

تکنیک کارگردانی سینما

چگونه کارگردانی کنیم

ترنس سنت جان مارنر
اکبر گلرنگ



تکنیک کارگردانی سینما

چگونه کارگردانی کنیم

ترنس سنت جان مارنر

ترجمه و اقتباس: اکبر گلرنگ



با تشکر از یاری نسرين پورشيوازي



تکنیک کارگردانی سینما

تالیف و تدوین: ترنس سنت جان مارنر

ترجمه و اقتباس: اکبر گلرنگ

چاپ اول: ۱۳۶۱

چاپ دوم: پائیز ۱۳۶۵

تیراژ: ۳۰۰۰ نسخه

حروفچینی: سروش

چاپ: گلشن

طرح جلد: امیر اثباتی

مرکز پخش: نشر نشانه - خیابان طالقانی - شماره ۳۱۸

تلفن ۸۲۶۶۶۶

فصل ۱ - نقش کارگردان ۷

مقدمه ، گذری به پشتوانه^۶ تاریخی ، وسواس تکنیکی ، فیلم و سرمایه‌گذاری ، کار گروهی .

فصل ۲ - تدارکات ۳۲

فعالیت‌های اصلی ، نسبت فیلم جهت‌فیلمبرداری یا رشپو ، انتخاب افراد گروه ، میزان سرعت یاریتم ، اعتماد به نفس ، اقتصاد ، سبک .

فصل ۳ - فیلمنامه یا سناریو ۵۷

چه‌گونگی تکمیل فیلمنامه ، رعایت منطقی زمان ، تم ، شخصیت‌سازی ، انعطاف‌پذیری ، ماستر سین یا صحنه^۶ مادر ، دیالوگ ، اقتباس ، اقتباس از نمایشنامه ، فیلم‌نویسی برای فیلمهای مستند ، قواعد فیلم‌نویسی ،

فصل ۴ - آماده ساختن صحنه برای فیلمبرداری ۹۵

مراحل تکنیکی ، تکلیف منزل ، آماده‌کردن صحنه ، مروری روی دیالوگها ، فیلمبرداری ، مختصات مختلف شاتها ، فیلمبرداری در فضای محدود .

فصل ۵ - تداوم منطقی تصاویر ۱۳۵

معکوس کردن زاویه ، رعایت خط فرضی ، تداوم منطقی مسیر نگاهها ، تغییر جهت دادن دوربین در وسیله^۶ نقلیه ، حفظ تداوم زمان ، فید ، دیزالو .

فصل ۶- لنز و کمپوزسیون ۱۷۳

نگاه کردن هرمی به چیزی ، مختصات لنزهای مختلف ، عمق میدان ، تغییر فوکوس یا پولینگ فوکوس ، زوم لنز ، لنز و حرکت ، اعوجاج .

فصل ۷- نقطه دید و حرکت ۲۰۰

زوایای مختلف دوربین ، قرار دادن جای دوربین ، حرکت پن ، حرکت موضوع .

فصل ۸- کارگردان و بازیگران ۲۱۹

بازیگری ، کارگردانی بازیگران تئاتر ، محدوده اطراف به عنوان ناهادهای دراماتیکی ، رابطه بین کارگردان و بازیگر ، کارگردانی بازیگران غیر حرفه‌ای ، بازیگران خردسال .

فصل ۹- تمرین و بدیهه سازی ۲۴۵

تمرین ، تکامل شخصیت بازیگر ، قابلیت‌های ویژه ، خشن مردان و کارهای پرمخاطره .

ضمیمه الف - قسمتی از فیلمنامه " حالا دیگر گاو وحشی رفته است " . . . ۲۶۱

ضمیمه ب - قسمتی از فیلمنامه " این زندگی پرتلاش " . . . ۲۶۴

یادداشتی کوتاه درباره اظهار نظر کنندگان ۲۶۷



ناگيسا اوשיما در حال کارگردانی «پسر» ۱۹۶۹.

فصل ۱

نقش کارگردان

مراحل عمده در فیلم سازی عبارتند از: نویسندگی، تهیه کنندگی و کارگردانی. بسا اتفاق می افتد که برای نوشتن فیلمنامه ای چند نویسنده روی آن کار کنند یا برای تهیه فیلمی، چند تهیه کننده به طور تنگاتنگ مشغول بکار شوند، ولی به ندرت ممکن است فیلم موفقی بیش از یک کارگردان داشته باشد.

عوامل عمده یک فیلم به ترتیب عبارتند از:

۱- کارگردان،

۲- تهیه کننده،

۳- تهیه کننده / کارگردان،

۴- نویسنده / کارگردان،

۵- نویسنده / تهیه کننده،

۶- نویسنده / تهیه کننده / کارگردان.

نقش کارگردان، بر حسب کاری که انجام می دهد، در هر فیلمی فرق می کند. این فرق بسته به شیوه کار و اهمیت فیلمی است که او می سازد و این که خود او تا چه اندازه در تهیه آن تعیین کننده است و شم اقتصادی دارد.

در زمان اقتدار هالیوود، این تهیه کننده بود که کنترل تهیه طرح و چه گونگی به تحریر در آوردن آن را به شکل فیلم نامه به عهده داشت و در مرحله بعد از فیلمبرداری نیز، این باز تهیه کننده بود که چه گونگی نحوه

ادیت^۱ فیلم را نظارت می‌کود. کارگردان در این میان فقط نقش یک متخصص تکنیکی را به عهده داشت که وظیفه‌اش صرفاً "هدایت مرحله" فیلمبرداری بود و بعد از آن باید فیلم را جهت ادیت و کارهای بعدی به تهیه کننده و امی‌گذاشت و خود پی کارش می‌رفت. البته مواردی استثنایی پیش می‌آمد که به کارگردان اجازه می‌دادند برای مدتی کوتاه در اتاق ادیت حضور بهم‌رسند، آن هم در مواقعی که کارگردان نظرات خاصی جهت بهتر شدن فیلم داشت یا فیلم را به شیوه‌ای ویژه فیلمبرداری کرده بود که ادیت آن مستلزم توضیح خود او بود. بعد از این که کارگردان نظرات اصلاحی یا تکمیلی خود را می‌داد، دیگر قراردادش تمام شده بود و هیچ حق و حقوقی، حتی در جهت بهسازی فیلم هم نداشت و اگر تهیه کننده نظری متفاوت با نظر او پیدا می‌کرد، این نظر تهیه کننده بود که معمول می‌گشت و کارگردان حق هیچ‌گونه اعتراضی نداشت. این اعمال نظر، هنوز که هنوز است - البته به مراتب کمتر از گذشته - متداول است، به‌ویژه به‌هنگام تهیه فیلم‌های بزرگ بین‌المللی.

سینماکه امروز عمری را سپری کرده و برای خود تاریخ‌ساخته است، ابتداصامت بود و به همت بدعت‌گزاران، صدا به آن اضافه شد. با پیدایش صدا و تولد تلویزیون، زبان تصویر و صدا موجودیت عینی یافت. تلویزیون که در آن موقع سازمانی نو بنیاد بود، با امکانات زیاد و پول فراوان، برای تغذیه برنامه‌های خود احتیاج به فیلم داشت - و با توجه به فراهم کردن وسایل مکانیکی متحرک برای نورپردازی، صدا برداری، فیلمبرداری و تدوین، فیلم‌سازان را به وسوسه انداخت که احتیاجات آن را با ساختن فیلم مرتفع سازند. با استفاده از این فرصت، از طرفی فیلم‌های مستند و فیلم‌های زیرزمینی^۲ فرصت رشد و خودنمایی یافتند و از طرف دیگر هنر سینما به وسیله منابع مادی وسیع شبکه‌های

۱- EDIT ویرایش، تدوین یا پیوند به مرحله‌ای از فیلمسازی گفته می‌شود که تصاویر فیلمبرداری شده را به دنبال هم می‌چسبانند تا موقع تماشا، روال منطقی داشته و قابل فهم باشد.

تلویزیونی در خدمت گسترش صنایع کارخانه‌های تلویزیون سازی درآمد .

هالیوود که با تثبیت وضع تجاری خود، بازار بین‌المللی سینما را در اختیار گرفته بود، وقتی درآمد اقتصادی خود را در مقابل تلویزیون در معرض خطر دید، جبرا" از خود واکنش نشان داد و دست به تهیه فیلم‌های پر زرق و برق با پرده‌های عریض و طویل زد - و بدین‌گونه سیستم‌های آنامورفیک^۱، وایدسکرین^۲، سینماسکوپ^۳، پاناویژن^۴، ۷۰ میلیمتری و همین‌طور فیلم‌هایی با صدای استریوفونیک^۵ ساخته شد - و به تدریج از بطن سینما، نوزادانی با استفاده از اصول و الفبای تکنیک فیلم‌سازی، منتهی در اشکال بصری دیگر تولد یافتند، مثل: نوارهای ویدیو، نوار کاست و وسایل و ادوات الکترونیکی دیگر. پرواضح است که این وسایل از نظر قطع و اندازه، کمپوزیسیون، نحوه نمایش و شیوه بیان با هم فرق داشتند.

با پیشرفت تکنیک سینما، تلویزیون نیز سعی نمود با تکمیل صنعت خود و ضبط مراسم مهم سیاسی و وقایع ورزشی روی نوار مغناطیسی و پخش سریع آن، بینندگان بیشتری را به خود جذب نماید، تا آن‌جا که بیشتر برنامه‌های علمی و مستند به‌روی نوار مغناطیسی ضبط و پخش گردید.

این کتاب بر مبنای عقاید و نظرات فیلم‌سازان با تجربه‌ای شکل گرفته که نقل قولهایی از آنها نیز در طول کتاب آورده خواهد شد. اختلاف نظراتی که از فحوای کلام آنها مستفاد می‌شود، نه فقط به علت اختلاف سلیقه و اختلاف روحیه آنهاست، بلکه بسته به تجارب خاصی نیز هست که در اثر کار ویژه خود کسب کرده‌اند.

1) ANAMORPHIC

2) WIDE SCREEN

3) CINEMASCOPE

4) PANAVISION

5) STEREOPHONIC



گذری به پشتوانه تاریخی

مسلم آن که هنر هر دوره‌ای منعکس کننده ویژگی آن دوره است، اعم از هنرهای انفرادی یا گروهی. در میان این هنرها، سینما که جای خود را یافته است، گونه‌ای از هنر است که با تشریک مساعی و همکاری گروهی ساخته می‌شود.

در بدو پیدایش سینما، علیرغم کوششهایی که در جهت پیدایش و تکمیل

۱) D.W. GRIFFITH

صدا و رنگ در سینما بعمل آمد، اصولاً "بدعتهای تکنیکی و هنری که در هر فیلمی به کار می‌رفت تا ساخته شود، نتیجه زحمات و حاصل کار یک نفر بود. جالب این که در همان دهه اول پیدایش سینما، شکل خاص این هنر، تحت تأثیر سبک‌های ادبی مختلف مثل کلاسیسم و رومانسیسم قرار گرفت و فیلمسازانی مثل برتر و ملی‌یس برای بیان مفاهیم هنری خویش از این مکاتب بهره گرفتند. برتر در فیلم "سرقت بزرگ قطار"، استعداد خلاقه خویش را به منصفه ظهور رساند. او با گرفتن مجموعه‌ای از شاتهای مختلف و متصل کردن آنها به یکدیگر، توانست روایی منطقی به بیان تصویر بدهد - و با مرتبط ساختن هر تصویر به تصویری دیگر توانست با حفظ تداوم زمان و مکان، موقوف موضوع را به بیننده تفهیم نماید. به‌دین‌گونه بود که با تدوین آن سلسله تصاویر به هم، زبان منطقی سینما موجودیت یافت. شاید بدون اغراق بتوان برتر را بدعنگزار سینمای داستانی لقب داد و از او به‌عنوان اولین کسی که تدابیری تازه در سینمای داستانی به‌وجود آورد، نام برد - تدابیر و بدعتهایی که به‌تدریج به‌صورت قاعده و سنت در سینما رایج شد و حتی امروزه نیز از آن مفاهیم جهت تفهیم موضوع به بیننده استفاده می‌گردد.

ملی‌یس رومانستیک، برداشت کاملاً متفاوتی نسبت به فیلم داشت، برداشتی که - علیرغم شیوه بیان تصویری - تأثیر آن را امروزه نیز در کار بسیاری از فیلم‌سازان معاصر می‌توان مشاهده کرد. او اعتقادی به بیان موضوع داستانی در فیلم نداشت، بلکه بیشتر معتقد به تجربه در امور تکنیکی فیلم و نحوه به‌تصویر درآوردن دوبعدی تصاویر بود. تا بتواند لحظات خوش زندگی را بدون توسل به مکنونات ذهنی سه‌بعدی، فقط با به‌دنبال هم آوردن شات‌هایی ۵

1) CLASSISM

2) ROMANTISM

3) EDWIN S. PORTER

4) GEORGE MELIES

۵ - SHOT از موقعی که دوربین روشن می‌شود و فیلمبرداری آغاز می‌گردد تا لحظه‌ای که دوربین خاموش می‌شود و فیلمبرداری قطع می‌گردد، یک شات گویند.

سوررئال خلق کند. شیوه فیلم سازی او در تجسم و شبیه سازی از تئاتر ریشه می گرفت. ولی از آن جا که از بینش تصویری والایی برخوردار بود و تصویری نیز می اندیشید، همین استعداد نیز در به تصویر درآوردن فیلم هایش منعکس گردید - و باعث تحریک ذهن و به تعمق واداشتن بیننده خود شد. بعدها سبک کار او رهگشایی شد برای فیلم سازان مختلفی که تحت تاءثیر او قرار گرفته بودند، مثل کارهای اولیه بونوئل^۱، کارهای واسط برگمن^۲ و کارهای اواخر فلینی^۳ و غیره.

یکی دیگر از بدعت گزاران سینما گریفیث^۴ است که با ساختن فیلم " قتل

سرقت بزرگ قطار، ۱۹۰۳، ادوین س. پتر



1) BUNUEL

2) BERGMAN

3) FELLINI

4) GRIFFITH

عام" در سال ۱۹۱۲، هم ثابت کرد که تا چه اندازه تحت تأثیر پرتر بوده و هم این که خود نیز تا چه اندازه توانسته تدابیر تازه‌ای در جهت تکمیل سینما به کار برد. تبحر او در چه‌گونگی استفاده از ابعاد و زوایا، به‌ویژه در "قتل عام" به ما نشان می‌دهد که تا چه حد دوربین سینما قادر است سیال، روان، پر تحرک و منتقل‌کننده موضوع به بیننده باشد.

در سال ۱۹۲۰، نیاز جبری در جهت خلاقیت محتوی و تکمیل تکنیک سینما، باعث به‌وجودآوردن استودیوهای عظیمی شد که در آن می‌توانستند تمام مراحل فیلم را - اعم از طرح اولیه تا مرحله نهایی که برای نمایش آماده می‌شد - انجام دهند. این کار، آن هم در اوایل پیدایش سینما به‌خاطر درآمد سرسام‌آوری بود که این هنر نوپا به سازندگان آن عرضه کرده بود. همین موضوع باعث تحریک شم سوداگران سینما شد تا با بازاریابی و ساختن فیلم‌هایی پول‌ساز - که کاملاً "پایین‌تر از شعور توده بود - و با محتوایی صرفاً تجاری، در جهت هرچه بیشتر جذب کردن تماشاچی برآیند. در چنین دوره‌ای، گذشته از زد و بندهای پشت پرده، شرکت‌های غول‌پیکر سینمایی در آمریکا حاکمیت یافتند و بخش‌کنندگان پر قدرتی با شبکه‌های وسیع اختاپوسی به‌وجود آمدند. در تار و پود این شبکه‌ها، هنر، آلت دستی جهت کلان سرمایه‌داران شد و هنرمند به‌صورت پلی درآمد جهت سرازیر کردن سرمایه به جیب‌آنان. به‌دین‌گونه بود که نقش کارگردان تنزل یافت و دیگر خالق فیلم نبود، بلکه ابزاری بود در دست سرمایه‌دار برای کسب سرمایه بیشتر - و سینما نیز به بازار مکاره‌ای مبدل شد که هر کس‌متاع پر زرق و برق‌تری ارایه می‌داد، بازارش داغتر بود. از این رو سینما جولانگاه رقابت فیلم‌سازان شد که هر کس می‌توانست محتوای داغتری بسازد، قادر هم بود از این نم‌د برای خود کلاهی بدوزد. دیگر دست و بال کارگردان بسته شده بود و کارهایی را که قبلاً "او خود به تنهایی انجام می‌داد تفکیک شد تا هر کس به فراخور خود در این جولانگاه زورآزمایی کند و خودی نشان دهد. در این میان فقط تعداد کمی از کارگردانان بزرگ، مثل فلاهرتی^۱ یا گریسون^۲ توانستند آزادانه به‌کار خود ادامه دهند - حتی فلاهرتی نیز خیلی

زود دریافت که دیگر زمان آن بسر رسیده که بتواند فیلم‌هایی را که با خصوصیات او تطبیق داشته باشد، بسازد. از این رو وقتی خود را در فشار منگنه یافت و دید جهت ادامه کار، دیگر نمی‌تواند در قالب گذشته کار کند، مجبور شد توقعاتش را محدود کند و خود را با شرایط و قیودات فیلم‌سازی در استودیو برای شرکت‌های فوق – هماهنگ سازد.

یکی دیگر از کنکاشران سینما، آبل گنس^۱، کارگردان فرانسوی است که شاید بتوان از او به عنوان بزرگترین بدعت‌گزار دهه ۱۹۲۰ نام برد، چرا که در فیلم "ناپلئون" برای اولین بار درصدد ایجاد نمایش سه‌بعدی فیلم برآمد و برای این منظور، پرده را به سه قسمت تقسیم کرد و با تصویری عریض، هنر خود را به جهان معرفی کرد. ولی از آن‌جاکه بسیاری از بینندگان فیلم در آن زمان توقعشان از سینما، دیدن فیلم‌های پر تحرک و پراضطراب با ریتم تند بود، نه دیدن فیلم‌هایی رسا که از زندگی واقعی خود آنها ریشه می‌گرفت و نه فیلم‌هایی که مکاتب ادبی و فلسفی را غور و بررسی می‌کرد، از این رو این کارگردان نیز به مانند ویگو^۲، نتوانست موفقیت چشمگیری بدست آورد.

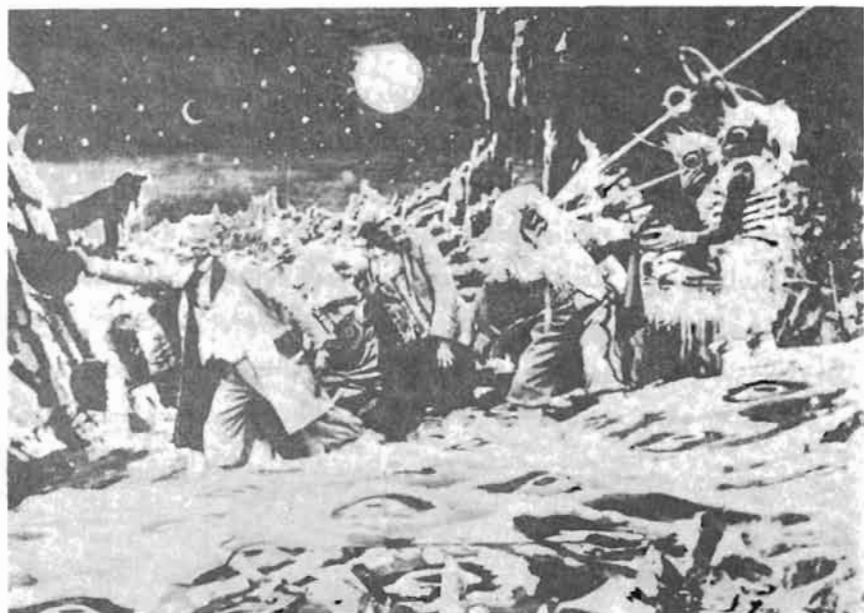
پیشرفت موفقی که در دهه ۱۹۲۰ بوجود آمد، تکمیل ادیت بود که قطعا "یکی از قدم‌های مؤثر تکنیکی و مهم در سینما به حساب می‌آید. علت این پیشرفت، ریشه در کار ایزنشتین^۳ داشت و هم از آن موقع بود که رابطه بین کارگردان و ادیتور، نقطه اتکاء سینمای بریتانیا – و همین‌طور دیگر کشورهای اروپایی – محسوب شد.

در چنین زمانی، کارگردانانی که خود را با شیوه فیلم‌سازی هالیوود تطبیق داده بودند، هر صحنه را از زوایای مختلفی فیلم‌برداری می‌کردند. این کار صرفاً به این دلیل صورت می‌گرفت که تهیه‌کنندگان معتقد بودند فیلم‌برداری به این شیوه، دست ادیتور را باز می‌گذارد تا بهتر "تها را

1) ABEL GANCE

2) VIGO

3) EISENSTEIN



انتخاب کرده، آنها را طوری بهم کات^۱ کند که فیلمی پرجذبه و پول ساز در آورد. اندیشه این که کارگردان نیز باید در مرحله ادیت حضور داشته باشد، یا اندیشه این که کارگردان باید از قبل روی فیلم نامه تعمق نماید و نظرات خود را در مورد نحوه فیلمبرداری یا نحوه ادیت یادداشت نماید تا بلکه شاتها از خلاقیت تصویری و تداومی منطقی برخوردار باشند، از نظر هالیوودنشینان چندان جدی تلقی نمی شد، بلکه تنها چیزی که جدی تلقی می شد، حفظ تداوم

۱- CUT از نظر لغوی به معنی قطع و از نظر تکنیکی به معنی قطع کردن فیلمبرداری یا اتمام شات است و از نظر ادیت به معنی مقطعی است که یک شات به شات دیگر چسبیده می شود.

داستانی فیلم بود و بس . در حالی که امروزه بسیاری از کارگردانان موظفند بنا به رعایت بسیاری نکات (بعداً توضیح داده خواهد شد) دربارهٔ تکنیک شاتهایی که قصد فیلمبرداری دارند از قبل تعمق نمایند و هر شاتی را دقیقاً ارزیابی نمایند . و حتی از قبل دربارهٔ طرح و نحوهٔ ادیت فیلم یادداشت بردارند .

به مرور که دگرگونیهایی در جهت تکمیل شکل و محتوای فیلم در دنیا به وجود می‌آمد و سبکهای مختلف سینمایی متولد می‌شد ، هالیوود نیز دست به تهیهٔ فیلم‌هایی عظیم با تکنیک‌های پرطمطراق زد . علیرغم محتویات قالبی و صرفاً " تجاری این فیلم‌ها که در صورت موفقیت یکی ، کپی‌وار فیلم‌های دیگری از روی آن می‌ساختند ، تنها تعداد انگشت شماری از کارگردانان دهه‌های ۱۹۳۰ و



نانوک شمالی ، ۱۹۲۲ ، روبرت فلاهرتی

۱۹۴۵، مثل هستون^۱ و هاوکز^۲ بودند که توانستند از این معرکه جان سالم بدر برند و با استفاده از تبحر و استعداد خود در جهت به تصویر درآوردن مکنونات هنری بهره برند.

سینما در سال‌های بعد از جنگ جهانی دوم، به علت رسوخ تلویزیون در منازل، شاهد از دست دادن بیننده‌های خود بود. به‌دین‌گونه صنعت سینما به‌طور مداوم در بحران اقتصادی قرار می‌گرفت. این بحران به‌طور مسلم به‌علت حرص بیش از حد شرکت‌های فیلم‌سازی برای ساختن فیلم‌های تجاری بود که هنوز با ولع سعی بر آن داشتند تا حاکمیت مطلق سینما را، همچون دهه‌های بیست و سی حفظ نمایند و با سمجی، بدون درک واقعیات اجتماعی، سعی می‌کردند با توسل به عریض‌تر و عریض‌تر کردن پرده سینما و با استفاده از محتویات مستهجن احساسی، سکسی و خشونت، بیننده را مجدداً "به طرف سینما ترغیب نمایند، در طول این زمان، نسلی رشد می‌یافت که رسانه بصری الکترونیکی نیز پا به پای او رشد می‌یافت و جزیی از زندگی او را تشکیل می‌داد. برای این نسل، دیگر سینما ارزش تشریفاتی خود را از دست داده بود و به‌عنوان تجملات مورد استفاده قرار نمی‌گرفت که خود را برای ساعت معینی آماده نموده و با لباس‌های زرق و برق‌دار برای دیدن برنامه‌های آن برود. آن‌چه او می‌دید، رسانه‌ای بود که زندگی او نیز متقابلاً "بر شکل و محتوای آن تاءثیر گذاشته بود. درک کارگردان جوان نیز از فیلم و تلویزیون در رابطه با همین شناخت بود — که به دریافت کامل‌تری از واقعیات جهان دست یابد تا چیزی برای تغییر و بهسازی آن‌چه دور و بر اوست بیابد.

ماحصل کلام این که بسیاری از هنرهای خلاقه، اعم از نقاشی، شعر، موسیقی، مجسمه‌سازی و ... نتایج حاصله از آن، هر کدام محصول زحمات یک نفر است. این خصوصیات روحی هنرمند است که او را وادار می‌دارد تا بیشتر اوقات عمر خود را تنها و جدا از بقیه مردم در گوشه اتاق یا آتلیه‌ای دست به تهیه اثری زند که ذوق و استعداد آن را دارد، پرواضح است که او باید وسایلی



ناپلئون، ۱۹۳۷، آبل گنس یکی از بدعتگذارانی بود که با تلاش برای سه بعدی کردن تصویر در سینما، پرده را به سه قسمت تقسیم نمود و با این کار جهشی در جهت پیشرفت سینما بوجود آورد، ولی سینما در آن موقع، آمادگی پذیرش نظرات ابداعی وبگر او را نداشت، تا عاقبت همین اواخر اهمیت گنس به عنوان یک کارگردان بدعتگذار شناخته شد.

نیز در اختیار داشته باشد تا از آن طریق بتواند هنرش را شکل دهد. این هنرمند هر که باشد، کاری که انجام می‌دهد، کاری است صرفاً "شخصی و برخاسته از تمایلات درونیش". اگر چه در سینما مشکلاتی از قبیل سرمایه‌گذاری و تأثیر مسایل اقتصادی بر محتوی و مضمون آن وجود دارد که تا اندازه‌ای به استقلال و آزادی عمل فیلم‌ساز لطمه می‌زند. با این وجود تمامی لحظات زندگی هر هنرمندی صرف به وجود آوردن و تکمیل آن چیزی می‌گردد که از نظر او اثری است استثنایی و قابل قبول — حال چه قدر او در تکنیک آن هنر تبحر داشته باشد، امری است جدا. در واقع چیزی که او به عنوان هنرمند در درون خود می‌کاود و با تلاش سعی می‌کند به آن شکل داده و آن را مری و قابل درک سازد، هنر نامیده می‌شود — و آن چه این هنرمند عرضه می‌کند، خود اوست، مهر او را بر پیشانی دارد — حال چه این هنر برای او شهری به بار آورد و چه ندید انگاشته شود و به دست فراموشی سپرده گردد.

آن چه هنرمند نیاز دارد تا کارش را تکامل دهد — علیرغم تجربه و مهارت — پتانسیل درونی خود اوست. همان طور که نقاش باید گرایشی جهت درک و شناخت رنگ، نقوش، ساختار، زمینه، طرح و ریتم داشته باشد یا یک نویسنده حساسیت مختص به خود را نسبت به محیط دور و برش داشته باشد، کارگردان نیز باید با چشمانی تیزبین تحولات جامعه خود را زیر نظر داشته باشد. از این رو شخصیتی که هنرمند را از دیگران متمایز می‌سازد، انگیزه اوست جهت استیلا بر بسیاری از مشکلاتی که از برون مانع می‌شوند تا آن چه او در درون دارد به بیرون بریزد و وقتی بر آن موانع — که باعث نارسایی مکنونات درونی او می‌شوند — فایق آمد، به خلاقیت هنری دست یافته است.

وسواس تکنیکی

بسیاری از جوانان معتقدند که فیلم بهترین طریق برای بیان مکنونات درونی آنهاست و آن را به نویسندگی و یا دیگر هنرهای رایج ترجیح می‌دهند، ولی کسی که به این کار علاقه نشان می‌دهد باید در نظر داشته باشد که داشتن حزم و صبر کافی جهت درک و تحمل مشکلات تکنیکی که ذاتی فرم سینماست،

غیر قابل اجتناب است.

آنچه در این راه ضرورت می‌یابد، دانستن حداقل اطلاعاتی نسبی دربارهٔ الفبای تکنیک فیلم‌سازی است. در این مورد ولف‌ریلا^۱ چنین اظهارنظر می‌کند:

"پرواضح است که اطلاعات تکنیکی زیاد، سودمند است، ولی به همان نسبت نیز امکان دارد تولید اشکال کند. چرا تولید اشکال کند؟ برای این که پر بها دادن به مسایل و فنون تکنیکی صرف، به مثابهٔ این است که گاری را جلوی اسب ببندیم. از نظر اصولی، قاعده بر این است که مسایل و فنون تکنیکی ابزار دست فیلم‌ساز هستند تا با استفاده از آنها بتواند آنچه در ذهن دارد به تصویر درآورد. هدف این است که آدم بداند چگونه از این آلات و ادوات به‌طور صحیح استفاده کند، نه این که بخواهد چیزی را که مصرف خاصی دارد به زور در خدمت خود درآورد - ولی اغلب این آلات و ادوات آن‌چنان ذهن فیلم‌ساز را می‌قاید و او را مسحور خود می‌سازد که همه چیز فیلم را فراموش می‌کند و صرفاً "جذب استفاده" تکنیکی از آن وسایل می‌شود. به نظر من آنچه مهم است رشد و پرورش ایده است و ابزار و ادوات در این میان فقط برای به تصویر درآوردن آن فکر ساخته شده‌اند. بهتر است قبل از این که ذهن خود را برای چیزهای کوچک مشغول سازیم، بیاموزیم چگونه می‌توان فکری را به تصویر درآورد و در این مورد راه مقتضی و منطقی پیدا کرد."

یرژی اسکولیموسکی^۲، فارغ‌التحصیل مدرسهٔ سینمایی لهستان، در مورد نحوهٔ تفکری که به هنگام ساختن فیلم پایان‌نامهٔ تحصیلی‌اش به اسم "نهایت عمق" داشت و این که چه قدر وسواس تکنیکی ذهن جوان او را در آن موقع به خود مشغول داشته بود، چنین می‌گوید:

"کارهای اولیه‌ام، پر از شات‌هایی بود که به‌منظر خودم خیلی سینمایی بود، اما فقط و فقط به‌خاطر ابراز وجود و تظاهر بود که ناخودآگاه می‌خواستم اطلاعات تکنیکی خود را به رخ دیگران بکشانم، که یعنی من هم بلدم. در

فیلم "بی‌اعتنایی" هم شاتهایی بود که حدود هفت یا هشت دقیقه دوربین در اطراف حرکت می‌کرد در حالی که سرعت موتور دوربین هم پیوسته تغییر می‌یافت. این کارها را فقط به این خاطر می‌کردم که مجذوب استفاده از دوربین شده بودم. خوب، از نظر روحی هم من هنوز دانشجوی مدرسه بودم و دوربین هم چیزی بود که مرا سخت مسحور خود کرده بود.

سینما همیشه این جاذبه را در خود داشته که حتی کارگردانانی را که در رسانه‌های هنری دیگر - به‌ویژه تئاتر و تلویزیون - اسم و رسمی داشتند، اغوا کند. این افراد مسلماً آگاهی و تجاربی در مورد میکانیسم هنری خود داشتند، ولی مدت‌ها طول می‌کشید تا بتوانند خود را با تکنیک سینما تطبیق دهند - یا چه بسا که اصلاً قادر نمی‌شدند خود را با آن تطبیق دهند و باز به کار اصلی خود بر می‌گشتند.

"موقعی که من کارم را در سینما شروع کردم، موقعی بود که بسیاری از کارگردانان تئاتر هم به طرف سینما کشیده می‌شدند، بدون این‌که واقعاً اطلاعات مکفی درباره تکنیک یا میکانیسم فیلمسازی داشته باشند. من، ابتدا کارم را با ساختن چند فیلم آموزشی که درباره موجودات زنده دور می‌زد، شروع کردم. با این کار کمی درباره ادیت آموختم، بعد چند فیلم مستند ساختم و به دنبال آن چند فیلم تجارتي و کوتاه، تا بالاخره وقتی اولین فیلم بلند سینمایی‌ام را شروع کردم، حداقل اطلاعاتی درباره چند و چون سینما کسب کرده بودم، آن هم نه آن قدری که واقعاً باید می‌دانستم - و این را به سادگی هر کدام از دست‌اندرکاران تکنیکی سر صحنه هم می‌توانستند دریابند، به‌رحال فرصتی بود که با تلاش بدست آورده بودم و باید مغتنم می‌شمردم. این فرصت را هم شاید هالیوود به این دلیل به من داده بود که می‌توانستم ارتباط خوبی با بازیگران برقرار کنم و با آنها خوب تا کنم و به‌قولی از آنها بازی بکشم - یا شاید به خاطر این بود که هالیوود افرادی را می‌خواست که شهرت بسیار خوبی در رادیو کسب کرده بودند." (لوزی)

فیلم و سرمایه گذاری

مرحله، تخمین مخارج یک فیلم را، مرحله برآورد بودجه گویند. از آن جا که برای ساختن یک فیلم بلند سینمایی، ریزه کاریهای مخارج آن احتیاج به تبحر دارد، نیاز به یک ذی حساب^۱ با تجربه یا مدیر تهیه^۲ الزامی است. در این مرحله، بهتر است کارگردانی که تجربه کافی در مورد حسابداری و امور اقتصادی ندارد، خود دست به برآورد نزند، چرا که احتمالاً "بدون در نظر گرفتن نکاتی ضروری، ممکن است بودجهای کمتر از آنچه یک فیلم نا خاتمه مراحل نهایی احتیاج دارد، برآورد نماید. لازم به توضیح است که بسیاری از فیلم هایی که به دین گونه ساخته شدند، هرگز به روی پرده نیامدند، برای این که بودجه فیلم قبل از اتمام مراحل فیلم ته کشید. این موضوع شامل سرمایه گذار بی تجربه ای که بخواهد روی چنین کارگردانی سرمایه گذاری کند نیز می گردد، چرا که از مخارج کلی فیلم اطلاعی ندارد و تصور می کند همین قدر که مخارج فیلم خام، فیلمبرداری، ظهور و چاپ، دستمزد دست اندرکاران تکنیکی و بازیگران محاسبه شد، دیگر تمام کارهایی که برای ساختن یک فیلم ضروری است، صورت گرفته - در حالی که مشکلات موقعی قد علم خواهند کرد که بسیاری از مخارج پیش بینی نشده پیش آید. همین طور وقتی حساب پرداخت کرایه اتاق تدوین، سالن دوبلاژ، استودیو برای ضبط صدا، میکسژ و... پیش آید، به تدریج مخارج بالاتر و بالاتر می رود - تازه پیدا کردن پخش کننده فیلم و نحوه قبول شرایط او نیز قوز بالای قوز است.

گذشته از مسایل فوق، همیشه باید نسبت به وسایل و ادوات ارزان با تردید نگاه کرد، فی المثل جهت دوبلاژ ممکن است استودیویی قیمت یک ساعت اجاره خود را نصف قیمت استودیوی دیگر ارایه دهد. اگر استودیوی اولی از نظر وسایل و امکانات ناکافی یا ناقص باشد، مدت زمانی که صرف دوبلاژ خواهد شد سه برابر استودیوی دومی طول خواهد کشید، تازه با کیفیتی به مراتب بدتر و

نامرغوبتر از آن استودیویی که گرانت‌ر گفته بود .

اما برگردیم به اصل مطلب و چنین بررسی کنیم که فیلم‌ساز تازه‌کار - اگر خود یا فک و فامیلش ثروتی نداشته باشند - باید چه مراحل را طی کند تا بتواند نظر سرمایه‌گذاری را (این سرمایه‌گذار می‌تواند یک فرد باشد یا سازمان ، وزارتخانه ، بنگاه یا بنیاد و غیره) به موضوع خود جهت سرمایه‌گذاری جلب کند . ابتدا فیلم‌ساز تازه‌کار باید این خصایص را در خود پرورش دهد : پرحوصله باشد ، پشتکار داشته باشد و از همه مهمتر جستجوگر باشد - بعد این‌که تا چه اندازه به موضوعی که انتخاب کرده اعتقاد و اعتماد دارد و چه راهی را پیش گرفته تا موضوع انتخاب شده را به دیگران منتقل کند و به همان نسبت نیز بتواند این اعتقاد و اعتماد را در دیگران بوجود آورد . پرواضح است که اگر فیلم‌ساز موضوع مورد نظرش را به صورت فیلمنامه ، با برآورد نسبتاً " دقیقی در جدولی ماشین شده ارایه دهد ، بیشتر می‌تواند نظر دیگران را به موضوع جلب کند .

آن‌چه مسلم و اجتناب‌ناپذیر است ، این است که ساختن هر فیلمی احتیاج به پول دارد ، از این رو اگر کارگردانی می‌خواهد حرفه‌اش را ادامه دهد ، باید شم اقتصادی نیز داشته باشد . در این صنعت ، اگر کارگردانی فی‌المثل مشغول‌کار در یک واحد فیلم‌سازی تجاری است ، مسلم است که اولین مسئولیت او علیرغم تعهدش نسبت به کار هنری ، جلب اعتماد روزافزون آن واحد است که چه‌گونه بدون تحمل مخارج سنگین ، فیلمی بسازد که فروش را بالا برد . این یک واقعیت است ، اما اگر کارگردانی درصدد است خود روی فیلم‌هایش سرمایه‌گذاری کند - مشروط به این‌که در صورت پرداخت هزینه فیلم و در صورت شکست اقتصادی احتمالی ، لطمه‌ای جدی به او وارد نشود - شاید بتواند بازار خاصی جهت فیلم‌های ساخته شده‌اش بیابد . از بسیاری جهات اقدام به چنین کاری هم دشوار است و هم استثنایی ، چرا که به احتمال قریب به یقین تمام کسانی که می‌خواهند فیلم بسازند ، شاید دارای چنین امکانات مالی خصوصی نباشند ، از این رو بهتر آن است که فیلم‌ساز جوان عملاً " در مکان‌هایی که کار آنها فیلم‌سازی است مشغول به‌کار شود و به‌مرور اهداف خود را دنبال نماید . به‌هر شکلی که

فرض شود، کارگردان مجبور است با مسایل اقتصادی دست و پنجه نرم کند. تصور این که فیلم سازی از زور گرسنگی در آلودگی مرتاض وار زندگی کند تا هنرش را تجلی دهد به همان اندازه رومانیتیک و مسخره جلوه می کند که تصور شود نقاشی در اثر فقر مجبور به گدایی شود. پرواضح است کارگردان جوانی که دارای جوهر کار و تبحر هنری است و اوضاع جامعه اش را هم خوب می شناسد و خود را متعهد نیز می داند با توجه به حوصله، پشتکار و جستجوگری قادر خواهد بود کسی یا جایی را برای سرمایه گذاری روی موضوعش متقاعد سازد - البته مشروط به این که به دنبالش برود، نه این که بنشینند تا به دنبالش بیایند.

"تا بخواهد فیلمی ساخته شود و تمام شرایط و امکانات آن فراهم گردد باید صبر ایوب داشت، چرا که برای متقاعد کردن این و آن محتاج به سر و کله زدن و دوندگی زیادی است که هیچ ربطی به فیلم سازی ندارد، ولی فیلم ساز مجبور است آنها را، بالاخص حل مسایل مالی را پشت سر بگذارد. از آن جاکه قبل از اطمینان به سرمایه گذاری نمی توان روی جزییات کار کرد، لذا پس از تایید این مرحله است که می توان فیلمنامه را بسط داده و نیازهای ضروری برای مرحله فیلمبرداری و بعد از فیلمبرداری را تدارک دید. امروزه به تدریج ساختن فیلم مشکلتر و مشکلتر می شود. وقتی پیدا کردن کاربرای فیلم سازان صاحب نامی مثل کن هیوز^۱ و ریچارد لستر^۲ چنین مشکل است، چه گونه می توان انتظار داشت که کارگردانان جوان بدون برخورد با موانع مشغول بکار شوند؟ هیوز برای ساختن فیلم "گرامول" شش سال دوندگی کرد تا بالاخره توانست نظر سرمایه گذاری را جلب کند. به همین گونه است که می توان دریافت چه طور مدت زیادی از وقت کارگردان صرف متقاعد کردن افرادی می شود که فقط در دفترهای اداره خود نشستند و هر اتفاقی بیفتد ککشان هم نمی گزد، درحالی که آنها واقعا می توانند - و باید - به کارگردان فرصتی دهند تا هر فیلمی را که به آن ایمان دارد، بسازد". (کول^۳)

1) KEN HUGHES

2) RICHARD LESTER

3) SID COLE

کارگردان موفق کسی است که در عین حفظ صداقت جهت خلق هنر، اغواگر نیز باشد، یعنی بتواند بازار تجاری را با هنر تلفیق دهد. این دوگانگی در سرشت سینما مستتر است و همین ویژگی هم بود که باعث شد از همان روزهای اولیه هنگامی که مسایل تکنیکی با اقتصاد لازم و ملزوم یکدیگر می‌شدند، استودیوهای فیلمسازی جهت به جیب زدن پولهای کلان تاسیس گردند. این دلیل تأسف‌باری است که بین هنر سینما و پول وصلت بوجود آمده و باعث مثله شدن هنرمندان عظیمی در لابلای چرخهای اقتصادی خود شده، ولی آن‌چه هست ماهیت سینما چنین است. فی‌المثل گریفیث، بعد از آن همه بدعتهای پر اهمیت در سینمای آمریکا، عاقبت پس از سیر نزولی، مجبور شد سکون اختیار نماید - یا همین طور فیلم‌سازان معتبر دیگری که از خود نوآوری‌هایی نشان دادند، ولی عاقبت یا مجبور به ترک صنعت سینما شدند یا مجبور به پذیرش قیودات و شرایط تحمیلی شرکتهای فیلمسازی شدند و یا جذب دیگر رسانه‌های فرهنگی گردیدند.

آن‌چه مسلم است این است که تحقیق و تحلیل این که شیوه تجاری استودیوهای فیلمسازی به چه اندازه در تکوین قواعد و تکمیل سینما مؤثر بوده‌اند - یا اصولاً "آیا چنین تائثیری مثبت بوده یا منفی، کاری است دراز و دور از مبحث ما - ولی این نکته روشن است که صنعت سینما باعث به‌کارگیری نیروهای تازه نفسی شد که به‌نحوی تصور می‌رفت در آینده بتوانند اهداف تجاری را برآورده سازند و به همین نحو نیز ارتشی از نیروی عظیم تکنیسین‌ها به دور این منبع مالی جمع شدند که می‌توانستند با وسایل سنگین سالهای اولیه سینما کار کنند. این امر امروزه به‌علت پیشرفت تکنیکی و دستیابی به وسایل و ادوات سبکتر و قابل حمل، چندان جدی تلقی نمی‌شود. خلاصه ماترک آن چه به‌عنوان ارشیه از آن سیستم باقی مانده، عده‌ای از تکنیسین‌هایی هستند که بدبختانه کار چندان‌ی نیز برای آنها وجود ندارد و پنجاه درصد - یا بیشتر - بیکاری که در آمریکا و بریتانیا طاعون‌وار رخنه کرده است. اتحادیه‌های فیلمسازی نیز با توجه به ممنوعیت عضوگیری افراد تازه، سعی می‌کنند تا با حق تقدم دادن به افراد قدیمی، برای آنها کار تولید کنند. به‌دین‌گونه، اولین

و مهمترین مشکلی که سر راه فیلم ساز جوان قرار می گیرد ، این است که چهراهی را بیابد تا بتواند فیلم بسازد . این بحران حتی مانع راه بسیاری از کارگردانان صاحب نام و جا افتاده نیز می شود که از میان آنها جوزف لوزی^۱ را می توان نام برد .

" من نمی دانم به فیلم سازان جوان چه بگویم ، اصلا " نمی دانم آنها چه طوری و از کجا می خواهند شروع کنند . به نظر من یکی از عمده ترین مشکلات این است که آنها چه طوری می خواهند در این وضعیت بلبشوی سینما وارد شوند . تازه فیلم سازی پیشکششان ! چه طور می خواهند حتی به عنوان یک نوآموز برای خود کار دست و پا کنند . الان مسلما " جوانان زیادی هستند که اطلاعات زیادی هم درباره فیلم و فیلم سازی دارند ، اما مطلقا " هیچ راهی برای ورود آنها به سینما وجود ندارد . من خود با بسیاری از این افراد با استعداد برخورد داشته ام که تمام هم و غمشان این بوده که روزنه ای بیابند تا بتوانند از طریق آن به محدوده کار در سینما وارد شوند " . (لوزی)

مشکل اساسی فیلم ساز جوان این است که چه طور بتواند خود را با وضعیت رایج تطبیق دهد - حتی فکر این که بتوان به عنوان پادو درکنار یک کارگردان صاحب نام کار کرد ، فکری است بیهوده ، چرا که این فکر به مثابه برای آب به دنبال سراب دویدن است . با توجه به این دلایل است که به طور متوسط فیلم های کمی در حال حاضر ساخته می شود . اگر فیلم ساز هم بخواهد مستقل بماند و به طور خصوصی فیلم بسازد ، پرواضح است که باید یا خود جیب پرپولی داشته باشد یا جیب پرپولی را بیابد .



گرمول ۹۷۰۰، کن هیوز

چه گونه من در جنگ پیروز شدم، ۹۷۰۰، ریچارد لستر



کار گروهی

امروزه اطلاق کلمهٔ فیلم‌ساز به کارگردان بسیار رایج شده است. به‌کار بردن این لغت در ابتدا، شاید در ذهن، نقش کارگردان را آماتور جلوه‌دهد، اما در پس این لغت، ایجاد رابطهٔ همکاری متقابل دست‌اندرکاران تکنیکی با کارگردان مطرح است تا در روند تکامل تکنیکی در طول مرحلهٔ تهیهٔ فیلم احساس همکاری بیشتری دست دهد. در واقع، همین ایجاد رابطهٔ صمیمانه بارها باعث شده که کارگردانی که حتی آگاهی زیادی هم دربارهٔ میکانیزم فیلم‌سازی نداشته، بتواند فیلم موفق‌تری را کارگردانی کند - البته با این تصور که او حرفی نیز برای گفتن داشته است.

معمولاً اکثر کارگردانان - حتی بعضی از افراد صاحب‌نام مثل جوزف لوزی - پیشنهادات و نظرات اصلاحی تکنیسینها را کمک بزرگی در یک کار گروهی می‌دانند و اشتیاق زیادی جهت شنیدن نظرات تکنیسینها و بازیگران از خود نشان می‌دهند. چه‌گونه‌ی نحوهٔ استفادهٔ صحیح از این پیشنهادات و اصولاً نحوهٔ برقراری رابطهٔ بین کارگردان و دیگران - علیرغم این که فیلم در چه مایه‌ای است، سنگین است یا سبک، دشوار است یا آسان - به سیاست کارگردان بستگی دارد. وقتی موضوعی در ذهن کارگردان جا افتاد و پس از طی مراحل اولیه و پیدا کردن سرمایه‌گذار، جهت ساختن آن اقدام نمود، افرادی که با او همکاری می‌کنند با پیشنهادات خود چیزی درجهت تکمیل و بهبود فیلم اضافه می‌کنند یا او را آن‌قدر کلافه می‌کنند تا از خیر آن نظرات اصلاحی بگذرد. جان شله‌زینگر^۱ دربارهٔ این مشکل - که آن را یکی از مشکلات کارگردان می‌داند - چنین اظهار می‌دارد:

"فیلم‌ساز موظف است با هوشیاری در عین حال که اظهار نظر دست اندرکاران و بازیگران را می‌شنود، در همان حال نیز عصارهٔ اصلی فیلم را بدون خدشه، محفوظ نگه دارد - حال این نظرات از طرف هر کس می‌خواهد

باشد، فرق نمی‌کند، می‌خواهد از طرف مسئول نظارت بر امور تهیه باشد یا افراد تکنیکی یا بازیگران. آنچه مهم است اظهار نظرانی است که هر کدام از آنها بسته به شغلی که انجام می‌دهند، گه‌گاه ابراز می‌دارند و به‌نحوی سعی می‌کنند در شکل دادن فیلم و به‌روایت درآوردن ذهنیات کارگردان سهیم باشند. به همین شیوه نیز برخورد کارگردان باید با آنها فرق کند. پرواضح است که ایجاد رابطه صمیمانه بین یک گروه کوچک مستند ساز، آسانتر از یک گروه سی، چهل نفره یا بیشتر است - ولی هرچه هست، چه یک گروه کوچک، چه یک گروه بزرگ، کارگردان باید بیاموزد که مشکلات افراد دور و برش آن چنان روی او تأثیر نگذارند که از خیر کاری هم که می‌خواهد انجام دهد، بگذرد".

اگر چنین جوی بوجود آمد، بهتر است کارگردان خیلی محترمانه از لطف و اظهار نظر آنها تشکر کند و با تدبیر به آنها بفهماند که پی کار خودشان بروند.

"کارگردان باید دقیقاً بداند چه می‌خواهد و این توانایی را هم داشته باشد تا انگیزه افراد را برای شرکت در کار گروهی فعال کند - پرواضح است که هم گروه تکنیکی و هم بازیگران دوست دارند از جان و دل با کارگردانی کار کنند که دقیقاً می‌داند چه می‌خواهد، چرا که در اثر تشجیع روحیه و تحریک انگیزه همگانی است که می‌توان کار خلاقه هنری بوجود آورد، تا این که کسی بخواهد به شیوه دیکتاتوری توسل جوید". (کول^۱)

"هیچ چیزی بدتر از این نیست که آدم وجود یک دیکتاتور را در صحنه احساس کند. من هیچ وقت چنین شیوه‌ای را دوست نداشتم، چرا که به‌نظم خلق و خوی خوش است که دیگران را به همکاری و همدمی می‌کشانند. سینما اساساً رسانه‌ای است که در اثر کار گروهی ساخته می‌شود". (شله‌زینگر)

وقتی کارگردان تصمیم خود را درباره ساختار و چه‌گونگی نحوه فیلمبرداری گرفت، آن وقت می‌تواند به نظرات دست‌اندرکاران گوش

فرادهد. در این مرحله او باید بدون نشان دادن کوچکترین تردید و تزلزلی نسبت به آنچه می‌خواهد انجام دهد، اگر صلاح دید، پیشنهاداتی را که می‌پسندد بکار برد.

"هرگز نباید سر صحنه فیلم برداری به سراغ فی المثل فیلمبردار رفت و از او پرسید: "به نظر تو بهتر نیست منبع نوری روی صورت بازیگر بتابد؟" یا "به نظر تو اگر بازیگر را در این شات خوابیده فیلمبرداری کنیم بهتر است یا ایستاده؟" درست به محض این‌که کارگردان چنین سئوالی را مطرح کند، همه چیز را خراب کرده است، چرا که در آن موقع هر کس در صحنه است، سعی می‌کند خودش را قاطی کند و اظهار نظری ابراز نماید. نباید فراموش کرد که هر فیلم فقط یک کارگردان دارد. هرچه کارگردان مصمم‌تر و قاطع‌تر باشد و نحوه عملش نیز نشان دهد که دقیقاً می‌داند چه می‌خواهد، به همان نسبت نیز قادر خواهد بود نظرات سالم و پیشنهادات سازنده دیگران را دریافت کند". (کلارک^۱)

در فیلم‌سازی لحظاتی وجود دارد که به محض این‌که دست‌اندرکاران تکنیکی، کمبود اطلاعات تکنیکی کارگردان را دریافتند و رابطه سالمی نیز بین آنها وجود نداشت، وضع خراب و نتیجه مسخره از آب درخواهد آمد.

"من کارگردانی را می‌شناختم که در آن روزها وارد هالیوود شد و مشغول ساختن فیلم بزرگی شد. همان روز اول فیلمبرداری وقتی ما دوربین میچل^۲ را روی سه‌پایه سوار کردیم تا بقیه ادوات را به آن ببندیم، این جناب کارگردان استثنایی سر صحنه آمد و بی مقدمه گفت که می‌خواهد جزء جزء وسایل را چک کند. حقیقت این که او، هم خیلی وقیح و پررو بود و هم این که نمی‌خواست خودش را از تا بیندازد و اقرار کند که چیزی درباره سینما نمی‌داند، تا حداقل به این وسیله با همکاری بقیه بتواند فیلمش را بسازد. اول باید بگویم که به خاطر پیچیدگی سیستم دوربین میچل، قبل از فیلمبرداری باید ویزر (چشمی) آن را به چشم عادت داد و بعد از وصل به دوربین، دوباره آن را تنظیم نموده، با چرخاندن دکمه‌ای که در کنار بدنه دوربین تعبیه شده، چنگکی را که به

سوراخهای فیلم گیر می‌کند و آن را حرکت می‌دهد، سیاهی جلوی ویزر (چشمی) دوربین را بالا یا پایین برد تا بتوان تصویر را دید. معمولاً "قبل از فیلمبرداری باید به داخل ویزر (چشمی) نگاه کرد و کادر را انتخاب نمود، ولی اگر فیلمبردار دکمه را نچرخانده باشد، سیاهی جلوی ویزر (چشمی) را می‌پوشاند و به هیچ وجه چیزی از داخل آن دیده نمی‌شود (البته می‌توان ویزر را چرخاند و کادر را دید، ولی این کار اگر ویزر به دوربین وصل نشده باشد، چندان دقیق نیست). به‌هرحال، در آن لحظه که کارگردان فوق با هارت و پورت سر صحنه آمد و خواست همه چیز را بی مقدمه چک کند، فیلمبردار چنگک را نچرخانده بود و ویزر (چشمی) کاملاً سیاه بود. وقتی کارگردان داخل ویزر (چشمی) را نگاه کرد تا کادر را برای فیلمبرداری ببندد، تمام افراد روی صحنه می‌دانستند که او مشغول نگاه کردن از درون ویزر است که هیچ چیز از داخل آن دیده نمی‌شود. او هیچ نگفت، حتی سئوالی هم نکرد که چرا چیزی نمی‌بیند، بلکه بر عکس خیلی ساده گفت: "کادر خیلی عالی است، فیلمبرداری می‌کنیم". بله او در طول تمام صحنه‌ها، پشت دوربین می‌رفت و از داخل ویزر نگاه می‌کرد که کاملاً سیاه بود و هیچ چیزی از داخل آن دیده نمی‌شد. پرواضح است که این کار اول و آخرش شد و دیگر کسی جرأت نکرد روی او برای ساختن فیلمی مجدد سرمایه‌گذاری کند - و تا مدت‌ها این موضوع مضحک دست‌کارکنان هالیوود شد". (لوزی)

کارگردان موفق کسی است که تا اندازه‌ای شیوه برخورد با افراد را بداند و متأسفانه هیچ قاعده و قانونی هم که این شیوه برخورد با مردم را به کارگردان بیاموزد، وجود ندارد.

"کارگردانی شصت درصدش سیاست است و چهل درصدش آگاهی تکنیکی - از این رو وقتی این همه افراد ماهر و با تجربه در صحنه مشغول کار هستند که دستمزدهای بالایی هم می‌گیرند، چرا کارگردان از آنها کمک نگیرد و آن چنان احساسی را در صحنه بوجود نیاورد که انگیزه خلاقیت در آنها ایجاد گردد؟" (کلارک).

فصل ۲

تدارکات

" اگر کارگردانی به قدر کافی نیازهای تدارکاتی را در نظر نگرفته باشد ، چه در طول فیلمبرداری و چه در مراحل بعدی با مشکلاتی روبرو خواهد شد . — لذا ، همان طور که برای تهیه هر هنری ، هنرمند باید وسایل لازم را برای ساختن آن هنر در اختیار داشته باشد ، به همان طور نیز کارگردان فیلم — به عنوان هنرمند — باید از همان ابتدا دقیقاً بداند که منظورش از هنری که می خواهد بوجود آورد چیست ، بعد ملزوماتی را که ضرورتاً به توسط آن می تواند موضوع خود را بسازد ، بررسی و پیدا کند " . (ریلا)

تکمیل فیلمنامه — که در فصل بعد به طور مفصل درباره آن توضیح داده خواهد شد — کلید اصلی برآورد بودجه محسوب می شود که بر مبنای آن تمام کارهای تهیه و تدارکات فیلم صورت می گیرد . حتی در تشکیلات وسیعی مثل بنگاههای فیلم سازی یا مؤسسات تلویزیونی ، کارگردان نمی تواند خود به سادگی رفع و رجوع تمام نیازهای تدارکاتی را انجام دهد ، بلکه اصولاً واحدی جهت برآورد نیازهای تدارکاتی وجود دارد که تمام مایحتاج یک فیلم را چه قبل از فیلمبرداری ، چه در طول فیلمبرداری و چه در مراحل بعد از فیلمبرداری انجام می دهد .

ابتدا ، برای این که دقیقاً مشخص شود ساختن فیلم به چه چیزهایی نیاز دارد ، تهیه کننده و کارگردان به اتفاق جزء جزء فیلمنامه را مرور می کنند و

احتیاجات آن را یادداشت می‌نمایند، بعد درصد بر می‌آیند به کمک افراد دیگری این احتیاجات را مرتفع سازند. پرواضح است که آنها در طول بحثهای خود درصد برخواهند آمد که راهی انتخاب نمایند که چه‌گونه وسایل و ملزومات را هرچه کم‌خرج‌تر تهیه نمایند. معمولاً^۱ در فیلم‌های بلند سینمایی به همراه تهیه‌کننده و کارگردان شخص دیگری نیز به اسم مدیر صحنه^۲ اضافه می‌گردد تا بهتر بتواند نیازهای تدارکاتی را پیش‌بینی کند. در موقعی که شخصی خود هم کار تهیه‌کنندگی و هم کار کارگردانی را انجام می‌دهد، معمول بر این است که بلافاصله بعد از تایید مرحله، سرمایه‌گذاری، یک مدیر تهیه^۳ یا مدیر پشتیبانی^۴ به کمک می‌گیرد.

علیرغم مراحل فوق، پس از تکمیل افراد کلیدی جهت پی‌گیری مراحل تدارکاتی، باید یک منشی با تجربه نیز استخدام گردد که هم در کار تایپ فیلمنامه و هم در نوشتن مکتوبات مربوط به فیلم کمک نماید و هم جوابگوی مراسلات، مکاتبات و تلفن‌ها شود.

معمولاً کارهایی که جهت پیش‌بینی تدارکات انجام می‌شود عبارتند از: برآورد بودجه (مخارج کلی فیلم)، جدول بندی برنامه (تنظیم برنامه‌ریزی دقیق جهت فیلمبرداری از شاتهای مورد نظر در روزها و ساعات مشخص)، انتخاب گروه (انتخاب فرد فرد کسانی که جهت کارهای تکنیکی فیلم به‌کار گمارده خواهند شد)، انتخاب بازیگران (انتخاب فرد فرد کسانی که بامشخصات شخصیت‌های فیلمنامه هماهنگی دارند) - و دیگر کارهای تدارکاتی که باید با آن‌چه در فیلمنامه نوشته شده تطابق داشته باشد، فی‌المثل اگر فیلم "کلا" در استودیو فیلمبرداری می‌شود، پیدا کردن استودیوی مناسب و بستن قرارداد با صاحب آن - یا اگر فیلم در مکان خارج از استودیو یعنی لوکیشن^۴ فیلمبرداری می‌شود، چه‌گونه اجازه آن یا چه‌گونه گرفتن مجوز از مقامات صالحه - بعد مسئله طراحی لباس است، طراحی صحنه و پیدا کردن وسایل جهت تزئین

1) ART DIRECTOR

2) PRODUCTION MANAGER

3) ASSOCIATE PRODUCER

4) LOCATION

صحنه، رشیو^۱ فیلم (میزان فیلمی که جهت فیلمبرداری لازم است)، پیدا کردن وسایل فیلمبرداری و وسایل بعد از فیلمبرداری، مثل میز ادیت، موسیقی، میکساز، قطع نکاتیو، اصلاح رنگ، لابراتور و

نسبت فیلم جهت فیلمبرداری یا رشیو

نسبت فیلم در اصطلاح فیلم‌سازی، رابطه‌ای است بین مجموع فیلم خام جهت فیلمبرداری و طول نهایی فیلم که جهت پخش در نظر گرفته می‌شود، فی‌المثل اگر کارگردانی ۴۰۰۰۰ فیت فیلم خام را برای یک فیلم سینمایی که به طریق ۳۵ میلیمتری فیلمبرداری می‌شود و مدت پخش آن نیز یک ساعت و نیم طول می‌کشد، تعیین کند، نسبت فیلم یا رشیوی فیلم جهت فیلمبرداری ۱ به ۵ (۹۰ فیت فیلم ۳۵ میلیمتری = ۱ دقیقه است) خواهد بود.

در بسیاری از فیلم‌های سینمایی، در مرحله برآورد بودجه، در مورد نسبت فیلمی که کارگردان جهت فیلمبرداری پیشنهاد می‌کند، تشریک مساعی و گفتگو می‌شود و پس از توافق، کارگردان اوراق قرارداد را امضا می‌کند و به‌دین‌گونه تعهد می‌کند که قادر است با میزان نسبت فیلم خام پیش‌بینی شده، مرحله فیلمبرداری را به‌تمام برساند. پرواضح است که بعضی از کارگردانان در اثر تجربیات یا خصوصیات شخصی - خود را بر حسب بودجه فیلم هماهنگ می‌سازند و با در نظر گرفتن جنبه اقتصادی، نسبت فیلم را انتخاب می‌کنند. در چنین مواردی اصولاً "شیوه و پشتوانه کاری کارگردان - یا فقدان هرگونه شیوه و پشتوانه‌ای - قبل از عقد قرارداد مد نظر قرار داده می‌شود.

هرچه بودجه فیلم پایین‌تر باشد، به همان نسبت نیز تدارکات آن ظریف‌تر و توجه به کمیت نسبت فیلم و مرحله چاپ و ظهور آن مهم‌تر جلوه می‌کند. در یک فیلم با بودجه بالا، به دلیل پرداخت دستمزدهای کلان و کرایه استودیو و مخارجی که صرف تدارکات و تمرینها می‌شود، مسئله فیلم خام و چاپ و ظهور آن چندان دست و پا گیر جلوه نخواهد کرد.

وقتی یک فیلمساز با تجربه می‌خواهد فیلمی را با بودجه پایین بسازد، مسلماً "در مورد چگونگی استفاده از مواد خام، دست به عصا راه می‌رود، در حالی که یک فیلمساز بی‌تجربه ممکن است بدون توجه به این نکته در مراحل غیر ضروری اسراف کند.

به‌طور کلی تعیین نسبت فیلم جهت فیلمبرداری بستگی مستقیم به محتوای فیلم و بودجه آن دارد، فی‌المثل اگر قرار است بعضی از صحنه‌های فیلمی، پیش‌بینی نشده فیلمبرداری گردد، یا آن فیلم مستند است یا که بعضی از صحنه‌های آن باید به شیوه مستند فیلمبرداری گردد، پرواضح است که چنین فیلمی احتیاج به مواد خام بیشتری دارد، در حالی که فیلمی که تمام صحنه‌های آن به‌طور دقیق نوشته شده و روی هر شات آن نیز دقیقاً کار شده باشد، به فیلم خام کمتری احتیاج دارد. در مواقعی که به علت محدودیتهایی، فیلمی قرار است فی‌المثل ۱ به ۴ فیلمبرداری شود، کارگردان باید توقعش را پایین بیاورد و از فیلمبرداری ماستر سین^۱ - یا صحنه مادر - (بعدا^۲ توضیح داده خواهد شد) با مقداری شاتهای اضافی جهت ترمیم خودداری ورزد. برزی اسکولیموسکی در مورد رابطه بین میزان نسبت فیلم و فیلمنامه و شیوه فیلم سازی در لهستان چنین توضیح می‌دهد:

"در لهستان از آن‌جا که فیلم خام جزو واردات است، بسیار گران تمام می‌شود، از این رو کارگردان موظف است که حداکثر به نسبت ۱ به ۴ فیلمبرداری کند. شیوه فیلمبرداری نیز مثل دیگر کشورها که مواد خام ارزان و فراوان است و برای هر صحنه یک ماستر سین - یا صحنه مادر - با مقداری زیادی شاتهای پوششی^۲ فیلمبرداری می‌کنند، شکل نگرفته و اصلاً چنین فکری با اصول فیلمسازی لهستان همساز نیست، از این رو کارگردان باید قبل از فیلمبرداری، فیلمنامه را دقیقاً برای خود بشکافد و در مورد جزئیات هر شات و تزئین هر صحنه و نحوه بازی هر بازیگر به وضوح بیندیشد. به‌دین شکل، هم فیلمساز و هم دیگر افراد تکنیکی به‌طور دقیق می‌دانند که هر شات از کجا شروع می‌شود

و در کجا خاتمه می‌یابد."

وقتی کارگردانی خود را مقید به این نمود که با مقدار کمی مواد خام فیلمبرداری کند، علیرغم صرفه‌جویی اقتصادی، می‌آموزد که چه‌گونه جزء جزء هر شاتی را از قبل بررسی کند و آنچه در فکر دارد موشکافانه روی کاغذ بیاورد. به‌خاطر آموختن همین دیسیپلین کاری در لهستان بود که یرژی اسکولیموسکی توانست فیلم "نهایت عمق" را با میزان ۱ به ۷ در انگلستان و آلمان بسازد و بسیاری از صحنه‌ها را آن‌چنان دقیق بررسی کند که با تمرین کافی فقط یک برداشت نماید.

معمولاً "کارگردان فیلم‌های مستند، می‌تواند با توجه به محتوی و بودجه فیلم، میزان بالایی را جهت فیلمبرداری در نظر بگیرد، اغلب ۱ به ۲۰. این کار با توجه به این‌که محتوای فیلم‌های مستند محتاج به تغییر پذیری و انعطاف بیشتری است و بسیاری از شاتهای آن نیز پیش بینی نشده باید فیلمبرداری گردد، قابل توجه است.

ماحصل کلام، آنچه مواد خام را در بر می‌گیرد، باید در مرحله تدارکات پیش بینی و تصمیم‌گیری شود - که آیا فیلم سیاه و سفید باشد یا رنگی؟ ۱۶ میلیمتری باشد یا ۳۵ میلیمتری یا ۶۵ میلیمتری؟ - پرواضح است که تمام این تصمیم‌گیریها به موضوع و بودجه فیلم بستگی دارد و از آن‌جا که بیشتر خریداران عمده فیلم‌های سینمایی، مؤسسات تلویزیونی هستند، از این رو بیشتر سرمایه‌گذاران سینمایی نیز سعی می‌کنند بازار تلویزیون را قبل از اقدام به ساختن فیلم در نظر بگیرند، احتمالاً این شیوه فیلم‌سازی محدودیتهایی نیز در کار هنری کارگردانانی که فیلم‌برداری سیاه و سفید را به رنگی ترجیح می‌دهند، بوجود می‌آورد، ولی این واقعیتی است که امروزه فیلم‌های رنگی تقریباً اکثر بازار فیلم‌های تجاری و تلویزیونی را به خود اختصاص داده است.

انتخاب افراد گروه

تهیه کننده با توجه به شناخت روحیه افراد، مسئول است که عناصری را انتخاب و گرد هم جمع کند که از نظر روحیه با هم هماهنگی داشته و بتوانند

با همکاری هم فیلم را با موفقیت با تمام رسانند. پرواضح است که چنین انتخابی، از آن جا که بعضی از این افراد در رابطه تنگاتنگی با کارگردان قرار خواهند گرفت، باید با مشورت کارگردان صورت گیرد. در جایی که کارگردان خود تهیه کننده هم هست، چنین وظیفه‌ای را باید خود به تنهایی انجام دهد. هرچند سرمایه‌گذاری پیدا می‌شوند که حتی در مورد افراد جزء تکنیکی هم نظرات خود را اعمال می‌کنند، ولی اصولاً آنها ترجیح می‌دهند که بیشتر در مورد بازیگران بالاخص بازیگران نقش‌های عمده اظهار نظر و احیاناً اعمال نفوذ نمایند. در جایی که قرار است فیلمی با بودجه کم ساخته شود، اصولاً تهیه کننده ترجیح می‌دهد افرادی را انتخاب نماید که هم سریع کار می‌کنند و هم دستمزد کم دریافت می‌دارند. در جایی دیگر، وقتی قرار است فیلمی با بودجه بالا ساخته شود، معمولاً تهیه کننده به مسایل دیگری توجه می‌کند و آن، این که فی‌المثل فیلمبرداری را انتخاب نماید که هم اسم و رسمی داشته باشد و هم در کار خود خبره باشد، یا بازیگری را انتخاب نماید که از اعتباری در سینما برخوردار باشد.

هرچند امروزه کمتر مرسوم است که فیلم‌هایی به وسیله شرکت‌هایی که خود نیز مالک تمام استودیو و آلات و ابزار فیلمبرداری باشند، ساخته شود، ولی باز در چنین مواردی طبیعی خواهد بود که از کارگردان خواسته شود از افرادی استفاده کند که در استخدام آن شرکت هستند. آنهایی که برای مؤسسات تلویزیونی فیلم می‌سازند، اجباراً با چنین موانعی باید دست و پنجه نرم کنند.

اگر فیلم‌سازی می‌خواهد با افرادی همکاری داشته باشد که خیالش از هر نظر راحت باشد، بسته به این که کدام قسمت فیلم برایش مهمتر است، باید به همان نسبت در انتخاب فی‌المثل فیلمبردار، مدیر صحنه، ادیتور - یا هر قسمت دیگر - وسواس بخرج دهد. آن چه مسلم است علیرغم نکته فوق، نکته دیگری هست که در همه فیلم‌سازان به طور نسبی مشترک است و آن این که آنها سعی می‌کنند افرادی را انتخاب کنند که با او رابطه صمیمانه داشته و زبان او را می‌فهمند - و به همین دلیل نیز قادرند از نظر کیفی محتویات ذهنی او را به نسبتی کم یا زیاد درک کرده و در شکل دادن آن محتویات با او همکاری کنند. داشتن رابطه

نزدیک بین کارگردان و یک یا چند تن از افراد تکنیکی باعث پیدایش بسیاری از فیلم‌های بزرگ شد که از نمونه‌های آن می‌توان رابطه بین گریفیت با بیلی بیتز^۱ و این اواخر همکاری جوزف لوزی با ریچارد مک دونالد^۲ و قبل از آن همکاری با داگلاس اسلوکومب^۳ و جری فیشر^۴ به‌عنوان مدیر فیلمبرداری را نام برد.

چارلز کریشتون^۵ که او نیز با اسلوکومب کار کرده، درباره رابطه‌شان چنین توضیح می‌دهد:

"اسلوکومب که مدیر فیلمبرداری بود، عادت داشت همیشه با یک فیلمبردار کار کند. این اواخر وقتی من با آنها همکاری پیدا کردم، آن چنان بطة خوبی بین ما بوجود آمد که برای من زنده‌کننده خاطره کار در استودیوهای ایلینگ^۶ شد و رابطه صمیمانه‌ای که در آن موقع بین نویسنده، مدیر تدارکات و کارگردان وجود داشت. ما آن چنان زبان یکدیگر را خوب درک می‌کردیم که می‌توانستیم به راحتی درباره جزء جزء فکری که قصد ساختنش را داشتیم ساعتها بحث و تبادل نظر نماییم، در حالی که هستند بعضی از مدیران فیلمبرداری که نه رابطه‌ای با فیلمبرداران خود دارند و نه در کار آنها مداخله می‌کنند. آنها تمام مشکلات را به‌عهده فیلمبردار می‌گذارند و اگر مسئله‌ای، حتی جزئی پیش آید، باید کارگردان با فیلمبردار حل نماید. طوری که در نهایت احتمالا "کارگردان ترجیح می‌دهد که دیگر مدیر فیلمبرداری در مسایل دخالتی نکند. خلاصه کلام این که اگر بتوان با افرادی کار کرد که هم کارشان را بلدند و هم نسبت به آن تعهد احساس می‌کنند، هم از نظر وقت صرفه‌جویی خواهد شد و هم از نظر بودجه. از طرف دیگر، به هنگام فیلمبرداری هیچ فرصتی برای مقدمه‌پردازی یا رعایت سلسله مراتب وجود ندارد و به‌ندرت می‌توان انتظار داشت که کارگردان بخواهد نظرانی را که غفلتا" به مغزش خطور می‌کند، از طریق مدیر فیلمبرداری

1) BILLY BITZER

2) RICHARD MACDONALD

3) DOUGLAS SLOCOMB

4) GERRY FISHER

5) CHARLES CRICHTON

6) EALING

به فیلمبردار بگوید، درحالی که می‌تواند خود مستقیماً "به فیلمبردار بگوید. از این رو کارگردان و فیلمبردار هر دو باید زبان یکدیگر را خوب بفهمند".

انتخاب ادیتور، یکی از عمده‌ترین مراحل فیلم است، چرا که در واقع این ادیتور است که با ظرافت سعی می‌کند ریتم و پرداخت به فیلم بدهد. متأسفانه اشکالی که در کار بسیاری از کارگردانان معاصر وجود دارد این است که اغلب با پرمدعایی در حین ادیت تصمیماتی می‌گیرند که از طرفی باعث کندی کار ادیتور می‌شود و از طرف دیگر موجب می‌گردد که ادیتور نتواند از فانتزی خود در جهت خلاقیت هنری فیلم بهره گیرد. در ضمن باید پیوسته مد نظر داشت که هرچه قدر کارگردانی با ظرافت روی فیلمنامه‌ای کار کرده باشد و مرحله فیلمبرداری را هم با موفقیت گذرانده باشد، به همان نسبت یک ادیتور بد می‌تواند تمام اندیشه‌های او را به هم بریزد و اشکالاتی در ساختمان فیلم برای او بوجود آورد.

"در فیلم "کابوی نیمه شب" در همان مراحل اولیه ادیت که هنوز یکی دو حلقه اول فیلم را هم تمام نکرده بودیم با اشکالاتی مواجه شدیم، چرا که کاتنها به هیچ وجه با هم جور نبود. اصلاً "اختلاف سلیقه" زیادی بین من و ادیتور وجود داشت، طوری که من مجبور شدم برای حل این مشکل جیمز کلارک^۱ را از انگلستان دعوت کنم. من گنج شده بودم و نمی‌دانستم چه‌کار باید بکنم. در اثر کلنجاری که با ادیتور پیش آمده بود، فیلم‌ها آن قدر درهم و برهم شده بود که من فیلم خودم را هم دیگر نمی‌توانستم تشخیص دهم، از این رو محتاج به ذهن خلاقه یک ادیتور درست و حسابی بودم که بتواند فیلم را از این پا در هوایی نجات دهد. ما تمام کاتهایی را که در همان یکی دو حلقه اول شده بود، از هم جدا کردیم و سر جای اولش چسباندیم، طوری که فیلم به صورت راش^۲ درآمد، بعد کار را با جیمز کلارک آغاز کردیم. چنین اتفاقاتی هر آن

1) JAMES CLARK

۲- RUSH مجموعه فیلمهای فیلمبرداری شده است که به‌طور پس و پیش و نامنظم از لایراتور به اتاق ادیت فرستاده می‌شود تا کار ادیت روی آن صورت گیرد. در این مرحله آن چه روی راش صورت می‌گیرد، اصطلاحاً "کیی کار" WORKING PRINT گویند.

ممکن است پیش آید. " (سله زینگر) .

اگر کارگردان از قبل ریتم فیلم را دقیقاً برای خودش مشخص کرده باشد و با آن ریتم نیز فیلمبرداری کند، کار ادیتور را بی‌نهایت ساده خواهد کرد. در ضمن کارگردان باید توازن و ریتم هر صحنه را به وضوح بداند تا بازیگرانش را بر حسب آن هدایت کند، علاوه بر آن، کارگردان باید بداند که هر تصویر چه اندازه در روانی و سلاست فیلم تأثیر خواهد داشت و سنگینی بصری آن به چه اندازه خواهد بود.

" اصولاً در همان مرحله تدارکات است که من درباره اتمسفر و نحوه میزان سرعتی که در سراسر فیلم باید رعایت شود، می‌اندیشم، بعد در طول زمانی که فیلمنامه را به شاتهای متعددی برای فیلمبرداری آماده می‌کنم، اهمیت و سنگینی خاصی را که هر تصویر باید داشته باشد، محاسبه می‌کنم، تا در موقع ادیت بتوانم با قراردادن آن شات در جای مشخص و لحظه مساعد تأثیری را که می‌خواهم، در بیننده بدست آورم. از این رو ضروری است که کارگردان مدت زمانی را که هر شات لازم دارد و اهمیت و سنگینی آن را از قبل بررسی نماید. بعضی اوقات صحنه باید دارای ریتم کندی باشد با کاتهای خیلی کم و بعضی اوقات صحنه دارای ریتم تند است - مثل صحنه‌های خشونت آمیز - با کاتهای سریع که در مورد دومی مسلماً استفاده از شاتهای پوششی^۱ زیادی، ضرورت پیدا می‌کند. " (کول)

رابطه کارگردان نسبت به فیلم به‌گونه پدر است نسبت به فرزند و رابطه ادیتور نسبت به فیلم به‌گونه معلم است نسبت به شاگرد. آن چه مسلم است این است که فیلمی را که کارگردان می‌سازد، مدتها با آن زندگی کرده است، نسبت به آن احساساتی یا غضبناک شده است، بعضی از قسمت‌های آن را حذف و نکات تازه‌ای به آن اضافه کرده است - به قولی آن قدر آن را تر و خشک کرده تا توانسته فیلم را روی میز ادیت برساند. در این مرحله دیگر جزء جزء ماقع فیلم جزو زندگی او شده است - و مسلماً نسبت به آن حساسیت بیش از

اندازه از خود نشان می‌دهد. در این جاست که ادیتور نقش معلم را به عهده می‌گیرد و سعی در شکل دادن فیلم می‌کند. چه بهتر که کارگردان، فیلم را به دست ادیتور بسپارد و فقط در مورد چگونگی بهتر شکل دادن آن با او تشریک مساعی نماید. در این مورد جان شله زینگر چنین اظهار نظر می‌کند:

"اصولا" برای فیلمساز مشکل است که خودش فیلمی را که ساخته و با آن زندگی کرده است، ادیت کند، بالاخص وقتی که مجبور شود شاتهایی را که دوست می‌دارد، دور بریزد. بدبختانه همین مسئله ممکن است باعث شود که کارگردان قسمتهایی از فیلم را دور بریزد که در واقع نباید دور بریزد، بلکه باید در جهت خلاقیت فیلم از آن استفاده کند. به دین نحو کارگردان خیلی راحت پرسپکتیو را گم می‌کند، در حالی که او باید به طور دایم فکر کند، حتی بعد از دیدن راف کات^۱ نیز خوب بیندیشد تا در جهت بهتر شدن فاین کات اعمال کند. کارگردان نباید با سماجت به افکار خود متوسل شود و همه چیز را لایتغیر بداند و بخواهد فقط و فقط آن چه خود می‌اندیشد پیاده کند، زیرا به تدریج که مرحله فیلمبرداری و ادیت پیش می‌رود، چه بسا که در جهت بهتر شدن فیلم عقیده یا پیشنهادی اظهار گردد که کمک شایانی به شکل‌گیری آن بکند".

میزان سرعت یا تمپو^۲

علیرغم موضوع یا سبک فیلم، کارگردان باید در موقع تکمیل فیلمنامه

۱- ROUGH CUT در موقع ویراستاری، فیلم معمولاً "سه مرحله را طی می‌کند، مرحله اول اسمبلی ASSEMBLY یا قراردادن شاتها به دنبال هم بر حسب روال فیلمنامه، بدون قطع کردن و دور ریختن حتی یک کادر از تصویر. مرحله دوم راف کات، به معنی قطع کردن نسبی تصاویر به‌روالی که در فیلمنامه آمده. مرحله سوم فاین کات FINE CUT به معنی قطع کردن دقیق تصاویر به‌روالی که در فیلمنامه آمده و درواقع به آن‌گونه که فیلم باید روی پرده به نمایش درآید.

میزان سرعت مناسبی برای فیلمش در نظر گیرد که با محتوای فیلم هماهنگی داشته باشد و برای خود مشخص کند که در کدام قسمت فیلم، بیننده باید از خود واکنش نشان دهد. برای نیل به چنین هدفی، کارگردان باید صحنه‌های فیلم را از هم تفکیک نموده و روی هر صحنه به‌طور مجزا تأثیری را که باید آن صحنه، یا شاتی از آن صحنه، روی بیننده داشته باشد، مورد بررسی قرار دهد تا وقتی صحنه‌ها به‌دنبال هم ادیت شد، مشخص گردد که سنگینی فیلم در کدام قسمت باید باشد - و برای به‌دست آوردن آن تأثیر چه میزان سرعتی انتخاب کند که مناسب آن باشد. فیلم موفق فیلمی است که تمام حواس بیننده را به خود جلب نماید، اما در مورد این که به چه نحو می‌توان حواس او را به فیلم جلب نمود، بستگی مستقیم به شیوه پرورش و تکمیل زمینه فیلم دارد.

عواملی که برای پیدا کردن میزان سرعت مناسب باید مورد کنکاش قرار گیرند، عبارتند از:

۱- فیلمنامه: درام است یا کمدی؟ جنگی است یا رومانتیک؟ سیاسی است یا تاریخی؟ و... پس از این که متن فیلمنامه مشخص گردید، باید به این پرسش پاسخ داد که آیا فیلم نیازمند تم سریع است با کاتهای متعدد و برداشتهای کوتاه یا این که فیلم نیازمند تم کند است با کاتهای کم و برداشتهای بلند؟ آیا به‌طور کلی نحوه نقش‌آفرینی بازیگران برای خود کارگردان درک شده و می‌تواند به بازیگران تفهیم کند؟

۲- بازیگران: آیا آنها قادرند به همان گونه که انتظار می‌رود شخصیت‌های نوشته شده در فیلمنامه را نقش‌آفرینی کنند؟

۳- طرح تهیه: نحوه فیلمبرداری و نورپردازی صحنه‌ها به چه طریق باید باشد؟ آیا کیفیت انتخاب رنگ (سیاه و سفید یا رنگی) به اندازه کافی با فضای فیلم هماهنگی دارد؟

چه کارگردانی از قبل درباره جزئیات صحنه‌ها و نحوه بازیها اندیشیده باشد و چه کارگردانی به این مسایل اهمیتی نداده باشد و بخواهد وقتی سر صحنه رسید در مورد نحوه انتخاب زوایا و شیوه بازیگری بدیهه‌سازی کند، او موظف است که تمام محتویات فیلمنامه را به‌درستی درک کرده باشد و از کاربرد کمی و

کیفی هر تصویر تجسمی داشته باشد و دریابد در کجا، کدام تصویر را باید قرار دهد که تأثیر و هدف خاص خود را القاء کند. این کار کمک شایانی به کارگردان خواهد کرد، به‌ویژه وقتی که بازیگران را هدایت می‌کند یا منظوری دارد که می‌خواهد با یکی از دست اندرکاران تکنیکی در میان گذارد.

اعتماد به نفس

یکی از وظایف مهم کارگردان، ایجاد جو مناسب در مکان فیلمبرداری است. ایجاد چنین جوی به‌ویژه در آغاز کار فیلمبرداری بسیار مهم است. علیرغم تمام کارهای گسترده تدارکاتی، اولین روز فیلمبرداری می‌تواند نمایانگر مشکلات تازه و منحصر به فردی باشد که فقط تجربه می‌تواند حلال آن باشد.

کارگردانی که تمام جزئیات کار را به‌طور دقیق از قبل اندیشیده باشد و با محتویات فیلمنامه زندگی کرده باشد، نه فقط روز اول، بلکه در طول تمام لحظاتی که فیلم در شرف تکوین است، می‌داند چه می‌خواهد و چه کار باید بکند.

"کارگردان موظف است در طول مدتی که می‌خواهد موضوعی را بسازد با تمام محتویات آن زندگی کند. بسیاری از کارگردانان علیرغم موشکافی خاصی که قبل از فیلمبرداری روی فیلمنامه انجام می‌دهند و جزء جزء آن چه می‌خواهند فیلمبرداری کنند طرح‌ریزی و تنظیم می‌کنند، درست روز قبل از هر روز فیلمبرداری نیز وقتی کار آن روز تمام شد، مقدمات روز بعد را فراهم می‌کنند. با اتخاذ چنین شیوه‌ای است که آنها می‌توانند قبل از این که پا به صحنه بگذارند، تصویر روشنی از آن چه می‌خواهند انجام دهند در ذهنشان بسازند. من به یاد ندارم موقع ساختن فیلمی پا به صحنه گذاشته باشم، بدون این که فکر تازه‌ای در مورد آن چه در مقابل دوربین باید قرار گیرد در مغز نداشته باشم." (کول)

اقتصاد

چه‌گونگی تطبیق دادن موضوع با بودجه فیلم — چه بودجه زیاد چه کم —

بسنگی به دیسیپلین هنری فیلمساز دارد. کارگردان باید بتواند موضوع فیلم خود را با بودجه‌ای که بر حسب آن در نظر گرفته می‌شود تطابق داده و فیلم را به اتمام برساند - و بودجه نیز باید طوری برآورد شده باشد که با موضوع فیلم تطابق داشته باشد و بتوان با آن، فیلم مورد نظر را ساخت. آنچه مهم است این است که کارگردان باید با این قیودات برخورد مثبت نماید و با این دید به قضیه نگاه کند که با بودجه قابل دسترس چه می‌تواند بکند.

بسیاری از فیلمسازان صاحب نام که با بودجه‌های بالا فیلم می‌سازند، مجبورند به همان نسبت نیز فشارهایی را تحمل کنند، مثلاً "به محض این که پخش‌کننده‌ای برای فیلمشان تعیین شد، برای رسیدن به توافق، فیلم کوتاهی جهت تبلیغ پخش‌کننده نیز باید بسازند. توافق چنین قراری اغلب باعث دردمر می‌شود، چرا که پخش‌کننده‌ها اغلب سوداگرانی هستند که درصددند فیلم از هر نظر بیمه شده باشد و به همین دلیل نیز سرمایه‌گذاری را تهیه‌کننده را مجبور می‌سازند که در حین عقد قرارداد، در مورد شرکت حداقل یکی از بازیگران فیلم اعمال نفوذ کنند تا به‌دین‌وسيله فروش فیلم را بیمه نمایند.

باتوجه به این که به ندرت ممکن است فیلمی با بودجه نامحدود ساخته شود، مع الوصف بسیاری از فیلمسازان جوان از فقدان سرمایه کافی جهت ساختن فیلم شکوه می‌کنند. باید توجه داشت که برای ساختن هر موضوعی، سرمایه خاصی احتیاج است و چه بسا که بتوان موضوعی را با صد فیت فیلم جهت یک دقیقه نمایش ساخت و موفقیت هم بدست آورد. از این رو کسی که قصد ساختن فیلمی را دارد، ابتدا باید دریابد که برای انتقال موضوع فیلم به بیننده، زمان نمایش آن چه مدت باید باشد، در ثانی با چه مقدار فیلم خام می‌توان آن را ساخت، در ثالث با چه بودجه‌ای می‌توان آن را تمام کرد که دست وپال کارگردان را هم نبندد. اگر بودجه‌ای پایین‌تر از حد معمول باشد، مسلماً "کارگردان باید از محل‌های پر طمطراق برای فیلمبرداری و ابزار و ادوات گران و وسایل پرهزینه صرف‌نظر کند و تم فیلمنامه را با همان بودجه محدودی که سرمایه‌گذار - یا تهیه‌کننده - در نظر گرفته تطبیق دهد، بدون این که عصاره فیلم را خدشه‌دار سازد یا بنا به عللی موضوع را برای بیننده غیر قابل فهم نماید.

به هر حال، فیلمنامه‌ای که با دقت به رشته تحریر درآمده باشد، با مشکلات چندانی روبرو نخواهد شد. همان‌گونه که قبلاً توسط یرژی اسکولیموسکی نیز توضیح داده شد، به علت مشکل فیلم خام در لهستان، روی آن حساب شده عمل می‌کنند و حداکثر امتیازی که به یک کارگردان می‌دهند این است که به او اجازه می‌دهند به نسبت ۱ به ۴ فیلمبرداری کند. با این حساب، فیلمساز خود را مقید می‌سازد که قبل از فیلمبرداری، فیلمنامه را آن چنان زه‌کشی کند و روی جزء جزء آن، چنان کار کند که بتواند فیلم را قبل از فیلمبرداری برای خود تجسم نموده و روی پرده ببیند. این شیوه فیلمبرداری، هم از نظر اقتصادی مقرون به صرفه است و هم فیلم را بیمه می‌کند - که تزیین و آرایش صحنه‌های ارزانی مورد استفاده قرار گیرد و از همه مهمتر از تغییر عقیده کارگردان، که هر لحظه ممکن است سر صحنه فیلمبرداری انجام گیرد، جلوگیری کند. به‌دین گونه کارگردان از طرفی با مشکلات پیش بینی نشده مواجه نخواهد شد و از طرف دیگر از تلف شدن وقت و تاءخیر در روزهای محاسبه شده فیلمبرداری نیز ممانعت بعمل می‌آورد - تاءخیراتی که می‌توانند خیلی گران تمام شوند، به‌ویژه در مواقعی که بازیگران روزانه دستمزد دریافت می‌دارند و کرایه ابزار و ادوات فیلمبرداری نیز گران تمام می‌شود، یا قرار است برحسب قراردادی آن فیلم در زمان معینی ساخته و تحویل گردد. پرواضح است که اصولاً سرمایه‌گذار هم به فیلمنامه‌هایی اعتماد می‌کند که روی جزء جزء صحنه‌هایی که قرار است فیلمبرداری شود، دقیقاً کار شده باشد.



دورنمای بعد از یک نبرد، ۱۹۷۰، آندره‌ی وایدا^۱



مستاء جر، ۱۹۶۶، یانوش مایوسکی^۱

صرفه‌جویی یا کمبود فیلم خام نباید مانعی شود در راه کارگردانی که قادر است از قبل تمام جزییات فیلم را تنظیم نماید و دارای دیسیپلین کاری مگفی نیز هست. بسیاری از فیلمهای اروپایی در بیست و پنج سال اخیر در لهستان ساخته شده‌اند. کشوری که فیلم خام یکی از مشکلات اساسی فیلمسازان آن است و در موقع فیلمبرداری به دقت و حساب شده از آن استفاده می‌شود. کشورهای دیگر نیز که دارای اقتصاد نا استواری هستند فی‌المثل هندوستان، با وجود محدودیتی که از نظر فیلم خام دارند، مع‌الوصف فیلم‌های قابل تعمقی می‌سازند. بهترین پیشنهادی که می‌توان به یک کارگردان جوان توصیه کرد این است که با دیسیپلین و شم اقتصادی سینما آشنا گردد.



دزد دو چرخه، ۱۹۴۸، ویتوریو دسیکا

سبک

یکی از مسئولیتهای کارگردان اتخاذ سبکی مناسب برای فیلمش است. در مورد تحلیل سبک کارگردان، از طرف منتقدین نظراتی اظهار می‌شود که چون شیوه تحلیل آن از مقوله ما خارج است، از آن صرفنظر می‌کنیم و به اصل موضوع می‌پردازیم - و آن این که کارگردان عملاً "موظف است در مورد فضای فیلم، شیوه بازیگری، نحوه فیلمبرداری، نورپردازی، ادیت و غیره تصمیم بگیرد و با همین تصمیم گیریهاست که کارگردان سبک خود را مشخص می‌کند. کارگردان با این کار درون خود را می‌شکافد و شخصیت نهان خود را بروز می‌دهد. در واقع همین لایه‌های نهان در اوست که به تصویر در آورده می‌شوند و خلاقیت هنری خود را آشکار می‌سازند. جان شله‌زینگر در مورد سبک چنین اظهار می‌دارد:

"من در مورد سبک فیلمی که قصد ساختنش را دارم دقیقاً" با فیلمبردار و طراح صحنه به بحث می‌پردازم و حتی اگر برای روشن‌تر کردن منظورم لازم باشد فیلم‌هایی نیز از کارگردانان دیگر نشان می‌دهم تا بهتر بتوانم هدفم را در مورد رنگ، ساختار، فرم، زمینه یا هر چیز دیگری توضیح دهم. با وجود این بعضی اظهار می‌دارند که من دارای سبک مشخصی نیستم. حقیقت این است که من دقیقاً" می‌دانم هر تصویر فیلم چه‌گونه باید به‌نظر آید، ولسی پرواضح است که معمولاً" مشکلاتی پیش می‌آید که روال سبک را مختل می‌سازد، فی المثل وقتی قرار است کپی‌های زیادی از یک فیلم رنگی برای پخش گرفته شود، این اشکال خودنمایی می‌کند. در فیلم‌های سیاه و سفید به‌مراتب راحت‌تر می‌توان روال سبک را حفظ کرد، چرا که با همه سعی و کوششی که برای بدست آوردن رنگ خاصی در فضای فیلم بکار برده می‌شود، وقتی فیلم برای ظهور به لابراتوار داده می‌شود، باید فاتحه رنگ را خواند، چون احتمال این که دقیقاً همان رنگ به شما داده شود خیلی ضعیف است. من با همه وسواسی که بخرج می‌دهم، مع الوصف مجبور شدم برای یک کپی استاندارد از فیلم "کابوی نیمه شب"، آن قدر در لابراتوار بمانم تا بتوانم پس از کشیدن چهارده کپی مختلف،

یک کپی مناسب بدست آورم. از آن پس دیگر هیچ چایی را نتوانستم پس از کپی گرفتن، از نظر رنگ با آن کپی تطبیق دهم. این فقط یکی از مسائلی است که مرا وادار می‌دارد در مورد رنگ اصرار ورزم."

کیفیت نورپردازی رنگی، علیرغم اشکالات مرحله چاپ، به هنگام فیلمبرداری از رنگهای تند، اشکالات دیگری نیز بوجود خواهد آورد.

"این اواخر فیلمی می‌ساختم که می‌خواستم زمینه فیلم گرینی^۱ باشد. پرواضح است که ایجاد چنین زمینه‌ای در فیلم رنگی به دشواری امکان دارد، از این‌رو بعد از صحبت با فیلمبردار، او به این نتیجه رسید که برای بدست آوردن چنین زمینه‌ای بهتراست تمام رنگها را کدر انتخاب کنیم. من می‌خواستم با ایجاد زمینه گرینی خاکستری، فیلم حالت گرفته و مات داشته باشد، از این‌رو وقتی فیلمبردار پیشنهاد خود را اظهار داشت با او موافقت کردم. در فیلم فوق با وجود این که هوا کاملاً ابری بود و من هم می‌خواستم تا آن‌جا که امکان داشت رنگ سرخ را محو می‌کردم، ولی در فضای شهر لندن با رد شدن گهگاه اتوبوسهای سرخ رنگش کار ما را با اشکال روبرو ساخت، طوری که ما نتوانستیم به‌طور کامل رنگهای تند را محو سازیم. بگذریم که چاره‌ای نبود جز این که کارمان را ادامه دهیم و فیلمبرداری کنیم با این خوش خیالی که بینندگان عادی، دقت زیادی جهت تمایز رنگهای مختلف از هم، بکار نمی‌برند." (ریلا)

یکی دیگر از نکاتی که به سبک فیلم مربوط می‌شود این است که آیا فیلم در استودیو ساخته می‌شود یا در لوکیشن^۲.

"اصولاً من ترجیح می‌دهم فیلم را در فضای واقعی‌اش بسازم، فی‌المثل

۱- GRAINY زمینه گرینی به زمینه‌ای گفته می‌شود که فیلم در بافت خود دارای دانه‌های سرفک مانند باشد، به‌طوری که در موقع نمایش روی پرده نیز به‌وضوح دیده شود.

۲- LOCATION هر فضایی خارج از استودیو که با محتوای نوشته شده در فیلمنامه مطابقت داشته باشد و برای فیلمبرداری انتخاب گردد لوکیشن‌گویند.

اگر موضوع فیلمنامه‌ای در کویر بی آب و علفی اتفاق می‌افتد، ترجیح می‌دهم که برای فیلمبرداری صحنه‌های آن به همان محل بروم - حتی اگر چنین مکانی توسط تخیلات ذهن نویسنده خلق شده باشد، بازهم ترجیح می‌دهم جایی که نسبتاً "شبه به آن محل باشد پیدا کنم. من هرگز حتی برای یک شات از فیلم‌هایم هم دکوری نساخته‌ام، در حالی که مطمئنم برای ایجاد بعضی حالات، دکوربندی امری اجتناب پذیر است. به نظر من استودیو خشک و بی‌روح است و اصلاً "جای فیلم‌سازی نیست، در عین حال باید اقرار کنم که بسیاری از فیلم‌های بزرگ و موفق در همین استودیوها ساخته شده‌اند". (ریچاردسون ۱)

دو دختر، (۱۹۶۱، ساتیا جیت رای)



برخلاف ریچاردسون، جان شله زینگر فضای استودیو را به لوکیشن ترجیح می‌دهد.

"اکنون دیگر پس از سالها کار کردن در سینما وقتی فیلمنامه‌ای را به قصد ساختن مطالعه می‌کنم، بلافاصله چه‌گونه‌ی ساختن صحنه‌های آن در استودیو در ذهنم مجسم می‌شود. البته این موضوع برای خودم کاملاً روشن است، زیرا کار کردن در استودیو هم از نظر صدابرداری مطمئن است و هم این که حواس همه روی کارشان متمرکز می‌گردد و دیگر چیز مزاحمی باعث اغتشاش حواسها نمی‌گردد. از طرف دیگر کارکردن در استودیو این حسن را دارد که بلافاصله پس از فیلمبرداری از یک شات، می‌توان به فوریت دیواره‌های دکور را جابه‌جا کرد و شات بعدی را گرفت."

وقتی قرار است قسمتی یا تمامی فیلمی در لوکیشن فیلمبرداری شود، لازم است که فضای لوکیشن با فضای فیلمنامه مطابقت داشته باشد. در این جا ضروری است توضیح داده شود که یا فیلمنامه بر مبنای مکانی واقعی نوشته شده یا بر مبنای مکانی تخیلی. در صورت اول، خیلی ساده می‌توان به مکان واقعی رفت و کار فیلمبرداری را شروع کرد. در صورت دوم، ضروری است مکانی که شباهتی نسبی با مکان تخیلی فیلمنامه دارد، پیدا شود و مجدداً با در نظر گرفتن مختصات مکان جدید، شرایط فیلمسازی را بر مبنای آن پیاده کرد. در این مرحله لازم است تمام نیازهای خدماتی که حول و حوش آن مکان باید وجود داشته باشد مورد ملاحظه قرار گیرد، فی‌المثل در مورد وجود برق — یا در صورت عدم برق، چه‌گونه‌ی تسهیلات جاده جهت انتقال ژنراتور برای تولید برق به آن جا. همین‌طور امکان استفاده از صدا برداری سر صحنه و دور بودن آن مکان از سر و صدای مزاحم ترافیک. مدیر فیلمبرداری در این موقع نیز موظف است که مکان انتخاب شده را برای فیلمبرداری مورد بازبینی و مطالعه قرار دهد که آیا در کنار دریا واقع شده است یا در کویر — و به‌طور کلی هوای آن جا چه تأثیراتی احتمالاً قبل یا بعد از فیلمبرداری ممکن است روی موادخام بگذارد. در چه فصلی از سال فیلمبرداری می‌خواهد صورت گیرد؟ هوای آن جا استوایی است یا قطبی؟ چه اشعه‌هایی در هوا موجود است؟ برای جلوگیری از

اتفاقات نوری چه اقدامات و پیش بینی‌هایی باید صورت گیرد؟ علیرغم مسایل فوق، نقشه برداری و شناخت نوع زمین و عوارض و عوامل موجود در آن منطقه از ضروریات است. جوزف لوزی ابتدا قرار بود فیلم "موجوداتی در دورنما" را در مراکش بسازد، ولی پس از مطالعه کافی درباره آن و این‌که در سایه دمایی برابر با ۱۴۰ درجه فارنهایت داشت، آن را داغتر از آن‌چه برای فیلم تصور می‌کرد تشخیص داد، بعد که مکان دیگری انتخاب شد، با رابرت شاو فیلم‌نویس آن فیلم نشست و فضای محیط تازه را با فیلمنامه هماهنگ ساخت، چرا که محیط تازه مشخصات ویژه‌ای داشت که الزاماً تغییرات و اصلاحاتی را در فیلمنامه ایجاب می‌کرد.

"وقتی مکان تازه را برای فیلمبرداری انتخاب کردیم، تغییراتی را نیز در فیلمنامه ضروری دیدیم. من جدولی درست کردم تا با استفاده از آن بتوانم ربطی بین فیلمنامه و مکان فیلمبرداری ایجاد نمایم، من در نظر داشتم مرحله تعقیب از دریایی شروع شود که کوههایی نیز در اطراف آن وجود داشته باشد. چنین مکانی باید این احساس را القاء می‌کرد که مکانی پرت و دور افتاده است — مکانی که بیننده قادر باشد آن را در هر کجای این‌کره خاکی تصور نماید، البته تمام این فکرها بعد از دیدن مکان جدید به مغز خطور کرد که لازم دانستم تغییراتی نیز در فیلم‌نامه بدهم که قابل انطباق با لوکیشن باشد." (لوزی)

اگر مکان انتخاب شده فوق بر حسب اتفاق وسط شهر می‌بود، پر واضح است که مشکلات زیادی را نیز در بر می‌داشت و کارگردان را ملزم می‌ساخت که دستیار با تجربه‌ای در کنار خود داشته باشد و افراد اضافی دیگری را نیز جهت همکاری فرا بخواند. در این مرحله دستیار کارگردان ازدحام غیر قابل کنترل خیابان را زیر نظر دارد و افراد اضافی را به‌عنوان بازیگران فرعی اطراف بازیگر اصلی قرار می‌دهد تا در میان جمعیت او را محاط کنند. با این کار حداقل می‌توان مطمئن شد که اطرافیان بازیگر اصلی، بی‌دلیل زیرچشمی یا خیره به

دوربین نگاه نخواهند کرد، یا حرکت پیش بینی نشده‌ای انجام نخواهند داد که باعث خراب شدن شات گردد. یک قانون نوشته نشده در صنعت سینما وجود دارد که به دستیار اول کارگردان این اجازه را می‌دهد تا صحنه‌های شلوغ و پر جمعیت را هدایت نماید. اگر کارگردانی چنین شیوه‌ای را نمی‌پسندد، پرواضح است که می‌تواند آن را ندید بگیرد، ولی معمول بر این است که چنین کارهایی به او واگذار می‌شود.

صحنه‌هایی که در استودیو بازسازی می‌شوند و قرار است حالت فضای خارجی را القاء کنند، باید آن‌چنان دقیق درباره آنها تحقیق شده باشد و آن چنان با مهارت در استودیو ساخته شوند که بتوانند سندیت خود را در تصویر حفظ کنند. حفظ این سندیت به‌ویژه موقعی الزامی است که قسمتی از نمای آن صحنه در لوکیشن فیلمبرداری شده باشد، بعد در تداوم آن قرار است نماهای داخلی در استودیو ساخته شوند. در این موقع باید تمام جزئیات آن صحنه که قرار است در استودیو ساخته شود، مثل اصول ساختمانی، معماری، رنگ و دیگر ابعاد آن که در واقعیت وجود دارند مورد ملاحظه و رسیدگی قرار گیرد تا در موقع بازسازی در استودیو حالات درست و واقعیش را حفظ کند. در آغاز کار، شه‌زینگر در نظر داشت فیلم "کابوی نیمه‌شب" حال و هوای یکی از شهرهای تکزاس را القاء کند، با آن محجرهای چوبی و ساختمانها و هامبرگر و جوجه‌سرخ شده‌های چرب و دورنمای مزارع با تخته اعلانات و آگهی‌های تبلیغاتی و تابلوهای نئون. او به کرات در تکزاس به سفر پرداخت تا اتمسفر خاص آن را خوب درک کند و بتواند تجربیات خود را نیز به‌وضوح در فیلمنامه پیاده کند. همین طور وقتی قرار بود آلونک راتسو را در یک آپارتمان فکسنی و واخورده در استودیو بازسازی کند، سعی کرد چنین آپارتمانی را با همین مشخصات پیدا کند و از جزئیات آن برای دوباره‌سازی در استودیو استفاده نماید.

"ما صحنه‌های خارجی و پله‌های آپارتمان راتسو را، در محل، فیلمبرداری کرده بودیم و برای فیلمبرداری صحنه‌های داخلی، لازم دیدیم

برای بازسازی در استودیو طوری دکوربندی کنیم که اولاً "تضاد فضاهای داخلی و خارجی مشهود نگردد و اختلالی در ذهن بیننده بوجود نیآورد. دوماً" فضای بازسازی شده با واقعیت تطبیق داشته باشد. در این مورد، ساختمان نیمه مخروبه‌ای در ایست‌ساید^۱ که قصد تخریبش را داشتند، کمک شایانی به ما کرد. ما بعضی از درها، پنجره‌ها، چارچوب ساختمان و گنجه‌های آن آپارتمان را کندیم و جهت بازسازی به داخل استودیو بردیم و آنها را با گچ و مصالح ساختمانی دکوربندی کردیم و به دقت رنگ زدیم تا بتواند محل زندگی راتسو را تفهیم نماید - بعد بچه‌های همان محله را هم آوردیم که پشت دیوار بازی و سر و صدا کنند تا به واقعیت محیط بیشتر بیفزاید و آن را بهتر القاء کند". (شله زینگر)

کارگردان باید پیوسته در تمام مراحل که طراح صحنه در حال تکمیل و بازسازی است نظارت داشته باشد تا مطمئن شود آن چه در فکرش است دقیقاً" تفهیم و پیاده می‌شود. در این مورد ولفریلا چنین اظهار می‌دارد:

" شما نباید مسئول طراحی و صحنه‌بندی را همین‌طور به حال خود رها کنید. انجام این کار نتیجه‌ی درستی نخواهد داشت، چرا که بین مفهوم و محتوای فکر تا به اجرا درآمدنش خیلی فاصله است. یک‌بار وقتی من وارد استودیو شدم، آن چه دیدم با آن چه فکر می‌کردم، از زمین تا آسمان فرق داشت، در حالی که عیناً" همان چیزی بود که طرحش را دیده بودم، ولی از آن جا که به هنگام رویت سرم شلوغ بود و مسایل زیادی وجود داشت که باید به آن می‌رسیدم، فرصت نیافتم که در موقع صحنه‌آرایی، خودم هم حضور داشته باشم و به کارها نظارت کنم. بالش‌ها اصلاً" با آن چه در فکر من بود فرق می‌کرد و پرده‌ها با فضای فیلم ناهمگون بود. واضح است که انجام این کار وظیفه‌ی مسئول طرح و صحنه‌بندی بود، ولی این باعث نمی‌شود که غیبت کارگردان را توجیه کند، چرا که کارگردان ملزم است همیشه در صحنه حضور داشته باشد، تا آن چه انجام می‌شود قبول یا رد کند".

کلام آخر را جان شله زینگر در مورد تدارکات اظهار می‌دارد :

" من احتیاجی نمی‌بینم که برای جزییات مراحل تدارکات دلوایس باشم یا تشویشی به‌خود راه دهم ، چرا که اصولاً " مرحله تدارکات برای من هیجان‌انگیز است . در این مرحله است که هر کس چیز تازه‌ای از خود بروز می‌دهد و در واقع درون خودش را کشف می‌کند . از آن به‌بعد مسئله ، مسئله ساختن آن چیزی است که آدم کشف کرده است " .

فصل ۳

فیلمنامه یا سناریو^۱

فیلمنامه، نقشه اصلی فیلم و اولین مرحله از مراحل سازندگی آن است. از این رو فیلمنامه باید به آن گونه نوشته شده باشد که بتوان با خواندن آن، فیلم تمام شده را در ذهن تجسم نمود. به روایتی می توان آن را با نقشه یک ساختمان یا طرح یک ماشین برابر دانست.

چه کارگردانی خود نویسنده فیلمنامه اش باشد و چه با همکاری شخص دیگری آن را نوشته باشد، باید بیاموزد که اولین وظیفه اش تصمیم گیری است و این کاری است که به طور مداوم باید روی آن تمرین کند. بعد باید مد نظر داشته باشد که به موضوعی که می خواهد بسازد اعتماد و اطمینان داشته باشد — بعد باید طریقی که می خواهد آن موضوع را به تصویر در آورد و روی پرده عرضه نماید، پیدا کند. از این رو حالات، احساسات و افکار شخصیت های فیلمنامه از طرفی و انگیزه، به تصویر درآوردن آن موضوع از طرف دیگر، باید آن چنان در ذهن کارگردان جا افتاده باشد و آن قدر به آن اطمینان یافته باشد که به طور اتوماتیک در فیلمش منعکس گردد.

فیلمنامه باید درباره جزئیات و پشتوانه شخصیتها به وضوح توضیح داده باشد و فقط به جملات کوتاه و گنگ یا دیالوگ صرف بسنده نکرده باشد. از این

1) SCENARIO

رو بر خلاف نمایشنامه یا نوول، دیالوگها در فیلمنامه باید بسیار مختصر و مفید نوشته شده باشند و زمینه فکری و پشتوانه شخصیت‌های فیلمنامه نیز مشخص گردیده باشد.

در طول مدتی که فیلمنامه‌نویس و کارگردان به اتفاق جهت تکمیل فیلمنامه کار می‌کنند، کارگردان موظف است نکات مبهم فیلمنامه را روشن نماید و مسایل بی‌مسمی و مبهم را بشکافد تا در موقع شخصیت‌آفرینی بازیگران با مشکلی روبرو نشود. او باید در مقابل هر دیالوگ یا حرکتی از خود بپرسد: "چرا؟"، "چه گونه؟"، "برای چه؟".

فیلمنامه باید واضح، تمیز و با خط خوانا نوشته شده باشد و از بکار بردن اصطلاحات غیر ملموس و بی‌معنای تکنیکی نیز مبری باشد یا حداقل در مراحل اولیه قبل از اقدام به فیلمبرداری جهت یافتن تهیه‌کننده یا سرمایه‌گذار نباید فیلمنامه از جزئیات زوایا و حرکات دوربین یا اصطلاحات قلمبه سلمبه انباشته شده باشد.

مسئله کارگردان می‌تواند با کمی ارتباط بین صحنه‌های فیلمنامه، جزئیات طراحی صحنه‌ها و نحوه بازیها را از قبل برای خود تجسم نماید و احیاناً روی کاغذ بیاورد، ولی توصیه می‌شود از افراط در نوشتن جزئیات فیلمبرداری و نحوه شات‌ها — همین‌طور ابهام و بدیهه‌سازی — در فیلمنامه‌ای که هنوز سرمایه‌گذاری روی آن تایید نشده، خودداری کند و سعی نماید فقط محتوای فیلمنامه را، آن هم بدون حواشی و زواید و توضیحات تکنیکی — به همان‌گونه که قرار است به صورت فیلم دیده شود — نوشته گردد.

چگونگی تکمیل فیلمنامه

از آن‌جا که هر فیلمنامه مسایل و نیازهای خاص خود را دارد که قابل‌قیاس بافیلمی دیگر یا حتی فیلم مشابه خود هم نیست، نمی‌توان الگویی همگانی پیدا کرد و جهت تکمیل تمام فیلمنامه‌ها تعمیم داد. برای رسیدن به یک وجه مشترک همگانی می‌توان بررسی کرد که تا چه اندازه بین کارگردان و فیلم‌نویس رابطه دوستانه وجود دارد. آیا فیلمی که می‌خواهد ساخته شود محصول شرکتی

سینمایی است که خود گروهی نویسنده در اختیار دارد و هر کدام از این نویسندگان به‌طور مجزا مشغول نوشتن فیلمنامه‌ای برای آن شرکت هستند یا به‌طور گروهی روی فیلمنامه مشخصی کار می‌کنند؟ تمام این مسایل است که تأثیر خود را در روند تکاملی فیلمنامه خواهد گذاشت.

علیرغم بعضی مواقع که کارگردان صرفاً "به‌خاطر مسایل اقتصادی، فیلم‌هایی می‌سازد که بتواند زندگی خویش را گذران کند، اصولاً" کارگردانی که فیلمی را با علاقه می‌سازد - و در واقع خود را در آن منعکس می‌سازد - فیلمنامه‌ای را انتخاب می‌کند که با خصوصیات روحی او هماهنگی داشته باشد. ولی در همان حال نیز کارگردان ملزم است که خود را با شرایط عینی تطبیق دهد و چه بسا که مجبور شود در حین تکمیل فیلمنامه، یک یا چند صفحه را حذف کند یا احتمالاً "بدون حذف، یک یا چند صفحه به آن اضافه کند.

چه کارگردانی خود نویسنده فیلمنامه‌اش باشد، چه به اتفاق نویسندگی آن را نوشته باشد و چه فیلمنویسی مستقلاً اقدام به نوشتن کرده باشد تا پس‌از تاءیید، کارگردانی برای آن پیدا کند، اصولاً باید محتوای فیلمنامه دارای جاذبه‌ای باشد که کسی را به خود جذب نموده و حاضر به سرمایه‌گذاری روی آن باشد. حال این سرمایه‌گذار می‌خواهد، یک تهیه‌کننده خصوصی باشد یا یک شرکت فیلمسازی یا سازمانی دولتی یا یک بخش‌کننده، در اصل مطلب فرقی نمی‌کند. علاوه بر این موضوع، کارگردان باید دقیقاً "از مضمون فکری و نحوه به تصویر درآوردن آن مضمون آگاه باشد و قادر نیز باشد که بتواند به‌طور شفاهی برای دیگران توضیح دهد و آنها را نیز متقاعد سازد - یا حتی اگر بازیگرانی را در نظر دارد که می‌توانند نقشهای مندرج در فیلمنامه را ایفا کنند، کمک بیشتری در جهت متقاعد کردن دیگران خواهد کرد. بعد که تمام نکات فوق در فیلمنامه مشخص گردید، کارگردان - یا فیلمنویس - باید خلاصه‌ای یا عصاره داستان را در چند صفحه جهت ارایه به سرمایه‌گذار بنویسد. این عصاره داستان به احتمال قریب به یقین توسط چند نفر ارزیابی خواهد شد و چه‌گونگی بازار آن بررسی خواهد گردید. بعد چنان چه فیلمنامه تاءیید گردید، از کارگردان - یا فیلمنویس - خواسته می‌شود تا عصاره داستان را به شکل فیلمنامه با گسترش

جزئیات و فضا و هویت شخصیت بازیگران بنویسد. ولف ریلا درباره یکی از شیوه‌هایی که او خود بکار می‌برد تا خطوط داستانی را به‌گونه فیلمنامه درآورد چنین اظهار می‌دارد:

" من ابتدا داستانی را در ذهن خود پیدا می‌کنم، بعد به آن ساختمان داده، سعی می‌کنم آن را به‌گونه مجموعه‌ای از شات‌های بهم پیوسته در ذهن تجسم نمایم، حالا بگو یکصد تا چهار صد و بیست و هفت شات مثلاً". در این موقع هدف هر صحنه را برای خود ارزیابی و مشخص می‌کنم. این کار باعث می‌شود که موضوع در ذهن یک شکل قطعی بیاید و وقتی چنین کاری توانست موضوع را دقیقاً در ذهنم تکمیل سازد، آن وقت شروع می‌کنم به نوشتن و تا آن‌جا که ممکن است سعی می‌کنم تمام آن‌چه را می‌خواهم روی پرده مشاهده کنم، روی کاغذ بیاورم."

رعایت منطقی زمان

هر فیلمی که ساخته می‌شود از مجموعه چند یا چندین سکانس و هر سکانس از چند یا چندین صحنه تشکیل شده که هر صحنه نیز دارای شات‌های متعددی است. رابطه و تداوم شات‌های هر صحنه و همین‌طور رابطه و تداوم منطقی هر صحنه نسبت به صحنه بعدی است که محتوای فیلم را برای بیننده قابل درک می‌سازد و زمان، مکان و اتفاقات را تفهیم می‌نماید. یکی از اصولی که در رابطه بین هر شات نسبت به شاتی دیگر یا صحنه‌ای نسبت به صحنه دیگر باید رعایت شود، رعایت منطقی زمان است — یا به لفظی بهتر حفظ و رعایت منطقی زمان در فیلم، مرکز ثقل هر فیلمنامه‌ای محسوب می‌شود، فی‌المثل صحنه‌ای دارای شات‌های متعددی است که برای شدت بخشیدن به هیجان موضوع، به‌طور سریع پشت سرهم نشان داده می‌شوند. پرواضح است که تأثیر این صحنه به علت آن است که تمام شات‌ها در یک زمان — یعنی در یک گذشت زمانی معین — نشان داده می‌شوند نه با وقفه و نشان دادن آن در زمان‌های مختلف. مثل دیگری آورده می‌شود — فرض شود فیلمی نود دقیقه طول می‌کشد و تمام وقایعی هم که فیلم می‌خواهد نشان دهد، همان نود دقیقه طول می‌کشد. پرواضح است که حتی در چنین وضعی نیز معمول بر این



دور از اجتماع خشمگین ۱۹۶۷ (جان شله زینگر در حین کارگردانی).

است که بعضی لحظات را از نظر زمانی تندتر و بعضی لحظات را کندتر نشان می‌دهند، ولی مشکل این است که این تندی و کندی را به چه طریق باید نشان داد که اولاً "باعث گیجی ذهن بیننده نگردد، دوماً" اختلاف بین طول زمان فیلم و طول زمان واقعی داستان با هم توازن یافته و لحظات با هم برابر شوند. از این رو ضروری است، شیوه‌ای که کارگردان اتخاذ می‌کند تا با استفاده از آن مشکل زمان را حل نماید، با دقت و ظرافت انتخاب شود.

برای تفهیم گذشت زمان، کارگردانان برحسب سلیقه‌های خود شیوه‌های گونه‌گونی اتخاذ می‌کنند، ولی رایج‌ترین آنها استفاده از اختلاف صحنه قبل و صحنه بعد است یا استفاده از یک دی‌زالو ساده - فی‌المثل برای گذشت زمان از روز به شب یا بالعکس، با استفاده از یک کات از روز به شب یا بالعکس می‌توان منظور را به بیننده تفهیم نمود، یا با ایجاد اختلافی در دو شات همگون مثل تغییر دکور، تعویض لباس یا وسایل صحنه می‌توان این گذشت زمان را برای بیننده قابل درک ساخت.

اغلب دیده شده که بعضی از کارگردانان سعی می‌کنند گذشت حتی کوچکترین لحظات را نیز به زور به‌خورد بیننده دهند و در این موارد فی‌المثل از ساعت یا تقویم استفاده می‌کنند، در حالی که اگر این کار در دیالوگها یا به طرق دیگر و با ظرافت بیشتر صورت گیرد، هیچ الزامی ندارد به چنین وسایلی متوسل گردند. به عنوان مثال، بازیگری قرار است بازیگر دیگری را در ساعت ۹ صبح فردا در ایستگاه تراموای ویکتوریا ملاقات کند. در این جا کافی است بدون استفاده از دی‌زالو به یک ساعت، بلافاصله سر در ایستگاه را نشان داد، بعد تیلت^۲ کرد روی تابلویی که نوشته شده: "ایستگاه ویکتوریا". در این جا بیننده خود گذشت زمان را حس کرده و محل ملاقات را در می‌یابد.

۱- DISSOLVE تداخل دو تصویر درهم که به تدریج تصویر قبلی محو و تصویر بعد ظاهر می‌شود. در این مورد در مبحث بعد مفصلتر صحبت خواهد شد.

۲- TILT هرنوع حرکت عمودی دوربین را تیلت گویند. در مبحث بعد مفصلتر راجع به آن توضیح داده خواهد شد.

پر واضح است که اگر کارگردانی بخواهد گذشت زمان را به شیوه فوق و با ظرافت در فیلمش نشان دهد، باید از قبل روی کاری که می‌خواهد انجام دهد، خوب اندیشیده باشد و نحوه ساختن آن را به دقت یادداشت کرده باشد تا اهمیت آن نیز برای بیننده قابل درک گردد.

در جایی دیگر ممکن است گذشت زمان خیلی کوتاه باشد، فی‌المثل بازیگری قرار است اتاقی را ترک کند و بعد از خیابان سر درآورد. در این جا کافی است بعد از این که بازیگر اتاق را ترک کرد، کادر فیلم برای لحظه کوتاهی پس از بیرون رفتن بازیگر خالی بماند و وقتی هم به خیابان کات شد، کادر آن چنان برای لحظه‌ای خالی بماند تا بازیگر وارد شود و بازیش را ادامه دهد.

طریق دیگر برای تفهیم گذشت زمان، قرار دادن دو واقعه موازی در فیلم است که هم‌زمان ولی در دو مکان مختلف در شرف وقوع است. این شیوه در واقع یک ابتکار خوب سینمایی است که به تشدید هیجان نیز کمک می‌کند، فی‌المثل در جایی یک کابوی و خانواده‌اش مشغول جمع کردن ااثیه منزل کنار دیوار اتاقشان در داخل آلونکی روستایی هستند و در جایی دیگر سرخ‌پوستان نشان داده می‌شوند که اطراف آتش مشغول اجرای مراسمی هستند. با نشان دادن صحنه اول و بعد نشان دادن صحنه دوم، احتمالاً می‌توان ذهن بیننده را در حالت هیجان نگه‌داشت. در طول این فاصله که ابتدا قسمتی از یک صحنه و بعد قسمتی از صحنه بعد نشان داده می‌شود، گذشت زمان نیز خود به‌خود تفهیم می‌گردد، هرچند که امکان دارد بیننده یک دقیقه مشغول دیدن فعالیت سرخ‌پوستان باشد و آنچه در خانه روستایی در حال انجام است نبیند، ولی وقتی مجدداً به خانه روستایی کات می‌شود، می‌توان این فکر را که یعنی حداقل پنج دقیقه گذشته است به راحتی قابل درک ساخت. پرواضح است که در موقع استفاده از چنین روشی باید دقیق و ظریف عمل نمود و از تکرار بی‌مورد آن خودداری کرد تا اولاً ارتباط صحنه‌ها و دوماً تفهیم گذشت زمان بی معنی و غیرقابل قبول جلوه نکند. در این رابطه هرچه کاتهای بیشتری در طول یک دقیقه صورت گیرد، زمان طولانی‌تری را می‌توان تفهیم

نمود.

دیگر مواردی که هدف نشان دادن گذشت زمان در فاصله‌های کوتاه‌است، باید در مرحله فیلمبرداری یا مرحله ادیت صورت گیرد، ولی باید شات نیز به اندازه کافی جهت انجام کار در اختیار داشت. از این رو کارگردان باید همیشه شاتهایی از زوایای مختلف موضوع فیلمبرداری کند تا در موقع ادیت دستش باز باشد و بتواند نرمش را در تداوم فیلم حفظ کند. به عنوان مثال، صحنه‌های خسته کننده‌ای مثل نوشتن یک چک را می‌توان خیلی سریع تفهیم نمود، مشروط به این که از زوایای مختلف نیز شاتهای پوششی کافی فیلمبرداری شده باشد که بتوان در فواصل نوشتن چک به آن کات کرد، در حالی که اگر فقط از یک زاویه و آن هم فقط نوشتن چک فیلمبرداری شود، به اندازه زمان واقعی نوشتن چک، آن شات نیز ادامه می‌یابد، ولی اگر از زوایای گوناگون فیلمبرداری شده باشد، می‌توان با نشان دادن صورت، قلم و دیگر جزئیات نویسنده چک، در زمانی کوتاه‌تر از زمان واقعی، لحظات نوشتن چک را آن هم با مفهومی بهتر نشان داد. همین‌طور وقتی قرار است اتفاق کوتاه و سریعی را طولانی‌تر و واضح‌تر نشان داد، مثل وقتی کسی چیزی را به کس دیگری می‌دهد، باید بیش از یک زاویه فیلمبرداری گردد تا هم عملی که صورت می‌گیرد، لحظات بیشتری طول بکشد و هم این که بیننده بتواند آن چه اتفاق می‌افتد به وضوح ببیند.

نم

تم از نظر لغوی به معنی موضوع صحبت، محتوای نوشته یا زمینه فکر است. اگر فیلم را به درختی تشبیه کنیم، تم به معنی ریشه آن درخت خواهد بود — به روایتی بهتر، تم ایده و محتوای فیلم است.

تم هر فیلم از لحظه‌ای که به صورت ایده‌ای خام در ذهن نویسنده یا کارگردان جرقه می‌زند، تا لحظه‌ای که پخته می‌شود و برای فیلمبرداری آماده می‌گردد، دچار نوسانات و تغییرات زیادی می‌شود و از صافی‌های زیادی عبور داده می‌شود تا ساخته و پرداخته گردد و به شکل فیلمنامه کامل درآید.



صلاّت ظهر، ۱۹۵۲، فرد زینه‌مان^۱

از این رو علیرغم دگرگونی‌هایی که جبراً یا به‌صلاح، فیلمنامه‌ای متحمل می‌شود تا عملاً "اجرا شود و روی پرده آید، لازم است که تم آن، دارای بار مثبتی نیز باشد که حداقل برای چند صباحی همین بارهای مثبت تم‌فیلم را در ذهن بیننده نگه‌دارد و نه‌این که پس از یک بار عرضه روی پرده، به دست فراموشی سپرده شود. درضمن الزامی ندارد که تم یک فیلم چیز تازه و بکری باشد، بلکه باید قابل درک باشد و بتوان آن را به بیننده منتقل نمود.

کارگردان باید تمی را انتخاب کند که با روحیه او همگون بوده و به

۱) FRED ZINNE MANN

نحوی از درونش به بیرون تراویده باشد، تا وقتی به تصویر درآورده می‌شود، بیننده بتواند از طریق شخصیت‌های فیلم و وقایعی که در آن قرار می‌گیرند، مکنونات ذهنی کارگردان را دریابد. اغلب دیده می‌شود که شباهتی بین تم یک فیلم با فیلمی از کارگردانی دیگر وجود دارد. هر چند که هر فیلمی در چارچوب خود فیلمی است کامل و مختص به خود، ولی این دلیل نمی‌شود که ارتباط یا شباهتهایی بین تم یک فیلم با فیلمی دیگر وجود نداشته باشد. همین طور نیز می‌توان مجموعه‌ای از کارهای یک کارگردان را یافت که تماما "با یک تم ساخته شده‌اند، در حالی که هر کدام از فیلم‌ها نیز استخوان‌بندی کامل و چارچوب مستقلی دارند. فی‌المثل فلینی^۱ فیلم‌های "زندگی شیرین"^۲ و "ساتیریکن"^۳ را با یک تم ساخت، تمی که از زوال اشرافیت جامعه رم ریشه می‌گرفت - یا دیسکا^۴ "دزد دوچرخه" و "اومبرتو"^۵ را با یک تم ساخت، تمی که نشان دهنده فساد بود که در اثر فقر بوجود آمده بود - دیگری ساتیا جیت‌رای^۶، فیلمساز صاحب‌نام و متعهد بنگالی است که تمام فیلم‌هایش بر مبنای فعل و انفعالات جامعه‌اش شکل گرفته. او دارای چنان استعدادی برای نگرش به تغییرات و نوسانات اجتماعی خود است که هیچ چیز از چشمان تیز بین او دور نمی‌ماند. درک او جهت بازسازی شخصیت بازیگران فیلم‌هایش می‌تواند رهنمودی باشد برای کارگردانان جوان که نحوه شخصیت پروری را بیاموزند.

شخصیت‌سازی

برای شناخت بهتر درباره شخصیت‌سازی و بدیهه‌پردازی در سینما، در فصل نهم مفصلتر توضیح داده خواهد شد، ولی در این جا به‌طور سطحی اشاره‌ای به آن می‌نماییم. اگر فیلمنامه‌ای بر مبنای چند و چون روابط انسانها

-
- | | |
|--------------|------------------|
| 1) FELLINI | 2) LA DOLCE VITA |
| 3) SATYRICON | 4) DE SICA |
| 5) UMBERTO D | 6) SATYAJIT RAY |

شکل گرفته باشد، این نکته مهم است که کارگردان شخصیت‌های فیلمنامه‌اش را دقیقاً "بشناسد و خود را محدود و منحصر به کلام و گفتار آنها نکند. برای درک و شناخت این شخصیت‌ها که احتمالاً "بعضی از آنها به زمانهای بسیار دور مربوط می‌شوند، کارگردان موظف است که هویت آنها را کنکاش نماید و تصویر روشنی از آنها را دریابد تا بتواند در موقع فیلمبرداری، بازیگرانش را بر مبنای آن شخصیت‌ها هدایت کند. چنین کاری را شاید بتوان با توسل به تخیلات انجام داد و شناختی ذهنی درباره شخصیت‌ها فرض کرد، ولی به طور کلی کارگردان ملزم است که در این مورد تا آن جا که ممکن است تجربه کسب کند و همین طور از تجربه دیگران نیز در این زمینه سود جوید.

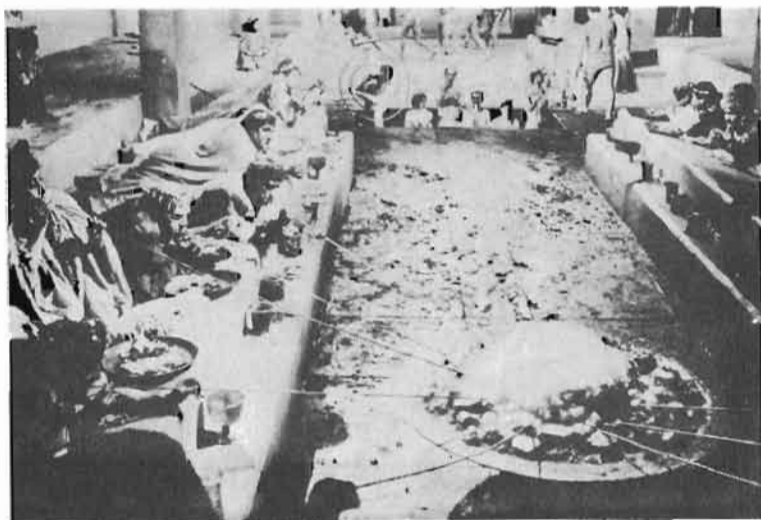
وقتی کارگردانی مشغول مطالعه فیلمنامه‌ای است، باید از خود بپرسد که آیا واقعاً "قادر است نقشهای مندرج در فیلمنامه را به بازیگران تفهیم کند یا خیر؟ به همین نسبت نیز برای بازیگران مهم است که اطلاعات مکفی درباره پشتوانه فکری و نحوه زندگی شخصیتی که قصد ایفای نقش را دارند، بدست آورند تا با اتکاء به آن اطلاعات، بتوانند با اعتماد به نفس، نقش محوله را بازی کنند.

مسئله "کارگردانی وجود دارند که شاید از معروفترین آنها بتوان آنتونیونی^۱ را نام برد که به عمد از پشتوانه شخصیت‌های فیلمنامه، بازیگر را زیاد مطلع نمی‌سازند، ولی به هر حال خود آنتونیونی هم ملزم است شخصیت‌هایی را که در فیلمش قصد بازسازی دارد دقیقاً "بشناسد تا قادر باشد جزئیات منطقی آن را در حین بازی به بازیگران تفهیم کند.

هر کارگردانی شیوه کار مختص به خود را دارد. بعضی احتمالاً "ترجیح می‌دهند که مرحله شخصیت پروری و تطابق روحیه بازیگر با شخصیت فیلمنامه را به عهده خود بازیگر بگذارند و با تشریک مساعی با آنها به شخصیت مندرج در فیلمنامه هویت یا چهره دهند. بعضی دیگر مثل هیچکاک به طور مفصل و واضح جزئیات را، حتی برای یک کادر و همین‌طور زوایای دوربین -



ساتیا جیت رای مشغول کارگردانی پاتر پانچالی، ۱۹۵۴



ساتیر یکن، ۱۹۶۹، فدریکو فلینی

حصار چوبی، ۱۹۷۰، میکائیل ودلی





سکوت، ۱۹۶۳/ ینگمار برگمن

و این که هر شات در کجای فیلم باید قرار گیرد - از قبل تنظیم می کنند، در حالی که هستند کارگردانان دیگری که مایلند انتخاب زوایا و نحوه شخصیت پروری را در موقع فیلمبرداری بدیهه سازی کنند و چندان اعتقادی به پرداخت قبلی روی جزییات و نحوه انتخاب زوایا ندارند.

"چه کارگردانی فیلمنامه اش را با دقت تنظیم کرده باشد و جزییات را برای فیلمبرداری از قبل یادداشت کرده باشد و چه کارگردانی ترجیح دهد که تمام مسایل را به هنگام فیلمبرداری بدیهه سازی کند، در هر صورت آن چه مهم است این است که کارگردان باید دقیقاً بدانند در صدد ساختن چه نوع فیلمی است و چه امکاناتی در اختیار دارد و چه گونه باید برنامه ریزی کند - حتی اگر کارگردانی سنگینی کارش را بر بدیهه سازی گذاشته باشد، او باید بداند که هدفش از فیلمبرداری هر شات چیست و چه منظوری را می خواهد القاء کند." (ریلا)

انعطاف‌پذیری

معمول بر این است که اگر فیلمنامه توسط نویسنده‌ای نوشته شده باشد، پس از پیدا کردن سرمایه‌گذار و مشخص شدن بودجه، کارگردانی برای ساختن آن تعیین می‌گردد. در این مرحله، کارگردان پس از مطالعه فیلمنامه و احیاناً "پیدا کردن لوکیشن مناسب، پس از مشورت، اظهار نظرهای خود را در جهت بهتر شدن فیلمنامه ابراز می‌دارد و فیلمنویس فیلمنامه مجددی که مورد تایید کارگردان باشد می‌نویسد. مراحل بعد از فیلمبرداری اصولاً بر مبنای چنین فیلمنامه‌ای شکل می‌گیرد و به‌مرور که کار پیش می‌رود - بالاخص در حین فیلمبرداری، مسایلی پیش می‌آید که تغییراتی هرچند جزئی را الزامی می‌سازد. در این جاست که کارگردان باید دقیقاً بدانند چه‌کار می‌خواهد بکند و هدفش از آن کار چیست. برای روشن شدن این مطالب ضروری است که کارگردان انعطاف‌پذیر باشد و تصور نکند آن‌چه خود اندیشیده است باید به همان‌گونه نیز اجرا گردد بلکه باید با ذهن باز نظرات سازنده دیگران را بشنود و اگر صلاح دید از آنها در جهت بهسازی فیلم استفاده نماید.

"هر کارگردانی موظف است اظهار نظر دیگر افرادی را که با او همکاری می‌کنند بشنود و اگر احساس کرد که در جهت تکمیل موضوع قابل استفاده‌اند، در فیلمنامه بگنجاند، اگر او مطلقاً هیچ تغییری را نپذیرد و حاضر هم نشود کوچکترین تغییری در فیلمنامه بدهد، پس باید نقیصی در کارش باشد. چرا چنین می‌گویم؟ برای این که در طول مدتی که تدارکات در شرف تکوین است، مسایل و مشکلاتی قد علم خواهند کرد که برای حل آن باید فیلمنامه تعدیل یابد و تغییراتی در آن داده شود. تازه پس از تکمیل تدارکات و تعیین مکان فیلمبرداری نیز مجدداً از فیلمنویس خواسته خواهد شد که بر حسب شرایط موجود فیلمنامه را اصلاح نموده و دوباره بازنویسی کند." (ریلا)

در موقع تمرین بازیها نیز لحظاتی پیش می‌آید که نکته‌های تازه‌ای جهت تکمیل فیلم یا شناخت بیشتر شخصیتها درک می‌شود که این مطالب نیز اجباراً تغییراتی را در فیلمنامه ضروری می‌سازد.

" در فیلم " گابوی نیمه شب "، در حینی که با بازیگران مشغول تمرین بودیم به نکات تازه‌ای رسیدیم که باعث تکمیل مضمون فیلم شد و ما را در جهت بهتر شدن فیلمنامه یاری داد. برای این که بازیگران بهتر بتوانند شخصیت‌های فیلمنامه را درک کنند، من سعی کردم هر صحنه را به‌طور مجزا با بازیگران تمرین نمایم. در حین تمرین نقشها و با استفاده از بدیهه‌سازی ما به نکات تازه‌ای برخوردیم که آن نکات را نیز تمرین کردیم و وقتی کاملاً جا افتاد، در فیلمنامه گنجانیدیم. لازم می‌دانم توضیح دهم که من چندان انعطاف‌پذیر نیستم، آن هم در مورد صحنه‌هایی که نیاز به بازی قوی دارد و بازیگران باید نقشهای مهمی را ایفا کنند. در چنین مواردی من ترجیح می‌دهم ساعاتی از اول صبح را قبل از فیلمبرداری با بعضی از تکنیسینها و بدلها کار کنم و به آنها بگویم که صحنه را چگونه برای فیلمبرداری آماده کنند، بعد در حالی که آنها مشغول کارهایشان می‌شوند، من مجدداً با بازیگران به تمرین می‌پردازم. در این موقع من سعی می‌کنم تا آن‌جا که ممکن است روحیه آنها را تشجیع نموده و به آنها اعتماد به نفس بدهم و احساس انعطاف‌پذیری را چه در مورد آنها و چه در مورد خودم بوجود آورم. هرچند که تمام آن‌چه را می‌خواهم فیلمبرداری کنم دقیقاً برای خود مشخص کرده و روی کاغذ آورده‌ام، ولی پر واضح است که مایلم بازیگران خود نیز نقشی را که می‌خواهند ایفا کنند خوب درک نمایند و اگر اظهار نظری در جهت بهتر شدن آن نقش به نظرشان می‌رسد ابراز دارند، مگر این که تصویر مشخص، یا دلیل تکنیکی خاصی در نظر داشته باشم که تغییر آن را غیر ممکن تشخیص دهم. " (تله زینگر)

" در ابتدای کار آن‌چنان جزئیات سینما در من رسوخ کرده بود که فکر می‌کردم باید تمام آن‌چه را خود در ذهن مجسم کرده‌ام مو به مو به تصویر درآورم. پرواضح است که در آن موقع فکر می‌کردم کاری که من می‌کنم درست است، چرا که خود را ملزم می‌دیدم روی هر شات دقیقاً کار کنم تا بتوانم هدفی را که در مغزم جا افتاده بود پیاده کنم، ولی هرچه پیشتر رفتم، دریافتم که این تکرور چه‌قدر مرا از واقعیات دور داشته و چه‌قدر می‌توانسته نظرات اصلاحی دیگران مثل مدیر فیلمبرداری، فیلمبردار، بازیگران یا دیگر دست‌اندرکاران

مرا راهنمایی کند. امروز دیگر در اثر تجربه آموخته‌ام که هرچه انسان بیشتر تکرر باشد، به همان نسبت هم پیچ و خمهای کار برایش مشکلتر خواهد شد و هم آموخته‌ام که نگذارم دیگر فیلمنامه به عنوان یک قالب دست و پایم را ببندد و بر من حکومت کند". (لوزی)

ماسترسین ۱ یا صحنه مادر

بسیاری از کارگردانان معاصر برآنند تا آنجا که می‌شود از خودانعطاف پذیری نشان دهند، از همین رو یکی از شیوه‌هایی که برای این انعطاف‌پذیری اتخاذ می‌کنند، بدیهه‌سازی به هنگام فیلمبرداری است. شیوه این گونه کارگردانان به‌دین قرار است که آنها ابتدا فیلمنامه را به صحنه‌های مختلفی تقسیم می‌کنند که هر کدام از این صحنه‌ها را ماسترسین یا صحنه مادر گویند. ماسترسین یا صحنه مادر، قسمتی از فیلمنامه است که "اولا" در یک مکان اتفاق افتد، دوماً "در چارچوب خود مستقل و کامل باشد تا وقتی با صحنه‌های دیگر به دنبال هم قرار گرفت، محتوای فیلمنامه را تفهیم نماید. طریق فیلمبرداری بر مبنای ماسترسین یا صحنه مادر به‌دین‌گونه است که تمام حرکات، رفتار، بازیها و ماقع آن‌چه در آن صحنه اتفاق می‌افتد باید در یک شات فیلمبرداری شود و پس از تمام شدن فیلمبرداری، کارگردان بر حسب یادداشتهای خود و تاءکید می‌خواهد روی بعضی از قسمتهای ماسترسین انجام دهد، مجدداً" از زوایا و فاصله‌های مختلف بعضی قسمتهای همان صحنه، شاتهایی می‌گیرد، تا در موقع ادیت بتواند آن شاتها را که اصطلاحاً "شاتهای تداخلی ۱ یا شاتهای ترمیمی ۲" می‌گویند به فراخور خود در جای مناسبی در ماسترسین یا صحنه مادر قرار دهد.

حسن کارگردانی به این شیوه این است که "اولا" کارگردان را وامی‌دارد تا شخصیت‌های فیلمنامه را دقیقاً بشناسد و به همان نسبت نیز شخصیت‌سازی

بازیگران را تقویت کند ، دوما " دریابد که چه شاتهای تداخلی یا شاتهای ترمیمی احتیاج هست تا با فیلمبرداری و ادیت آن در ماستر سین بتواند منظور خود را به بیننده منتقل سازد .

" من همیشه به شیوه ماستر سین یا صحنه مادر فیلمبرداری می‌کنم و در موقع فیلمبرداری این صحنه‌ها نیز ، دوربین را بدون کوچکترین حرکت ، ثابت نگه می‌دارم تا بتوانم تمام جزییات را فیلمبرداری کنم ، بعد در طول آن صحنه ، هر جا که به‌نظرم مهم رسید ، مجدداً از زاویه دیگری فیلمبرداری می‌کنم تا در موقع ادیت دستم باز باشد و بتوانم هر جا خواستم آن شاتها را کات کنم . این کار هم بیننده را که مشغول دیدن فیلم است ، خسته نمی‌کند - که مجبور شود یک شات طولانی را مثل صحنه تئاتر نظاره کند - و هم این که او را قادر می‌سازد لحظات مهم را بهتر و دقیقتر ببیند . در واقع کارگردانان را می‌توان به دو دسته تقسیم کرد ، دسته اول کسانی هستند که به شیوه ماستر سین کار نمی‌کنند ، بلکه تمام پندارها و اندیشه‌های خود را به‌طور دقیق روی کاغذ می‌آورند و از قبل می‌دانند چه می‌خواهند فیلمبرداری کنند و فیلمشان درخاتمه چگونه روی پرده دیده خواهد شد . دسته دوم آنهایی هستند که حتی تا لحظه قبل از فیلمبرداری هم نمی‌دانند چه می‌خواهند . من به دسته دوم تعلق دارم . پرواضح است که من می‌دانم متن داستان چیست و هر صحنه دارای چه تاءکیدی باید باشد ، همین‌طور می‌دانم که چه اتسفری را می‌خواهم در فیلمم بوجود بیاورم ، ولی ترجیح می‌دهم تا لحظه فیلمبرداری صبر کنم و وقتی شروع به فیلمبرداری ماستر سین نمودم ، هر جای آن که برایم مهم بود تاءکید بیشتری نمایم و جداگانه و با ظرافت بیشتری فیلمبرداری کنم " . (ریچاردسون)

اگر کارگردانی شیوه فیلمبرداری ماستر سین یا صحنه مادر را انتخاب می‌کند ، لازم است ادیتور فیلمش را از قبل در جریان بگذارد و او را از نحوه ریتم کلی فیلم و چه‌گونه‌گی ادیت صحنه‌ها مطلع سازد تا در موقع استفاده از شاتهای پرکننده و شاتهای ترمیمی یا احیاناً " کلوزآپ‌ها با اشکالی مواجه نشود .

" اصولاً " در هر فیلمی فقط خود کارگردان است که می‌داند صحنه‌ها را

به چه نحوی می‌خواهد فیلمبرداری کند و تا لحظه‌ای که تصمیم مقتضی به دیگران منتقل نشده، هیچ‌کس از کم و کیف شات‌ها اطلاعی ندارد. این بدان مفهوم نیست که همه چیز اسرار آمیز است، بلکه از آن‌جا که هرکس کاری را که به او محول شده انجام می‌دهد، تمرکز کارگردان را ندارد که به تمام جوانب کار، حتی به ادیت فیلم هم فکر کند، لذا لازم است که کارگردان - اگر هم به شیوه ماسترسین کار می‌کند - فیلمنامه دقیقی داشته باشد و هرکاری که در موقع فیلمبرداری می‌کند، در حاشیه فیلمنامه یادداشت نماید. این کار باعث می‌شود که در موقع ادیت بهتر بتواند آن‌چه را در موقع فیلمبرداری انجام داده به‌خاطر آورد و برای ادیتور فیلمش توضیح دهد - که چه‌گونه شات‌های تداخلی و ترمیمی را در ماسترسین بگنجاند. از این‌رو برای ادیتور نیز بسیار مهم است که از منظور کارگردان مطلع شود تا با آگاهی قبلی روی راش‌هایی که به دستش می‌رسد کار کند". (کول)

دیالوگ

دیالوگ از نظر لغوی به معنی کلام یا محاوره‌ای است که بین شخصیت‌های یک نمایشنامه، قصه، ناول، فیلمنامه یا... رد و بدل می‌شود. دیالوگ‌های فیلم باید واقعی‌تر از دیالوگ‌هایی باشند که در یک قصه، ناول یا نمایشنامه مورد استفاده قرار می‌گیرند، از این رو باید کوتاه و مفید باشند و زیبایی آن نیز در همین کوتاه بودن کلمات است. در مراحل هم که قرار است نمایشنامه‌ای به فیلم درآورده شود باید دقت گردد که دیالوگ‌های آن حداقل به یک سوم تقلیل یابند.

آن‌چه مسلم است این است که در سینما اگر ضرورتاً "دیالوگی ادا می‌شود، هدفش نزدیکتر کردن بیننده به موضوع است و بسیار تصنعی جلوه خواهد کرد اگر مثل تئاتر بازیگران بخواهند چهره‌شان را به طرف بینندگان کرده و حرف‌هایشان را بزنند، لذا طبیعی آن خواهد بود که دیالوگ‌ها بین بازیگران رد و بدل شود - در غیر این صورت چنین استنباط خواهد شد که کارگردان خواسته مطلبی را به زور به‌خورد بیننده دهد. از طرف دیگر آن‌چه در سینما - یا دیگر هنرهای

بصری مهم است، این است که دیالوگها باید از دهان شخصیتی که خارج می‌شوند، با هویت آن شخص هماهنگی نیز داشته باشند - فی‌المثل دیالوگی که توسط یک قصاب ادا می‌شود، باید با دیالوگ یک معلم و یا قاضی فرق داشته باشد، همین‌طور نحوه لباس پوشیدن و رفتار آنها باید نسبت به هم متفاوت باشد. و باز دیالوگی که همان قصاب در دکان خود ادا می‌کند، با دیالوگی که همان قصاب در قهوه‌خانه، منزل، مدرسه یا دادگستری ادا می‌کند باید فرق داشته باشد. پس لازم است که کارگردان اطمینان حاصل کند که دیالوگ با شخصیت مورد نظر مطابقت دارد و با موقعیتی که آن دیالوگ ادا می‌شود غریبه نیست. در ضمن کارگردان باید مواظب باشد که به هیچ‌وجه شخصی از شخصیت‌های فیلمش را وا ندارد که در حین ادای دیالوگ، شخصیت خود را برای شخصیت دیگر فیلم مورد تحلیل قرار دهد، به‌ویژه وقتی که چنین به بیننده معرفی شده‌اند که آنها یکدیگر را خوب می‌شناسند. در مواقعی که ضرورتاً شخصی باید در مورد خودش مطلبی اظهار دارد و بخواهد در دیالوگی که بیان می‌کند شخصیت خود را به طرف مقابل بشناساند، بهتر است چنین اطلاعاتی به‌وسیله رفتار و عکس‌العملهایی که از خود نشان می‌دهد، معرفی گردد.

اگر دیالوگی از دهان بازیگر بزرگتر باشد، یعنی این که فی‌المثل همان قصاب بخواهد دیالوگهای قاضی را ادا کند، باید آن‌چنان محتاطانه عمل شود که اولاً "این امر تصنعی جلوه نکند، دوماً احساس نشود که دیالوگ به‌زور در دهان بازیگر گذاشته شده و او دارد طوطی‌وار آن کلمات را بیان می‌کند. برای این که چنین احساسی بوجود نیاید، بهتر است چنین دیالوگهایی دو پهلوی بیان شوند، آن هم با این تصور که بازیگر آن‌قدر توانایی داشته باشد که بتواند فقط بلندگوی دیالوگهای نوشته شده در فیلمنامه نباشد.

در بعضی موارد برای تفهیم بهتر موضوع، فیلمنویس یا کارگردان، فیلمنامه را پر از دیالوگهای طولانی و پرطمطراق می‌کند. این کار علاوه بر این که فیلم را خسته‌کننده می‌نماید، نفس سینما را نیز از آن می‌گیرد و به آن جنبه تئاتری می‌دهد، در حالی که سینما وقتی سینماست که بتواند ماقوع فیلمنامه را با بازی و حرکت بیان کند و تنها وقتی باید از دیالوگ استفاده

شود که برای بیان موضوع هیچ راه دیگری وجود ندارد. درچنین مراحل که فیلمی دچار دیالوگهای طولانی و توضیحی بی‌شمار می‌شود، بهتر آن است که از تمام دیالوگها صرفنظر شود و احیانا "با صدای بازیگر اصلی - یا گوینده‌ای به‌گونهٔ نریشن^۱، منظور بیان گردد.

وقتی فیلمنامه‌ای برای سرمایه‌گذاری مورد تأیید واقع گردید، معمولاً کارگردان و فیلم‌نویس برای تکمیل مراحل بعدی روی آن کار می‌کنند تا فیلمنامهٔ مجددی بنویسند که بر حسب آن برآورد بودجه صورت گیرد. با توجه به این مطلب، پس از تأیید فیلمنامه و انتخاب بازیگران توسط تهیه‌کننده و کارگردان، اصولاً "بهترین طریق ممکن برای این که فیلمنامه انسجام یابد این است که کارگردان با بازیگران، موضوع فیلم را مورد بحث و تحلیل قرار دهد و به آنها فرصت دهد که خود شخصیت‌هایی را که می‌خواهند ایفا کنند، درک نمایند و دیالوگهای مناسبی برای آنها بیابند. در طول این تمرین که باید با ضبط صداها همراه باشد، فیلم‌نویس قادر خواهد بود که هم نکات ضروری را بهتر بشکافد و هم دیالوگهای مناسبی را در فیلمنامهٔ جدید بنویسد. در ضمن فیلم‌نویس باید پیوسته مد نظر داشته باشد که دیالوگهای فیلمنامه در عین حال که باید به اختصار مطالب مهمی را ادا کنند، در همان حال نیز باید به زبانی ساده و همه فهم نوشته شوند و توی ذوق نزنند - یا به عبارتی دیگر لفظ قلم‌رو به شیوهٔ متون ادبی نوشته نشده باشند.

در مواردی که موضوع فیلم، یک موضوع تاریخی است، کارگردان باید با محقق و نویسندهٔ مطلعی همکاری داشته باشد تا اشتباهی در کارش ظاهر نگردد که باعث مضحکه شود. ذکر این نکته به این دلیل ضروری است تا کارگردان از اشتباهات مشهودی که دامنگیر فیلم‌های پرخرج و الکن هالیوود شده بود، دوری جوید.

در فیلم‌هایی که کارگردان می‌خواهد در آخرین لحظاتی که همه چیز برای فیلمبرداری آماده شده، بدیهه‌سازی کند، این خطر وجود دارد که



کس ۱ ۹۷۰۰، کن لاچ ۲

بازیگر واقعا" شخصیت مورد نظر خود را درک نکرده باشد و نتواند آنچه کارگردان به او دیکته می‌کند ایفا نماید. در چنین مراحل اصولا" نتیجه چندان قابل قبول نخواهد بود و بازیگر نیز طوطی‌وار جلوه خواهد نمود. با توجه به نکات فوق کارگردان به هیچ وجه نباید به بدیهه‌سازی در لحظات آخر متکی شود بلکه این کار حتما" باید از قبل دارای تمریناتی باشد. در نهایت اگر تصمیم گرفته شد که چنین کاری حتما" صورت گیرد، کارگردان باید جنبه احتیاط را رعایت کند و پیوسته با دیدی نقادانه کنترل خود را بر بازی حفظ کند تا حداقل آنچه بازی می‌شود با آنچه او در ذهن دارد تا اندازه‌ای نزدیک به هم باشند.

اقتباس

در سینما بعضی سرمایه‌گذاران مایلند دست به تهیه فیلم‌هایی بزنند که موضوع آنها یا به عنوان رمان چاپ شده و موفقیتی در نشر به دست آورده یا به عنوان نمایشنامه در تئاتر شهرت و اعتباری کسب کرده، یا به نحوی صحبت‌های زیادی درباره آن شده باشد. علیرغم نکته فوق، چه‌گونگی نحوه انتخاب موضوع و قابلیت آن جهت برگرداندن به فرم سینمایی مطرح است.

" هر رمانی پر از شاخ و برگ و توضیح و تشریح است. رمان یک سرگرمی است و خواندن آن الزاما" نباید در یک نشست یا یک جلسه به اتمام برسد، در حالی که فیلم را باید در یک جلسه یا نشست دید و آن را فهمید. به همین قیاس نیز فیلمنامه را باید بتوان در یک جلسه یا نشست خواند و منظور را فهمید. برگرداندن رمان به شکل فیلمنامه نه فقط به فشردگی موضوع مربوط می‌شود بلکه به حفظ عصاره و دوباره‌کاری روی آن نیز ربط پیدا می‌کند و این که از دید بیننده چه قدر قابل درک است. مشکل عمده‌ای که اغلب در انتخاب یک رمان یا نمایشنامه وجود دارد، محتوای ادبی آن است. منظور از محتوای ادبی این است که مطالب به‌طور تشریحی، با جملات و دیالوگهای طولانی و لفظ قلم نوشته شده‌اند نه به‌صورت تصویری. از این‌رو بسیار دشوار است که

بتوان پس از خواندن تمام مطالب، چهره شخصیتها را شناخت یا فکر آنها را دید. با توجه به این توضیحات پس باید راهی یافت تا بتوان این تفسیرات و توضیحات را به تصویر مبدل کرد. برای روشن شدن این نکته، دیالوگ افرادی را که در یک مکان عمومی مثل قهوه‌خانه، بازار یا یک جلسهٔ محاوره مشغول صحبت هستند در نظر می‌گیریم که وقتی به‌صورت نوول یا نمایشنامه عرضه می‌شوند به‌همان گونه که در زندگی واقعی رد و بدل می‌شوند، دور و دراز و پر از حواشی و زواید هستند. حال اگر بخواهیم چنین محاوره‌ای را در فیلم پیاده کنیم، کوتاه و مفید کردن دیالوگ آنها مهمترین شرط است. به‌همین سادگی هم که نمی‌توان دیالوگها را قیچی کرد و مشکل را حل شده فرض نمود. بهترین شیوه آن است که به دقت و ظرافت روی دیالوگها کار شود طوری که بتوان در کوتاهترین مدت، عصارهٔ محاوره را در فیلم گنجاند و منظور را منتقل نمود. با توجه به نکات فوق اقتباس یک مرحلهٔ تازه است و برای این که شکل فیلمنامه پیدا کند، باید بسیاری از قسمتهای آن را دوباره خلق نمود". (ریلا)

نکتهٔ دیگر، انتخاب نویسنده‌ای است که بتواند چنین اقتباسی را صورت دهد و محتوی را به شکل فیلمنامه درآورد، از آن‌جا که نوول یا نمایشنامه قبل از برگرداندن به فیلمنامه باید با کارگردان مورد بحث و تبادل نظر قرارگیرد، لذا ضروری است نویسنده‌ای که قصد دارد چنین اقتباسی را صورت دهد، دقیقاً از نظرات کارگردان مطلع شود تا قادر گردد خود نیز چیزی را در آن نوول ببیند که کارگردان می‌بیند، جان شله زینگر در موقع اقتباس "کابوی نیمه شب" نوشته "لئوهرلی" ، می‌خواست نویسنده‌ای که این کار را انجام می‌دهد، علاوه بر این که مایهٔ قضا و شخصیت‌های اصلی و همین‌طور ارتباط قضا با یکدیگر را حفظ می‌کند، جملات کتاب را نیز به صورت تصویر درآورد.

" ما ابتدا کارمان را با نویسنده‌ای شروع کردیم که هرچند به ظاهر با هم کنار آمده بودیم ولی در باطن چندان موضوع برایش دلچسب نبود. او



سرایدار، ۱۹۶۳، کلایو دانر^۱

مدام می‌خواست چیزی را که من پیشنهاد می‌کنم تغییر دهد، فی‌المثل درمقابل حرف من دربارهٔ راتسو، او معتقد بود که اگر راتسو را چلاق کنیم، تحریک احساسات کرده‌ایم. او در واقع شخصیتها را از دید کارگردانی هم نگاه می‌کرد - یا به عبارتی دیگر، او به جای پرورش شخصیت بازیگران و نوشتن آن در فیلمنامه، از جنبهٔ هدایت و کارگردانی به موضوع نگاه می‌کرد و این کار را هم به نحو نامطلوبی انجام می‌داد، طوری که اصلاً "به دلم نمی‌نشست. او درواقع دو نفر بود در یک جسم، یکی وظیفه‌اش بود که می‌بایست انجامش می‌داد، دیگری هم ایدالش بود که می‌خواست در جلد کس دیگری باشد و به جای او تصمیم بگیرد. ما هم مجبور شدیم دکش کنیم. بعد از آن ماندیم که چه کار کنیم. بالاخره تمام آن چه را که او با طمطراق نوشته بود برای بررسی مجدد نزد نویسندهٔ دیگری فرستادم که هیچ آشنایی قبلی با او نداشتم، فقط از او درخواست کردم که روی "کابوی نیمه شب" کار کند. او هم حدود شصت هفتاد صفحه‌ای مطلب نوشت که هرچند چنگی به دل نمی‌زد ولی دیگر فیس و افاده نداشت. به‌هرحال ما کار را با هم شروع کردیم و از ابتدا صحنه‌ها را شکافتیم و روی جزء جزء آن به بحث نشستیم و هرچه به‌نظرمان معقول می‌رسید یادداشت برداشتیم، حتی برای این که نسبت به محیط احساس واقعی‌تری پیدا کنیم حدود سه‌هزار کیلومتر هم در تکزاس مسافرت کردیم".

اقتباس از نمایشنامه

هرچند شباهاتی بین شکل دراماتیکی تئاتر و سینما وجود دارد، ولی به هنگام اقتباس از تئاتر برای سینما مشکلاتی قد علم می‌کند که از همه‌مهمتر حفظ امانت داری است. تئاتر به‌هرآن‌چه برای صحنه نوشته شده باشد اطلاق می‌گردد، در حالی که سینما محدود به صحنه نمی‌شود و موضوع را در هر کجا که کارگردان مایل باشد و فضا اجازه دهد می‌توان فیلمبرداری نمود. به‌دین مناسبت اگر کسی بخواهد شخصیتها و مآقع نمایشنامه را در قالب فیلم ببرد، باید طوری این دگرگونی را با ظرافت صورت دهد که هم فضای موجود در نمایشنامه حفظ گردد و هم به‌مآقع موضوع و هویت شخصیتها خللی وارد

نیاید .

برحسب این شباهات است که معمولاً " دیده یا شنیده می شود که فیلمی بر مبنای اقتباسی آزاد از رئوس مطالب و خلاصه مندرجات نمایشنامه‌ای ساخته می شود . هرچند بسیاری از این گونه فیلم ها به شیوه تئاتری تهیه می شوند و حتی به دوربین کوچکترین حرکتی هم داده نمی شود ، ولی حداقل حسن این کار این است که میلیونها افرادی که قادر نیستند به تئاترهای گران ، آن هم در کشورهای دیگر بروند ، می توانند همان تئاتر را با پولی کمتر به صورت فیلم ببینند .

مشکلات اقتصادی خاصی که بر تئاتر حاکم است باعث شده تا نمایشنامه نویس خود را محدود به نوشتن مطالبی کند که در یک سه دیواری بسته اتفاق می افتد . کارگردان فیلم اغلب باعث شده که او را به خود آورد و دنیای واقعی بیرون از آن سه دیواری را به او نشان دهد . از طرف دیگر هیچ دلیلی هم وجود ندارد که نمایشنامه‌ای در سرشت خود و هر آن چه در آن اتفاق می افتد ، مطلقاً " فرم سینمایی نداشته باشد . یکی از نمونه های بسیار خوبی که از برگرداندن یک نمایشنامه به فیلم می توان نام برد ، فیلم " سرایدار " ساخته کلايو دالرا اثر هارولد پینتر^۲ است .

اغلب اتفاق می افتد که کارگردانی مجذوب نمایشنامه ای می گردد و می خواهد آن را به فیلم برگرداند . در این مورد یا کارگردان هم جذب نحوه اجرای نمایش شده و هم جذب محتوای آن ، که در این صورت او می تواند با توجه به نکات فوق با حفظ امانت داری دست به ساختن آن بزند - ولی اگر کارگردان جذب اجرا نشده و موضوع هم چندان او را به خود جلب نکرده ، بلکه فقط تم نمایشنامه مورد پسند او واقع شده ، در این صورت او می تواند خیلی راحت تم را بگیرد و بر طبق آن ، جدا از آن چه به صورت نمایشنامه دیده ، خود موضوع جدیدی را بر حسب آن تم به شکل فیلمنامه بنویسد .

برای کارگردانی که تمام خود را روی تئاتر گذاشته ، به احتمال زیاد

به موقع برگرداندن مطالب یک رسانه به رسانه‌ای دیگر دچار مشکلاتی خواهد شد، به ویژه اگر او در تئاتر قالب گرفته و جا افتاده باشد. تونی ریچاردسون که شهرتی هم در تئاتر و هم در سینما کسب کرده، در این باره چنین توضیح می‌دهد:

"من همیشه می‌خواستم کارگردان فیلم بشوم، اما چون برایم مقدور نبود، کارم را از تئاتر آغاز کردم. در واقع تنها راهی که در آن موقع می‌توانست مرا به فیلمسازی برساند، تئاتر و تلویزیون بود. من در خانواده‌ای فرهنگی متولد شده بودم و خود نیز به ادبیات علاقمند بودم، ولی همین پشتوانه تئاتری و ادبی اغلب در درسهایی برایم ایجاد کرد، به ویژه وقتی که چیز جالب توجهی را می‌خواستم از تئاتر به فیلم برگردانم. بگذریم که اصلاً فکر انجام چنین کاری هم درست نیست و خودم هم چنین کاری را تأیید نمی‌کنم، چرا که معتقدم اگر قرار است موضوعی به فیلم درآورده شود، باید دنبال موضوعی تصویری و بکر گشت. این تنها راهی است که می‌توان ایده‌ای را در شکل سینمایی خود تفهیم کرد. می‌دانید، اگر کسی روی موضوعی هرچند کوچک در تئاتر کار کرده باشد برایش خیلی مشکل است که بتواند چارچوبی را که جهت به نمایش درآوردن آن در تئاتر بکار برده از خود دور کند و بخواهد آزادانه آن را در رسانه‌ای دیگر پیاده کند، برای این که شیوه کاری روی آن موضوع با آن قالب در ذهنش جا افتاده است. اگر کسی در رسانه‌ای کار کرد و با احساس مسئولیت زیاد در آن غرق شد و خود را به حد کمال رساند، باید اقرار کرد که به راحتی برایش مقدور نخواهد بود که هر آن چه در آن رسانه ساخته است بتواند به راحتی در رسانه‌ای دیگر بازسازی کند." (ریچاردسون)

فیلمنویسی برای فیلم‌های مستند

بسیاری از فیلم‌سازان جوان می‌بندارند که برای ساختن فیلم‌های مستند احتیاجی به فیلمنامه ندارند و استناد به فلاهرتی^۱ می‌کنند که به عنوان

مستندساز پیشاهنگ شناخته شده. درست است که فلاهرتی بدون فیلمنامه مستند سازی می کرد، ولی او میلیونها فیت فیلم فیلمبرداری کرد تا از میان آنها توانست فقط چند فیلم بسازد. امروزه به ندرت می توان کسی را یافت که جذبه تصویری او را داشته باشد، دلیل آن هم روشن است، چون امروزه به ندرت کسی حاضر می شود روی فیلمی سرمایه گذاری کند که این همه احتیاج به مصرف فیلم خام داشته باشد. با همه اوصاف مستندسازی شیوه ای از فیلمسازی است که همیشه به مواد خام زیادی نیاز دارد و فیلمبرداری آن به طریقه ۱۶ میلیمتری، سرمایه گذاری را آسانتر می کند. از همه مهمتر باید توجه داشت که بسیاری از فیلم های مستند بابودجه ای قلیل و کاملاً محدود ساخته می شوند و به همین دلایل است که وجود فیلمنامه ضرورت پیدا می کند.

فیلمنامه ای که برای فیلم های مستند نوشته می شود، باید مستدل و بر مبنای تحقیق دقیق استوار باشد. از موقعی که موضوع فیلم مستند مطرح می شود تا لحظه ای که به شکل فیلمنامه نوشته می گردد، معمولاً چندین هفته یا چندین ماه طول می کشد تا نویسنده و کارگردان بتوانند موضوع را دقیقاً بشناسند و نسبت به چند و چون شرایط ساختن آن آگاه شوند. در طول مدتی که تحقیق صورت می گیرد فیلمساز نه فقط باید درصدد یافتن منابع و اطلاعات لازم برای موضوع فیلمنامه اش باشد، بلکه باید محیطی را هم که می خواهد در آن فیلمش را بسازد، به درستی کنکاش نماید. در ضمن او موظف است که با مردم آن محیط در ارتباط قرار گیرد و به نحوی روابط و مناسبات اجتماعی آنها را درک کند و به آنها نیز فرصت دهد تا او را بشناسند و از هدفش مطلع گردند. به دین گونه هم کار او راحت تر انجام می گیرد و هم اگر احیاناً نکات ناشناخته ای از نظرش مخفی مانده باشد، توسط آنها راهنمایی می شود. علیرغم مسایل فوق، فیلمساز باید شرایطی را که جهت ساختن فیلمش نیاز دارد در آن محل بررسی نماید، فی المثل آیا در آن محیط می توان صدابرداری سرصحنه انجام داد یا خیر؟ آیا شرایط نورپردازی مناسب است و برق در آن جا وجود دارد یا خیر؟ احتمال استفاده از ژنراتور برای تولید برق به چه اندازه است؟ آیا جاده به قدر کافی

هموار است که بتوان ژنراتور بدان جا برد و یا باید از امکانات دیگری استفاده کرد؟ در صورت فراهم بودن تمام این امکانات آیا اصولاً شرایط آن منطقه آمادگی برای فیلمبرداری دارد و گروه می‌تواند بدون دغدغه و به راحتی مشغول کار شود یا احیاناً با مزاحمت‌هایی روبرو خواهد شد؟ اگر جو مناسب است، گروه فیلمبرداری تا چه مدتی می‌تواند در آن جا مشغول بکار شود؟

مهمترین حسن دوره تحقیق، رو در رو قرارگرفتن فیلمساز با واقعیات است و هم در این جاست که عشق یا نفرت به موضوع در او خودنمایی خواهد کرد و فیلمساز را وادار می‌دارد که در رابطه با موضوعی که انتخاب کرده یا راسخ‌تر شود یا از خیر ساختن آن بگذرد.

فیلمساز باید ترتیبی دهد تا بابت تحقیق و فیلم‌نویسی اجرتی جداگانه به او پرداخت گردد تا ملاحظات خود را کامل کند. چنین امری از ضروریات نیست، ولی اگر منظور این است که فیلم مستند جدی و خوبی ساخته شود، پرواضح است که نیازهای مالی این مرحله نیز باید تأمین گردد. در این جا سرمایه‌گذار برای این که از شر خرج‌های اضافی جهت تحقیق و بقیه تدارکات راحت شود و بودجه را نیز به نسبت معقول و توجیه‌پذیری تعدیل نماید، ترجیح می‌دهد که هرچه زودتر مرحله فیلمبرداری شروع گردد - مگر این که فیلمساز خود از گرفتن دستمزد اضافی برای مرحله تحقیق و فیلم‌نویسی صرف‌نظر کند.

فیلم‌نویسی برای فیلم‌های مستند را می‌توان به دین گونه تنظیم کرد که ابتدا باید یک خط عمودی در وسط صفحه کاغذ کشیده شود. در ستون راست این خط آنچه اتفاق می‌افتد و منظور نظر کارگردان است که باید فیلمبرداری شود نوشته می‌شود و روبروی آن در ستون چپ، آنچه که باید به صورت دیالوگ یا نریشن گفته شود نوشته گردد. ذکر این توضیحات در ستون چپ بسیار مهم است، حتی اگر لازم باشد که فقط نوشته شود: موزیک. این کار حداقل، این حسن را دارد که به فرض فراموشی، نکات لازم را که از قبل در ذهن فیلمساز جا افتاده است، در موقع فیلمبرداری به یادش می‌آورد، تا با تذکراتی که در مقابل آن صحنه در ستون مقابل نوشته شده، هماهنگی داشته باشد.



جزیره گوسفندان، مستند، ۱۹۷۵، یتیمار برگمن

اگر در نظر است که فیلمی پس از تمام شدن، تفسیری روی آن بیان گردد، بهتر است فقط خلاصه تفسیر یا گفتار در ستون مربوطه نوشته شود و مطلب به تفصیل ذکر نشود، چون امکان زیادی دارد که موضوع پس از فیلمبرداری و در موقع ادیت تغییر کند و یا صحنه‌های آن برای تفهیم بهتر جابه‌جا شود. یا چه بسا که در طول فیلمبرداری و مرحله ادیت، بسیاری از آن مطالب نوشته شده، به‌صورت تصویر نشان داده شود و دیگر احتیاجی به گفتار پیدا نشود. در این صورت اگر مطالب از قبل برای آن نوشته شده باشد، بی مسمی جلوه خواهد کرد و باید برای آن متن مجددی نوشت. از این‌رو توصیه می‌شود که در ستون چپ فقط خلاصه دیالوگ یا نریشن که در صحنه ستون راست مدنظر است نوشته شود. در موقعی که فیلم قرار است گفتار داشته باشد، باید دقت گردد که طول فیلم به اندازه گفتار باشد و تصویر کم نیاید، یا بالعکس گفتار کم نیاید، بلکه هر دو به اندازه‌ی نسی، هم اندازه باشند. در موقعی که تصویر از گفتار کوتاه‌تر می‌شود و گفتار را هم به هیچ‌وجه نمی‌توان کوتاه کرد، به استادی ادیتور و مهارت کارگردان بستگی پیدا می‌کند که چه‌گونه بتوانند با هم فکری یکدیگر تصاویر فرعی دیگری را که به‌نحوی با تصاویر اصلی نزدیکی و شباهت دارند، طوری به هم پیوند دهند که بتوانند با ظرافت توجه بیننده را منحرف نموده، در ضمن هم بتوانند زمان لازم را پر کرده و هم تفسیر را روی فیلم نقل کنند.

در طول مدت تحقیق، استفاده از یک دوربین عکاسی ضروری است. این عکسها هم می‌توانند راهنمای فیلمساز جهت فیلم‌نویسی شوند و هم می‌توانند به‌جای حافظه او برای یادآوری مورد استفاده قرار گیرند. از طرف دیگر اگر موضوع فیلمنامه هنوز برای سرمایه‌گذاری تأیید نشده است، عکسها می‌توانند برای معرفی موضوع به سرمایه‌گذار - که معمولاً فرصت خواندن فیلمنامه و تفکیک صدا و تصویر را از هم ندارد - مؤثر باشد. علاوه بر دوربین، داشتن یک ضبط صوت قابل حمل و ارزان قیمت نیز در طول تحقیق می‌تواند کمک زیادی نماید.

از آن‌جا که نوشتن جزئیات تحقیق در فیلمنامه بسیار ضروری است، در این جا مجدداً اشاره‌ای می‌شود به این‌که هر سطر دیالوگ یا یادداشتی که فیلمساز در فیلمنامه می‌نویسد، می‌تواند در مواردی کلید محتوای فیلم محسوب شود،

زیرا موقع فیلمبرداری همین اشاره‌های یادداشت شده است که می‌تواند به کارگردان آن‌چه را که قبلاً اندیشیده است، به یاد آورد. همین طور می‌توانند به یاد فیلم‌ساز بیاورند که افرادی که در فیلم همکاری خواهند کرد، درباره‌ی چه چیزی و با چه تاه‌کیدی صحبت کنند.

قواعد فیلمنویسی

فیلمنویسی قاعده‌ی مشخصی ندارد، ولی آن‌چه به‌طور کلی عمومیت یافته و در واقع چارچوب ظاهری فیلمنامه را تشکیل می‌دهد، عبارتند از:

۱- اول شخص جمع

علت استفاده از اول‌شخص جمع "ما"، به علت راحتی در کوتاه‌نویسی برای کارگردان، دوربین و خواننده فیلمنامه است، فی‌المثل "ما به طرف سارا تراک^۱ (تراولینگ^۲) می‌کنیم..." یا "در همان موقع که ما با مریم پن می‌کنیم که به طرف پسر می‌رود و تراک می‌کنیم تا از پشت دست او عبور کنیم، از مسیر دید^۳ او نابلوهای نئون را می‌بینیم که در پس نما ۴ روشن و خاموش می‌شوند..."

اگر بکار بردن اول شخص جمع زیاد مورد پسند نیست، خیلی راحت می‌توان از آن صرف‌نظر نموده و به جای آن فقط به ذکر چند کلمه که مفهوم را تفهیم نماید، اکتفا کرد.

۲- زمان حاضر

تمام افعال چه در عصاره‌نویسی^۵ و چه در خود فیلمنامه باید به زمان حاضر نوشته شوند. این قاعده صرفاً برای راحتی مقوله نیست، بلکه برای

-
- ۱) TRUCK ۲) TRAVELLING حرکت دوربین روی ریل
۳) POINT OF VIEW (P.O.V.) ۴) BACKGROUND
۵) SYNOPSIS

درک مافوق موضوعی است که در زمان حاضر جریان دارد. چه وقتی کسی به گذشته می‌اندیشد و ما می‌خواهیم آن‌چه در فکر او دور می‌زند نظاره کنیم، یا چه وقتی کسی به آینده می‌اندیشد و ما می‌خواهیم اندیشه او را به تصویر در آوریم، درست در همان لحظه که ما زمان واقعی فیلم را تغییر می‌دهیم و به گذشته یا آینده نظر می‌اندازیم، بیننده خود را نیز در آن زمان قرار می‌دهیم و او را با زمینه زمانی آن‌چه در فیلم جریان دارد تطبیق می‌دهیم. از این رو لازم است تمام مطالب فیلمنامه به زمان حاضر نوشته شود.

مراحل مختلف فیلمنویسی

به‌عنوان یک سنت رایج که تقریباً جنبه قاعده نیز به‌خود گرفته، هر فیلمنامه‌ای که برای فیلم‌های داستانی نوشته می‌شود، مراحل زیر را باید طی کند ولی چه بسا که در بعضی مواقع یکی یا دو مرحله از مراحل چندگانه زیر در فیلمنامه‌ای حذف شود یا در فیلمنامه‌ای دیگر یک یا چند مرحله تازه به آن اضافه گردد. برواضح است که آن‌چه در زیر می‌آید، نمی‌تواند به‌عنوان قانونی کلی برای تمام فیلمنامه‌ها قلمداد گردد، بلکه از آن می‌توان صرفاً "به عنوان راهنما برای نوشتن فیلمنامه سود جست".

۵ صفحه

۱- عصاره نویسی

فشرده‌ای از مافوق موضوع را عصاره‌نویسی گویند. این کار جهت ارایه ایده به سرمایه‌گذار برای تأیید - یا تکذیب - داده می‌شود. در موقعی که قرار است فیلمنامه‌ای از یک نوول یا نمایشنامه اقتباس گردد، عصاره‌نویسی به فیلمساز این فرصت را می‌دهد که به هرآن‌چه جهت گنجاندن و تکمیل فیلمنامه ضروری است، دقیقاً اشاره کند.

بسیاری از نویسندگان در این مرحله چندان علاقه‌ای از خود نشان نمی‌دهند، چرا که مایل نیستند عصاره موضوعی را بنویسند که هنوز به‌طور کامل برای خودشان تمام شده و کامل نیست.

۲- خلاصه داستان ۵۰ صفحه

در این مرحله، موضوع گسترش می‌یابد و به‌گونه‌ای داستان کوتاه درمی‌آید و اگر ضرورتاً "دیالوگی باید نوشته شود تا هویت شخصیتها بیشتر شناخته‌گردد، معمولاً" به‌گونه‌ای ادبی یا غیر مستقیم نوشته می‌شود نه به‌گونه‌ای دیالوگی که در نمایشنامه یا فیلمنامه مرسوم است.

۳- خلاصه نویسی صحنه‌ها ۳۰ صفحه

این مرحله، اولین گامی است که برای شکل دادن به صحنه‌ها برداشته می‌شود و نحوه نوشتن آن به‌دین‌گونه‌است که با توضیحی سطحی، نحوه واقع و چه‌گونه‌ی بازیها، بدون دیالوگ و بدون ذکر نحوه تزیین صحنه، فقط برای نزدیکتر شدن به جزئیات تصویری، به‌گونه‌ای ادبی بیان می‌گردد. اضافه گردد که این مرحله عملاً "توسط نویسندگانی که تجربه زیادی در فیلمنویسی ندارند، ندید گرفته می‌شود، به همین دلیل هم‌هست که اصولاً" در موقع عقد قرارداد با نویسنده، به این مرحله اشاره‌ای نمی‌شود.

۴- نحوه پرورش موضوع ۱۰۰ صفحه

بعد از این که خلاصه نویسی صحنه‌ها به‌رشته تحریر درآمد، در مرحله بعد، باز کردن هرچه بیشتر خلاصه صحنه‌ها فرا می‌رسد. بعضی وقتها می‌توان مرحله خلاصه نویسی صحنه‌ها و نحوه پرورش فیلمنامه را با هم انجام داد. به هر جهت، در این مرحله، روی خلاصه‌نویسی صحنه‌ها کار می‌شود و دیالوگها و صحنه‌ها را به‌طور تمام و کمال می‌نویسند. با همه اوصاف، چه این مرحله مستقل باشد، چه با مرحله خلاصه‌نویسی صحنه‌ها ادغام گردد، این قسمت شق مهمی را در فیلمنویسی تشکیل می‌دهد و اکثراً "در موقع عقد قرارداد با نویسنده، به صراحت قید می‌گردد که او این مرحله را در تاریخ معینی به‌پایان رساند و کار را تحویل دهد.

۵- مرحله تکمیل و پروردن دیالوگ ۱۸۰ صفحه

پس از این که مراحل فوق به اتمام رسید، از نویسنده دیگری که در دیالوگ نویسی خبره است دعوت می‌شود که مندرجات فیلمنامه را مطالعه کند و پس از حذف شاخه و برگهای اضافی، دیالوگهای مناسبی بر حسب شخصیتها بنویسد. دلیل چنین کاری این است که فیلمنامه در این مرحله پر است از دیالوگهای دور و دراز و توضیحات تکراری که در واقع برای انسجام ساختمان فیلمنامه نوشته شده و جهت پیشنهاد به فیلمساز داده می‌شود تا بر مبنای آن، فیلمنامه نهایی را شکل دهد. چنین نویسنده‌ای بر مبنای آن چه تاکنون آمده، اصلاحاتی انجام می‌دهد و اگر احیانا "نظراتی اصلاحی چه توسط کارگردان و چه توسط نویسنده و چه توسط کسانی دیگر اظهار شود، مد نظر می‌گیرد و از مجموع همه مطالب، سعی می‌کند مجدداً "فیلمنامه‌ای بنویسد که پایه مراحل فیلمنامه تکمیلی بعدی را تشکیل دهد.

۶- فیلمنویسی بر مبنای ماسترین - یا صحنه مادر ۱۷۰ صفحه

علیرغم این که تا چه اندازه، کارگردانی، در پنج مرحله فوق همکاری داشته است، آن چه مهم است این است که او موظف است در این مرحله نقش بسیار عمده و سازنده‌ای داشته باشد.

این مرحله، مرحله‌ای است که مآوقع فیلمنامه تکمیل می‌گردد و دیالوگها به آن گونه که در فیلم گفته خواهند شد، نوشته می‌شوند. و هم در این مرحله است که فیلمنامه به ماسترین‌هایی تقسیم خواهد شد. به آن گونه که قبلاً "نیز توضیح داده شد، ماسترین - یا صحنه مادر - قطعه‌ای از فیلمنامه است که قسمتی از مآوقع فیلم را به طور کامل بیان می‌کند و بسته به هر ماسترین - یا صحنه مادری، طول آن فرق می‌کند و می‌تواند از چند ثانیه تا ده دقیقه یا بیشتر طول بکشد.

باید توجه داشت که در این مرحله نباید چنین صحنه‌هایی را خرد کرد و فی‌المثل به کلوز آپها^۱ یا لانگ‌شاتهای^۲ تقسیم نمود، بلکه منظور از ماسترین

این است که آن صحنه باید به‌طور کامل به‌صورت یک شات ممتد با تمام فعل و انفعالاتی که قرار است در آن اتفاق بیفتد، فیلمبرداری شود، بعد بر حسب مهم بودن هر قسمت از آن، شاتهای جداگانه‌ای گرفته می‌شود تا در موقع ادیت دست ادیتور باز باشد و بتواند ماستر سین را خرد کرده و آن شاتها را در جای مناسب خود در ماستر سین کات کند.

۷- فیلمنامه پرداخت نشده ۱۵۰ صفحه

این مرحله بستگی به نحوه کار فیلمساز دارد. بعضی ترجیح می‌دهند که در این مرحله فیلمنامه را به صحنه‌های مختلفی خرد کنند و هر صحنه را به شاتهای مختلفی تقسیم نموده و بر حسب آن طرح کلی فیلم را تنظیم نمایند. بعضی دیگر ترجیح می‌دهند که در این مرحله، فیلمنامه را بر مبنای ماستر سین - هایی آماده کنند، بدون این که بخواهند آن را به صحنه‌های مختلفی با شاتهای گونه‌گون خرد نمایند.

به‌طور کلی این مرحله از فیلم‌نویسی را که مرحله فیلمنامه پرداخت نشده گویند، اغلب به‌عنوان مرحله تکمیلی فیلمنامه نیز تلقی می‌کنند.

۸- فیلمنامه نهایی ۱۲۰ صفحه

منظور از فیلمنامه نهایی، مرحله قطعی فیلمنامه است که فیلم بر مبنای آن برآورد می‌شود و ساخته می‌گردد.

از آن‌جا که فیلمنامه از صافی‌های مختلفی عبور داده می‌شود، لذا تا فیلمنامه‌ای بخواهد به‌این مرحله برسد، الزاماً چندین مرتبه دچار دوباره نویسی خواهد شد تا به‌عنوان فیلمنامه نهایی مورد تأیید واقع شود - حتی بعد از این که فیلمبرداری نیز شروع شد، احتمالاً نظرات و پیشنهاداتی به فیلمساز عرضه خواهد شد که فیلمنامه را دچار تغییرات مجددی می‌نماید.

برحسب یک سنت رایج در فیلم‌نویسی، فیلم‌نویس باید هر نظر اصلاحی که مورد تأیید واقع می‌شود، به روی کاغذی جداگانه و با رنگی متفاوت از رنگ کاغذ اصلی فیلمنامه و به عنوان المثنی - چه درباره تزیین صحنه و چه

درباره نحوه اجرا - بنویسد و در کنار صفحات اصلی قرار دهد. در نهایت پس از الصاق این اصلاحات پیشنهادی، وقتی به فیلمنامه نگاه کنیم، به علت استفاده از کاغذهایی به رنگ‌های متفاوت، رنگ کاغذهای فیلمنامه به شکل قوس و قزح دیده می‌شود.

به‌طور ایده‌آل، فیلمنامه نهایی باید برای تمام افراد، اعم از دست‌اندرکاران تکنیکی و بازیگران، تکثیر و به آنها داده شود و یک‌سری تصاویر مصور، طراحی کمپوزیسیون برای هر شات نیز به آن ضمیمه گردد.

بعضی از کارگردانان نمی‌توانند یا نمی‌خواهند به این شیوه کار کنند - همان طور که در جاهایی از این کتاب نقل قولهایی از آنها آورده شد، اظهارات آنها نیز مبین این مدعی است. به هر جهت به کارگردان جوان توصیه می‌شود، قبل از این که خود را در امواج فیلمنامه رها کند، یا این که بخواهد تمام جزئیات را با کشیدن طرح‌های کمپوزیسیون تفهیم نماید، امکانات خود را به‌طور دقیق و موجز غور و بررسی کند.

امید است که فیلمساز جوان، به این مطالب صرفاً "به عنوان یک راهنما نگاه کند، چرا که هدف در واقع این است که او بدون این که جریان فیلم را گم کند، از فرصتی که یافته تا بتواند فیلمی بسازد، بیشترین استفاده را بکند.

فصل ۴

آماده ساختن صحنه برای فیلمبرداری

از همان آغاز کار، تصمیم هر آن چه به فیلم و امور هنری فیلم مربوط می‌شود، به کارگردان مربوط می‌گردد - و اوست که باید تصمیم بگیرد چه چیزهایی فیلمبرداری شود. اگر او بر مبنای فیلمنامه‌ای کار می‌کند که جزء جزء شاتهای آن به دقت و ظرافت تنظیم شده و نحوه فیلمبرداری از آنها نیز برنامه‌ریزی گردیده است، با مشکل چندانی جهت تصمیم‌گیری مواجه نخواهد شد، ولی اگر او بر مبنای ماستر سین کار می‌کند و جدول تنظیم شده‌ای ندارد، باید برنامه هر روز فیلمبرداری را در عصر روز قبل اعلام نماید و تصمیمات خود را به اقتضای پیشرفت کار و دیگر ملاحظات چه در مورد نورپردازی، حرکت دوربین و دیگر امور تکنیکی از قبل بگیرد. در این مورد، تهیه‌کننده نیز نقش مهمی به عهده خواهد داشت، چرا که او برای جلوگیری از حیف و میل وقت و پول، باید اطمینان حاصل کند که تمام مسایل مورد نیاز جهت فیلمبرداری در زمان تعیین شده حاضر است. دستیار کارگردان نیز به همان نسبت موظف است که تمام افراد گروه تکنیکی را در لحظه معین سر صحنه جمع نماید و همه چیز را برای فیلمبرداری آماده کند - همین‌طور منشی صحنه باید مطمئن شود که صحنه، دکور و لباسها دقیقاً با شاتهای قبلی و همین‌طور شاتهای بعدی که به دنبال خواهند آمد، قابل انطباق است.

مراحل تکنیکی

تمام دست اندرکاران تکنیکی که کارگردان را نیز شامل می‌شود شیوه خاصی جهت کار کردن دارند، با توجه به این نکته در بسیاری مواقع شرایط دشواری برای آنها پیش می‌آید که با شیوه آنها ناهمگون می‌گردد و باعث کنجارهایی یا در صحنه و یا در خارج از صحنه می‌شود - ولی آن چه مسلم است این است که این افراد به مرور و در اثر تجربه در صنعت سینما آموخته‌اند که حتی در لحظات پیچیده نیز باید سعی نمایند شرایطی مطلوب برای خلافت هنری به وجود آورند.

مراحل تکنیکی در واقع نحوه فعالیت و چه‌گونه پیاده کردن وظایفی است که فرد فرد گروه باید روز قبل از فیلمبرداری تا لحظات فیلمبرداری روز بعد انجام دهند. پرواضح است که بیان این شیوه دال بر حکمت آن نیست و به عنوان قانونی همگانی هم نمی‌توان آن را قلمداد کرد، ولی از آن جا که شیوه‌ای است رایج و متداول و از آن جا که اساس و چارچوب بسیاری از فیلمهای سینمایی را تشکیل می‌دهد، در این جا ذکر می‌گردد.

۱- تکلیف منزل

هرچه قدر فیلمنامه‌ای به دقت نوشته شده باشد و جزییات آن به ظرافت یادداشت گردیده باشد، باز هستند بسیاری از کارگردانان که ترجیح می‌دهند روز قبل از فیلمبرداری، به هنگام عصر، مرور مجددی روی فیلمنامه بکنند و نکاتی را که قرار است روز بعد فیلمبرداری کنند، مجدداً یادداشت نمایند.

با توجه به این که مدام شناخت کارگردان نسبت به بازیگران و دست اندرکاران تکنیکی، همین طور فضای فیلم - یا در لوکیش یا استودیو - همین طور آلات و ادوات تکنیکی موجود جهت فیلمبرداری افزایش می‌یابد، به همان نسبت فیلمنامه نیز به‌طور مداوم تحت باز نگری کارگردان قرار می‌گیرد و دچار تحول و تکامل می‌گردد. این کار معمولاً همراه با یک کروکی یا ماکت یا طرح‌هایی که کشیده شده صورت می‌گیرد تا کارگردان بتواند محتوای فیلمنامه را با آن چه

در مکان موجود است تطبیق دهد و تصمیم‌گیری منطقی نماید .

در این مرحله کارگردان تصمیمات خود را در مورد زوایای دوربین و این که هر شات در کجای شات دیگر باید کات شود روی کروکی و همین‌طور روی فیلمنامه علامت می‌زند و یادداشت می‌کند . و هم در این مرحله است که در مورد نحوه جا به جایی دیواره‌های دکور (اگر وجود داشته باشد) علامت‌گذاری می‌نماید تا موانع جلوی دوربین پیش‌بینی گردد و دوربین بتواند در موقع فیلمبرداری افقی یا عمودی حرکت کند .

در موقع علامت‌گذاری ، کارگردان باید به‌وضوح در روی نقشه یا کروکی ، هر زاویه را با شماره صحنه یادداشت کند و حتی بعضی اوقات لازم می‌شود که عمق میدان لنز و نیز چه‌گونگی حرکت دوربین را هم یادداشت نماید .

بعضی کارگردانان ، فی‌المثل وال گستا^۱ ، عصر روز قبل از فیلمبرداری ، تمام شات‌ها را و هر آن‌چه که در آن شات از نظر تکنیکی باید صورت گیرد ، به‌طور دقیق روی نقشه بزرگی می‌کشند و به تابلویی که جلوی چشم همه و نزدیک مکان فیلمبرداری باشد ، نصب می‌کنند تا همه بتوانند آن را ببینند و برای روز بعد خود را آماده کنند .

اصولا " کارگردانانی که طبق جدول تنظیم شده کار می‌کنند و کمتر نظر خود را بعد از تنظیم جدول - یا در حین فیلمبرداری - عوض می‌کنند ، شهرتی برای خود کسب می‌کنند - و از طرف دیگر به این شکل عمل کردن باعث می‌شود که همه تقریبا " وظیفه خود را بدانند و کمتر کارگردان را با سئوالهای بی‌جای خود در سر صحنه گیج کنند .

لازم به توضیح است که وقتی مسئله انتخاب کمپوزیسیون مطرح است ، کارگردان نباید خود را مقید به اجرای مو به موی یادداشتهای خود نماید ، بلکه بهتر آن است که او در یادداشتهای خود فقط به کمپوزیسیون و جزئیات آن بسنده کند ، چرا که در واقع منطقی آن خواهد بود که کمپوزیسیون ، وضعیت و حرکت

دوربین با آزادی کامل و انعطاف پذیری در سر صحنه انتخاب شود.

اگر کارگردانی آن قدر به خود اطمینان دارد که می‌داند روز فیلمبرداری دقیقاً "چه برنامه‌ای را می‌خواهد دنبال کند و ترجیح می‌دهد به جای این که وقت خود را برای مرور روی فیلمنامه تلف کند به بازیگران بپردازد، پس بهتر است که چنین شخصی شیوه خود را پیش گیرد. ولی اگر کارگردانی این اطمینان را در خود نمی‌بیند که بتواند سر صحنه تصمیم قطعی بگیرد، همان بهتر که چنین شخصی با مرور روی فیلمنامه، با خیال راحت عصر روز قبل از فیلمبرداری برنامه خود را در جدولی تنظیم نماید، تا به دین وسیله نیز بتواند دیگران را از نحوه میزانش^۱ خود مطلع نماید.

به هنگام کارگردانی یک فیلم پر دیالوگ، کارگردان باید از قبل درباره چه‌گونگی آن فکر کرده باشد، چرا که اغلب برای بازیگران مشکل است که درست در لحظات آخر و درست در همان موقع که فیلمبرداری می‌خواهد صورت گیرد، سطری یا سطوری را به دیالوگها اضافه کنند یا تغییراتی در آنها بدهند - و اغلب نیز چنین شیوه‌ای را آن هم در لحظات آخر نمی‌پسندند و بر ایشان مشکل است که بتوانند پس از تغییرات، دیالوگها را درست حفظ کنند.

اگر کسی مشغول کارگردانی بازیگران غیر حرفه‌ای یا کودکان است - یا اگر صحنه یا صحنه‌هایی احتیاج به بدیهه‌سازی دارد - کارگردان باید در مورد چه‌گونگی برانگیختن ذهن آنها خوب اندیشیده باشد تا بتواند زمینه آن‌چه را در نظر دارد در آنها توجیه و ترغیب نماید. اقدام به این کار یکی از ضروریات شخصیت سازی در فیلم است.

۲- آماده کردن صحنه

وسيله‌ای که کارگردان جهت آماده کردن صحنه احتیاج دارد، یک ویوفایندر^۲ است. "ویوفایندر" وسیله‌ای است که به دقت لنزهای مختلف با فوکوسهای قابل تغییر در آن تعبیه شده - و با بندی که به آن وصل است

به راحتی می‌توان آن را در گردن انداخت. در گذشته دوربینهای بزرگ و سنگین بلیمپ^۱ که در استودیوها مورد استفاده قرار می‌گرفت، مثل میچل (و امروزه حتی در دوربینهای کوچک بولکس^۲) و یوفایندری با این مشخصات تعبیه شده بود که هم دقیق بود و هم ایده‌آل برای کار.

هرچه قدر کارگردانی در کارش مهارت داشته باشد و هرچه قدر اوتوانسته باشد در موقع نوشتن فیلمنامه، صحنه‌ها را در ذهن تجسم نموده و روی کاغذ تنظیم کرده باشد، مع الوصف او باید قادر باشد که تمام ذهنیات خود را به هنگام فیلمبرداری به عینیت تبدیل کرده و آنها را قابل رؤیت سازد. در واقع در این لحظه است که وقتی همه چیز عملاً " برای فیلمبرداری آماده شد و بازیگران در فضایی که باید ایفای نقش کنند قرار گرفتند، او می‌تواند محتویات ذهنی و یادداشت‌هایش را با آنچه که سر صحنه می‌بیند تطبیق داده، آنها را مورد آزمایش قرار بدهد و در مورد درست بودن یا نادرست بودن آنچه می‌بیند با آنچه می‌اندیشیده، تصمیم بگیرد.

لازم به توضیح است که این مرحله از آماده کردن صحنه را نباید با آمادگی بازیگران برای بازی - که در فصل نهم به آن اشاره خواهد شد - اشتباه گرفت.

چه‌گونه‌گی به وجود آوردن جو مناسب جهت خلاقیت هنری یکی از مسایل مهمی است که کارگردان باید در موقع آماده کردن صحنه برای فیلمبرداری به آن توجه کند. پرواضح است که چنین جوی فقط در اثر ارتباط سالم و سازنده بین افراد گروه بوجود می‌آید و در چنین جوی است که هر کس قادر خواهد بود به نحوی در انجام وظیفه خود کوشا گردد و هر کاری از دستش بر می‌آید انجام دهد.

تمرکز کامل در کار، یکی از ارکان اساسی فیلمسازی است. اگر کارگردانی

۱- BLIMP هر نوع دوربینی که بتوان در موقع فیلمبرداری، هم زمان صدا برداری سر صحنه را نیز با آن انجام داد بلیمپ گویند.

2) BOLEX

در حین فیلمبرداری به صرف این که یکی از بازیگران بازیش را خوب ارایه نداده، غفلتاً فیلمبرداری را متوقف کند و بخواهد برای او توضیحات مفصل و خسته کننده بدهد، پرواضح است که گروه تکنیکی حوصله‌شان سر می‌رود و چه بسا آن علاقه‌سازنده‌ای هم که قبلاً توسط کارگردان در آنها برانگیخته شده بود، تحلیل رود.

اغلب اتفاق می‌افتد که کارگردانی جوان به اتفاق عده‌ای از دوستانش به‌طور تعاونی درصدد ساختن فیلمی بر می‌آیند. این‌گونه فیلم‌ها از آن‌جا که جملگی به یک نسبت از تجربه، فیلمسازی برخوردارند، از امتیاز ویژه‌ای برخوردار خواهد بود، مشروط به این که راهشان ادامه یابد و نه این که پس از ساختن اولین فیلم، اختلاف بین آنها بروز نماید و از هم پاشیده گردند. در واقع تجارب آنها در دومین و سومین کار است که به حد کمال خواهد رسید. حسن دیگر این‌گونه فیلم‌ها این است که وقتی یکی از آنها به نکته تازه یا پیچیده‌ای برخورد، دیگران را به کمک خواهد طلبید تا آن نکته را روشن سازند. در چنین گروهی، هر نظر یا پیشنهاد اصلاحی که از طرف یکی از آنها اظهار شود، می‌تواند خیلی راحت به داوری گذاشته شود و تأیید یا رد گردد.

بعد از این که مرحله آماده کردن صحنه مشخص شد، بازیگران از کارگردان می‌خواهند که در مورد چه‌گونگی حرکت و نحوه بازی و صحنه‌آرایی به آنها توضیح دهد؛ نورپرداز می‌خواهد نوع نوری را که کارگردان طالب است بداند تا کار نورپردازی را آغاز کند. فیلمبردار می‌خواهد نوع حرکتها را بداند تا وضعیت دوربین و احیاناً تراک (تراولینگ) را بر مبنای آن درست کند و لنزش را انتخاب نماید. صدابردار می‌خواهد نوع حرکتها را بداند تا بر آن مبنای میکروفونها یا بوم خود را تنظیم نماید. منشی صحنه هم می‌خواهد بداند چه شانی فرار است فیلمبرداری شود تا تداوم منطقی تصاویر را حفظ کند و دستیار کارگردان می‌خواهد از چند و چون آن چه می‌گذرد مطلع گردد تا عوامل تکنیکی را جهت فیلمبرداری آماده نماید.

۳- مروری روی دیالوگها

وقتی کارگردان توضیحات کافی را به گروه تکنیکی داد، صحنه را جهت انجام و تکمیل کارهای سفارش شده ترک می‌کند و با بازیگران در مکان دیگری به تمرین می‌پردازد. در فیلم‌های سینمایی، معمولاً "بدلهایی" استخدام می‌شوند که از نظر قد و قواره شبیه به بازیگر اصلی هستند و در موقع نورپردازی یا تمرین حرکتهای دوربین با بازیگران، این بدلها هستند که در صحنه می‌مانند و نورپرداز نورهای خود را روی آنها تنظیم می‌کند و فیلمبردار حرکتهای آنها را با آنها تمرین می‌کند - و وقتی همه چیز در صحنه آماده شد، بازیگران اصلی به اتفاق کارگردان جهت انجام فیلمبرداری به صحنه می‌آیند.

در حالی که گروه مشغول انجام کارهای تکنیکی در صحنه است، کارگردان در مورد چه‌گونگی صحنه با بازیگران به بحث و تبادل نظر می‌پردازد و مشکلاتی را که احتمالاً از نظر آنها در دیالوگها وجود دارد، همین‌طور چه‌گونگی تأکید روی لغتی یا نحوه بیان دیالوگی، نحوه پیمودن صحنه و شیوه حرکت، پس از مشورت اصلاح می‌گردد. در تمام این مدت، کارگردان موظف است حالت روحی آنها را برحسب آن چه که خود او می‌خواهد ترغیب نموده و شکل دهد.

با این کار، بدون دغدغه و بدون این که کسی جلوی دست و پای کسی دیگری را بگیرد، گروه تکنیکی از یک طرف و کارگردان و بازیگران از طرف دیگر مشغول کار خواهند بود و هر دو گروه جدا از هم و هم‌زمان کار خود را انجام خواهند داد تا وقتی که همه چیز برای فیلمبرداری آماده شود و کار خود را شروع کنند. پرواضح است که همیشه به این سادگی نمی‌توان برنامه‌ریزی کرد و همه چیز را تمام شده فرض نمود، چون گاهی اتفاق می‌افتد که گروه تکنیکی کار خود را تمام کرده‌اند در حالی که فی‌المثل کارگردان و بازیگران هنوز مشغول تمرین هستند و بالعکس. از این‌رو برای تطابق صحیح این دو با هم، کارگردان وظیفه دارد تدابیری خاص اتخاذ نماید - ولی یکی از مهمترین تدابیری که کارگردان باید اتخاذ نماید و تصمیم مقتضی بگیرد، این است که دقیقاً "دریابد چه مدت

تمرین با بازیگران کافی است تا بلافاصله بعد از آن فیلمبرداری را شروع کند. تصمیم‌گیری برای گرفتن یک کلوزآپ کار ساده‌ای است، ولی وقتی قرار است دو، سه یا بازیگران بیشتری در یک صحنه بازی داشته باشند، تصمیم‌گیری نیز به همان نسبت مشکل خواهد شد. بازیگر اولی ممکن است در همان تمرین اول، بهترین بازی را ارایه دهد، در حالی که بازیگران دیگر احتمالا "زمان طولانی‌تری احتیاج خواهند داشت تا بتوانند به اوج بازی برسند یا بتوانند خود را به پای بازیگر اصلی رسانده و با او هماهنگ شوند.

برای حل این نکته، می‌توان تصمیم گرفت که کدام بازیگر در آن صحنه خاص مهمتر است و وقتی مشخص شد، آن وقت می‌توان بر مبنای بازی او تصمیم مقتضی گرفت. چه بسا پیش آید که ضرورتاً آن شات احتیاج به نگرش دوباره داشته باشد تا بتوان آن صحنه را بر حسب بازی آن بازیگر خاص تطبیق داد.

اگر کارگردانی گز نکرده پاره کند و کار فیلمبرداری را زود شروع کند، تکرار برداشتها گواه آن خواهد بود که روی آن صحنه درست فکر نشده یا احیاناً "نقصی در کار کارگردان وجود دارد. از طرف دیگر اگر کارگردان لحظه مساعد را درست در نیابد و با وسواس بخواهد به بازیگر بیش از نقطه درکش تمرین دهد و بعد دستور فیلمبرداری را صادر کند، امکان دارد بهترین بازی را که می‌توانست در لحظه مساعد از آن بازیگر کسب نماید در موقع تمرین از دست بدهد - در واقع بازیگر در موقع تمرین، بهترین بازی خود را ارایه داده، ولی کارگردان آن را درک نکرده و از دست داده است.

اصولاً "لحظه بلوغ بازی خوب را خود بازیگرانی که نقششان را درک کرده‌اند، می‌دانند. کارگردان در این جا دیگر نباید فشار بیش از حد به آنها وارد سازد بلکه پس از تایید بازی بهتر است صرفاً "به این بسنده کند که فی‌المثل صدا بالاتر باشد یا پایین‌تر، ملایم‌تر باشد یا خشن‌تر، نحوه تءکید روی لغت یا لغتی سریعتر ادا شود یا آرام‌تر و همین‌طور نحوه قدم برداشتنها بلند باشد یا کوتاه و غیره.

بهترین پندی که در این مورد به فیلمساز جوان می‌توان داد این است که او با تمرین آن‌گونه برخورد کند که انگار در حال فیلمبرداری آن است. بدون

تمرکز درست و درک لحظات بلوغ بازی در بازیگر، این احتمال وجود دارد که بیش از حد به او تمرین داده شود، طوری که به جای پختن بسوزد.

۴- فیلمبرداری

وقتی که کارگردان لحظه مساعد را اعلام کرد، بلافاصله دست اندرکاران تکنیکی به تک و دو می افتند تا کارهای مربوط به خودشان را مجدداً مرتب کنند، فی المثل گریمور با بساط و پودرهایش به جلو می دود تا بزرگ بازیگران را چک کند، سلمانی با برس و شانه هایش، مسئول لباس با وسایل خود و منشی صحنه نیز وسایل را دقیقاً چک می کند که سر جای خودشان باشند تا روال منطقی تصاویر حفظ گردد. در این لحظه کارگردان باید توجه کند که کوچکترین تأخیری در کار صورت نگیرد، برای این که احتمالاً حالتی را که در بازیگران القاء کرده از بین خواهد رفت. از این رو بسیار مهم است که تمام کارهای ضروری در کوتاهترین مدت و بدون قیل و قال، با مهارت صورت گیرد.

مجدداً و به خاطر همان دلایل بسیار مهم است که کارگردان باید درست در لحظات آخر مطمئن گردد که همه چیز برای فیلمبرداری آماده است، بعد وقتی اطمینان حاصل کرد می تواند دستور فیلمبرداری را صادر کند - که با این دستور کار اصلی آغاز می گردد. نحوه انجام این کار در فیلم های مختلف فرق می کند و هر فیلمی شیوه خاص خود را دارد. بعضی وقتها واحد برق است که فرمان می دهد نور برای فیلمبرداری آماده است و می توان کار را شروع کرد، بعضی وقتها واحد صداست که وقتی مطمئن شد عقبه ضبط صوت روی دور نرمال قرار گرفته، این فرمان را صادر می کند. بعد از صادر شدن این فرمان است که کارگردان کارش را ادامه می دهد. آنچه در این جا باید دقیقاً مراعات گردد این است که گروه کلاً وظایف محوله به خود را خوب بدانند و خوب انجام دهد.

مراحلی که به ترتیب معمولاً سر صحنه فیلمبرداری صورت می گیرد به قرار زیر است:

۱- دستیار کارگردان همه را به سکوت فرا می خواند و چراغ سرخ بیرون استودیو را روشن می کند و زنگ را به صدا در می آورد تا افراد بیرون از استودیو

متوجه گردند که فیلمبرداری در حال انجام است و از ایجاد صداهای اضافی که به نحوی مزاحم فیلمبرداری می‌شود، خودداری ورزند.

۲- کارگردان علامت می‌دهد که آماده است.

۳- دستیار کارگردان به صدابردار می‌گوید که ضبط صوتش را روشن کند.

۴- وقتی صدابردار ضبط صوتش را روشن کرد، لحظه‌ای صبر می‌کند تا مطمئن شود که سرعت ضبط صوت نرمال شده، بعد به دوربین علامت می‌دهد (این علامت بستگی به قراری است که بین صدا و دوربین گذاشته شده که یا با فریاد اعلام می‌شود یا به وسیله علامت دست یا روشن کردن چراغی).

۵- دوربین روشن می‌شود، دستیار فیلمبردار به سرعت سنج‌کادرهای دوربین نگاه می‌کند تا اطمینان یابد که عقربه روی دور نرمال ۲۴ تصویر در ثانیه (یا ۲۵ تصویر در ثانیه اگر فیلمبرداری جهت نمایش در تلویزیون است) قرار گرفته، بعد...

۶- به شخصی که مسئول تخته کلاکت - یا کلایپر^۱ - است علامت می‌دهد که آماده است تا برای علامت سینک^۲، مشخصات شات را اعلام کند و تخته را به صدا درآورد.

۷- مسئول تخته کلاکت - یا کلایپر - به سرعت در مکان بازی می‌دود و تخته را که مشخصات آن شات روی آن نوشته شده، بین بازیگر و به طرف دوربین می‌گیرد و با صدای بلند، هر چه روی تخته نوشته شده - تاریخ فیلمبرداری، شماره برداشت، شماره صحنه، اسم کارگردان، اسم فیلمبردار - را اعلام می‌کند و تخته را بهم می‌زند، بعد به سرعت و بدون ایجاد سرو صدا

1) CLAPPER BOY

۲- SYNC SIGNAL علامت سینک علامتی است که در اثر برخورد دو لبه تخته کلاکت - یا کلایپر - ایجاد می‌شود و بر حسب آن به محض شنیدن آن صدا، ویراستار تصویر آن را نیز پیدا می‌کند و با آن میزان می‌نماید، طوری که دقیقاً "صدا با لبها تطبیق داشته باشد. اگر چنین نباشد و صدا حلوتر یا عقب‌تر شنیده شود، اصطلاحاً "می‌گویند صدا از سینک خارج شده است.

از جلوی دوربین به گوشه‌های خارج از محدوده بازی به بیرون می‌دود.

۸- در این لحظه کارگردان لحظه‌ای ناهم می‌کند تا مطمئن شود سکوت کاملاً برقرار و همه چیز برای فیلمبرداری آماده است، بعد با صدای بلند می‌گوید: "شروع!" از لحظه‌ای که دستور کارگردان صادر می‌شود و فیلمبرداری شروع می‌گردد، دوربین به هیچ وجه نباید متوقف گردد و تنها کسی که می‌تواند دستور کات یا توقف را بدهد، کارگردان است، مگر این که اتفاق غیرمنتظره‌ای بیفتد یا شرایطی غیر عادی باعث توقف دوربین گردد - حتی اگر فیلمبردار در حین فیلمبرداری متوجه شود که فی‌المثل بازیگری برای لحظه‌ای از کادر خارج شده و یا میزان حرکت بازیگر با حرکت دوربین از کنترل فیلمبردار خارج گردیده، عاقلانه آن خواهد بود که کارش را ادامه دهد تا کارگردان دستور توقف بدهد. چنین شاتی ممکن است از نظر فیلمبردار قابل قبول نباشد، ولی چه بسا که از نظر بازی برای کارگردان قابل قبول باشد و اگر بعد از تمام شدن آن شات، فیلمبردار برای کارگردان از اشکالی که در حین فیلمبرداری پیش آمده توضیح دهد، کارگردان می‌تواند با انتخاب زاویه‌ای درست با کلوزآپی ترمیمی از قسمتی که اشتباه صورت گرفته، آن شات را نجات دهد. در غیر این صورت اگر از همان برداشتی که به نظر کارگردان خوب شده - صرفاً - برای اطمینان - بخواهند برداشت مجددی بگیرند، بدون دلیل اسراف کرده‌اند.

یک کارگردان با تدبیر برای برداشت مجدد از شاتی، معمولاً "لفت" برای اطمینان را به عنوان فرمول، در مواردی استفاده می‌کند که بازیگرانش بازی خوبی ارائه نداده‌اند و او برای این که آنها از فرم خارج نشوند یا از حالتی که در آن قرار گرفته‌اند بیرون نیایند، اصولاً "این لفت را به کار می‌برد که نه دست‌اندر-کاران تکنیکی به شک بیفتند و نه بازیگران."

سیدنی کول، تذکری چند در مورد دامی که سر راه کارگردان جوان قرار گرفته و احتمالاً او را در خود فرو خواهد برد، می‌دهد:

"بسیاری از کارگردانان وقتی در مورد شات مورد نظرشان و نحوه فیلمبرداری از آن تصمیم گرفتند، سر صحنه با فیلمبردار به مشورت می‌پردازند

که چه لنزی را برای القاء هدفی که در سر دارند، انتخاب نمایند. بعضی دیگر در مورد این که از چه لنزی استفاده کنند، از قبل با فیلمبردار تشریک‌مساعی می‌کنند و بعد تصمیم می‌گیرند. در مورد انتخاب لنزها، فیلمساز باید درباره آن چه می‌پرسد و آن چه می‌شنود، واقع بین باشد. مسلماً "شایسته نیست که کارگردانی جوان به مجرد ورود سر صحنه، با عجله به‌جایی که خود در نظر دارد برود و بگوید: "دوربین این جا! لنز ۵۰ میلیمتری! ۱۲ فیت و ۲ اینچ ارتفاع دوربین! خوب، تو این جا بایست و تو برو آن جا!" — بعد انتظار داشته باشد که هر کس با او کار می‌کند همان احساس او را داشته باشد و تا آن جا که در توان دارد بخواهد با آغوش باز در جهت خلاقیت با او همکاری کند. چه بسا کارگردان ایده خیلی خوبی در ذهن داشته باشد، اما وقتی صحنه آماده شد، فیلمبردار یا شخص دیگری با پیشنهادی سازنده باعث تغییرات یا اصلاحاتی در آن شات — یا سرتاسر فیلم گردد، یا ممکن است وقتی بازیگران جهت فیلمبرداری آماده می‌شوند به ایده‌ای سازنده برسند که بخواهند آن را در جهت بهسازی آرایه دهند، فی‌المثل احساس کنند شخصیتی را که می‌خواهند نقش آفرینی کنند با آن نحوه بازی که کارگردان در نظر دارد، همخوانی ندارد و بخواهند برای بازی آن شخصیت، شیوه دیگری در نحوه اجرا بگزینند. پرواضح است که کارگردان باید تمام این روحیه‌ها را که در جهت تکمیل فیلم صورت می‌گیرد، تشجیع کند و با برخوردی سالم و صادق به همه فرصت بیان دهد. در همین حین نیز کارگردان باید دو نظر داشته باشد که تا آن حد پیش نرود که این نظرات بخواهند بر او حکومت کنند، بلکه او در ضمن این که باید این نظرات پیشنهادی را بشنود — و اگر درست است بپذیرد — در همان حال نیز باید کنترل خود را بر آن چه که واقعا "می‌خواهد، داشته باشد".

جوزف لوزی در مورد شیوه‌ای که او برای فیلمبرداری صحنه‌ای برمی‌گزیند و نحوه بحث و تبادل نظر با مدیر فیلمبرداری و فیلمبردارش چنین می‌گوید: "من هرگز سعی نمی‌کنم به‌کسی وانمود کنم که کار او را بهتر می‌دانم و بخواهم کار او را برای خودش انجام دهم. من هرگز نمی‌گویم: "من در این شات می‌خواهم از یک لنز ۳۵ میلیمتری استفاده کنم". پرواضح است که خود

اطلاعاتی هر چند مکفی چه دربارهٔ مختصات لنزهای متداول و قابل دسترس و چه دربارهٔ لنزهای غیر معمول و استثنایی دارم، اما وقتی مشغول بحث و تشریک مساعی با مدیر فیلمبرداری هستم، با تواضع منظورم را به دین گونه بیان می‌کنم: "من یک شات خیلی لانگ می‌خواهم و فکر می‌کنم برای چنین شاتی بهتر است دوربین به اندازهٔ کافی بالا باشد". مسلم است که هر شاتی در ذهن پرورش می‌یابد، لنزی نیز برای آن متصور می‌گردد که می‌تواند آن منظور را القاء کند، ولی باید برای تکمیل آن چه در ذهن پرورش یافته و قرار است به تصویر درآید، در موقع تدارکات فیلمبرداری، با فیلمبردار بحث و تبادل نظر گردد تا راه عینیت دادن به آن ذهنیات بهتر روشن شود."

در مواقعی که فیلمبرداری خارج از استودیو و در لوکیشن صورت می‌گیرد، کارگردان باید از قبل در مورد عملی که می‌خواهد فیلمبرداری کند برنامه‌ریزی کرده باشد، چرا که این احتمال وجود دارد که کارگردان در لحظاتی تماسش با فیلمبردار قطع گردد یا به فیلمبردار گفته شود که هر آن چه او می‌تواند به طور دلخواه و سریع فیلمبرداری کند.

"موجوداتی در دورنما" فیلمی بود که در آن دوربین حرکات طولانی و زیادی داشت. بعضی اوقات در هلیکوپتر و بعضی اوقات روی زمین. در بعضی صحنه‌ها، دوربین هیچ حرکتی نداشت و شاتهایی که می‌گرفتیم صرفاً "برای ترمیم بقیهٔ شاتها بود. این شیوهٔ فیلمبرداری باید با نقشهٔ قبلی می‌بود و به تدارکات وسیعی نیز نیاز داشت که همه را از قبل باید فراهم می‌کردیم. از همین‌رو در همان آغاز کار آن‌چه در فکر داشتم با قسمت طراحی صحنه، منشی صحنه، مدیر فیلمبرداری و فیلمبردار در میان نهادم و با آنها به بحث و تبادل نظر پرداختم تا آنها نیز بتوانند تصویری روشن از آن چه من در ذهن دارم تجسم نمایند. آنها هر کدام در کار خود استاد هستند، ولی این دلیل نمی‌شود که من بی‌خبر آنها را به صحنه بیاورم و بدون این که اطلاعی دربارهٔ آن‌چه من در نظر دارم، داشته باشند بخواهند کار را شروع کنند، حالا هرچند آنها در کار خود خبره باشند، این کار را الزامی و اجتناب‌ناپذیر می‌بینم. به هر جهت این مسایل مورد بحث و تبادل نظر قرار می‌گیرند و من سعی می‌کنم

هفتم را در مورد این که چه فوکوسی یا چه عمق میدانی می‌خواهم ، همین‌طور میزان کوتاه کردن مسافت یا دیگر اعوجاجات تصویری برای آنها توضیح دهم . حتی ممکن است خود درباره یک شات ، استفاده از لنز ۳۲ میلیمتری به نظرم رسیده باشد ، ولی ترجیح می‌دهم که این نظر توسط فیلمبردار پیشنهاد گردد . ما ممکن است لنزهای متفاوتی را مورد آزمایش قرار دهیم و در نهایت همان لنز ۳۲ را انتخاب کنیم . این کار باعث می‌شود که آن‌چه من به‌طور ذهنی اندیشیده بودم ، در حین آزمایش به عینه ببینم و یا احتمالاً " ممکن است آن شات حرکت‌دار باشد یا من بخواهم در آن شات به موضوع نزدیکتر بروم یا روی دست یا انگشت کسی تراک (تراولینگ) کنم که با آن لنز نمی‌توانم به اندازه کافی به موضوع نزدیک شوم . پس برای گرفتن چنین شاتی باید اصلاحاتی صورت گیرد و برای درک چه‌گونگی این اصلاحات باید در مورد آن به بحث بپردازم . " (لوزی)

یکی از نکات مهمی که کارگردان در موقع تنظیم فیلمنامه برای فیلمبرداری باید رعایت کند این است که مکان فیلمبرداری را از تمام جوانب مورد بررسی قرار دهد و زوایا را دقیقاً " انتخاب نماید . بعضی مکانها برای نورپردازی مشکل هستند و نمی‌توان به‌طور مطلوب روی نورپردازی آن کار کرد و چه بسا که حفظ تداوم منطقی تصاویر نیز در آن مخدوش گردد . اگر چنین صحنه‌هایی جهت فیلمبرداری انتخاب می‌شوند بهتر است شاتها را طوری تنظیم نمود و طوری در یک جدول منظم برنامه‌ریزی کرد که در موقع فیلمبرداری یا نورپردازی اشکالاتی به دنبال نداشته باشند و شاتها قابل کات شدن به هم باشند و تداوم منطقی تصاویر نیز حفظ گردد .

" اگر مکان فیلمبرداری اتاقی است که مجموعه شاتهای یک صحنه باید در آن بازی شود ، بهتر است ابتدا تمام شاتهایی را که در یک سمت بازی می‌شوند ، نورپردازی و فیلمبرداری کرد و بعد از تمام شدن آن شاتها ، مسیر دید آنها یا سمت دیگری که بقیه شاتهای آن صحنه اتفاق می‌افتد نورپردازی و فیلمبرداری گردد . مقدم و مؤخر بودن شاتهایی که در یک سمت فیلمبرداری خواهد شد هیچ خللی در روال منطقی تصاویر به‌وجود نخواهد آورد ، مشروط به این که

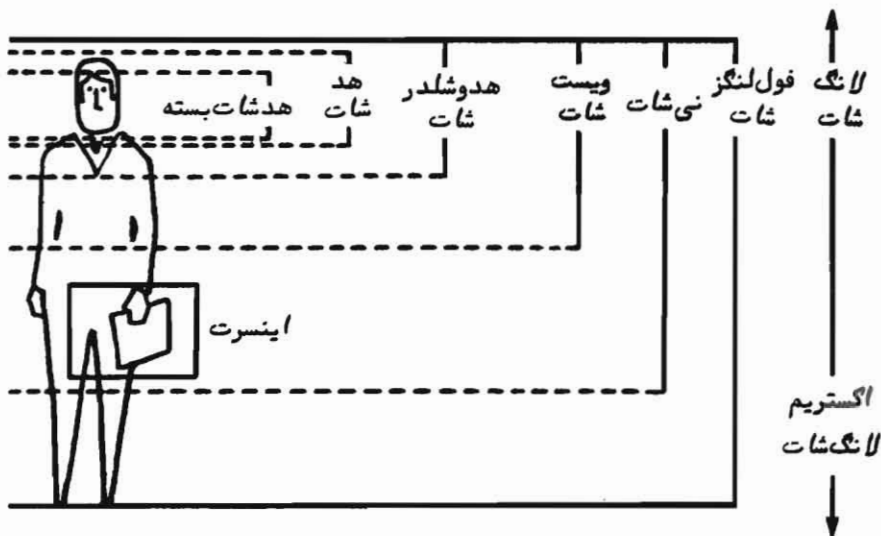
کارگردان به دقت و ظرافت هر آن چه قرار است بازی شود و همین طور نحوه ادیت آن را از قبل تنظیم کرده باشد. این کار هم مقرون به صرفه است و هم از ریخت و پاش اضافی و تلف شدن وقت جلوگیری خواهد کرد. در طول کار درک خواهد شد که پس و پیش نمودن صحنه ها جدا از روالی که در فیلمنامه نوشته شده به مراتب برای بازیگران راحت تر خواهد بود تا این که فقط برای حفظ روال فیلمنامه قرار شود به همان گونه که در فیلمنامه نوشته شده فیلمبرداری گردد و برای هر شات مدیر فیلمبرداری را واداشت که به همراه فیلمبردار تمام وسایل و ادوات فیلمبرداری و نورپردازی را از این سمت به آن سمت بکشانند، در حالی که این کار نه از نظر اقتصادی مقرون به صرفه است و نه از نظر حفظ تداوم منطقی تصاویر". (کلارک)

بنابر بسیاری دلایل، فیلمبرداری باید خارج از روال آن چه در فیلمنامه نوشته شده صورت گیرد، فی المثل بازیها ممکن است در دو یا سه مکان فیلمبرداری شود که احتمالا" در وسط فیلمنامه رجعت به یکی از آن مکانها برای تفهیم موضوع الزامی است و بازیگران باید مجددا" در آن مکان — طبق مندرجات فیلمنامه نشان داده شوند. از این رو ضرورتا" باید تا آن جا که امکان دارد برای صرفه جویی در وقت و پول، تمام شاتهایی که در یک مکان اتفاق می افتد به دنبال هم و در یک نوبت در آن مکان فیلمبرداری نمود، علیرغم این که آن شاتها در کجای فیلمنامه قرار گرفته اند — بعد، پس از تمام شدن مراحل فیلمبرداری، می توان آنها را در موقع ادیت به دنبال هم کات کرد. از این رو اگر قرار باشد بر طبق فیلمنامه کار صورت گیرد، هم کرایه وسایل از نظر اقتصادی گران تمام می شود و هم وقت زیادی برای حمل وسایل به این طرف و آن طرف تلف خواهد شد. پس بهتر آن است که تمام شاتهایی که در یک مکان اتفاق می افتد، پشت سر هم و در یک نوبت فیلمبرداری شوند. از طرف دیگر اغلب، بازیگرانی فرعی وجود دارند که نقشهای کوتاهی دارند و حضورشان به طور گذری در اول، وسط و آخر فیلم دیده می شود. حال اگر قرار باشد به روال فیلمنامه فیلمبرداری شود، دستمزد چنین بازیگرانی با احتساب تمام روزهای فیلمبرداری باید پرداخت گردد، ولی اگر تمام بازیهای آنها پشت سر هم و

در یک روز فیلمبرداری شود ، فقط بابت یک روز دستمزد به آنها پرداخت خواهد شد و به هزینهٔ فیلم نیز فشار وارد نخواهد آمد - یا فی‌المثل مکانی را نمی‌توان بیش از یک روز ، یا زمانی محدود برای فیلمبرداری اجاره نمود ، که در این جا نیز تسریع در کار ، آن هم در یک نوبت الزامی است . و با توجه به این نکات است که تنظیم برنامه‌ای دقیق برای فیلمبرداری ضرورت پیدا می‌کند .



موجوداتی در دورنما، ۱۹۷۰، جوزف لوزی



مختصات گادربندی‌های مختلف در یک شات

از پیشانی تا زیر چانه هدشات بسته T.H.S. (tight head shot)

از سطح بالای موی سر تا سطح شانه‌ها هدشات H.S. (head shot)

از سطح بالای سر تا مقداری از شانه‌ها هد و شلدر شات H.S.S.

(head and shoulders)

از سطح بالای سر تا کمر ویست شات W.S. (waist shot)

از سطح بالای سر تا زانو نی شات K.S. (knee shot)

از سطح بالای سر تا قوزک پا - تمام قد - فول لنگز شات F.L.S.

(full length shot).

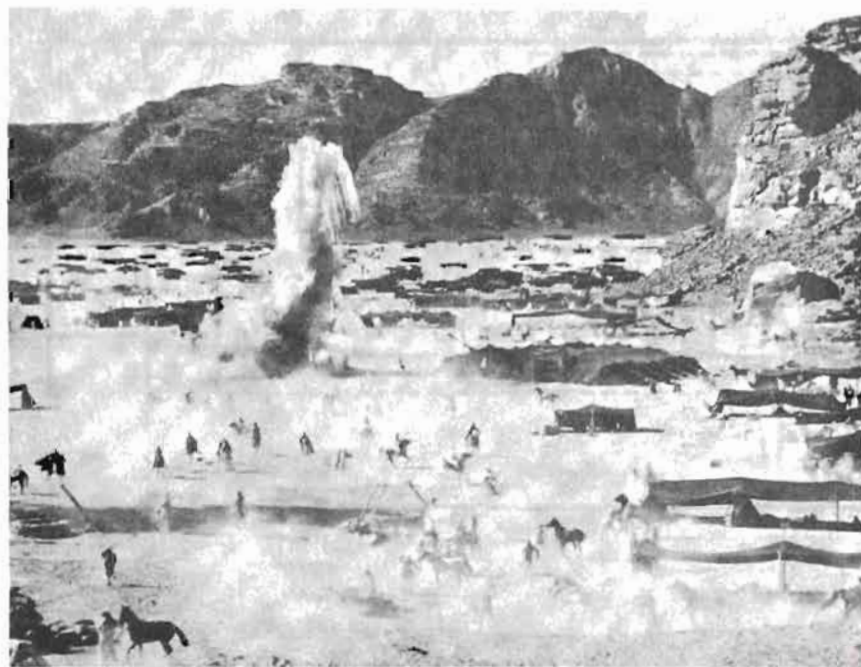
از سطح بالای سر تا آن جا که پای بازیگر کاملاً از شات بالا دیده شود لانگ شات L.S.

(long shot)

اگر انسان به صورت موجود کوچکی در گادر قرار گیرد اکسترم لانگ شات E.L.S.

(extreme long shot)

اشیاء بی جان را اینسرت insert گویند.



لورنس عربستان، ۱۹۶۲، دیوید لین^۱ نمونه بسیار خوبی از اکستریم لانگشات را نشان می‌دهد.

اکستریم لانگشات E.L.S.

موارد استفاده از اکستریم لانگشات را به سه دسته می‌توان تقسیم نمود:

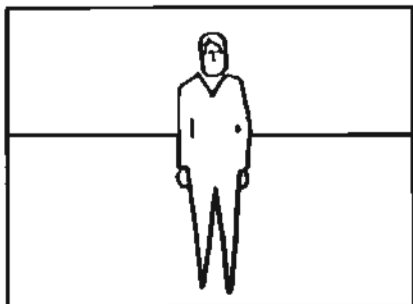
اول - برای نشان دادن مکان و فضای کلی فیلم که معمولترین آن را می‌توان در آغاز فیلمهای وسترن دید - یا برای تفهیم یک شهر با آسمان خراشهایش. آن چه باید مد نظر داشت این است که استفاده از چنین شاتی باید حساب شده باشد.

دوم - معمولاً از اکستریم لانگ شات برای ابهت دادن به مکانی پر جلال و جبروت یا نشان دادن ابعاد وسیع فضایی جنگی با عده کثیری جنگجو استفاده می‌کنند. مثالی که برای این منظور می‌توان ذکر کرد، فیلم "قتل عام" ساخته گریفیث است که عظمت نیروهای جنگنده به خوبی نشان داده شده است.

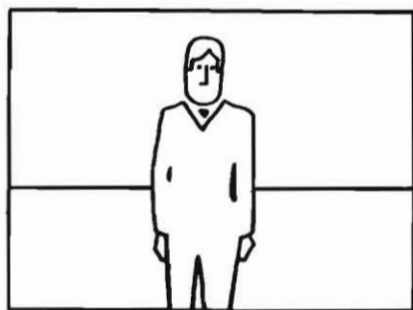
سومین مورد که عمومیت هم دارد موقعی است که بخواهند انزوای فردی را نسبت به محیطش نشان دهند. معرفی چنین قصدی و به رؤیت در آوردن چنین هدفی مستلزم داشتن هدفی فلسفی است. مجدداً "ضرورت می‌یابد از فیلم‌های وسترن نام برده شود که منبع خوبی برای ملاحظه این گونه شات‌هاست، فی‌المثل یک کابوی تنها در حالی که در یک فضای بی انتها در حال عبور است، استعاره‌ای است از جدال انسانی تنها در یک فضای غریبه.

لانگ شات L.S.

طریقه استفاده از لانگ شات نیز کم و بیش شبیه به اکستریم لانگ شات است، با این تفاوت که استفاده از لانگ شات برای شروع فیلم متداولتر است، البته اگر قصد فقط نشان دادن انسان است و نه تفهیم ابهت و عظمت فضا. به روایتی بهتر در موقعی که بخواهیم فقط با تأکید بر وجود انسان - و جدا از محیط و فضا - فیلم را شروع کنیم، مؤثرتر آن خواهد بود که از لانگ‌شات استفاده نماییم. در چنین مواقعی بیننده قادر خواهد بود تمرکز بیشتری روی تک تک بازیگران و نحوه اعمال آنها داشته



باشد، لذا ضروری است که کارگردان با دقت کامل روی جزء جزء حرکات بازیگران در چنین کادری بیندیشد و روابطی که بین خود بازیگران یا بین بازیگران و فضای محیط یا اشیاء صورت می‌گیرد، حساب کند. آنچه مسلم است این است که در رابطه با فیلمنامه باید مکانی وجود داشته باشد تا بازیگران در آن بازی کنند و این مکان نیز باید با موضوع مرتبط باشد و این ارتباط برای بیننده قابل درک باشد. بدون علت نمی‌توان بازیگران را در مکانی قرار داد که مشغول ایفای نقش شوند، طوری که نه آن مکان برای بینندگان مشخص گردد نه عملی که بازیگران در رابطه با آن مکان انجام می‌دهند، بعد هم انتظار داشت که موضوع به بیننده منتقل گردد. در چنین شاتی هر حرکت و عملی که بازیگر انجام می‌دهد در رابطه با مکانی که در آن قرار گرفته، باید دارای معنی خاصی باشد و همین معنی و هدف است که به نحوی از انحاء با قضایایی که در طول فیلم جریان می‌یابد ارتباط خواهد یافت.



کادری که تا زانوی بازیگر را نشان می‌دهد اصطلاحاً "و به طور سنتی به شات هالیوودی^۱ شهرت دارد، آن هم به علت استفاده زیاد این کادر در سالهای ۱۹۳۰ و ۱۹۴۰ بود که باعث کسب این لقب برای فیلمسازان هالیوود شد. کارگردانان معاصر چون استفاده از چنین شاتی را بی هدف تشخیص دادند، سعی کردند به هر طریقی شده از استفاده چنین کادری صرفنظر کنند.

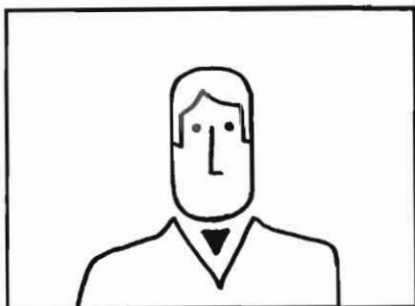
۱) "HOLLYWOOD" SHOT

مدیوم شات^۱ M.S

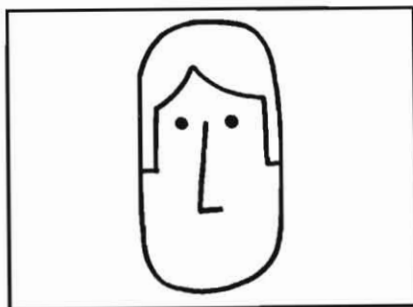


به طور کلی از نیم تنه به بالا
رامدیوم شات گویند. در چنین شاتی
تمام فضای اطراف بازیگر ناواضح^۲
دیده می شود، مگر دلیل خاصی وجود
داشته باشد که واضح نشان داده شود.
این کار صرفاً " برای تمرکز بیننده به
فردی است که در وسط کادر قرار گرفته.
برای این که چنین تمرکزی به وجود
آید، فرقی نمی کند که فرد بازیگر
تمام قد یا از زانو به بالا نشان داده
شود. مورد استفاده صحیح این شات
موقعی است که بخواهیم رابطه بین
افراد مختلف را تشدید نماییم.
لازم به توضیح است که اصولاً اگر
چنین شاتی بدون همراهی با کلوزآپ
جهت نشان دادن ریزه کاریها صورت
گیرد چندان مؤثر نخواهد بود و هم
در این جاست که اهمیت کلوزآپ
مشهود می گردد.

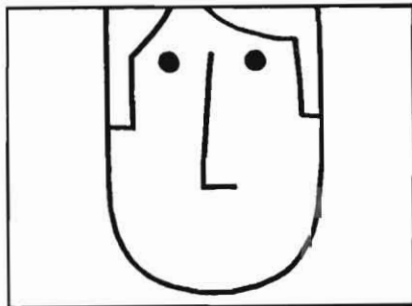
کلوزآپ^۱ C.U.



کلوزآپ سر و شانه^۲



هدشات



هدشات بسته^۳ یا اکستريم کلوزآپ^۴

دلیل اصلی و مهم استفاده از کلوزآپ این است که بیننده را به فعل و انفعالاتی که بازیگر قصد القاء آن را دارد نزدیکتر می‌کند. در چنین موقعی تمام آن‌چه در اطراف آن موضوع یا حرکت خاص وجود دارد بیرون از کادر قرار می‌گیرد و فقط آن‌چه در نظر است، به طور درشت نشان داده می‌شود تا تأکید خاصی که کارگردان می‌خواهد، به بیننده منتقل گردد. به‌دین‌گونه با نشان دادن چنین تصویری تمرکز بیننده از هرچه در اطراف آن موضوع می‌گذرد منفک شده و فقط روی آن‌چه درشت نشان داده می‌شود قرار خواهد گرفت. این جدا کردن فضای اطراف از موضوع و درشت نشان دادن آن توسط کلوزآپ باعث می‌شود تا تأکیدی دراماتیک به بازیگر یا شیئی بخشیده شود و حالت شخصیت بازیگر - یا آن شیئی - واضح‌تر نشان داده شود.

برای شاتهای محاوره‌ای - یا

- | | |
|--------------------|-----------------------------|
| 1) CLOSE UP | 2) HEAD & SHOULDER CLOSE UP |
| 3) TIGHT HEAD SHOT | 4) EXTEREME CLOSE UP |

دیالوگ‌دار - استفاده از مدیوم کلوز آپ^۱، یکی از صحیح‌ترین شیوه‌هاست. در چنین شاتی معمولاً "سینه را قطع می‌کنند و فقط سر و شانه را در کادر قرار می‌دهند. این شات معمولترین شات ترمیمی است که قابلیت کات شدن به هر شات دیگری را دارد - و وقتی که قرار است هدف خاصی القاء شود، می‌توان آن را به هد شات، یا کلوز آپ کات کرد یا بالعکس - یا به ظرافت می‌توان دوربین را به عقب حرکت (تراک) داد تا تمام قد بازیگر در کادر قرار گیرد، یا حتی می‌توان از این شات به یک شات تمام قد کات کرد.

کلوز آپ هد و شلدر - کلوزآپی که در مجموع سر را تا شانه در برمی‌گیرد و اصطلاحاً "کلوز آپ هد و شلدر گویند، می‌تواند تمرکز بیننده را به مراتب بیشتر از یک مدیوم شات به خود جلب کند. در چنین شاتی، تأکید روی فعل و انفعالات (میمیک صورت) بازیگر صورت می‌گیرد و به همین دلیل چنان چه استفاده از چنین شاتی ضروری بنظر آمد، باید با ظرافت و مهارت روی میمیک صورت و بیان حالات احساسی چهره کار کرد.

استفاده از هد شات بسته، دلالت بر تأکید زیاد دراماتیکی دارد. در چنین شاتی، حالات و میمیک صورت بازیگر به وضوح هرچه آشکارتر نشان داده می‌شود. چنین شاتی، بیشتر بیان کننده افکار و حالات درونی بازیگر است که در چهره‌اش ظاهر می‌شود. اگر کارگردانی ترجیح دهد که به جای استفاده از هد و شلدر شات، از هد شات بسته استفاده کند، باید ابتدا اطمینان حاصل کند که هدف خاصی را که از این شات در نظر داشته، توانسته به بازیگرش تفهیم نماید و همین طور بازیگر نیز منظور خاص این شات را دریافته است.

اصولاً اکثر کارگردانان در حین فیلمبرداری سعی می‌کنند تا آن‌جا که ممکن است شاتهای ترمیمی و پرکننده زیادی بگیرند تا در موقع ادیت با کمبود تصویر روبرو نشوند. این شاتهای درشت که بیشتر برای اطمینان خاطر فیلمبرداری می‌شوند اغلب از نکته‌های ظریف و جزییاتی خاص اعم از اشیاء یا فعل و

انفعالات بدن بازیگر هستند مثل دستها، که شاید مهمترین و گویاترین قسمت بدن باشند که کارگردان روی آن تءکید می‌ورزد - یا لرزش انگشتان یا یک حلقهء انگشتری و غیره.

این تصاویر که هیچ نیازی نیست در فیلمنامه به آن اشاره‌ای هم شده باشد و کارگردان صرفاً "برای اطمینان خاطر آنها را سر صحنه فیلمبرداری می‌کند بعضی مواقع قادرند تءکیدهای دراماتیکی خاصی به بعضی لحظات فیلم ببخشند.

بمطور کلی اشکال مختلف کلوز آپها دارای خواص ویژه‌ای هستند که باید با نکته سنجی و دقت روی آنها کار شده باشد و با مهارت در جای خود مورد



کابوی نیمه شب، ۱۹۶۹، جان شله زینگر

استفاده قرار گیرند. اغلب اتفاق می افتد که نسنجیده و بی دلیل، حتی بدون ارتباط با موضوع و بدون در نظر داشتن تاء کیدی خاص از این کلوز آپها استفاده می شود که نمونه های آن را می توان به کرات در تلویزیون نیز مشاهده کرد. تلویزیون بر خلاف سینما به علت مختصات ویژه خود و اندازه کوچک پرده اش، نیازمند استفاده بیش از حد از کلوز آپ می باشد. اما با همه نیازی که تلویزیون به این گونه تصاویر درشت دارد، مع الوصف این باز وظیفه کارگردان خبره است که با استفاده درست از این گونه شاتها، افکار بیننده را تحریک نموده و توجه او را به فیلم جذب کند. آن چه باید به خاطر داشت این است که تنها زیبایی کمپوزیسیون و ظرافت حرکت دوربین در یک شات نیست که توجه بیننده را به خود جلب می کند، بلکه محتوای کلی فیلم نیز هست و این که شاتها به چه گونه پشت سرهم قرار بگیرند و تداوم یابند، فی المثل چه ارتباطی باید بین شاتهای قبلی و آن شات خاص برقرار شود تا بتواند تاءثیر موفقیت آمیز خود را در ذهن بیننده بگذارد، لذا در این جا وظیفه یک ادیتور ورزیده ایجاب می کند که با تبحر از کلوز آپها طوری استفاده کند و طوری آنها را در جای مناسب کات کند که تاءثیر دلخواه را روی بیننده بگذارد و منظور نظر را در ذهن او القاء کند.

شاتهای متداخل - یا شاتهای کات این^۱

به خاطر جذب بیشتر بیننده به نکاتی خاص جهت تحریک یا تهییج لحظات دراماتیکی معمولاً "کارگردان ترجیح می دهد کلوز آپهای متعددی در حین فیلمبرداری بگیرد تا به وسیله آن بتواند بیننده را به عمق محتوای فیلم بکشانند. بعضی اوقات برای این که بیننده به مرکز ماقع کشیده شود تراک این^۲ صورت می گیرد - یعنی دوربین در حالی که روی ریل قرار داده شده به نکته خاصی که باید تاءکید روی آن بشود، به جلو حرکت داده می شود و به موضوع نزدیکتر می شود - یا زوم این^۳ صورت می گیرد، یعنی از لنزی که مجموعه ای از

1) CUT-IN SHOTS

2) TRACK IN

3) ZOOM IN

لنزهای متفاوت و قابل تغییر به هم، فی‌المثل از لنز ۱۲ تا ۱۲۰ میلیمتری در آن تعبیه شده، استفاده می‌کنند و موضوع را از فاصله لنز ۱۲ به فاصله لنز ۱۲۰ می‌آورند.

استفاده از شات تداخلی - یا شات کات این - یعنی کات کردن به شاتی که مربوط به همان صحنه است، ولی کمی نزدیکتر یا دورتر به موضوع است. این‌گونه شاتها از نظر تصویری هیچ تحرکی در فیلم ایجاد نمی‌کنند و احتیاجی هم نیست که با استفاده از این‌گونه شاتها بخواهیم تدریجا^۱ به هیجان فیلم اضافه کنیم یا نقطه اوجی در آن بوجود آوریم، بلکه در واقع استفاده از چنین شاتهایی برای ترمیم قسمتی از یک شات ماسترین است که باید درجای مناسبی به آن کات شود که هم در ارتباط با شاتهای قبلی باشد و هم تداوم منطقی تصاویر را حفظ کند. از این رو باید کاملاً اطمینان حاصل گردد که چنین شاتی به همان زاویه‌ای که در شات قبلی یا در ماسترین فیلمبرداری شده کات نگردد، برای این که در موقع تماشا روی پرده، پرش ایجاد خواهد کرد. در چنین مواقعی برای استفاده از شاتهای تداخلی - یا شاتهای کات این - بهتر آن است که دوربین هم از نظر زاویه و هم از نظر فاصله نسبت به شات قبلی تغییر محسوسی داشته باشد - که البته این کار را می‌توان با استفاده از لنزهای مختلف هم انجام داد. اگر قرار است از شاتهای تداخلی - یا شاتهای کات این - به عنوان شاتهای ترمیمی استفاده گردد و زاویه و فاصله دوربین هم هیچ تغییری نسبت به شات قبل یا ماسترین نداشته باشد، نقص ادیت محسوب می‌شود و پرش در تصویر ایجاد خواهد شد.

مسیر دید چشمها^۱ در تصاویر باید به دقت بررسی و هدایت شود و این کار حتماً باید در نهایت اطمینان صورت گیرد. معمول بر این است که در چنین حالتی به بازیگر گفته می‌شود به کدام سمت دوربین و تا چه ارتفاعی نسبت به دوربین نگاه کند که مسیر دید چشمها دقیق باشد. برای احتراز از هرگونه اشتباهی بهتر است انسان یا شیئی در نقطه‌ای که بازیگر باید به آن

نگاه کند قرار داده شود تا در موقع فیلمبرداری، بازیگر به آن سمت و ارتفاع نگاه کند.

در موقع ساختن فیلم‌های صنعتی، به علت سرشت پیچیده این فیلم‌ها و کوششی که برای رسایی مفهوم آن مطرح است، باید ریتمی انتخاب شود که بتواند تأثیر مثبتی روی بیننده بگذارد، از این رو فیلم را باید به زبانی ساده ساخت که هم برای بیننده قابل فهم باشد و هم او را خسته نکند. برای رسیدن به چنین هدفی لازم است که مدت زمان نمایش فیلم نسبت به محتوای آن درست محاسبه شود و با استفاده از شات‌های متعدد تداخلی، پیوسته ذهن بیننده را فعال نگه داشت و حتی در مواقعی با نشان دادن لحظات پرتحرک، ذهن او را به دنبال فیلم کشاند.

در بعضی مواقع، از شات‌های تداخلی برای کوتاه کردن زمان نیز استفاده می‌کنند. معمولاً در فیلم‌های صنعتی که هدف نشان دادن چه‌گونگی ساختن می‌کانیسم یک دستگاه از ابتدا تا انتهاست و مقصود این است که بیننده به مرکز آن چه در فیلم می‌گذرد، کشانده شود، باید به‌طور سریع این مراحل تکمیلی به او نشان داده شود. از این‌رو می‌توان با توسل به شات‌های تداخلی، هم گذشت زمان را تفهیم نمود و هم مرحله تکامل یافته کار پیچیده‌ای که قصد نمایشش را داریم.

شات‌های متخارج - با شات‌های کات‌اوی^۱

همان‌طور که از مفهوم شات‌های متخارج - یا شات‌های کات‌اوی - درک می‌شود، شات‌هایی هستند که تمرکز حواس بیننده را از نقطه اصلی واقع در فیلم برای لحظه کوتاهی دور می‌کنند. این نوع شات‌ها هرچند با قضیه فیلم ارتباطی ندارند و موضوعی جنبی هستند، ولی برای تفهیم بهتر مواقع اصلی بکار گرفته می‌شوند و آن را واضح‌تر و کامل‌تر بیان می‌کنند. برای روشن‌تر شدن معنی شات‌های متخارج مثلی از یک مسابقه موتورسواری و رابطه آن با

تماشاچیان آورده می‌شود: ما مشغول تماشای موتور سواران در حال مسابقه هستیم و در یک آن لغزش یا اتفاقی می‌افتد - در این موقع کات می‌شود به فردی که با دیدن آن لغزش یا اتفاق، حرکتی غیرمنتظره از خود نشان می‌دهد. این دو شات هیچ ارتباط مستقیمی با هم ندارند، یعنی اگر آن فرد هیجان زده را به لحظه اتفاقی که برای موتور سوار پیش آمده کات نکنیم و همان موتور سوار را ادامه دهیم، تداوم موضوع به هیچ وجه بهم نخواهد خورد، ولی برای تأثیر بخشیدن به لحظات آنی، از شات متخارج فرد هیجان زده استفاده می‌کنیم تا به تحریک ذهن بیننده بیاوریم. در این جا قدرت فانتزی ادیتور است که چگونه شات متخارج را در لحظه مناسب خود انتخاب و کات کند - و اگر چنین تأثیری را نتوانست در موقع ادیت دو قطعه فیلم به هم، بدست آورد، بهتر است از آن صرفنظر نماید و به تداوم همان عمل اصلی ادامه دهد. بهترین مثلی که در مورد شاتهای متخارج - یا شاتهای کات اوی - می‌توان زد، شاتهای ارتباطی^۱ هستند، فی‌المثل سه نفر در اتاقی مشغول ایفای نقش هستند که فقط بین دو نفر از آنها دیالوگهایی رد و بدل می‌شود. در این جا وقتی شاتی از شخص سوم که به محاوره آنها گوش می‌دهد بین آن دو نفر که مشغول ادای دیالوگهای خود هستند کات شود، این کات متخارج - یا کات اوی - است که در واقع عامل بسیار مهم دراماتیکی یک داستان نیز محسوب می‌شود. کارگردانان معمولاً سعی می‌کنند تا آن جا که ممکن است شاتهای متعددی از این گونه بگیرند تا به عنوان شاتهای متخارج از آنها استفاده کنند، چرا که بهره‌گیری از این گونه شاتها در بسیاری موارد تأکید بیشتری به تصویر خواهد بخشید. جدا از موارد فوق، استفاده از شاتهای متخارج، فیلم را از حالت خشک و بی‌روحش بیرون می‌آورد و به آن تحرک می‌بخشد. به دین‌گونه کارگردان می‌تواند در صحنه‌های پیچیده و خسته کننده، با استفاده از شاتهای متخارج، تمرکز بیننده را نیز در طول فیلم حفظ نماید و با تداوم و پیوستگی ماجرا و ارتباط صحنه‌ها، موضوع را به طور قابل فهم و منطقی به بیننده نشان

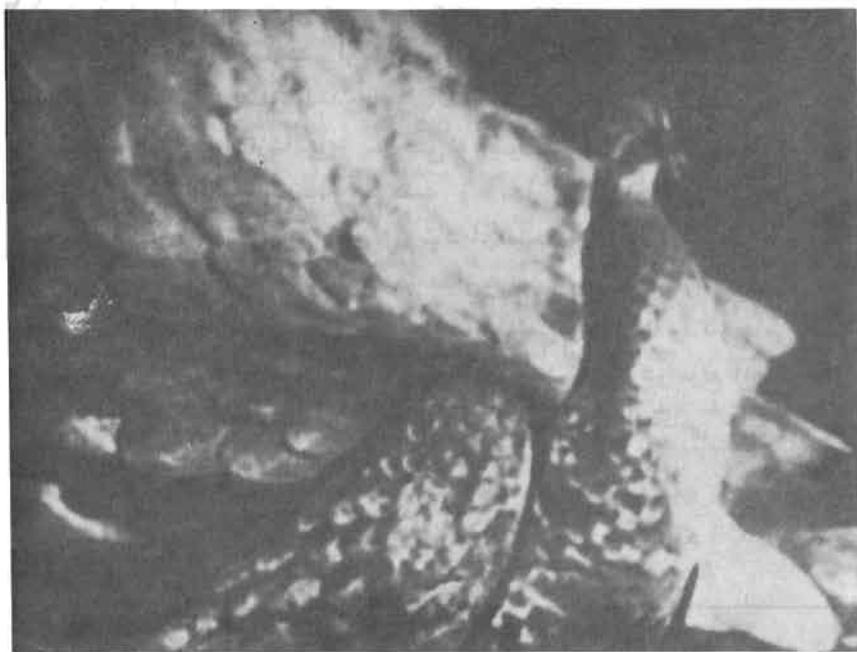
از موارد بسیار مهم استفاده از کاتهای متخارج، در فیلم "اکتبر"، توسط ایزنشتین^۱ نشان داده شد. در این فیلم شاتهایی که به عنوان شاتهای متخارج مورد استفاده قرار می‌گرفت، با زبردستی به عنوان تشبیه یا استعاره بکار می‌رفت، به عنوان مثال می‌توان شاتهای متخارج در صحنه‌ای که کرنسکی^۲ با یک طاووس همذات پنداری می‌کند را نام برد. استفاده آگاهانه از این‌گونه شاتها مسلماً "ذهن بیننده را به تحرک وا خواهد داشت، مضافاً این که یک شخصیت یا یک موقعیت با تأکید بیشتری به بیننده معرفی خواهد شد.

فرق بین شاتهای متخارج - یا شاتهای کات اوی - با شاتهای متداخل - یا شاتهای کات این - در این است که شاتهای متخارج حتماً "نباید جزیی از صحنه" فیلم به حساب آیند، بلکه از آنها بیشتر برای تأکید یا استعاره یا مقایسه استفاده می‌کنند، در حالی که شاتهای متداخل چون به ساده‌تر کردن موضوع کمک می‌کنند، الزاماً "جزیی از صحنه" فیلم شمرده می‌شوند، تا داستان فیلم را راحت‌تر قابل درک سازند. از این رو معمولاً "برای تبلور بعضی قسمت‌های یک ماسترسین و برای نشان دادن جزییات کنش و واکنشها، میمیک صورت و عکس‌العمل‌های عصبی، از شاتهای تداخلی که اصولاً "درشت‌تر از تصاویر ماسترسین فیلمبرداری می‌شوند، استفاده می‌کنند و آنها را در جاهای مشخصی در ماسترسین کات می‌کنند - در حالی که شاتهای متخارج الزاماً "ارتباطی با ماقع آن چه در ماسترسین در جریان است، ندارند و ضرورتی هم ندارد که آن شاتها حتماً" در همان صحنه فیلمبرداری شوند، بلکه می‌توان آنها را در جایی جدا و حتی بی ارتباط به صحنه اصلی فیلمبرداری نمود و بعد در موقع ادیت، در جای مناسبی که با آهنگ و تداوم فیلم جور باشد و در لحظاتی خاص تأثیر مثبتی نیز ببخشد، از آنها استفاده نمود.

فیلمبرداری در فضای محدود

بعضی کارگردانان ترجیح می‌دهند اگر صحنه‌ای از فیلم آنها در فضای خارجی اتفاق می‌افتد، در همان فضای خارجی - یا اصطلاحاً "لوکیشن" - فیلمبرداری کنند و چندان رغبتی به بازسازی آن در استودیو از خود نشان نمی‌دهند. پرواضح است که مواردی پیش می‌آید که مکان انتخاب شده برای فیلمبرداری از نظر کارگردان ایده‌آل خواهد بود، در حالی که از نظر نورپرداز و فیلمبردار به علت تنگی و کوچکی جا با اشکالاتی مواجه خواهد شد. کسانی مثل جان شله‌زینکر پیوسته سعی بر آن دارند که فضای خارج را، در استودیو بازسازی کنند، با این اعتقاد که درست کردن صحنه خارجی در استودیو هم

اکتبر، ۱۹۲۷، سرگشی ایزنشتین



کار را راحت می‌کند و هم آدم را از مسایل مزاحم دور نگه می‌دارد، و هم او معتقد است که این فضا سازی در استودیو باید آن‌چنان دقیق و با مهارت صورت‌گیرد که کوچکترین شبهه‌ای در ذهن بیننده به وجود نیآورد که مآجرا در فضایی بسته و در حالتی تصنعی در حال بازی است و در ضمن همان قیل و قال و حال و هوای خارج از استودیو را باید به نحوی از انحاء در استودیو ایجاد کرد تا هویت صحنه بازسازی شده با صحنه واقعی خارج از استودیو فرقی نداشته باشد و تمام ویژگی‌هایی که در خارج از استودیو وجود دارد موبه مو در موقع بازسازی در استودیو حفظ گردد.

"اتاقهای مثل در فیلم "کابوی نیمه شب" را ما با وسواس و دقت زیاد در استودیو بازسازی کردیم. واقع این است که در بسیاری موارد ما در صدد باز سازی مکانهایی در استودیو بر می‌آییم که آن مکانها به صورت واقعی در خارج وجود دارند. در این گونه موارد من تا آن جا که ممکن است سعی می‌کنم جزء جزء نما و ویژگی آن مکانهای واقعی را یادداشت نمایم تا بتوانم آنها را در استودیو بازسازی کنم. در فیلم "کابوی نیمه شب" تمام وقایعی که در صحنه‌های داخلی اتفاق می‌افتاد، ما در استودیو بازسازی کردیم و برای این که آن صحنه‌های بازسازی شده به واقعیت نزدیک باشند و تصنعی جلوه نکنند، سقفی نیز روی آن قرار دادیم، بعد من به فیلمبردار گفتم تا آن جا که ممکن است سعی نماید به هنگام فیلمبرداری از آوردن سقف در کادر خودداری کند. برای نورپردازی نیز لازم دیدیم که نور از پایین - یعنی از کف اتاق - و همین‌طور چراغهای آویزان که نور را پخش می‌کنند - استفاده کنیم. پس از نورپردازی، برای این که اتاق حالت طبیعی داشته باشد، لامپ‌هایی نیز به سبک خانه‌های معمولی از سقف آویزان کردیم. حسن این شیوه نورپردازی این بود که صحنه را نزدیک به واقعی نشان می‌داد.

در اتاق راتسوا، فضای مکان باید چرک مرده و کشیف بنظر می‌رسید و چون هدف هم این بود که نداشتن برق را به بیننده تفهیم کنیم، نورپردازی

را در آن جا کم رنگ انتخاب کردیم. آن چه ضرورتاً باید به آن اشاره شود این است که برای تفهیم واقعیت صحنه در فیلم و برای این که آن چه بیننده روی پرده می بیند برایش منطقی جلوه کند، لازم است صحنه را تا آن جا که ممکن است در موقع بازسازی به واقعیت نزدیک ساخت. پرواضح است که اینها اظهار نظرات شخصی من است و نباید آن را مطلق پنداشت و تعمیم داد. چه بسا دیگرانی باشند که ترجیح دهند به طریقی دیگر و به شیوه ای خاص صحنه بندی و نورپردازی خود را انجام دهند." (شله زینگر)

مشکل مشابهی که مجدداً در فیلم "کابوی نیمه شب" قد علم کرد، صحنه میهمانی بود. زمینه دراماتیکی این صحنه که در متن داستان گنجانده شده بود، این بود که جواباک^۱ و راتسو برای مدت کوتاهی از دنیای واقعی خود خارج شوند و در تخیلات خود زندگی کنند.

"در اصل فیلمنامه، ما طرح ریزی کرده بودیم که صحنه میهمانی در مکانی مجلل و با شکوه در "گرینویچ ویلج"^۲ فیلمبرداری شود. میهمانی هم قرار بود توسط شخصی داده شود که بسیار پولدار بود و در ضمن فیلم های زیرزمینی^۳ هم می ساخت و هر کس را در خیابان می یافت که باب سلیقه اش بود به خانه اش دعوت می کرد تا از او فیلمبرداری کند. برخلاف انتظاری که داشتیم پس از فیلمبرداری این صحنه، نتیجه بسیار نامطلوبی گرفتیم، چرا که صحنه معجونی از فیلمهای سکسی شده بود. ما چاره ای نداشتیم جز این که به طریقی این صحنه را مرمت کرده و آن را نجات دهیم. بالاخره تصمیم گرفتیم برای احتراز از قسمتهای مستهجن آن، در استودیو دکوری با پرده های سیاه و سفید درست کنیم و با گرفتن شاتهایی ترمیمی از جواباک و راتسو، آنها را با ظرافت از آن فضای عجیب و غریب بیرون رانیم. البته ما می خواستیم در اصل با استفاده از این اتفاقات در هم و برهم با آن نورپردازیهای زننده روانی و تمام چیزهایی که در این زمینه می گنجید، واقعیت و تخیل را در سینمای

1) JOE BUCKE

2) GREENWICH

3) UNDERGROUND FILMS

زیرزمینی درهم آمیزیم. البته این واقعه مربوط به سال ۱۹۶۷ می شد، یعنی وقتی که استفاده از این شیوه فیلمسازی هنوز به صورت کلیشه در نیامده بود. اضافه کنم که ما مجبور بودیم در این قسمت و برای فیلمبرداری به این شیوه، دست مدیر فیلمبرداری و فیلمبردار را تا حد وسیعی باز بگذاریم تا آنها بتوانند با آزادی مطلق هرچه می خواهند فیلمبرداری کنند و در نتیجه مقدار زیادی هم فیلم خام باید مورد استفاده قرار می گرفت." (شله زینگر)

یکی دیگر از این گونه شواهد، به هنگام فیلمبرداری در فضایی تنگ و بسته در فیلم "نهایت عمق" که توسط اسکولیموسکی ساخته شد، پیش آمد. بسیاری از قسمتهای این فیلم در یک حمام عمومی در آلمان فیلمبرداری شد و طوری هم آن را رنگ آمیزی و تزئین کرده بودند که فضای انگلستان را جلوه نماید - با آن وان های همگانی حمامها که در اتاقهای کوچک قرار داده شده بود. برای فیلمبرداری این صحنه ها، اسکولیموسکی ترجیح داد به جای بازسازی آن در استودیو، این قسمت از فیلم را در فضای واقعی فیلمبرداری کند.

"صحنه ای از فیلم که در آن تجاوز صورت می گرفت، باید در حمام اتفاق می افتاد و هم در این صحنه بود که من می خواستم صدابرداری سر صحنه صورت گیرد، از این رو تصمیم گرفتیم که یک دوربین آریفلکس ۳۵ میلیمتری را در جعبه ای قرار دهیم و روی آن را با لحاف بپوشانیم تا هرگونه صدای مزاحم را خفه کند و بتوانیم فیلمبرداری را تواءم با صدابرداری سر صحنه انجام دهیم. اتاق حمام خیلی کوچک - به اندازه یک مربع ۶ فوتی بود. گرفتن یکی از شاتها چندان مشکل نبود، چون که از بیرون در، داخل حمام را فیلمبرداری می کردیم، ولی انتخاب زوایای دیگر که از داخل حمام فیلمبرداری می شد بسیار مشکل و تقریباً غیر مقدور بود. فیلمبردار مجبور بود تا آن جا که ممکن است خودش را در انتهای زاویه دیوار فشار دهد تا از وان حمام فاصله داشته باشد - و پرواضح است که توی آن گوشه دیوار، آن هم به طور مچاله شده پشت دوربین اصلاً جای نفس کشیدن هم نداشت. برای این که فیلمبردار مجبور نباشد در آن جای تنگ لنزهای مختلفی را روی دوربین آزمایش کند، یک زوم لنز روی دوربین گذاشت تا هر لنزی را خواست بلافاصله انتخاب کند - و تنها حرکتی که

او توانست در آن جای تنگ به دوربین بدهد، پن کوتاهی بود که با آن حالت مشکل انجام داد". (اسکولیموسکی)

یکی از موارد نادری که شله زینگر را مجبور کرد خارج از استودیو آن هم با محدودیت‌های دست‌وپا گیری که فضای خارجی دارد - فیلمبرداری کند، قسمتی کوتاه از فیلم " کابوی نیمه شب " بود که قرار بود با کادرهای بسته‌ای در یک واگن فیلمبرداری شود. در این قسمت او می‌خواست در حالی که واگن در حال حرکت است، از پشت پنجره‌های شیشه‌دار آن، ساختمان‌ها نیز دیده شوند و چون بازسازی چنین صحنه‌ای در استودیو تقریباً غیر ممکن بود، او هم مجبور شد در فضای باز فیلمبرداری کند.

" یکی از مشکلات تدارکاتی ما این بود که می‌بایستی بزرگراه را تا پایین می‌راندیم و سپس مجدداً درست از همان راهی که رفته بودیم بر می‌گشتیم. تمام این مسیر را باید با یک شات فیلمبرداری می‌کردیم. ما صندلی‌های واگن را دقیقاً برای نشستن تعیین کردیم و کارمان را همزمان با دو دوربین -اولی یک دوربین بلیمپ آریفلکس و دومی یک دوربین میچل - شروع کردیم. ما از دوربین آریفلکس فقط در مواقعی که دیالوگ وجود نداشت استفاده می‌کردیم، در حالی که دوربین میچل یک سره فیلمبرداری می‌کرد. با تمام تلاشی که جهت صدا برداری این قسمت از فیلم به هنگام فیلمبرداری، تدارک دیده شده بود، مع‌الوصف بعد از فیلمبرداری بسیاری از دیالوگ‌ها خوب ضبط نشده بود و با وجود این که سعی نمودیم در موقع میکس^۱، صداهای پشت‌صحنه^۲ را پایین بیاوریم تا دیالوگ‌های هوفن^۳ قابل فهم باشند، ولی میکس نهایی صدا چندان رضایت بخش نبود. ما مجبور شدیم متوسل به شخص متبحری شویم که تنها حل این مشکل از دست او ساخته بود. او آمد و تصمیمی که گرفت این بود که از همان دیالوگ‌هایی که در حین فیلمبرداری از ویت^۴ ضبط شده بود

۱- MIX قاطی کردن صداهای مختلف یک فیلم درهم.

2) BACKGROUND

3) HOFFMAN

4) VOIGHT

استفاده نماید، ولی چون دیالوگهای هوفمن در حین فیلمبرداری خوب نشده بود، قرار شد از دیالوگهایی که قبل از فیلمبرداری از او ضبط شده بود استفاده کند و این کار چون با مهارت و ظرافت صورت گرفت، بسیار خوب از آب در آمد". (شله زینگر).

فصل ۵

تداوم منطقی تصاویر

ماهیت ماجرای که در یک فیلمنامه نوشته شده، زمینه یا تم^۱ موضوع فیلمی است که یا به وسیله کارگردان یا فیلمنویس انتخاب و به رشته تحریر در می آید. این زمینه یا تم از طریق یک سلسله تصاویر مرتبط به هم تداوم می یابد و داستان کلی فیلم را عرضه می کند. برای تکمیل این داستان، جزء جزء آن چه در فیلمنامه نوشته شده به دقت بررسی می شود، بعد هر جزء به صورت شاتی مستقل فیلمبرداری می شود. ارتباط هر شات نسبت به شات بعد را تداوم منطقی تصویر گویند و همین تداوم است که وقتی به هم پیوند بخورد، داستان مکتوب را به صورت تصویر عرضه خواهد نمود. در واقع از طریق همین تداوم سلسله تصاویر به هم پیوسته است که بیننده می تواند با آن چه روی پرده می بیند ارتباط برقرار نماید.

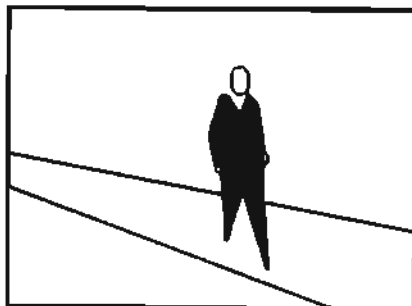
هر شات به طور مستقل و در سرشت خود هدفی دارد که وقتی مجموعه این شاتها پشت سر هم قرار گیرند و به هم پیوسته شوند، یک صحنه را تشکیل می دهند. مجموعه این صحنه ها که از تصاویر متعدد، مستقل و مربوط به هم تشکیل شده اند، علاوه بر این که کلاً هدف خاصی را دنبال می کنند، از نظر هماهنگی نیز باید منطقی به نظر آیند تا بتوانند موضوع فیلم را بیان کنند.

1) THEME

وظیفه کارگردان در این میان انتخاب تصاویری است که وقتی به هم کات می‌شوند بتوانند موضوع فیلم را به‌بیننده تفهیم کنند، از این رو وقتی کارگردان فیلمنامه‌ای را برای کار در دست می‌گیرد، باید مطمئن شود که جزء جزء شاتهای مورد نیازی که در فیلمنامه ذکر شده، دقیقا "یادداشت گردیده و هر شات می‌تواند کامل کننده شات قبلی خود باشد - تا در حین فیلمبرداری شاتی از قلم نیفتد و حتما "فیلمبرداری شود. چه بسا امکان دارد کارگردانی بر حسب اتفاق، یا کم اهمیت دادن به مسایل فوق، شاتی یا شاتهایی را نتواند فیلمبرداری کند، بعد در موقع ادیت است که در خواهد یافت با چه مشکلی رو در رو قرار گرفته - و هم در آن موقع است که تداوم منطقی تصاویر به‌هم خواهد خورد - مگر این که کارگردان برای منظوری خاص بخواند به‌طور عمد فی‌المثل در فیلم‌های دلهره‌آمیز - در ذهن بیننده اغتشاش بوجود آورد.

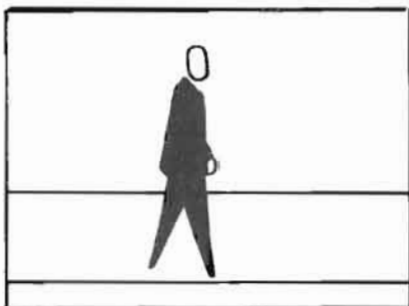
به‌هرجهت، هر شات جزئی از کل فیلم است که وقتی تداوم یابد و با بقیه شاتها به‌هم پیوند بخورد، موضوعی را بیان می‌کند و بیننده را قادر می‌سازد با دیدن آنها مطلب و ساختار فیلم را درک نماید.

در شات ۱ مردی در حال قدم زدن در طول خیابان است. او از سمت چپ تصویر داخل شده و از سمت راست خارج می‌شود. اگر هدف این است که آن شخص چنین نشان داده شود که هنوز در حال قدم زدن است، تصویر بعدی باید طوری فیلمبرداری شود که قابل پیوند با شات قبلی باشد، از این رو آن شخص در تصویر بعد باید مجدداً از سمت چپ کادر داخل شده و از سمت

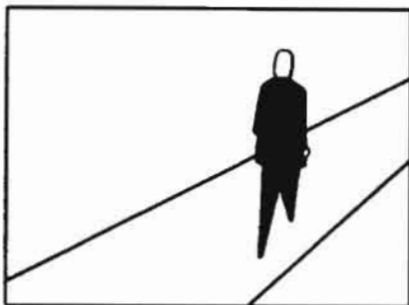


شات ۱

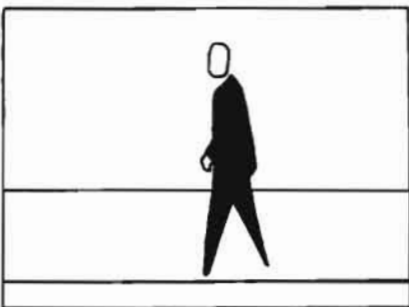
راست کادر خارج شود تا حرکت او مسیر درستی را طی کند. حال اگر تصویر ۳x را بین تصاویر ۲ و ۳ کات کنیم، تداوم منطقی از بین می‌رود و باعث اختلاف مسیر می‌شود، چرا که از بدو شروع به قدم زدن او پیوسته از سمت چپ کادر وارد و از سمت راست خارج می‌شد - حال اگر غفلتا



شات ۲

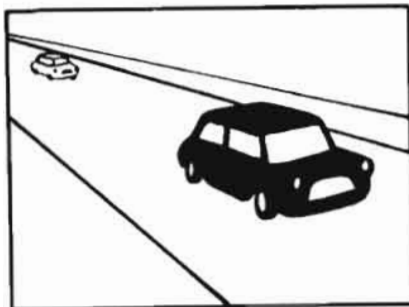


شات ۳

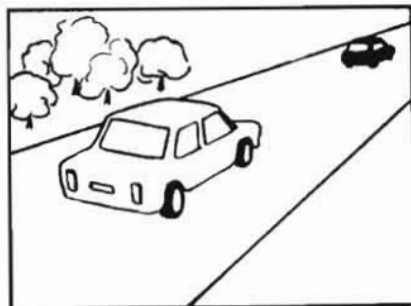


شات ۳x

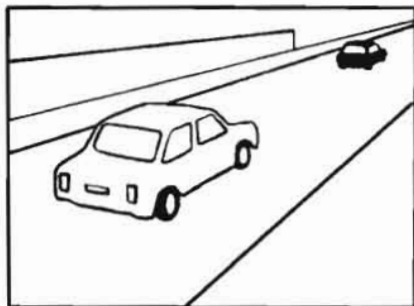
شاتی در بین آنها کات کنیم که بازیگر را در حال حرکت از سمت راست به سمت چپ نشان دهد، مسیر حرکت او را بی دلیل تغییر داده ایم و همین باعث بهم خوردن تداوم منطقی تصاویر شده و در ذهن بیننده خدشه وارد می سازد. فی المثل در آغاز صحنه ای می خواهیم بازیگری را نشان دهیم که از خانه اش بیرون می آید و به سمت مغازه ای که در گوشه دیگر کادر قرار دارد می رود. برای این منظور بازیگر را وا می داریم که از سمت چپ کادر به سمت راست کادر قدم بردارد. با نشان دادن این حرکت، در ذهن بیننده این طور تفهیم می گردد که مغازه در سمت راست کادر قرار دارد و بازیگر نیز حرکت خود را باید با تداوم پی در پی آن قدر به طرف راست ادامه دهد تا به مغازه برسد. با توجه به مطلب فوق اگر تصمیم گرفته شود که در حین حرکت، مسیر بازیگر تغییر جهت یابد، این تغییر جهت باید دلیلی خاص و منطقی داشته باشد تا ذهن بیننده را مخدوش نسازد و تداوم محتوای داستان را در ذهن او بهم نزند، از این رو شیوه ای که برای این تغییر جهت اتخاذ می شود حتماً "باید با ظرافت و درست صورت گیرد."



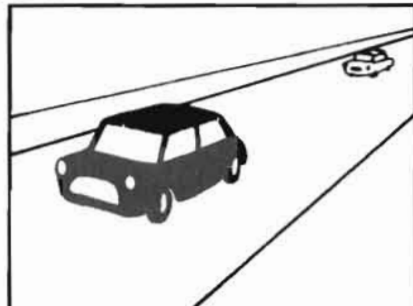
شات ۱



شات ۲

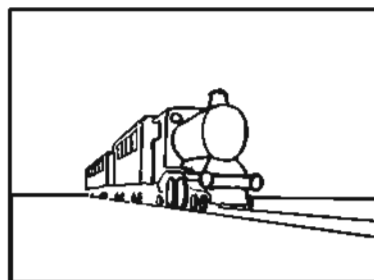
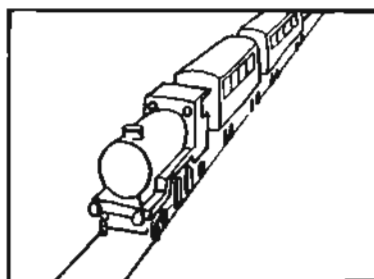
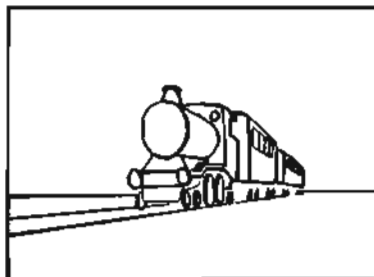
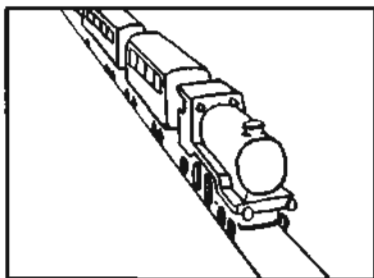


شات ۳



نشان دادن تداوم صحیح مسیرها باید بادقت از قبل طرحریزی شده باشند به ویژه وقتی که فیلمبرداری در فضای خارج از استودیو صورت می گیرد و ضرورتاً "فیلم به شاتهای پر تحرک زیادی هم نیاز دارد. این قاعده اگر فی المثل قرار است مسافرتی با اتومبیل نشان داده شود، باید به گونه فوق که شخصی در حال رفتن به مغازه بود، تداوم صحیح مسیرها رعایت شود. در تصویر سمت چپ اتومبیل سفید رنگی در حال تعقیب اتومبیل سیاه رنگی است. مسیر حرکت در کادر از چپ به راست است. تداوم این مسیر، یعنی حرکت از چپ به راست، باید پیوسته ادامه یابد و فقط در مرحله ای می توان این تداوم مسیر را تغییر داد که دوربین روی اتومبیلها پین کند یا این که به شکل های انگل ۱ از بالا فیلمبرداری شود، آن هم به شرط این که جاده مارپیچ باشد - که در این صورت با ادامه حرکت اتومبیلها از مارپیچهای جاده، می توان بدون ایجاد سردرگمی مسیر را به طور منطقی تغییر داد. شات ۴ در پایین صفحه را به هیچ نحو نمی توان بین شات ۲ و شات ۳ کات کرد، مگر این که با توسل به دلیلی منطقی به همان گونه که در بالا ذکر شد، فیلمبرداری گردد تا بتوان از این شات استفاده نمود.

شات ۴

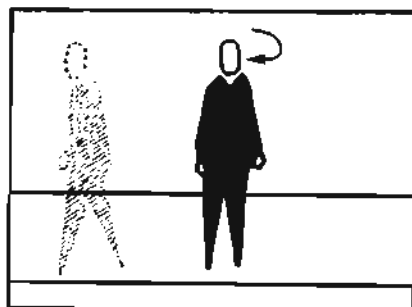
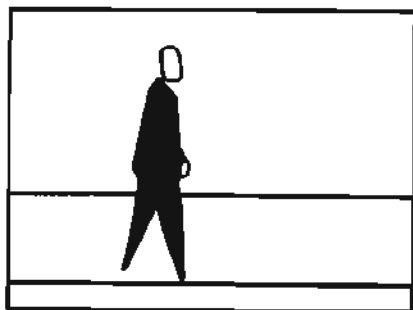


اغلب برای تفهیم یک مسافرت طولانی با اتومبیل یا با قطار و تسریع در گذشت زمان، می‌توان از شاتهای کوتاه - در حالی که خلاف جهت مسیری را طی می‌کنند، استفاده نمود. البته باید به خاطر داشت که استفاده از این شیوه، هرچند سریع صورت می‌گیرد و جهت مسیر هر شاتی نسبت به شات قبل تغییر می‌یابد، ولی این تغییرات باید از زوایایی فیلمبرداری شوند که خلاف جهت را به وضوح نشان‌دهند، بلکه هر شات نسبت به مسیری که شات قبل حرکت می‌کند تغییر محسوسی داشته باشد، طوری که بتوان پیوند تصاویر را به هم طبیعی و منطقی جلوه داد. فی‌المثل به جای این که بخواهیم موضوع را دقیقاً "از چپ به راست یا از راست به چپ تغییر دهیم، می‌توان موضوع را از بالای کادر به پایین کادر حرکت داد، یا بالعکس از پایین کادر به طرف بالا، مثل تصاویری که در مقابل ملاحظه می‌شود.

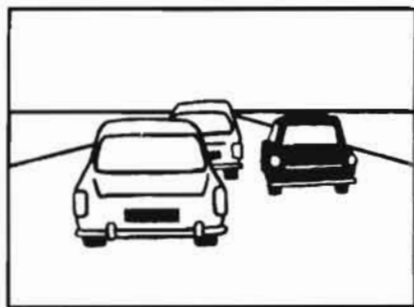
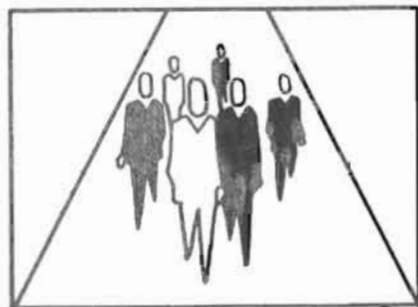


وقتی ما دو شات داریم که در هر دو شات عده‌ای در حال حرکت از چپ به راست هستند - چون مسیر آنها در هر دو شات از یک جهت است، اگر آنها به توالی در پشت سرهم بیایند، به هیچ وجه به ذهن بیننده خطور نخواهد کرد که آنها در یک نقطه در مقابل هم قرار خواهند گرفت، در حالی که اگر کارگردان قصد دارد به بیننده تفهیم نماید که عده‌ای قصد دارند با عده‌ای دیگر در یک نقطه برخورد کنند، لازم است که جهت مسیر حرکت آنها را کاملاً متمایز از یکدیگر نشان دهد و آنها را در جهت‌های مخالف یکدیگر در کادر حرکت دهد. در شات ۱، گروهی در حال حرکت از سمت چپ کادر به طرف راست کادر هستند. در شات بعدی، گروه دیگری دیده می‌شوند که در حال حرکت از سمت راست کادر به طرف سمت چپ کادر هستند. وقتی این دو شات به هم کات شوند، چنین مفهوم خواهد شد که آنها در صددند با یکدیگر روبرو شوند.

از نظر دراماتیکی، استفاده از این شیوه، تأکیدی است بر اختلاف و ناهمگونی دو گروه فوق، یا احیاناً "گروه‌هایی دیگر که از مسیرهای دیگری به طرف نقطه تجمع در حال حرکتند و مصممند که در نقطه‌ای با هم روبرو شوند. استفاده از این شیوه و تفهیم برخورد دو گروه با توسل به مسیر حرکت آنها که یکی از چپ به راست و دیگری از راست به چپ - و تهییج ذهن بیننده، به قدری تکراری شده که به شکل کلیشه درآمده است. چه بسیاری از فیلم‌های وسترن که با استفاده از این شیوه سعی کردند لحظات اوج فیلم خود را ایجاد نمایند، حتی امروزه نیز بسیاری از فیلمسازان معاصر سعی دارند نعل بالنعل این اصول را رعایت کرده و ساختار تصویری خود را براین اساس بنا نهند تا بتوانند لحظات تهییجی در فیلم خود ایجاد کنند.



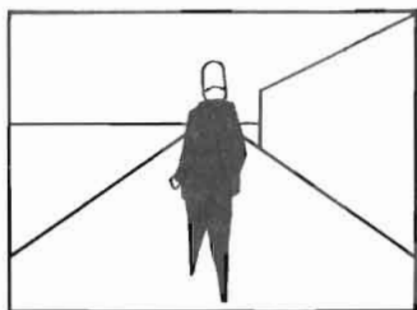
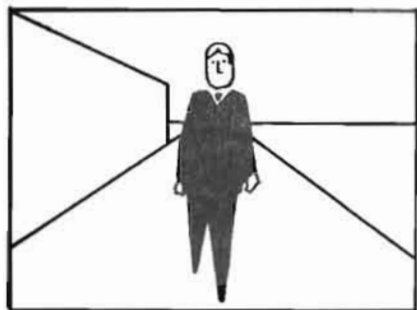
همان‌طور که قبلاً نیز توضیح داده شد، هرگونه تغییر جهت بی‌دلیلی که در موقع تداوم فیلم صورت گیرد، باعث سردرگمی بیننده خواهد شد، ولی لحظاتی وجود دارند که کارگردان به عمد به‌خاطر تأکید دراماتیکی جهت مسیر را تغییر می‌دهد. به‌هرحال این تغییرات به‌هیچ وجه نباید بی‌دلیل صورت گیرند و باعث سردرگمی بیننده گردند. اما علت چنین کاری این است که اگر بازیگر پیوسته در یک مسیر حرکت کند فیلم کسل‌کننده بنظر خواهد رسید و بیننده را خسته خواهد کرد، لذا ساده‌ترین روشی که می‌توان با توسل به آن مسیر بازیگر را تغییر جهت داد، تغییر دادن مسیر توسط خود بازیگر است، به این طریق که خود او از مسیری که در حال حرکت است برگردد و مسیرش را تغییر جهت بدهد - فی‌المثل بازیگر درحالی که از سمت چپ کادر به طرف راست عبور می‌کند، وسط راه و در حین راه رفتن به عقب برگردد و از سمت چپ کادر خارج شود. به‌دین‌گونه مسیر حرکت، بدون ایجاد هرگونه اختلالی در ذهن بیننده، به‌طور اصولی تغییر جهت یافته است و در شات‌های بعد نیز مسیر تازه باید رعایت گردد و ادامه یابد - یعنی برای تداوم تصاویری که به دنبال شات قبلی خواهند آمد، بازیگر باید از سمت راست کادر داخل شده و از سمت چپ خارج گردد.



شاتهایی وجود دارند که با توجه به شیوه کادربندی و مسیر حرکت، اصطلاحاً "آنها" را شاتهای خنثی^۱ می‌گویند. این‌گونه شاتها که به‌عنوان شاتهای تداخلی هم قابل استفاده هستند اصولاً^۲ برای این که لحظه‌ای درنگ در آن‌چه در حال بازی است بوجود آید، یا مسیر دید دوربین تغییر کند، طوری بکار گرفته می‌شوند و در آن کادربندی طوری صورت می‌گیرد که دوربین قادر باشد در ضمن این که توازن تصویری را محفوظ نگه می‌دارد، به هر سمتی هم که مایل است حرکت کند. این شاتها عموماً^۳ از روبرو یا از پشت سر گرفته می‌شوند و جهت مشخصی را دنبال نمی‌کنند، فی‌المثل فیلمبرداری از روبروی هواپیمایی که در حال فرود در باند است یا فیلمبرداری ترافیک از روبروی پلی که مشرف به بزرگراه است.

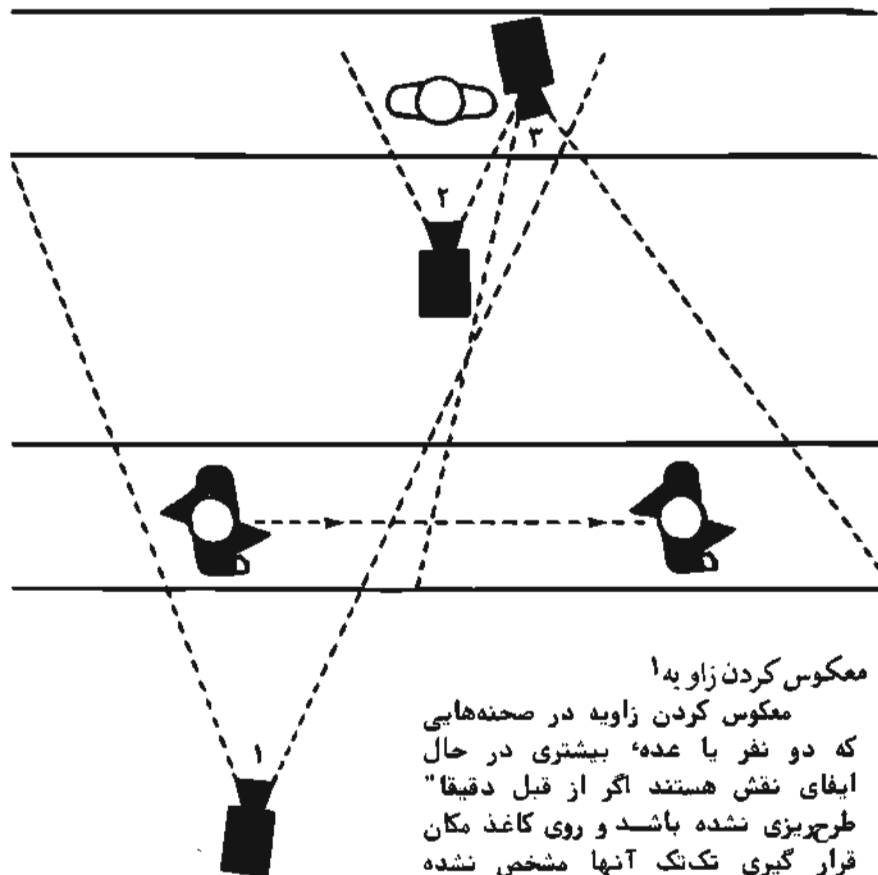
هرچند که شاتهای خنثی این‌حسن را دارند که مسیر جهت را با ظرافت و بدون سردرگمی تغییر می‌دهند، ولی در عین حال مورد استفاده‌های دیگری نیز دارند و آن این که چون رعایت دقیق اصول جهت مسیر و استفاده پی در پی آن در طول فیلم باعث خستگی بیننده می‌شود، لذا در این جاست که برای جذب ذهن بیننده و انصراف از هرگونه انحرافی لازم است از کادرهای متفاوتی استفاده شود که با آن اصول فرق داشته باشند، فی‌المثل شاتهایی از روبرو، چراکه این شاتها با مقایسه با تصاویری که از پهلو گرفته می‌شوند و مدام سعی

می‌شود با حفظ خط فرضی از چپ به راست یا از راست به چپ حرکت کنند ، فرق دارند و قادرند علاوه بر این‌که ارتباط مستقیمی بین فضای تصویر و بیننده برقرار می‌کنند ، تاءکید دراماتیکی نیز به محتوای فیلم ببخشند .



از این نوع کادر بندی می‌توان برای تغییر وضعیت استفاده نمود ، بدین گونه که اول بازیگر به طرف دوربین حرکت کند و کادر را پر نماید - این حرکت را اصطلاحاً " هد آن شات " ^۱ گویند - بعد بازیگر از پشت ، در حالی که تمام کادر را پر کرده است از دوربین دور شود و حرکت خود را به طرف جلو ادامه دهد - که این حرکت را اصطلاحاً " تیل شات " ^۲ گویند .

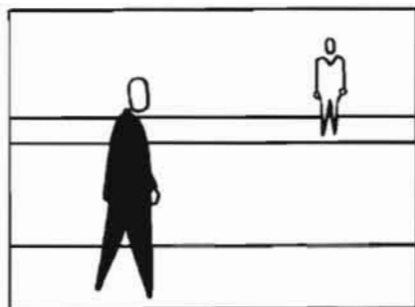
با استفاده از این شیوه ، می‌توان تغییر جهتی مؤثر و منطقی انجام داد و از آن برای تغییر محیط ، فضا یا حتی تغییر بازیگران و گذشت زمان نیز سود جست .



معکوس کردن زاویه ۱

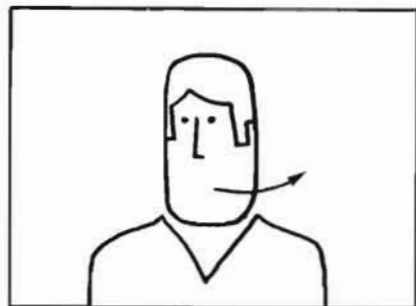
معکوس کردن زاویه در صحنه‌هایی که دو نفر یا عدهٔ بیشتری در حال ایفای نقش هستند اگر از قبل دقیقاً طرح‌ریزی نشده باشد و روی کاغذ مکان قرار گیری تک‌تک آنها مشخص نشده باشد، با اشکال مواجه خواهند شد. نمودار بالا و تصاویری که بدنبال می‌آید

این مثال را روشن می‌سازد. درشات ۱، شخص سیاه‌پوشی از سمت چپ کادر، در حال حرکت به سمت راست کادر است. درشات بعدی که به‌طرز کلوزشات ۲ از چهرهٔ شخص سفید پوش گرفته شده، مسیر نگاه او را نشان می‌دهیم که با حرکت چشمهایش، شخص سیاه‌پوش را دنبال می‌کند.

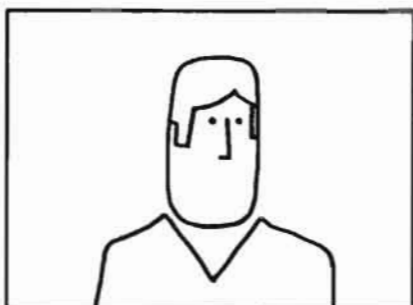


شات ۱

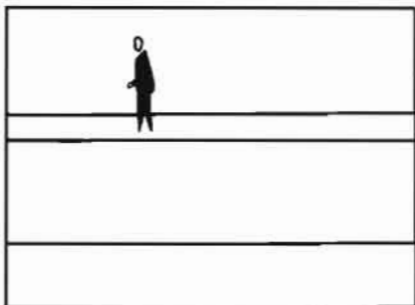
حال شات بعدی، یعنی شات شماره ۳، در واقع آن چیزی خواهد بود که شخص سفید پوش می بیند - یعنی مسیر دید یا P.O.V. شخص سفید پوش است - شاتی که زاویه معکوس می شود و شخص سیاه پوش را از دید شخص سفید پوش می نگریم یعنی شخص سیاه پوش در این جا در حال حرکت از سمت راست به طرف سمت چپ کادر است و نه آن چه که در شات ۳X نشان داده شده است.



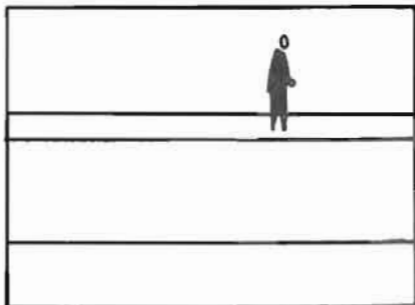
شات ۲

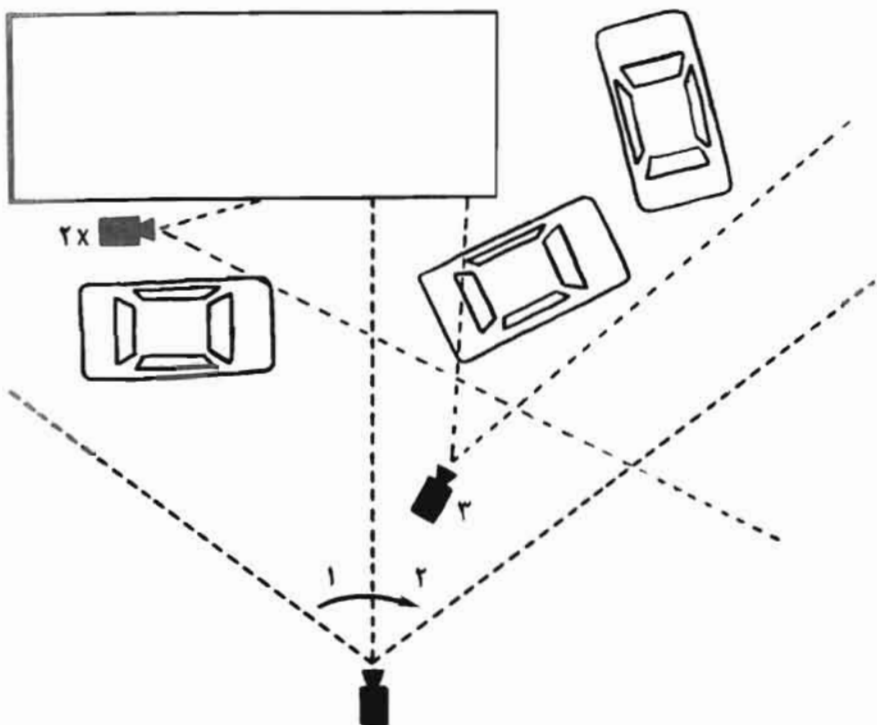


شات ۳



شات ۳X

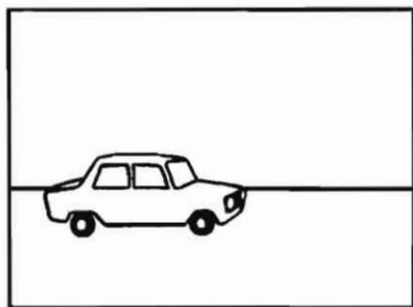




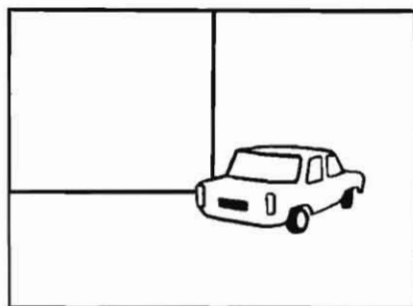
حفظ تداوم تصاویر در پیچها

در این مرحله نیز برای این که با اشکالی در حین ادیت مواجه نشویم ، بهتر است مسیر حرکت دقیقاً " روی کاغذ طرح ریزی و زوایای دوربین مشخص شده باشند . ابتدا دوربین باید سمت مسیر حرکت اتومبیلی را که در حال عبور است طوری فیلمبرداری کند تا آن چه در حال نمایش است برای بیننده قابل درک باشد . اگر حرکت مورد نظر را همانند شات ۱ فرض کنیم ، برای تداوم آن و تفهیم بهتر ، باید به دنبال آن از شاتهای ۲ و ۳ استفاده نماییم . حال اگر ما به جای ادامه روال منطقی بخواهیم غفلتاً " از شات ۱ به شات ۲ X بپریم ، بر واضح است که پرش ایجاد می شود و تداوم منطقی حرکت بهم می خورد - و هم در این جاست که ادیتور در موقع وصل کردن این دو شات به هم با مشکل

روبرو خواهد شد، چرا که متوجه خواهد شد که اتومبیل به ناگهان در مسیری خلاف مسیر اصلی خویش در حال حرکت است.

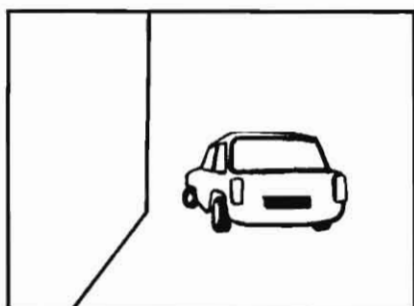


شات ۱

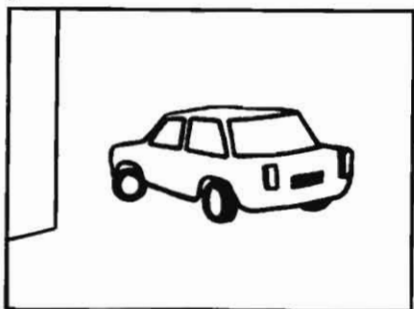


شات ۲

شات ۳



شات ۲ x ۲





در صحنه‌های پر جنب و جوش و پر تحرک، رعایت خط‌های فرضی به‌کررات ندید گرفته می‌شود مثل تصویر بالا (الیور، ۱۹۶۸، کارول رید^۱)، اما در صحنه‌های محاوره‌ای ساکن و کم تحرک، مثل تصویر پایین (واسطه، ۱۹۷۱، جوزف لوزی) حفظ خط فرضی، یکی از مهمترین اصولی است که باید رعایت شود تا تداوم صحیح تصویری و روایت منطقی صحنه معمول گردد.

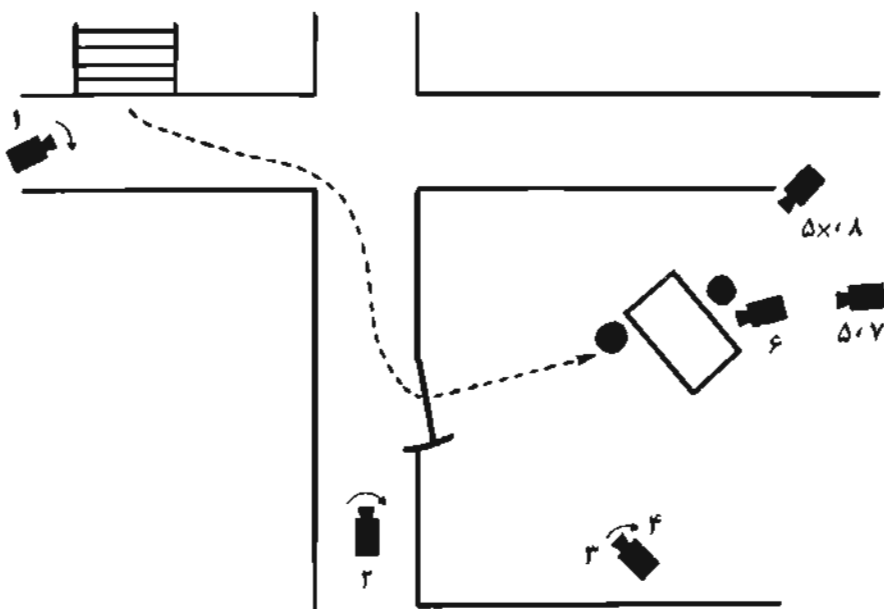


رعایت خط فرضی

اگر دوربین در ارتباط با بازیگر یا بازیگران در جای درستی قرار داده شود، علاوه بر حفظ رعایت تداوم منطقی تصاویر، درک موضوع نیز برای بیننده ساده‌تر خواهد شد. برای روشن شدن مطلب، مجدداً نمونه‌ای در این جا ذکر می‌کنیم: بازیگری در حال حرکت از سمت چپ کادر به سمت راست است. در این وضعیت، دوربین نزدیکتر به دیوار سمت راست قرار داده شده تا بازیگر از سمت چپ کادر داخل شده، به دوربین نزدیک گردد و دوربین با او پن به راست کند تا او از پیچ دیوار سمت راست کادر خارج شود. برای حفظ تداوم تصویرهای بعدی، الزاماً باید بازیگر همین حرکت را ادامه دهد، یعنی از سمت چپ کادر داخل و از سمت راست خارج گردد.

این قاعده، قاعده‌ای است کلی برای تفهیم مسیر حرکت و مجموعه تصاویر به هم پیوسته — که در همه، بازیگر از یک سمت مشخص داخل و از سمت دیگر خارج می‌شود، اصطلاحاً "خط فرضی نامیده می‌شود. حال اگر دوربین پیوسته طوری قرار داده شود که تصاویر به شکل فوق فیلمبرداری شوند، دوربین در یک خط فرضی قرار داده شده و با حفظ همین خط فرضی می‌توان تداوم تصویری را ادامه داد و بازیگر را واداشت که از یک سمت مشخص داخل و از سمت دیگر خارج گردد. در این جا خط فرضی بر حسب تداوم خط بازی مشخص می‌گردد نه به وسیله دوربین — یعنی وقتی کارگردان مشخص کرد که چه چیزهایی در آن شات به خصوص باید وجود داشته باشد و همین طور بازیگر چه‌گونه نقش خود را باید باز آفرینی کند، دوربین در جای تعیین شده قرار داده می‌شود، آن هم در ارتباط و تداوم نحوه بازی بازیگر. در واقع بازی و حرکت بازیگر تواءم باید دقیق و صحیح صورت گیرند تا قابل کات به شات قبلی خود باشند و در تداوم تصویری هم خللی وارد نیاید. در این جاست که رعایت خط فرضی مطرح می‌شود و باید دوربین طوری قرار داده شود و حرکت بازیگر طوری آغاز و خاتمه یابد که با شات قبلی قابل ربط باشد و اختلالی نیز در پیوند دو شات نسبت به هم به وجود نیاید.

در این جا مثلی می‌آوریم از مردی که می‌خواهد برود رییش را ببیند .
 برای تفهیم این منظور ، او باید طول تالاری را طی کند و پس از گذشتن از پیچ
 دیوار ، مسافت کریدور کوتاهی را بپیماید تا به دفتر رییش برسد و بعد داخل
 شود .

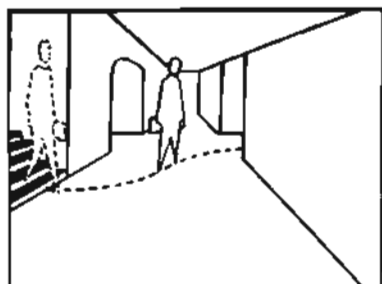


در شات ۱، مرد از سمت چپ کادر داخل می‌شود، از پله‌ها پایین می‌آید و به‌طرف دهانهٔ کریدور که در سمت راست است می‌رود و از کادر خارج می‌شود. در شات بعد، او از سمت چپ کادر، از پشت کریدور وارد می‌شود، به‌طرف روبرو حرکت خود را ادامه می‌دهد تا به دفتر رییسش برسد - که کاملاً نزدیک به دوربین و در گوشهٔ سمت راست کادر قرار گرفته.

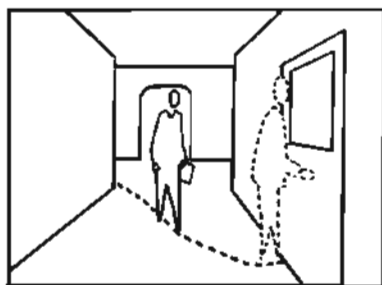
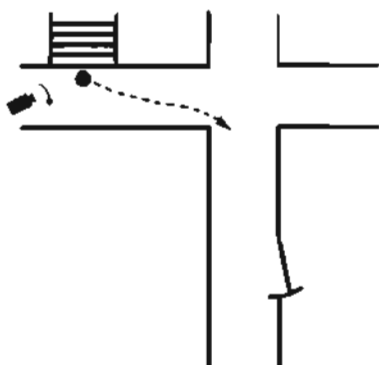
از آن‌جا که در شات ۱، حرکت بازیگر دقیقاً حساب شده است که از سمت چپ به راست حرکت کند، بنابراین در شات ۲ نیز دوربین باید در سمت راست مسیر حرکت بازیگر قرار گیرد تا بازیگر بتواند در تداوم شات قبلی از سمت چپ - یعنی از پیچ دیوار سمت چپ - وارد و پس از طی طول کریدور، از سمت راست به داخل اتاق برود. حال اگر به‌جای این شات - یعنی شات دوم - بخواهیم بر عکس عمل کنیم، یعنی وقتی شات ۱ گرفته شد، بخواهیم دوربین را در سمت دیگر همان کریدور قرار دهیم - طوری که اتاق رییس در سمت چپ و دهانهٔ کریدوری که اتاق رییس در آن قرار دارد، در سمت راست کادر دوربین قرار بگیرد، بازیگر مجبور است برای تداوم بازی در این شات، از سمت راست داخل و به طرف اتاق رییسش که در سمت چپ قرار دارد برود. پرواضح است که چنین شاتی قابل پیوند با شات قبلی نخواهد بود، برای این که خط فرضی رعایت نشده و قراردادن دوربین در محل غلط باعث تغییر مسیر گردیده است.

در این میان دو طریق پیشنهاد می‌شود که با توسل به آن می‌توان تداوم تصویری را حفظ نمود. اول این که می‌توان از ابتدا دوربین را در کنار پیچ مقابل قرار داد، طوری که راه پله‌ها در سمت راست کادر و دهانهٔ کریدوری که اتاق رییس در آن قرار دارد، در سمت چپ کادر قرار گیرد. در این موقع بازیگر موقع پایین آمدن از پله‌ها، از سمت راست کادر وارد می‌شود و به‌طرف دوربین می‌آید. در موقع حرکت او به داخل کریدور، دوربین با او پن به چپ می‌کند تا او به داخل کریدور برود و از کادر خارج شود - بعد، از شات ۲ (که قبلاً نشان داده شد) می‌توان چند لحظه پس از ورود او به کریدور استفاده کرد و به شات فوق پیوند زد تا به دفتر رییسش برسد.

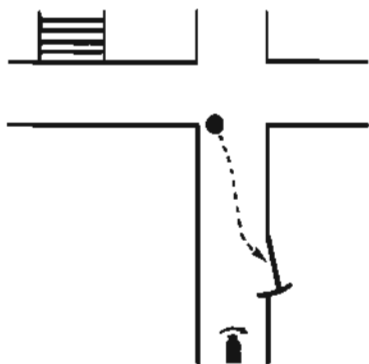
به‌هر حال، در هر وضعیتی که دوربین قرار گرفته باشد، چه در این سمت



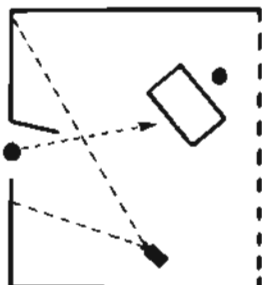
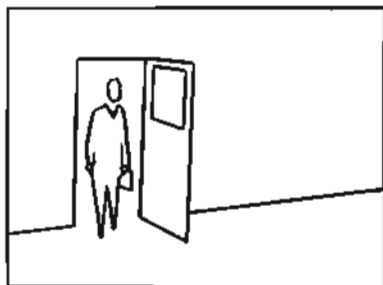
شات ۱



شات ۲



شات ۳



خط فرضی و چه در سمت دیگر خط فرضی، تداوم حرکتها باید قابل انطباق با هم باشند و خط فرضی نیز رعایت شود - و برای اجتناب از هرگونه پرشی، می‌توان از یک شات خنثی که دقیقاً از روبرو (هد آن شات)، یا از پشت (تیل شات) گرفته شده باشد، به‌عنوان شات ترمیمی استفاده کرد، تا تداوم منطقی تصاویر حفظ گردد و در واقع جهت حرکت تازه‌ای را بوجود آورد که قابل پیوند با شات ۲ (که قبلاً نشان داده شد) باشد.

راه دومی که پیشنهاد می‌شود و در واقع از نظر تصویری نیز تأثیر بیشتری خواهد داشت، بدین طریق است که در همان‌شانی که پله‌ها در سمت راست و دهانه کربدور در سمت چپ قرار دارد، وقتی بازیگر از پله‌ها پایین آمد، مستقیماً به‌طرف دوربین حرکت کند تا لحظه‌ای که کاملاً "نزدیک دوربین برسد و کادر را بپوشاند - بعد می‌توان به شات ۲ (که قبلاً نشان داده شد) کات نمود. البته استفاده از دو شیوه پیشنهاد شده فوق بستگی به تأکید دراماتیکی خاصی دارد که کارگردان می‌خواهد به خاطر تأثیر بخشیدن بیشتر و تفهیم در رسانی موضوع انتخاب کند.

وقتی بازیگری می‌خواهد دستگیره دری را چرخانده، در را باز کند و به داخل برود، معمولاً به‌خاطر تداوم تصویری به دو شیوه می‌توان عمل کرد. در شات ۲، در، در انتهای سمت راست کادر قرار گرفته است، به همین جهت بازیگر برای این که داخل اتاق برود، باید از سمت راست خارج شود و به درون برود. در این جا، برای این که شات بعدی که از داخل اتاق فیلمبرداری می‌شود قابل انطباق با شات قبلی باشد و در عین حال از ظرافت نیز برخوردار باشد، باید دوربین را طوری در اتاق قرار داد که چارچوب در اتاق، در انتهای سمت چپ کادر قرار گیرد، تا وقتی بازیگر در را باز کرد و داخل شد، تداوم تصویری حفظ گردد. در مواقعی که دیواره‌های صحنه، قابل تغییر است و به‌راحتی می‌توان آنها را جا به جا کرد، با نظر کارگردان می‌توان دیواری را که کربدور و اتاق را بهم متصل می‌کند، برای چنین شاتی برداشت - و دوربین در حالی که بازیگر را در کادر دارد که می‌خواهد از سمت راست به داخل اتاق برود، خود دوربین نیز به‌طرف راست، توی اتاق تراک (تراولینگ) کند و بازیگر را نشان

دهد که از همان در به داخل اتاق وارد می‌شود. به‌دین‌شکل بدون‌این‌که خط‌فرضی شکسته شود تداوم صحیح تصویری نیز حفظ‌خواهدشد.

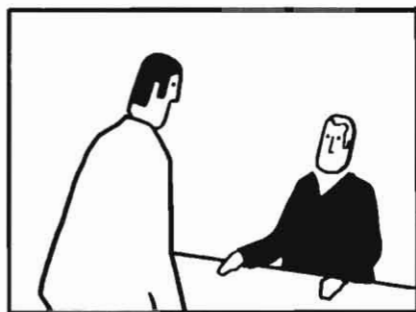
اگر کارگردان در نظر دارد با گرفتن یک کلوزآپ خنثی از شخصی که وارد اتاق می‌شود، در شات بعد خط‌فرضی تازه‌ای به‌وجود آورد، تداوم خط فرضی جدید باید تا ایجاد خط‌فرضی بعدی ادامه یابد. آن‌چه مهم است این است که طریق استفاده از در اتاق نسبت به شات‌های بعدی باید روند منطقی خود را حفظ‌کند.

مشکل دیگری که به هنگام فیلمبرداری از درها خودنمایی می‌کند، به بازیگر مربوط می‌شود. بازیگر باید دقیقاً " طرز باز کردن در را خوب به خاطر بسپارد و با همان ژست و روشی که در شات قبل در را باز کرده، در شات بعد نیز به همان‌گونه عمل نماید و وارد شود و از هرگونه انحراف زاویه در چرخش بدن یا میمیک صورت یا اشتباه گرفتن دستگیره پرهیزد. این بسیار مهم است که در حین بازی، قبل از این‌که دستگیره در دست گرفته شود، دقیقاً " تمام جزئیات بازی به همان‌گونه رعایت شود که تداومش در شات بعدی مشهود خواهد شد.

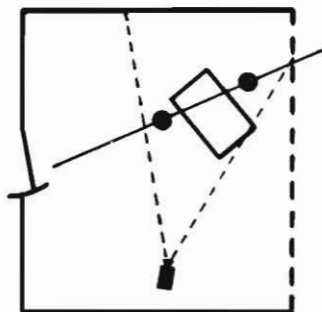
اگر به‌هنگام ورود بازیگر به داخل اتاق، شات به‌طور خنثی از روبرو گرفته‌شود و دوربین نسبت به درها، در زاویه سمت راست قرار گرفته باشد، شات‌های بعد مستلزم آن خواهد بود که خط‌فرضی شکسته شود و تداوم تصاویر نسبت به خط فرضی جدیدی که ایجاد شده، ادامه یابد. با همه اوصاف، ظریف‌ترین شکل ورود به داخل اتاق به همان‌گونه خواهد بود که دوربین خط فرضی قبلی را که در کریدور حفظ شده بود، در داخل اتاق نیز حفظ نماید و تداوم تصویری را ادامه دهد، بدون این‌که خللی در ذهن بیننده ایجاد نماید، بعد دوربین می‌تواند پس از ورود بازیگر به داخل اتاق، او را دنبال کند تا به میز برسد، مثل شات ۳.

در شات ۴، ما با وضعیت تازه‌ای روبرو می‌شویم. ادامه داستان در اتاق رییس اتفاق می‌افتد. مردی که با پرونده به اتاق داخل می‌شود، قصد دارد به طرف مردی که پشت میز نشسته است برود و با او محاوره‌ای رد و بدل کند. از لحظه ورود او تا موقعی که به طرف میز می‌رود، خط فرضی تازه‌ای ایجاد می‌شود و تا زمانی که مرد سمت چپ کادر، ایستاده و مرد سمت راست کادر، نشسته است و هیچ کدام تغییری در جاهای خود نداده‌اند، هرچه قدر کات از مرد ایستاده به مرد نشسته یا بالعکس صورت گیرد، این خط فرضی حفظ و ادامه خواهد یافت. در واقع تمرکز دوربین چه روی یکی از آنها و چه روی هر دو باشد، تداوم این کاتها باید در جهتی باشد که خط فرضی حفظ شده و پیوسته در هر کاتی باید مرد ایستاده را در سمت چپ کادر و مرد نشسته را در سمت راست کادر مشاهده نماییم.

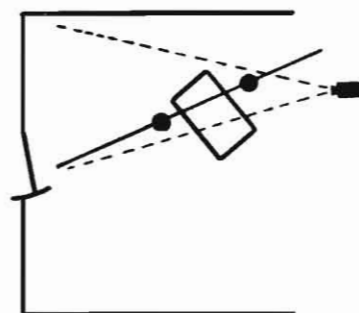
در شات ۵، دوربین از پشت مرد نشسته، مرد ایستاده را به خاطر تاءکید روی عکس‌العملهایش فیلمبرداری می‌نماید. طریق قرار گرفتن این دو نفر باید از نظر کادربندی صحیح باشد. این‌گونه شاتها را توشات^۱ گویند و به معنای آن است که دو نفر در کادر دیده می‌شوند که در مقابل هم قرار گرفته، مشغول محاوره یا انجام عملی هستند. در این حالت، اگر مرد ایستاده از پشت در سمت چپ کادر قرار داده شود و مرد نشسته از روبرو در سمت راست، در شات بعد که از پشت مرد نشسته فیلمبرداری می‌شود، او باید در سمت راست قرار گیرد و مرد ایستاده از روبرو در سمت چپ، تا ادامه محاوره آنها از نظر تصویری منطقی جلوه کند. خط فرضی در این موقعیت بین دو بازیگر مفروض شده است. کارگردان در این حالت می‌تواند دوربینش را با حفظ خط فرضی در هر کجا که مایل باشد قرار دهد، مشروط به این که مرد ایستاده همان‌طور در سمت چپ و مرد نشسته در سمت راست قرار گرفته باشند. مسلم است که هر کدام از آنها چه کسی که نشسته و چه کسی که ایستاده — اگر جای خود را تغییر دهند و به سمت دیگری حرکت نمایند، خط فرضی تازه‌ای به وجود خواهد آمد که بر حسب



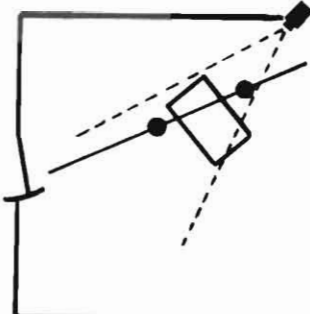
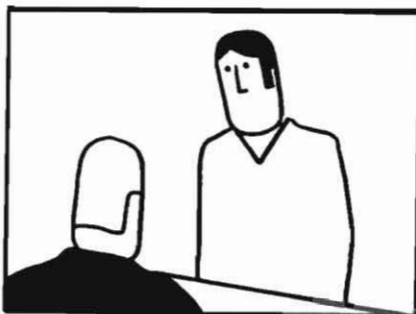
شات ۴



شات ۵

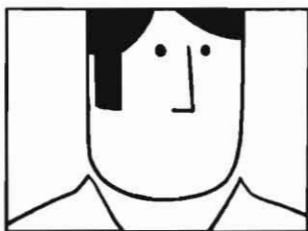


شات ۵x

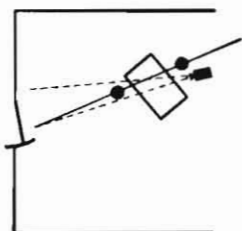


آن باید تداوم منطقی تصاویر حفظ گردد و فیلمبرداری ادامه یابد .

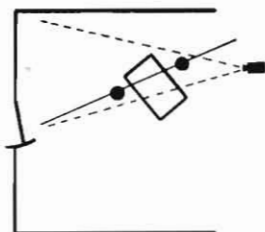
در شات 5X ، کارگردان دوربین خود را در آن طرف خط فرضی قرار داده و شخص نشسته را در سمت چپ کادر و شخص ایستاده را در سمت راست کادر جای داده است . تغییر بی دلیل این وضعیت ، باعث شکستن خط فرضی شده و به همین جهت ، این شات قابل کات به شات ۴ نمی باشد و اگر چنین کاتی صورت گیرد ، باعث سردرگمی خواهد شد .



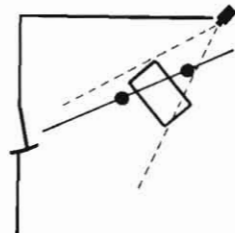
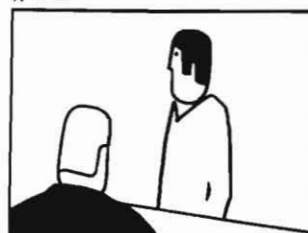
شات ۶



شات ۷

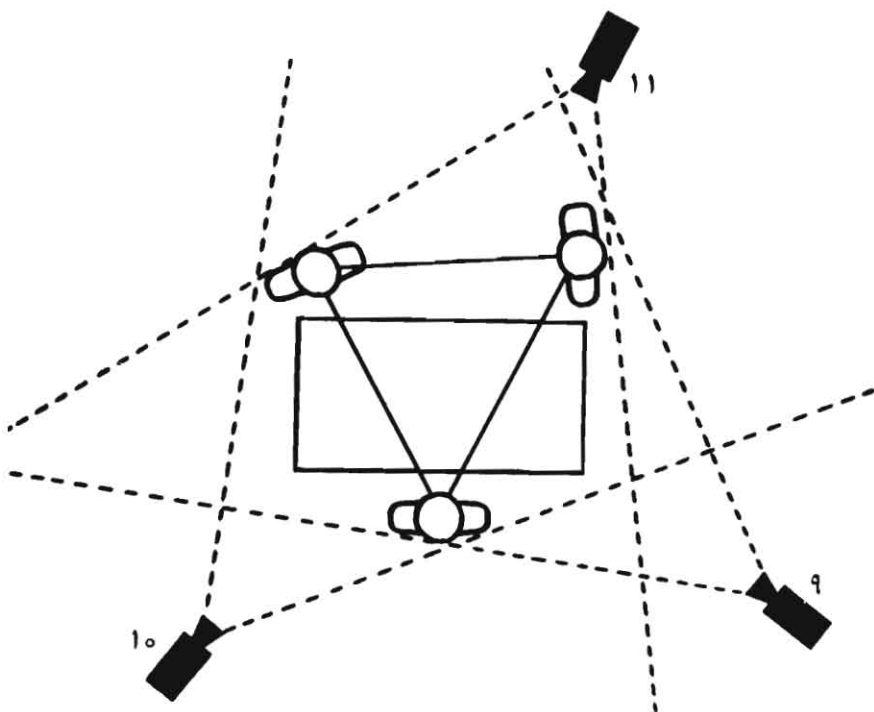


شات ۸



در شاتهای ۶ و ۷ و ۸، با ورود شخص سومی که از همان در داخل می‌شود، موقعیت تازه‌ای بوجود می‌آید. در این حالت، دوربین باید طوری قرار گیرد تا علاوه بر آن دو مرد قبلی، مرد تازه وارد را نیز که داخل می‌شود و قصد نزدیک شدن به میز را دارد در کادر داشته باشد. در این موقع یک محاوره سه نفره صورت خواهد گرفت. اگر در این جا کارگردان بخواهد دوربینش را پشت مردی که نشسته است قرار دهد، پرواضح است که نسبت به شاتهای توشات قبلی، خط فرضی رعایت نشده و باعث اختلال می‌گردد و اگر بعد از آن بخواهد در فواصل از شاتهای ۶ و ۸ استفاده کند، ارتباطی بی‌قواره برقرار خواهد شد و تداوم تصویری، منطقی نخواهد بود، چرا که بنظر می‌رسد به‌طور ناگهانی وضعیت افراد تغییر یافته است.

برای احتراز از چنین پرشی، از دو شیوه می‌توان استفاده کرد: اول این که بعد از شات ۵، کارگردان باید به یک هد شات از مرد ایستاده - مثل شات ۶ - کات کند. این البته یک شات خنثی است که به کارگردان فرصت می‌دهد تا در شات بعد، یک خط فرضی جدید ایجاد کند و تداوم تصاویر را طبق آن ادامه دهد. شیوه دیگر این که می‌توان با یک کلوز آپ یا حتی یک هد شات از مرد ایستاده شروع کرد، بدین منوال که در حین فیلمبرداری، او سرش را به طرف چپ کادر، یعنی سمتی که شخص تازه وارد قرار است به داخل اتاق وارد شود، بچرخاند. با استفاده از این شیوه می‌توان خط فرضی جدیدی بین شخص ایستاده و شخص تازه وارد بوجود آورد. مع الوصف راه دیگری نیز وجود دارد و آن این که می‌توان یک هد شات از مرد نشسته گرفت که او نگاهش را به طرف دری که سمت راست کادر قرار دارد بچرخاند و به‌دین‌گونه خط فرضی تازه‌ای بوجود آورد. آن‌چه مسلم است این است که بدون استفاده از شاتهای تداخلی^۱، نمی‌توان شاتهای ۶ و ۸ را به هم ربط داد، چرا که از نظر تداوم تصویری، ارتباطی منطقی با هم ندارند.



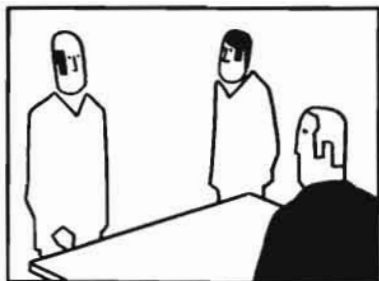
رعایت خط فرضی در کادر محاوره ای سه نفره

در موقعیتی که کادر ما سه نفر را در خود جای داده و جای هر سه نفر هم به طور دقیق مشخص شده است ، دوربین باید افراد را در وضعیتی به گونه نمودار فوق دنبال کند . حسن چنین کاری این است که به بیننده تفهیم می کند هر کدام از بازیگران در چه سمتی قرار گرفته اند و ارتباطشان نسبت به یکدیگر چه گونه است . در چنین موقعی کارگردان قادر خواهد بود هر تعداد که مایل است شاتهای تک نفره ، دو نفره یا سه نفره بگیرد و برای تداوم تصویری از آنها استفاده نماید .

شات ۹



در شات ۹، کادر دوربین سه‌نفر را در خود جای داده که بین هر کدام از آنها نسبت به دیگری یک خط فرضی وجود دارد. با توجه به اهمیتی که تداوم تصاویر دارند، در موقع کات کردن کلوزآپ‌های یک‌نفره یا شات‌های دونفره به شات‌های سه‌نفره، باید اطمینان یافت که وضعیت قرارگیری افراد همان طور حفظ شده و تغییری نکرده است، مگر این‌که کارگردان خود وضعیت بازیگران را به عمد تغییر دهد و درصدد بوجود آوردن خط فرضی تازه‌ای گردد.

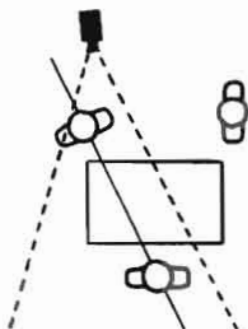
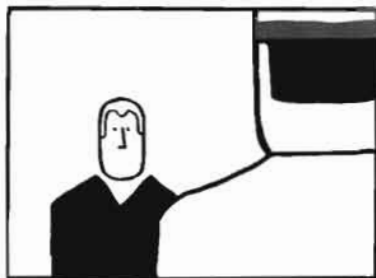
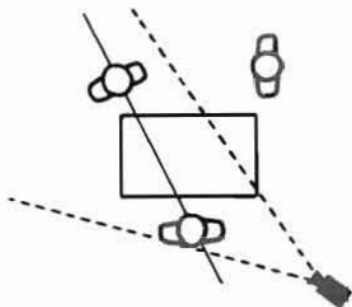
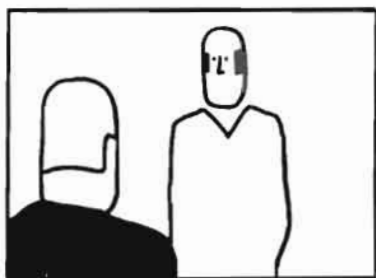


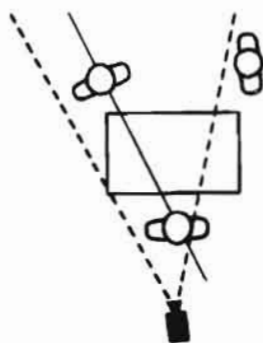
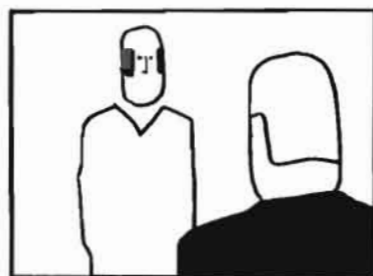
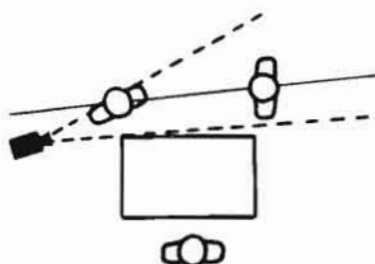
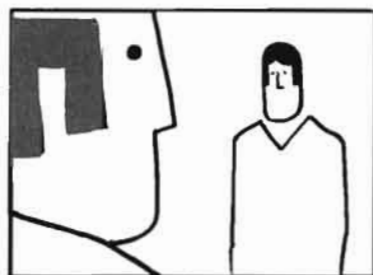
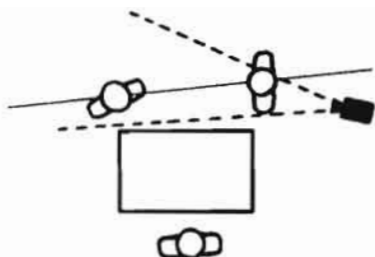
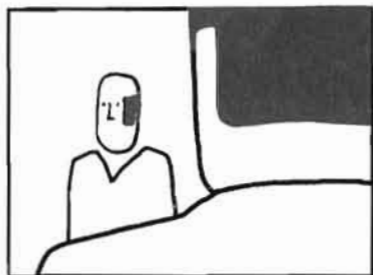
شات ۱۰

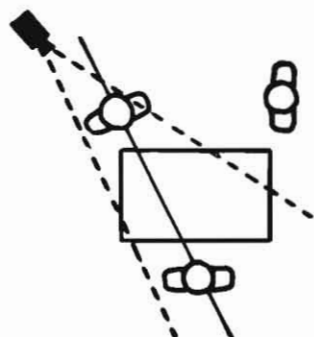


شات ۱۱

شاتهای دونفرهٔ ذیل بر مبنای خطهای فرضی ایجاد شده بین سه مردی است که در شاتهای ۱۰ و ۱۱ دیده می‌شوند.







نتیجه

مقصود از این همه وسواسی که برای شات سه‌نفره بخرج داده می‌شود، این است که دقیقاً "نحوه" بازی بازیگران در صحنه و موقعیت قرارگیری آنها برای بیننده واضح و مشخص باشد. اگر جای قرارگیری بازیگران به درستی معلوم نباشد و غفلتاً "بخواهیم برای تفهیم موقعیت از یک شات دونفره استفاده کنیم، پرواضح است که بیننده گیج خواهد شد و حالت قرارگیری افراد را گم خواهد کرد. از این رو اگر کارگردان بخواهد پیوسته خط فرضی را ندید بگیرد، هم بیننده را و هم ادیتور را با مشکل روبرو خواهد ساخت و در اثر این درهم برهمی، ارتباط ماجرا و تداوم صحنه‌ها بی‌قواره و گیج کننده جلوه خواهد کرد.



لحظات غم‌انگیز ۱۹۷۱ مایک‌لی^۱، یک چرخش نیم‌دایره توسط شخصی که در سمت چپ کادر قرار گرفته، باعث می‌شد که کارگردان با توسل به آن بتواند خط فرضی را بشکند و خط فرضی جدیدی بوجود آورد، بدون این که تداوم تصویری ارتباط منطقی خود را از دست بدهد و در شات بعد می‌توان بازیگر مرد را برحسب خط فرضی جدید دنبال کرد.

تداوم منطقی مسیر نگاهها

در بسیاری موارد کارگردان مجبور است بازیگران زیادی را که احتمالاً "دور یک میز هم نشسته‌اند - یا بعضی نشسته و بعضی ایستاده‌اند - هدایت کند. در چنین صحنه‌هایی ممکن است سعی شود توجه تمام حضار روی شخصی به خصوصی متمرکز گردد، یا احیاناً "سه نفر سرگرم گفتگو درباره موضوعی هستند که هر کدام بر حسب فیلمنامه باید برای لحظه‌ای رشته کلام را در دست گیرند و محاوره را ادامه دهند. به هر جهت، شکل قرارگیری بازیگران و نحوه محاوره به هرگونه که باشد، برای تفهیم صحنه باید از شاتهای متعددی استفاده گردد تا بیننده به راحتی بتواند روابط موجود بین افراد و چه‌گونگی مآقع آن‌چهرادر حال اجراست، درک کند.

آن‌چه مسلم است، این است که وقتی شات عمومی که در واقع معرفی کننده محیط و نحوه قرارگیری بازیگران است، نشان داده شد، در ذهن بیننده ارتباط آنها نقش می‌بندد و در شات بعد، اگر کلوز شات یا شات دو نفره دیگری آورده شود، با توجه به شات قبلی بیننده تداوم را به طور اتوماتیک در ذهن خود ادامه خواهد داد و منتظر دنبال کردن آن چیزی خواهد بود که فیلم قصد بیانش را دارد.

با توجه به مطالب فوق، اگر کارگردان بخواهد فیلمش را به صحنه‌های مختلفی تقسیم کند و به شیوه ماستر سین فیلمبرداری نماید، باید برای تأکید روی بعضی قسمت‌ها و تبلور بعضی جزئیات، شاتهای تداخلی زیادی اعم از تک نفره، دونفره و سه‌نفره یا کلوز آپهایی از میمیک صورت، یا واکنشهای خود به خودی اعضا بدن بگیرد تا در موقع ادیت بتواند از آنها استفاده کند و فیلمش را با ظرافت بیشتری قابل فهم سازد. علیرغم نکات فوق، کارگردان باید نکته دیگری را نیز رعایت کند و آن این که دوربینش را پیوسته درجایی قراردهد که با درنظر گرفتن خط فرضی بین تک تک بازیگران، تداوم منطقی تصاویر حفظ شود، تا شاتهای ترمیمی‌اش قابل پیوند با ماستر سین باشند. بعضی مواقع کارگردان مایل است که بازیگر یا بازیگرانش را وادارد تا

در حین صحبت شروع به قدم زدن کنند. در این جا لازم به توضیح است که از همان موقع که بازیگر شروع به قدم زدن می‌کند خط فرضی شکسته می‌شود و باید برای تداوم تصویری و استفاده از شاتهای بعدی خط فرضی جدیدی، منطبق بر قرار گیری بازیگر یا بازیگران بوجود آورد. مواقعی دیگر ممکن است برای تاءکید خاص روی حرکتی، دوربین نیز همراه بازیگر یا بازیگرانی که خط فرضی را تغییر می‌دهند، حرکت کند، بدون این که روال منطقی تصاویر بهم بخورد.

به‌هرحال، به‌محض این که ما حواس بیننده را به یک شات دو نفره یا سه‌نفره جلب کردیم و موقعیت قرارگیری آنها را تفهیم نمودیم، لازم است که قاعده تداوم تصاویر را رعایت کنیم. علاوه بر اصول فوق، مسئله مهم دیگر تداوم صحیح مسیر نگاههای بازیگران است، یعنی سمتی که باید بازیگر یا بازیگران به آن نگاه کنند تا مفهوم موضوع به بیننده منتقل شود، لذا ضروری است که مسیر این نگاهها دقیق و صحیح باشد.

به‌طور کلی هدایت صحیح مسیر نگاههای بازیگران و انتخاب زوایای شاتهاست که حالت دراماتیکی به صحنه‌های فیلم می‌دهد، فی‌المثل وقتی قرار است شخصیت کسی را برتر یا اصطلاحاً "قهرمانتر نشان دهیم که دیگران تحت نفوذ او قرار دارند، باید این نفوذ از طریق تصویری و شیوه کلام نیز مشهود گردد، مثلاً" موقعی که ریسی کارمند خود را مورد بازخواست قرار می‌دهد، شخصیت برتر و تحکم‌کننده ریسی باید نشسته و مرئوس ایستاده نشان داده شود و محور اصلی در نحوه بازی، مثل موقع ورود شخص سوم و محاوره‌ای که بعداً" در کنار میز صورت می‌گیرد، می‌تواند با تاءکید توسط شخص نشسته بیان گردد. در ضمن موقعیت قرارگیری دوربین هم باید طوری باشد که او را در مقام یک صاحب منصب با نفوذ به تصویر درآورد.

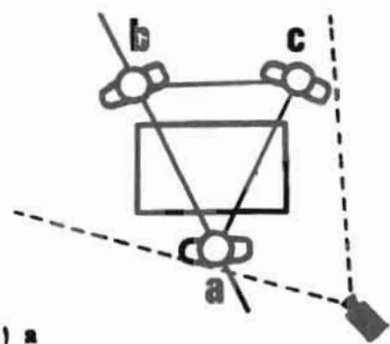
هرچند کارگردان می‌تواند تمام صحنه را با یک شات سه نفره بگیرد، ولی در آن صورت تاءکیدها و تاءثیراتی که مد نظر است بدست نخواهد آمد و مسلماً" چنین شاتی به علت فقدان تاءکیده‌های دراماتیکی خسته‌کننده خواهد شد - و باتوجه به این که هدف در واقع فهماندن نحوه ارتباط افراد نسبت به یکدیگر

و شناساندن شخصیت‌های آنهاست، لذا ضرورتاً باید از کلوزآپها و شات‌های دو نفره دیگری استفاده کرد که در فواصل مختلف در جاهای مناسبی به ماستر‌سین کات شوند.

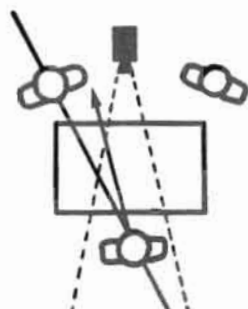
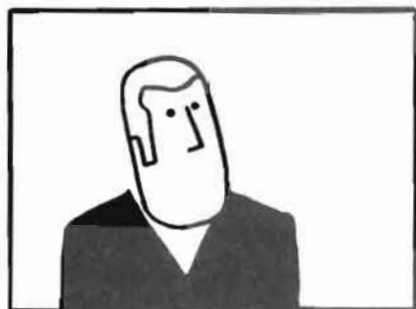
وقتی نمودار یک صحنه مشخص شد و جای‌گزینی فرد فرد بازیگرانی که در



شات ۱



۲ ا شات ۲: a به بالا به طرف b نگاه می‌کند.

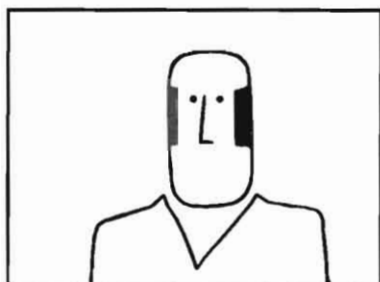


جهتی که انتخاب می‌شود تا بازیگری به بازیگر دیگر نگاه کند، به‌طور تقریبی باید بین دوربین و خط فرضی بین دو بازیگر باشد، به همان‌گونه که در نمودار فوق با فلش علامت زده شده است.

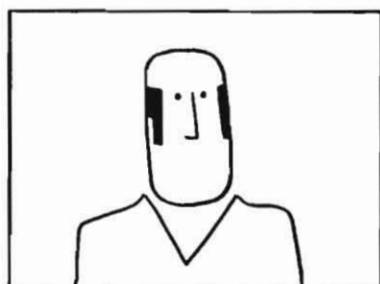
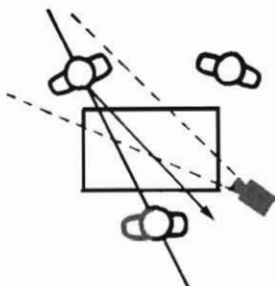
آن صحنه ایفای نقش خواهند کرد تعیین گردید، کارگردان می‌تواند با نشان دادن یک لانگ شات، شناختی از وضعیت عمومی صحنه و طریق جای‌گیری بازیگران به بیننده بدهد، بعد با استفاده از کلوز آپ‌ها یا شات‌هایی دیگر که در فواصل فیلم کات می‌کند، روی افراد یا نکاتی خاص تأکید بیشتری نماید و آنها را متبلورتر نشان دهد. ارتباط مشهودی که تصویر با بیننده برقرار می‌نماید و به‌وسیله آن منظورش را تفهیم می‌نماید، علاوه بر مشخص بودن مکان قرارگیری بازیگران، رعایت صحیح مسیر نگاه آنها نیز هست و اگر بازیگری در خلاف آن جهتی که در ذهن بیننده تفهیم شده، نگاه کند، پرواضح است که باعث سردرگمی او خواهد شد - مگر این که دلیل خاصی برای نشان دادن خلاف جهت نگاه وجود داشته باشد.

در شات ۱، a ، b و c در کنار یک‌دیگر مشغول صحبت هستند. یکی از مردان a نشسته، در حالی که b و c ایستاده‌اند.

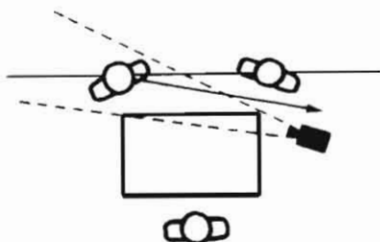
در شات ۲، a به بالا، به طرف b نگاه می‌کند. شخص a در سمت چپ کادر نشسته است و به سمت راست کادر نگاه می‌کند. دوربین در وضعیت a قرار داده شده، برای این که جهت صحیح نگاه b را نسبت به a نشان دهیم، دوربین باید بین a و c قرار داده شود. شخص مورد نظر کمی به سمت راست کادر قرار داده می‌شود و جهت نگاهش متمایل به پایین و به سمت چپ کادر خواهد بود. خط فرضی در این حالت بین a و b می‌باشد و دوربین می‌تواند با توجه به حفظ خط فرضی و سمتی که شخص c نشسته است، در هر کجا قرار گیرد.



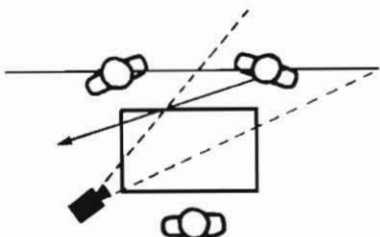
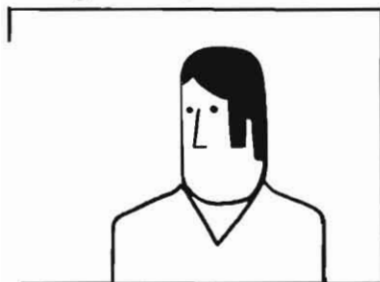
شخص b به شخص a نگاه می‌کند.

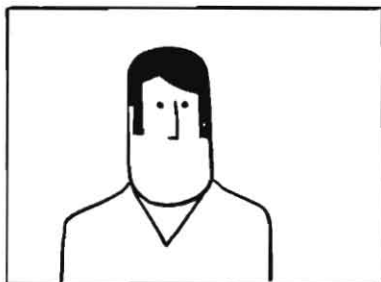


شخص b به شخص c نگاه می‌کند.

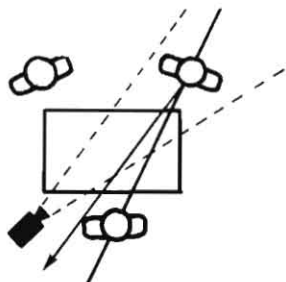


شخص c به شخص b نگاه می‌کند.

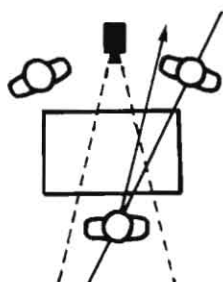




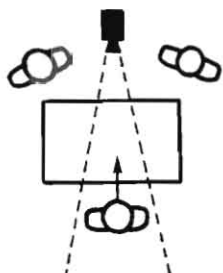
شخص c به شخص a نگاه می‌کند .



شخص a به شخص c نگاه می‌کند .



شات خنثی از شخص a .





واسطه، ۱۹۷۱، جوزف لوزی. به بازیگران باید همیشه و به طور دقیق توضیح داد که به کدام سمت نگاه کنند. در صحنه‌هایی که دو نفر یا بازیگران بیشتری مشغول ایفای نقش هستند، اگر مسیر نگاه آنها مشخص و صحیح هدایت نشود، هم کار ادیتور مشکل خواهد بود و هم محتوای بازی بی معنی جلوه خواهد کرد. آن‌چه که از محتوای تصویر فوق درک می‌شود، هدایت ظریف مسیر نگاه بازیگران است که از عهده کارگردانی توانا هتل جوزف لوزی بر می‌آید.

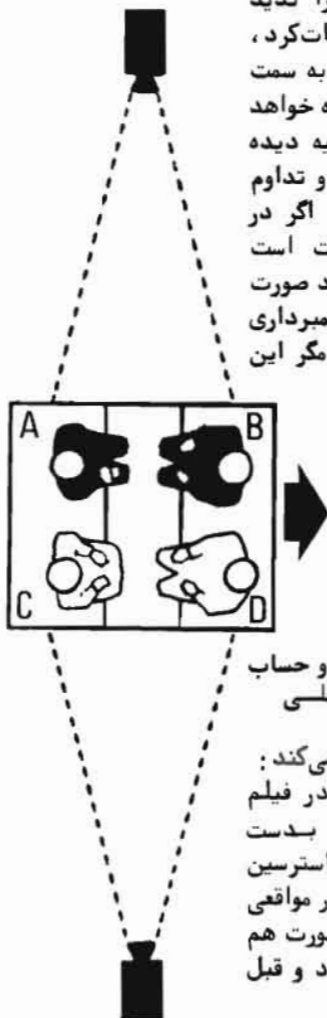


"معرفت جسم" ۱۹۷۱، مایک نیکولز ۱

وقتی شخصی مشغول محاوره با دو نفر یا افراد بیشتری است، خط فرضی بین شخصی که در سمت چپ قرار گرفته و دو نفر دیگری است که در سمت راست گادر قرار دارند.

تغییر جهت دادن دوربین در شات چهارنفره^۱ در یک وسیله نقلیه

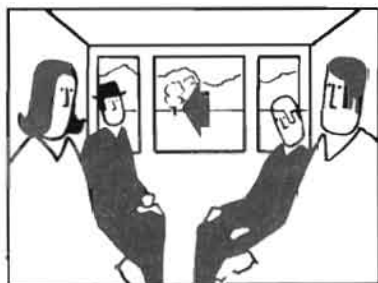
اگر ما بخواهیم از دو سمت وسیله نقلیه در حال حرکتی فیلمبرداری کنیم، چون خط فرضی را ندید می‌گیریم، مشکل بتوان این دو شات را به هم کات کرد، چرا که حرکت وسیله نقلیه در یکی از شاتها به سمت راست و در شات دیگر به سمت چپ نشان داده خواهد شد و هر آن‌چه که در پشت این وسیله نقلیه دیده می‌شود این اشکال را دو چندان خواهد کرد و تداوم تصویری ما را غیر منطقی جلوه خواهد داد. اگر در حینی که این وسیله نقلیه در حال حرکت است محاوره‌ای نیز بین چند نفر که در آن نشسته‌اند صورت گیرد (به نمودار نگاه کنید) و ما به شیوه فوق فیلمبرداری کنیم، دچار لغزشهای زیادی خواهیم شد، مگر این که از قبل در مورد نحوه فیلمبرداری چنین شاتهایی طرح‌ریزی دقیق کرده باشیم. در تصویر زیر دلیجانی در مسیری که فلش نشان می‌دهد، در حال حرکت است - در تصاویر روبرو، شات ۱ و ۴ ماستر سین هستند که از دو سمت دلیجان - از دو سمت خط فرضی - فیلمبرداری شده‌اند، در حالی که دلیجان نیز در حال حرکت است.



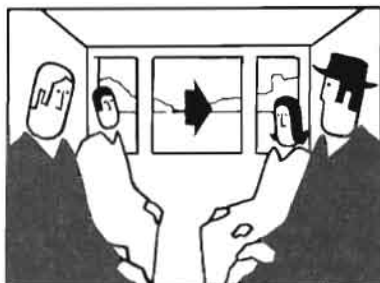
شاتهای ۲، ۳، ۵ و ۶ کلوزآپهایی اتفاقی و حساب نشده هستند که به عنوان شاتهای تداخلی جهت ترمیم ماستر سین فیلمبرداری شده‌اند. سیدنی کول^۲ در این مورد چنین اظهار نظر می‌کند: "جان فورد^۳ سعی کرد از این شیوه در فیلم دلیجان استفاده کند، اما موفقیت چشمگیری بدست نیاورد. به‌طور کلی من توصیه می‌کنم که در ماستر سین فقط از یک مسیر حرکت فیلمبرداری شود، مگر در مواقعی که واقعا "هیچ راهی وجود ندارد" - که در آن صورت هم باید دقیقا "هر شات را مورد بررسی قرار داد و قبل از فیلمبرداری روی آن فکر کرد".

- 1) FOUR SHOT
- 3) JOHN FORD

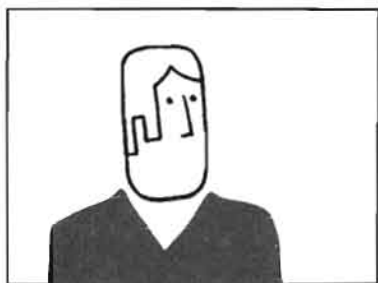
- 2) SYDNEY COLE



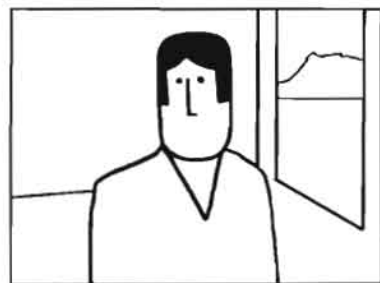
شات ۱: (مسیر حرکت گادر و آن چه که
در پشت وسیله نقلیه دیده می شود به
وسیله فلش نشان داده شده است)



شات ۴:

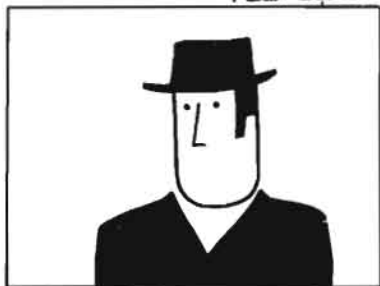
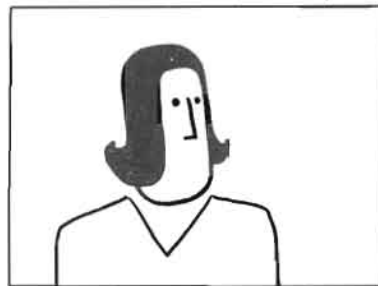


شات ۲: شخص b با شخص c مشغول
صحبت است.



شات ۵: شخص d با شخص a مشغول
صحبت است.

شات ۳: شخص c با شخص b مشغول
صحبت است.



شات ۶: شخص a با شخص d مشغول
صحبت است.

حفظ تداوم زمان

یکی از وظایف کارگردان برای القاء موضوع فیلم، تفهیم گذشت زمان است، طوری که با گذشت واقعی ماجرا، تطابق منطقی نیز داشته باشد. هر فیلمی در سرشت خود به نحوی از انحاء بیان کننده اغراق آمیز واقعیت است، چرا که زمان واقعی واقعه‌ای که در حالت طبیعی اتفاق می‌افتد، به مراتب طولانی‌تر از زمانی است که در فیلم نشان داده می‌شود، از این رو این گذشت زمان را در فیلم باید با ظرافت القاء کرد، طوری که برای بیننده نیز منطقی باشد، در غیر این صورت در ذهن بیننده غیر معقول جلوه خواهد کرد. تدابیر مختلفی وجود دارد که با توسل به آن می‌توان گذشت زمان - یا حتی گذشت از عصری به عصر دیگر - را با ظرافت نشان داد.

فید^۱

هر فیلمی از صحنه‌های متعددی تشکیل می‌شود که هر صحنه را می‌توان به مثابه فصل یک کتاب فرض کرد که نشان دهنده کامل یک فصل از فیلم است و وقتی با فصول دیگر به دنبال هم آورده شوند، موضوع فیلم را تفهیم می‌کند. بعضی مواقع ممکن است در پایان یک صحنه بخواهیم عصری دیگر یا مکانی دیگر را، جدا از صحنه قبلی، که در ارتباط و کامل کننده آن موضوع هم باشند، نشان دهیم، مثل فیلم "۲۰۰۱" ساخته کوبریک^۲ که بینندگان را میلیونها سال در انتهای یک صحنه خاص با خود به سفر برد! اگر ما بخواهیم برای تفهیم چنین گذشت زمانی، فقط از یک کات استفاده کنیم، بیننده را گیج خواهیم کرد، از این رو هر کارگردانی برای تفهیم چنین هدفی، تکنیکی خاص خود اتخاذ می‌نماید. معمولترین شیوه‌ای که اصولاً اکثر فیلمسازان برای تغییر مکان یا تغییر زمان استفاده می‌کنند، فید اوت^۳ و فید این^۴ است. فید این که

1) FADES

2) KUBRICK

3) FADE OUT

4) FADE IN

معمولا" در آغاز هر صحنه شروع می‌شود به‌دین‌گونه‌است که ابتدا فیلم تاریک است و به‌تدریج روشن می‌شود و فیلم شروع می‌گردد. فیداوت برعکس فیداین است و اغلب در آخر هر صحنه مورد استفاده قرار می‌گیرد، به‌دین‌گونه‌که تصاویر فیلم به‌تدریج کم‌نور می‌شوند تا در تاریکی فرو روند. اگر بعد از فید اوت روی صحنه‌ای، دوباره روی همان صحنه فیداین صورت گیرد، دال بر این خواهد بود که مدت زمانی از آن موقع گذشته است. پر واضح است که استفاده از فید اوت و فید این، شیوه‌های گوناگونی دارد که هر کارگردانی بر حسب سلیقه خود می‌تواند از آن بهره‌گیرد.

دیزالو ۱

دیزالو ترکیبی است از فیداوت و فید این که یکی روی دیگری سوپر ایمپوز می‌شود، یعنی هنوز فیداوت کامل صورت نگرفته و تصویر هنوز به تاریکی مطلق فرو نرفته که فیداین شروع می‌شود و تصویر بعدی روی تصویر قبلی قرار می‌گیرد و دوشات بر حسب مدت زمانی که در موقع ادیت علامت گذاری شده، در هم تداخل می‌یابند تا این که به‌تدریج تصویر قبلی محو و تصویر بعدی ادامه یابد. معمولترین استفاده از دیزالو در سینما، بیشتر به همان‌گونه استفاده از فیده‌ها برای تفهیم گذشت زمان یا تغییر فضا و موقعیت مکان است. به هر حال تأثیر تصویری دیزالوها به‌اندازه تأثیر فیده‌ها نیست و اصولاً" بیشتر برای نرمش در تداوم فکر و لطافت در تغییر شاتهای فیلم از آن استفاده می‌کنند، به‌ویژه در تصاویری که امکان پرش محسوسی در آنها وجود دارد، با استفاده از دیزالو آنها را ترمیم می‌کنند.

هرچند که علامت‌گذاری روی فیلم برای دیزالوها در موقع ادیت صورت می‌گیرد و در لابراتوار به‌انجام می‌رسد، ولی آن‌چه مسلم است این است که در موقع استفاده از دیزالوها برای تأکیدهای دراماتیکی، باید از قبل طرح‌ریزی شده باشند و دقیقاً" مشخص گردند که چه هدفی از آنها منظور نظر است.

برای تاءکید و تاءثیر بیشتر جهت تغییر و انتقال زمان و مکان در فیلم ، می‌توان با خارج کردن صحنه‌ای از فوکوس و کات کردن به صحنه دیگری که ابتدا از فوکوس خارج و بعد به فوکوس آورده می‌شود این حالت را القاء کرد ، ولی این شیوه معمولاً " برای بروئیت درآوردن مفاهیمی است که در ذهن بازیگر دور می‌زند و اغلب نیز برای رجعت به گذشته آن‌چه در ذهن شخصیت فیلم دور می‌زند - و اصطلاحاً " آن را فلش‌بک^۱ می‌گویند - یا برای نشان دادن دگرگونی حالات روانی شخصیت فیلم ، استفاده می‌کنند .

مونتاژ^۲

مونتاژ ، اصطلاحی است که در سینما به کاتهای سریع اطلاق می‌شود . استفاده از این شیوه به‌ویژه در فیلم‌های صنعتی بسیار متداول است ، برای این که با توسل به آن می‌توان مراحل تکمیلی محصولی را که در یک کارخانه تولید می‌شود ، تواءم با جنب و جوش کارگران و دیگر دست‌اندرکارانی که مشغول ساختن آن هستند - همین‌طور روندی که برای ساختن آن محصول طی می‌شود - با تداوم پی در پی نشان داد . استفاده از این شیوه سریع ، باعث خواهد شد که تداوم صحنه‌ها هم از نظر تصویری خسته‌کننده نشود و هم کشش خاصی در ذهن بیننده بوجود آورد که او را پا به پای آن‌چه در حال ساختن است پیش برد - و در واقع او را وادارد که خود را نیز در کارخانه حس کند . در این مورد برای رابطه بیشتر با بیننده ، بهتر خواهد بود که تداوم صحنه‌ها ، با توسل به سوپرایمپوز صورت گیرد ، تا نرمشی نیز به آن‌چه در حال انجام است ببخشد و محتوای فیلم را به شکل وقایع تاریخی بنمایاند . شیوه دیگری که در اثر تکرار به صورت کلیشه درآمده ، ولی هنوز تاءثیر دراماتیکی خود را حفظ کرده و اغلب برای نشان دادن فیلم‌های مستند جنگی مورد استفاده قرار می‌گیرد ، تاءکید صحنه‌های فیلم با استفاده از فیلم‌های خبری و دیزالوهای پی‌درپی روی تیت‌ر درشت روزنامه‌هاست تا بدان وسیله موضوع مورد نظر را بهتر به بیننده منتقل کنند .

فصل ۶

لنز و کمپوزیسیون

امروزه به علت وجود لنزهای بی شمار و گونه گون ، وظیفهء مشکلی بر دوش کارگردان نهاده شده که او را موظف می سازد از قبل برای تصاویری که در ذهن دارد ، همین طور ساختار کمپوزیسیون مورد نظرش لنزهایی را مطالعه و انتخاب نماید . در مواقع عادی بنگاههایی که دوربین کرایه می دهند معمولاً " لنزهای معمولی را نیز از ۱۲/۵ میلیمتر تا ۵۰ میلیمتر به همراه دوربین اجاره می دهند و اگر برای بعضی قسمتهای فیلم ، لنزهای خاصی مد نظر باشد ، باید آنها را جداگانه پیدا کرد و کرایه نمود . در این جا لازم به توضیح است که اکثر کارگردانان اصولاً " با همکاری یک فیلمبردار - یا مدیر فیلمبرداری - فیلم می سازند که در این موارد کارگردان مسئولیت انتخاب لنزها را به عهدهء فیلمبردار یا مدیر فیلمبرداری می گذارد و او فقط تصویری را که در ذهن دارد برای او تشریح می کند . در مواردی دیگر ، کارگردانانی هستند که خود نیز کار مدیر فیلمبرداری را انجام می دهند ، در چنین موردی این دیگر وظیفهء خود کارگردان است که به تنهایی لنزهای مورد نظر خود را برای تصاویری که در ذهن دارد ، انتخاب نماید .

به هر جهت ، چه کارگردانی خود مدیر فیلمبرداری خویش باشد و چه به اتفاق یک مدیر فیلمبرداری کارش را انجام دهد ، آنچه مهم است تصاویری است که باید فیلمبرداری شوند و برای فیلمبرداری آن تصاویر باید لنزهای

مناسی را یافت که بتوان با آنها تصاویر مورد نظر را فیلمبرداری کرد. درواقع به خاطر تصویر است که ما به دنبال لنز می‌گردیم، نه این که اول لنز را می‌یابیم و بعد می‌بینیم از آن لنز چه استفاده‌هایی می‌شود کرد. در اصل ما لنز را به این خاطر می‌خواهیم که تصویر مورد نظرمان را به توسط آن بتوانیم فیلمبرداری کنیم و منظور خود را به بیننده تفهیم نماییم، از این رو آن چه مهم جلوه می‌کند، تصویر است و کادربندی و زاویه و محتوای آن - که دقیقاً "باید برای خود کارگردان مشخص شده باشد.

در مواردی به‌ویژه موقع ساختن فیلم‌های مستند که یک لنز زوم^۱ را وسیله کار قرار می‌دهیم، بالاخص در مواقعی که صرفه‌جویی اکید در مصرف مواد خام الزامی است، باید نسبت به مختصات این لنز و تغییر مداوم فاصله کانونی^۲ آن آگاه باشیم و اگر موقع استفاده، مختصات آن را رعایت نکنیم، نتیجه‌ای که عرضه خواهد شد، چنین بنظر خواهد رسید که کارگردان یا مدیر فیلمبرداری رشته کلام تصویری از دستش دررفته و فکرکرده دست به فیلمبرداری زده است، یا حداقل چنین به‌نظر خواهد رسید که روی صحنه‌ها از قبل فکر نشده و طرح ریزی دقیقی صورت نگرفته و به‌دین طریق آن‌چه که منظور نظر بوده و سعی در به تصویر درآوردن آن شده، بدست نخواهد آمد.

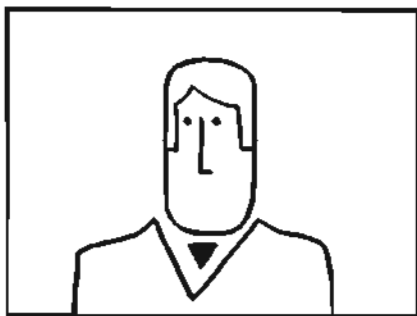
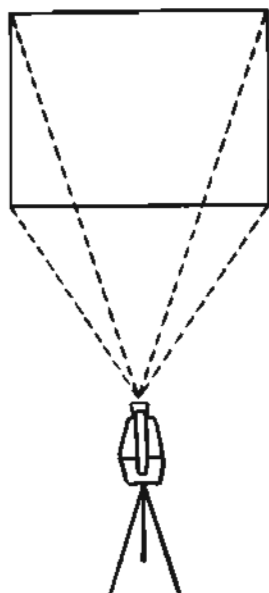
زاویه لنز

نحوه نگاه کردن هرمی به چیزی

زاویه لنز را معمولاً "بر حسب سطح افقی اندازه‌گیری می‌کنند، ولی میدان دید هر لنز ابعاد عمودی نیز دارد که مجموعاً "میدان دید یک لنز را - آن چنان که در نمودار

به گونه‌ای که هر مفرغ می‌کنند. هر عملی که خارج از محدوده کادر این مفرغ قرار گیرد، قابل تصویربرداری نخواهد بود. وقتی چه‌گونه‌ی نحوه انجام بازی در کادر طرح‌ریزی شد، کارگردان باید محور عمودی آن را نیز در نظر بگیرد، چرا که بازی احتمالاً در چارچوب کادری صورت می‌گیرد که محور عمودی آن نیز نقش عمده‌ای خواهد داشت. علاوه بر همه این توضیحات، اعوجاجاتی^۱ که در سطح عمودی صورت می‌گیرد، به همان سادگی نیز ممکن است در سطح افقی هم به وجود آید.

فرض شود فاصله موضوع نسبت به دوربین، یک فاصله معین است. اگر ما با حفظ همین فاصله بخواهیم با استفاده از لنزهای مختلف، موضوع را فیلمبرداری کنیم، پرواضح است که کیفیت هر تصویر نسبت به تصویر دیگر، بر حسب مختصات هر لنزی فرق خواهد داشت، چرا که هر لنزی ویژگی خاص

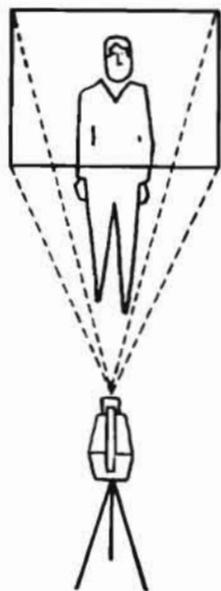


۱) DISTORTION

خود را دارد که بر حسب فاصله کانونی و زاویه آن، میدان محدودی را در خود جای می دهد.

لنزی که در تصویر شماره ۲ همین صفحه در قسمت پایین نشان داده شده، لنزی است با فاصله کانونی ۲۵ میلیمتر که تصویر آن بر حسب فاصله موضوع نسبت به دوربین مشخص شده و از آن جا که اعوجاج کمتری از خود عبور داده، ما می توانیم از آن به عنوان یک لنز استاندارد برای دوربینهای ۱۶ میلیمتری نام ببریم - توضیح آن که لنز استاندارد، در دوربینهای ۳۵ میلیمتری، لنزهایی با فاصله کانونی ۵۰ میلیمتر هستند.

برای احتراز از هرگونه سردرگمی، لازم است توضیح داده شود که تمام لنزهایی که در این کتاب درباره آنها بحث خواهد شد، لنزهایی هستند که با دوربینهای ۱۶ میلیمتری مورد استفاده قرار می گیرند.



لنز واید انگل^۱ (لنز با زاویه باز).

لنزهایی که فاصله کانونی آنها از ۲۵ میلیمتر کمتر باشند، به عنوان شورت فوکوس^۲ - یا کوتاه فوکوس - یا اصطلاحاً "واید انگل" به معنی لنز با زاویه باز - شناخته می شوند. معمولترین لنزهایی که با این مختصات مورد استفاده قرار می گیرند، لنزهای ۱۲/۵ میلی متری و ۱۷/۵ میلیمتری هستند - و معمولترین

1) WIDE ANGLE LENS

2) SHORT FOCUS

لنزی که بازویه کاملاً "باز ۱" مورد استفاده قرار می گیرد، لنز ۷/۵ میلیمتری است با ۱۰۸ درجه میدان دید. به خاطر باز بودن بیش از حد این لنز و داشتن میدان دیدی وسیع، استفاده از آن در مکانهای تنگ و محدود مثل اتاقهای کوچک یا داخل اتاق اتومبیل و شبیه به آن بسیار پرفایده است. به هر جهت، تصویری که با این نوع لنزها گرفته می شود، برحسب فواصل مختلف، اعوجاجاتی پرسپکتیوی ایجاد خواهند کرد که می توانند تصویر را غیر واقعی جلوه داده و از فرم خارج سازند - و به گونه ای نشان دهنده حالات روانی باشند، ولی اگر واقعاً "درست" استفاده شوند، تأثیر دراماتیکی زیادی به تصویر خواهند بخشید. باید به یاد داشت که استفاده از این لنزها به ویژه موقعی که به طور کلوزآپ از افراد فیلمبرداری می شود، مشکلاتی در بر خواهد داشت که باید از قبل و با توجه به مختصات این گونه لنزها، از آنها استفاده نمود، چرا که اعضاء بدن مثل بینی، دست و پا را به نحو بی قواره و اغراق آمیزی بزرگتر از حالت طبیعی نشان می دهد.

توجه:

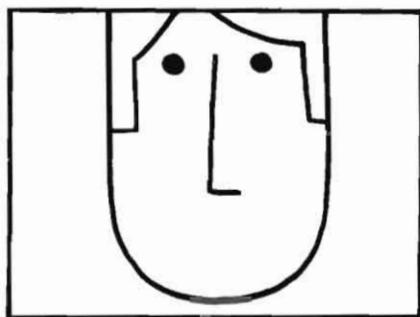
برای تعریف صحیح آن چه اصطلاحاً "لنز استاندارد نامیده می شود، باید به دو مورد اشاره کرد. اگر معیار ما، مقدار درجه اعوجاجاتی باشد که یک لنز تولید می کند، لنز ۲۵ میلیمتری، لنز استاندارد خواهد بود، چرا که

به درجات کمتری اعوجاج از خود عبور می دهد، ولی اگر ما چشم انسان را طبیعی فرض کنیم و به لنزی که محدوده میدان دیدش به اندازه محدوده طبیعی چشم انسان باشد، استاندارد گوئیم، در آن صورت لنزی نزدیک به ۲۰ میلیمتر، لنز استاندارد خواهد بود. اصولاً فیلمبرداران حرفه ای، شق دوم را که به میدان دید چشم انسان نزدیکتر است، موثق ترمی دانند.



1) FULL RANGE OF WIDE ANGLE

2) FRANS ZWARTJES



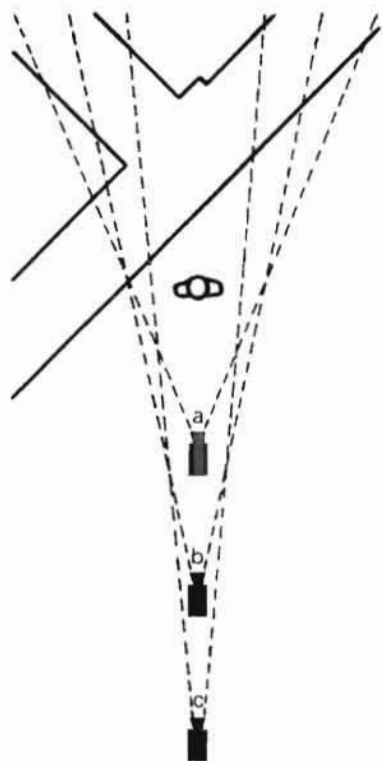
لنزله فتو^۱ (لنز بازایه بسته).

لنزهایی که نسبت به لنزهای استاندارد دارای فاصله کانونی طولانی‌تری باشند، به عنوان لانگ فوکوس^۲ - یا بلندفوکوس - شناخته می‌شوند که آنها را لنزهای تله فتو گویند. معمولترین لنزهایی که با این مختصات استفاده‌های زیادی دارند، لنزهای ۳۷/۵ میلیمتری، ۵۰ میلی‌متری و ۷۵ میلیمتری می‌باشند. این نوع لنزها معمولاً دارای زاویه لنزی تنگی هستند و از نظربصری چنین به نظر می‌رسند که آن‌چه در پیش‌نمای^۳ موضوع و آن‌چه در پس‌نمای^۴ آن است، در هم فشرده شده‌اند و چیزهایی را که در فاصله دوری وجود دارند، می‌توان نزدیکتر از فاصله اصلی آنها دید. مورد استفاده این لنزها بسیار زیاد است، به خصوص وقتی که در فضای باز فیلمبرداری صورت می‌گیرد و فاصله مکان‌بازی تا دوربین زیاد است و ضرورتاً باید آن مکان را نزدیک جلوه‌داد - یا جایی که به خاطر ازدحام جمعیت به سختی می‌توان روی محل بازی تاءکید نمود، یا صحنه‌های خبری، وقایع ورزشی یا به هنگام فیلمبرداری از حیوانات وحشی در جنگل و شبیه‌هم.

- 1) TELEPHOTO LENSES
- 2) LONG FOCUS

- 3) FOREGROUND
- 4) BACKFROUND





۷۵ میلیمتری



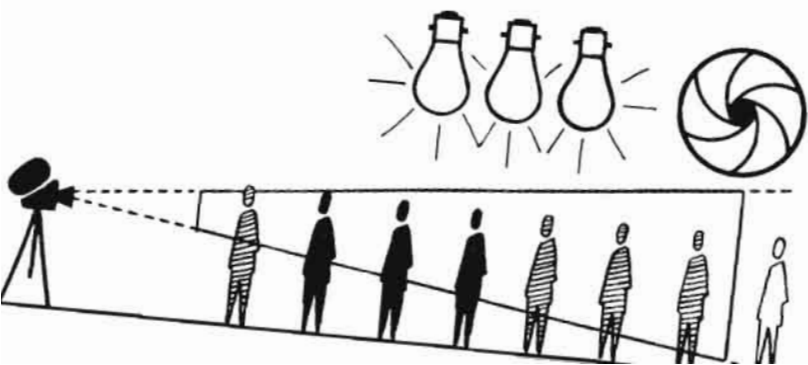
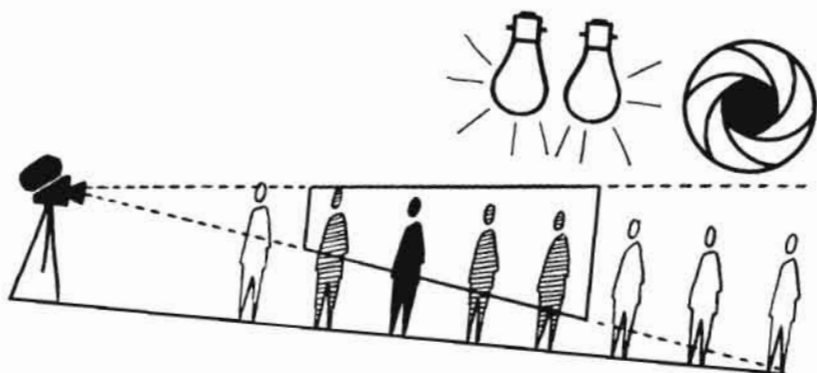
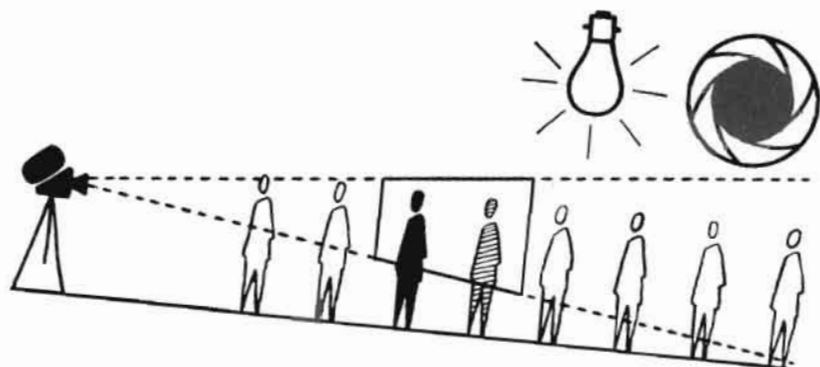
۵۰ میلیمتری



۳۵ میلیمتری

لنزها و مختصات مؤثر آنها در فواصل مختلف.

برای مقایسه و درک صحیح از مختصات لنزهای مختلف و شناخت چه گونه‌گی فشردگی سطح پیش نما و پس نما، به نموداری که در این صفحه است، توجه شود. در موقع آزمایش هر کدام از لنزها، شخص مورد نظر را باید در فاصله دقیق و معینی نسبت به دوربین قرار داد و لنزها را مورد استفاده قرار داد. نتیجه آزمایش را می‌توان در تصاویر این صفحه مشاهده کرد. لازم به توضیح است که عکسهای فوق تماماً "با دوربین عکاسی ۳۵ میلیمتری عکسبرداری شده‌اند".



عمق میدان ۱

عمق میدان یک لنز را می‌توان به‌طور خلاصه چنین توضیح داد؛ محدوده‌ای که کسی قبل و کمی بعد از فوکوس، نسبتاً "شارپ" - یا دقیق - در فوکوس قرار گیرد، عمق میدان آن لنز گویند. عمق میدان به تعدادی فاکتورهای متغیر بستگی دارد: فاصله، کانونی لنز، اندازه دیافراگم (اپرچر) و فاصله موضوع نسبت به لنز.

عمق میدان وقتی زیاد می‌شود که ۱- دیافراگم بسته‌تر شود و فاصله کانونی و فاصله موضوع ثابت باشد. ۲- وقتی دوربین از موضوع دور می‌شود، هیچ تغییری در فاصله کانونی و دیافراگم داده نشود، و ۳- با کم کردن فاصله کانونی، دیافراگم و فاصله موضوع نسبت به دوربین ثابت بماند.

به‌عنوان یک قاعده کلی هرچه دیافراگم بسته‌تر باشد، عمق میدان لنز بیشتر خواهد بود و بالعکس هرچه دیافراگم بازتر باشد، عمق میدان کمتر می‌شود. به دین‌طریق اگر فیلمبردار نور کافی در دسترس داشته باشد، می‌تواند به نحو دلخواه عمق میدان مورد نظرش را انتخاب نماید. درمواقعی که برای تأکید روی موضوعی خاص، کارگردانی درحالی که نور کافی هم وجود ندارد، از فیلمبرداری بیشترین عمق میدان را می‌خواهد، قاعدتاً باید برای جبران کمبود نور - که الزاماً عمق میدان کمتری هم می‌دهد - فیلمی انتخاب شود که حساسیت ایما لسیون^۲ آن بالا باشد و پرواضح است که کیفیت تصویری نیز به همین منوال کاهش خواهد یافت.

با باز کردن دیافراگم و کم کردن عمق میدان، کارگردان می‌تواند بازیگرش را از فضای اطرافش - یا افرادی دیگر که در اطراف بازیگر هستند - منزوی سازد.

1) DEPTH OF FIELD

2) APERTURE SETTING

۳- EMULSION قسمت مات فیلم که دارای محتویات شیمیایی است و در مقابل نور حساسیت دارد و تصاویر روی آن می‌افتد و پس از ظهور در لابراتوار، آن تصاویر ظاهر می‌شوند.

منظور از این انزوا، در واقع قرار دادن بازیگر در فوکوس و خارج ساختن فضای اطراف بازیگر - یا افرادی دیگر که در اطراف بازیگر هستند - از فوکوس می باشد، که با این کار حالتی دراماتیکی یا استتیک^۱ به تصویر داده می شود. تأثیر چنین تصاویری اگر به گونه مدیوم شات یا کلوز آپ باشد، بسیار قوی خواهد بود.

معمول بر این است که قبل از آماده کردن صحنه برای فیلمبرداری، کارگردان با مدیر فیلمبرداری و فیلمبردارش در مورد تصاویری که مورد نظرش است به بحث می پردازد و هدفی را که از آن تصاویر دارد، به وضوح برای آنها توضیح می دهد. شاید اصلاً "کارگردان یک لنز خاص یا شیوه نورپردازی خاصی را در نظر نداشته باشد، ولی دقیقاً بداند که چه تصاویری می خواهد و هدفش از آن تصاویر چیست و قصد القاء چه چیزی را دارد. در این صورت در موقع بحث با مدیر فیلمبرداری، چه بسا او لنزی خاص یا نورپردازی خاصی را برایش مثال آورد که به درد آن صحنه بخورد و در مواردی حتی تأکید دراماتیکی بیشتری نیز به آن ببخشد.

در مواقعی که کارگردانی مشغول مطالعه فیلمنامه ای است، او باید به سئوالاتی که برایش مطرح می شود، خلاصه وار به شیوه زیر به آنها پاسخ دهد. آیا احتیاج به این هست که جزئیات یک شات به وضوح تعیین گردد؟ آیا واجب است که بعضی از بازیگران را از دیگران متمایز ساخت و آنها را در وسط کادر - یا شاید در قسمتهای مختلف کادر، برای بیننده مشخص نمود تا شناخت آنها آسان گردد؟

اگر جوابها مثبت هستند، پرواضح است که کارگردان احتیاج به فوکوس شارپ - یا فوکوس دقیق - دارد، و برای بدست آوردن چنین تصاویری عمق میدان باید کامل باشد.

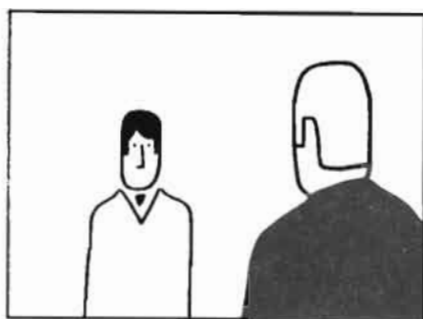
آیا لازم است جهت تأکید دراماتیکی یا استتیک، رابطه ای تخیلی بین بازیگران به وجود آورد؟

آیا لازم است یک شخص یا یک شیئی را برای تأکیدی خاص در تصویر، از دیگران منزوی ساخت و آیا با یک کلوز آپ می‌توان آن تأکید را انجام داد؟

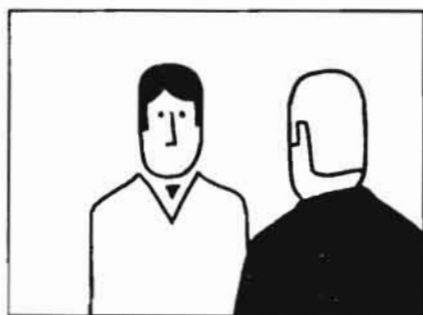
آیا لازم است روی تصاویر قسمتی از یک صحنه تأکیدهای زیادتری صورت گیرد؟

آیا لازم است بین بازی‌هایی که در پیش نمای یک فضا با بازی‌هایی که در پس نما صورت می‌گیرد، ارتباط برقرار نمود؟

تمام این سئوالات و دیگر مسائلی که در ذهن کارگردان نقش می‌بندد، بستگی به خصوصیات خود کارگردان و برداشتی که از فیلمنامه کرده است، دارد. در واقع آنچه که او در جستجویش است، خود باید پاسخش را بیابد و با توجه به پاسخی که به آنها خواهد داد، لنزها و شیوه‌های نورپردازی خاصی انتخاب کند، تا به توسط آنها بتواند منظورش را بیان نماید.

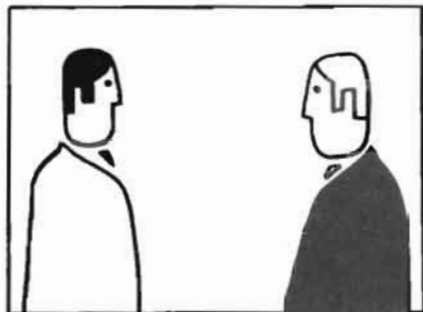


تصویر ۱



تصویر ۲

تصویر ۳

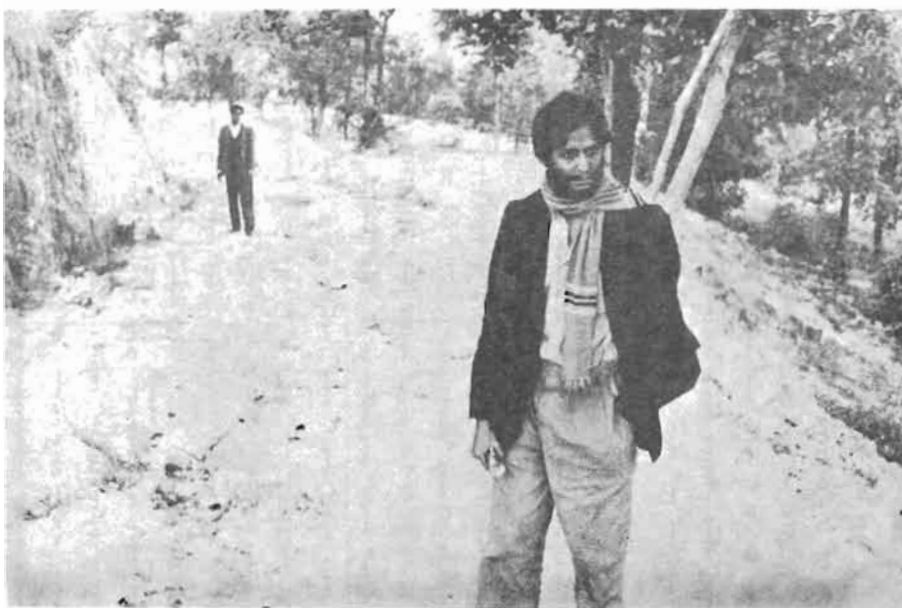


انتخاب لنز به خصوص موقعی که تاء کیدی دراماتیکی مدنظر است، در شاتهای دونفره یا شاتهای سه نفره بسیار مهم است. استفاده از لنز و ایدانگل، از آن جا که موضوع را اغراق آمیز جلوه می دهد، اگر در موقع فیلمبرداری، دوربین در جای مناسبی بین دو بازیگر قرار داده شود، چنین حالتی، ارتباطی منطقی را القاء خواهد نمود. در تصویر سمت چپ، دو نفر رو در روی یکدیگر ایستاده اند، یکی در پیش نما و دیگری در پس نما. در این تصویر، با استفاده از لنز و ایدانگل، ارتباط دونفری که در تصویر مشاهده می شوند، به نحو اغراق آمیزی مشهود است. شخصی که در سمت چپ کادر قرار گرفته، کوچکتر و دورتر از فاصله واقعی اش نسبت به شخصی که در سمت راست قرار گرفته، دیده می شود - به همین دلیل وضعیت قرارگیری شخص سمت راست، یک حالت برتر و متبلورتری نسبت به شخص سمت چپ به او داده است. تاء ثیر این تصویر به ویژه موقعی بیشتر جلوه می نماید که دوربین کمی از پایین به بالا - یا اصطلاحاً "لوانگل" فیلمبرداری کند.

در تصویر شماره ۲، یک لنز تله‌فتو مورد استفاده قرار گرفته و دو بازیگر را نسبتاً "بهم فشرده کرده‌است، طوری که هردو اندازه‌های نسبتاً مشابهی نسبت به یکدیگر دارند. در این تصویر، آنچه مسلم است این است که تمرکز بیننده خود به خود به طرف شخصی که در سمت چپ کادر قرار دارد، معطوف خواهد شد، چرا که چهره او رو در روی بیننده قرار دارد. اگر در این جا دوربین کمی از بالا به پایین - اصطلاحاً "های‌انگل"^۱ - بازیگر سمت چپ را نشان می‌داد، تأکید بیشتری روی او صورت می‌گرفت و شخصیت او را متبلورتر نشان می‌داد. فشردن بی دلیل افراد در یک کادر که با استفاده از لنز تله‌فتو انجام می‌گیرد، تأثیر چندان مثبتی نخواهد داشت، مگر این که با دقت و بامنظوری از قبل مشخص شده صورت گیرد و در واقع استفاده از آن بیشتر به خاطر دادن عمق به فضا و پرکردن و انسجام تصاویر است که با نورپردازی و کمپوزسیون صحیح می‌توان به این منظور دست یافت.

زوایایی شبیه به زاویه‌ای که در تصویر شماره ۳ نشان داده شده، تأکید بر تساوی هر دو بازیگر دارد. تأثیر این گونه تصاویر که بازیگران هم‌اندازه یکدیگر نشان داده می‌شوند، زیاد نیست، مگر این که با دیالوگ قوی و نورپردازی مناسب، جبران این نقیصه بشود تا از نظر تصویری روی یکی از بازیگران تأکید بیشتری صورت گیرد.

نورپردازی در اکثر مواقع به عنوان یکی از ارکان مهم تأکیدی برای القاء مقصودی خاص مورد استفاده قرار می‌گیرد، مشروط به این که مدیرفیلمبرداری بتواند حالت ویژه‌ای را که مد نظر است با نورپردازی صحیح روی شخص یا موضوع، آن را طوری منور کند که توجه بیننده را به خود جلب نماید. این مطلب به طور کلی موارد استفاده از نور و نورپردازی است، اما مورد استفاده اساسی نور، در واقع جان دادن به فضا و متبلور ساختن صحنه است. استفاده از نور زیاد، آن هم بدون هدفی خاص، صحنه را خراب می‌کند، چرا که در واقع توازن بین روشنایی و تاریکی در صحنه است که تصویر را به گونه واقعی



دنیای آپو، ۱۹۵۸، ساتیا جیت رای^۱. استفاده از لنز واید انگل در تصویر فوق باعث ایجاد فاصله بین دو بازیگر گردیده، که قصد از آن نشان دادن جدایی رابطه احساسی بین آنهاست.

جلوه می‌دهد. اگر ما چهره‌ای را به‌عنوان مثال در نظر بگیریم، روی آن به‌طرق مختلف می‌توان نورپردازی کرد. چه‌بسا آن چهره دارای خطوط و ترکیبی باشد که بسیار معصوم جلوه کند، در حالی که با نورپردازی خاصی که روی آن صورت می‌گیرد، می‌توان آن را وهم‌آلود و مرموز جلوه داد، یا برعکس وضوح خطوط را متبلورتر نشان داد. اغلب دیده می‌شود که در بسیاری از فیلم‌ها - به‌ویژه فیلم‌هایی که برای تلویزیون ساخته می‌شود - از نورها بدون هدف استفاده می‌شود و صحنه را حتی بیش از اندازه روشن می‌کنند. البته چنین نقشی را در تلویزیون می‌توان به پای کوچک بودن پرده تلویزیون و مشخص نبودن آن‌چه در فیلم می‌گذرد، نهاد - و از طرف دیگر، در تلویزیون احتیاجی به تفهیم عمق، آن‌چنان که در فیلم‌های سینمایی رعایت می‌شود، نیست.



مهر هفتم، ۱۹۵۷، اینگمار برگمن
نورپردازی این فیلم طوری صورت گرفته که حالتی گرفته و وهم‌آلودی را القاء کند، به‌ویژه در صحنه‌هایی که مرگ با شوالیه در مقابل هم قرار می‌گیرند.

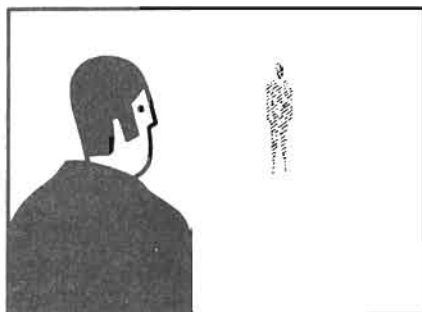
مع الوصف به هر دلیلی اگر کارگردانی فیلمش را بدون هدف موجزی بیش از حد نورپردازی کند، ممکن است دیافراگم خوبی به دست آورد، ولی به همان نسبت نیز ممکن است زیبایی و گویایی کمپوزیسیون را از دست بدهد.



لورنس عربستان، ۱۹۶۲، دیوید لین^{۱)} برای معرفی و شناسایی شخصیت بازیگر، نورپردازی دقیق و حساب شده، کمک شایانی می‌کند. در شات فوق، بازیگری که در سمت چپ قرار داده شده با توجه به سایه روشن زمینه تصویری، نور شدیدی به صورتش تابانده شده، در حالی که در مقایسه با او، بازیگری که در سمت راست قرار دارد، یک نورپردازی ملایم و از زیر به بالا - لوانگل - روی صورتش تابانده شده و به شخصیت بازیگر، حالتی مرموز و در عین حال نافذی داده شده است.

۱) DAVID LEAN

تغییر فوکوس یا پولینگ فوکوس

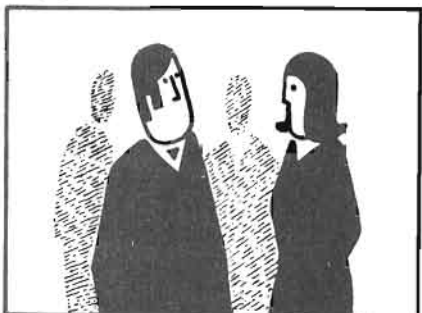


تصویر ۱



تصویر ۲

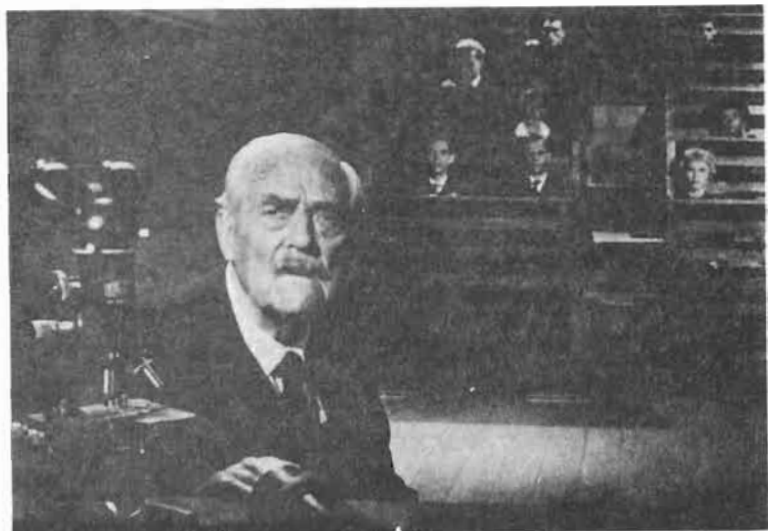
تصویر ۳



در طول فیلم به حالاتی بر می‌خوریم که کارگردان می‌خواهد تمرکز حواس بیننده را از قسمتی از کادر تصویر متوجه نقطه دیگری در همان کادر نماید، که این کار را با توسل به تغییر فوکوس از نقطه‌ای در کادر، به روی نقطه دیگری در همان کادر صورت می‌دهد. استفاده از چرخش و تغییر فوکوس از نقطه‌ای به نقطه دیگری در کادر، به مانند شیوه‌های تکنیکی دیگر، اگر با طرح قبلی و به خاطر تفهیم مقصود معینی نباشد، مفهوم آن چیزی بی‌معنی خواهد بود. طریق استفاده از این شیوه، باید با ساختار دراماتیکی متن فیلم و زمینه موضوع هماهنگی داشته باشد و به‌گونه‌ای صورت‌گیرد که اختلالی در ذهن بیننده بوجود نیارد و باعث انحراف حواس او نگردد، چرا که استفاده از این تکنیک مستلزم تءکید است که اگر حساب شده صورت گیرد، تءثیر بسیار خوبی خواهد داشت. در تصاویر شماره ۱ و ۲ چنین تغییراتی در فوکوس ایجاد شده: در تصویر شماره ۱، فوکوس روی شخصی

است که در سمت چپ کادر قرار گرفته و شخصی که در سمت راست قرار دارد، از فوکوس خارج است. در تصویر شماره ۲، چرخش در فوکوس صورت گرفته و شخصی که در سمت چپ کادر قرار دارد، از فوکوس خارج شده و شخصی که در سمت راست قرار گرفته، در فوکوس آورده می‌شود. حال با توجه به این دو تصویر و تغییری که در چرخش فوکوس بوجود آمده، پرواضح است که باید هدف خاصی مدنظر باشد تا با این تغییر فوکوس، آن منظور بیان شود. از نظر دراماتیکی، ممکن است شخصی که در سمت راست قرار دارد، نکته تازه‌ای باشد که در داستان فیلم وارد می‌گردد و کارگردان قصد دارد با خارج ساختن شخص سمت چپ از فوکوس، توجه بیننده‌ها به شخص تازه وارد - در سمت راست - متمرکز کند و با دنبال کردن او، ماجرا را ادامه دهد، یا شاید کارگردان می‌خواهد یک کلوزآپ از شخص سمت راست بگیرد تا به دنبال آن یک شات دو نفره بیاورد - از این‌رو، ابتدا شخص سمت چپ را از فوکوس خارج می‌سازد و شخص سمت راست را به فوکوس می‌آورد تا بتواند به تعاقب آن، کلوزآپ مورد نظرش را بگیرد و شات دو نفره بعدی را ادامه دهد. در چنین مثلی، چرخش فوکوس از شخص سمت چپ به روی شخص سمت راست، وقتی به‌ظرافت صورت گیرد، تقریباً "توجه بیننده را زیاد جلب نمی‌کند، چرا که بیننده در ذهن خود، پیوسته به دنبال تداوم داستان و جذب درک ماقعی است که به شکل دراماتیکی در صحنه در حال جریان است.

با خارج ساختن پس نما از فوکوس و وارد کردن پیش نما در فوکوس، کارگردان می‌تواند تاءکیدش را روی آن‌چه در پیش نما در حال بازی است، قرار دهد، یا این که بازیگر - یا بازیگرانی را - که در پیش نما مشغول بازی هستند، از بقیه افرادی که در پس نما هستند، منزوی سازد، مثل تصویر شماره ۳.



توت‌فرنگی‌های وحشی، ۱۹۵۷ اینگمار برگمن .

تا فردا به امید دیدار، ۱۹۶۱ ج. مورگنسترن^۱



زوم لنز

زوم لنز را اغلب به جای تراک یا دالی مورد استفاده قرار می‌دهند. از آن‌جا که کرایه ریل و تراک گران تمام می‌شود و در ضمن سوار کردن آن برای یک شات نیز وقت زیادی می‌گیرد، اغلب اتفاق می‌افتد که به جای دالی یا تراک، از زوم لنز استفاده می‌کنند - و با توسل به آن، از فاصله معینی به موضوع نزدیک، یا از موضوع دور می‌شوند - ولی به علت مختصات زوم لنز که مجموعه‌ای از لنزهای متفاوت، فی‌المثل از ۱۲ تا ۱۲۰ میلیمتر، در آن تعبیه شده و دارای فاصله‌های کانونی متغیری است، استفاده از آن موفقیت‌آمیز نبوده، بلکه در بعضی موارد نتیجه معکوس نیز بخشیده است. هر چند مورد استفاده از زوم لنز در سالهای ۱۹۳۰ شروع شد، ولی به علت مختصاتی که داشت، سالها طول کشید - یعنی تا سال ۱۹۵۰ - تا توانست جای خود را در سینما باز کند و در حدود سالهای ۱۹۶۰ به بعد بود که استفاده عمومی یافت و تقریباً متداول گردید - و با وجود این که مختصات کامل آن هنوز برای عده‌ای نا شناخته مانده، مع الوصف هنوز که هنوز است استفاده از آن بسیار معمول است.

لازم به توضیح است که در موقعیتهایی ویژه، استفاده از زوم لنز نه فقط ضروری، بلکه غیر قابل اجتناب است، چرا که جا به جا کردن لنزهای مختلف با فاصله‌های کانونی گوناگون، آن هم در فرصتی کوتاه، هم تلف کردن وقت است و هم از دست دادن موضوع در حال گذر - که چه بسا فیلمبرداری مجدد از آن غیر مقدور است، مثل وقایع خبری و اتفاقات مستند، یا هر واقعه دیگری که باید سریعاً تصمیم گرفته شود و فیلمبرداری گردد. پرواضح است که حتی برای فیلم‌های فوق نیز می‌توان از لنزهای ۱۷/۵، ۲۵ و یا ۷۵ میلیمتری استفاده نمود، ولی همان‌طور که توضیح داده شد، در چنین مواقعی به راحتی می‌توان با یک زوم لنز کار را انجام داد چرا که فی‌الغور و بدون فوت وقت، می‌توان موضوع و یا هر آن‌چه در حال وقوع است، به دلخواه نزدیک یا دور نمود و به

راحتی از آن فیلمبرداری کرد.

لازم به توضیح است که استفاده از زوم لنز به‌خاطر مختصات مکانیکی و وارد کردن اعوجاج در عمق تصویری به هنگام دنبال کردن یک بازی در حال اجرا، خصوصاً وقتی که عمق تصویر مد نظر است و قصد برویت در آوردن جزئیات مهمی مطرح است، مجاز بنظر نمی‌رسد. به‌هرجهت، یک کمپوزیسیون موقعی درست است و می‌شود روی آن حساب کرد که نورپردازی آن دارای عمق تصویری باشد و اعوجاجی هم اگر در آن صورت می‌گیرد به‌خاطر القاء مقصود استتیک‌تصویر باشد. به روایتی دیگر، اگر کمپوزیسیونی را بخواهیم به‌طریقه رنگی و با نورپردازی تخت و بدون سایه روشن یا کنتراست فیلمبرداری کنیم، استفاده از زوم لنز کمک زیادی به ما خواهد کرد، ولی اگر در کمپوزیسیون، صحنه ما دارای خطوطی عمودی باشد، بهتر است از استفاده زوم لنز خودداری کنیم. یکی دیگر از مختصات زوم لنز این است که به راحتی می‌توان بدون حرکت دادن موضع دوربین، موضوع را نزدیک آورد یا دور برد. چنین حرکتی، حالتی تهییجی و دراماتیکی نیز خواهد داشت، مشروط به این که بوجود آوردن این تهییج با دلیلی منطقی همراه باشد و با زمینه ساختار کلی فیلم نیز هماهنگی داشته باشد. در غیر این صورت، جلو کشیدن و عقب بردن سریع تصویر، آن هم به کرات و بدون دلیل، هم برای بیننده خسته کننده خواهد بود و هم تاثر تکنیکی آن مضحک و بی معنی جلوه خواهد کرد.

لنز و حرکت

چیزی که در حین فیلمبرداری باید به آن دقت شود، رابطه بین اندازه لنز است با آن چه که در کادر دوربین دیده می‌شود. در واقع یکی از دلایل مهم تمرین در صحنه، به این خاطر است که بازی و لنز از بسیاری جنبه‌ها در ارتباط با هم و جدا نشدنی هستند. از این رو، علیرغم تمریناتی که برای پرورش بازی با بازیگر صورت می‌گیرد تمرینات دیگری نیز باید توافاً "دوربین با بازیگر انجام دهد، تا هر دو مواضع خود را بشناسند و حرکات خود را بر حسب یکدیگر انطباق دهند و به‌دین‌گونه بین لنز و شات مورد نظر رابطه برقرار شود - یا به

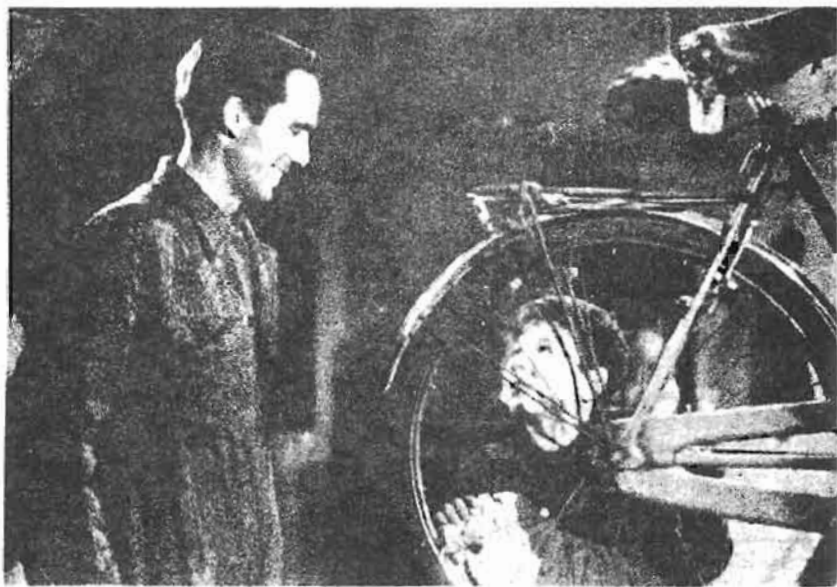
روایتی، مختصات بازی با مختصات لنز تطبیق داده شود - از این روست که می‌گویند مختصات لنز از جهات بی‌شماری با مختصات آن‌چه باید فیلمبرداری شود، مرتبط و جدا نشدنی هستند. فی‌المثل اگر قرار است قسمتی از بازی در اتاق کوچکی، در مکانی خارج از استودیو فیلمبرداری شود، در این جا انتخاب لنز محدود است و وضعیت با استودیو که دیوارهای دکور را خیلی راحت می‌توان جا به جا کرد فرق می‌کند و کارگردان مجبور است فقط از لنزهای واید انگل استفاده کند و حرکات بازیگران را نیز با مختصات آن لنز تطبیق دهد، چرا که در موقع استفاده از لنزهای واید انگل اگر بازیگری حساب نشده به دوربین نزدیک یا از دوربین دور شود، تصویر اغراق‌آمیز جلوه خواهد کرد و شکل بازیگر از حالت طبیعی خارج خواهد شد. در حالی که در استودیو بر عکس چنین مکانهای محدودی، به راحتی می‌توان دیوارهای دکور را جا به جا کرد و مکان بازی را وسیع‌تر نمود و بالنتیجه با آزادی بیشتر، لنزهای متفاوتی را مورد استفاده قرار داد، چرا که در این موقع به علت وسیع بودن مکان، دوربین را می‌توان به هر سمتی حرکت داد. با توجه به مثل فوق، هر مکانی، شرایط مختص به خود را دارد که در نتیجه محدودیتهایی نیز برای انتخاب لنز ایجاد می‌کند.

شانهایی که با لنزهای تله‌فو فیلمبرداری می‌شوند، در موقع حرکت از جلوی کادر، حال یا از روبرو جهت نزدیک شدن به کادر دوربین - اصطلاحاً "هد آن شات" - یا از پشت به هنگام دور شدن از دوربین - اصطلاحاً "تیل شات" - حرکات بسیار کند به نظر می‌رسند. متأسفانه برای جبران این نقیصه، تاکنون هیچ راه حل منطقی پیدا نشده، مگر این که خود موضوع به سرعت حرکت کند تا جبران این ضعف بشود. در غیر این صورت این اشکال وجود خواهد داشت. گاه از این ویژگی لنز تله‌فو، در لحظاتی خاص، به‌ویژه برای تاءکید روی حرکت بازیگر در موقع ورود از فاصله دور به طرف پیش نما، استفاده می‌شود که حالتی دراماتیکی یا حالتی مرموز به صحنه می‌بخشد. این گونه شاتها هرچند کوتاه هم باشند و از چند لحظه نیز تجاوز نکنند، ولی تاءثیر خود را خواهند بخشید. در این مورد می‌توان به لحظه ورود عمر شریف در فیلم لورنس

عربستان اشاره نمود.

موقعی که از حیوانات وحشی با لنز تلهفتو فیلمبرداری می‌شود، تاءکید جهت بدست آوردن تاءثیرهای دراماتیکی چندان آسان نیست. به هنگام فیلمبرداری از وقایع خبری، پر واضح است که فیلمبردار سعی می‌کند وقایع را تا آن جا که ممکن است واقعی فیلمبرداری کند، اما باید آگاه باشد که استفاده از لنزهای تلهفتو — فی المثل لنز ۷۵ میلیمتری یا ۱۰۰ میلیمتری — باعث می‌شود که در موقع حرکت مردم، حرکات آنها برای چند ثانیه خیلی کند به نظر برسد — و همین طور به هنگام فیلمبرداری وقایع ورزشی از فاصله دور، استفاده از

دزد دوچرخه، ۱۹۴۸، ویتوریو دسیگا



لنزهای تله فتو، باعث می شود که حرکات کندتر از حالت طبیعی خود بنظر برسند، به ویژه اگر مسیر حرکت درست عمود بر لنز دوربین صورت گیرد. در این موارد برای احتراز از این عیوب، بهتر است قبل از فیلمبرداری، جای مناسب دوربین نسبت به فاصله اش تا موضوع تدارک دیده شود تا بتوان در وضعیتی مطلوب با چنین لنزهایی کار کرد.

اعوجاج ۱

اگر کارگردانی بخواهد که کادر فیلمش مملو از تحرک باشد، الزاما باید از لنز واید انگل استفاده کند، ولی هم او باید توجه داشته باشد که لنزهای واید انگل دارای میزان درجات اعوجاج بالایی هستند که به خصوص اگر منظره صحنه خطوط عمودی زیادی نیز داشته باشد اشکالاتی بوجود خواهد آورد.

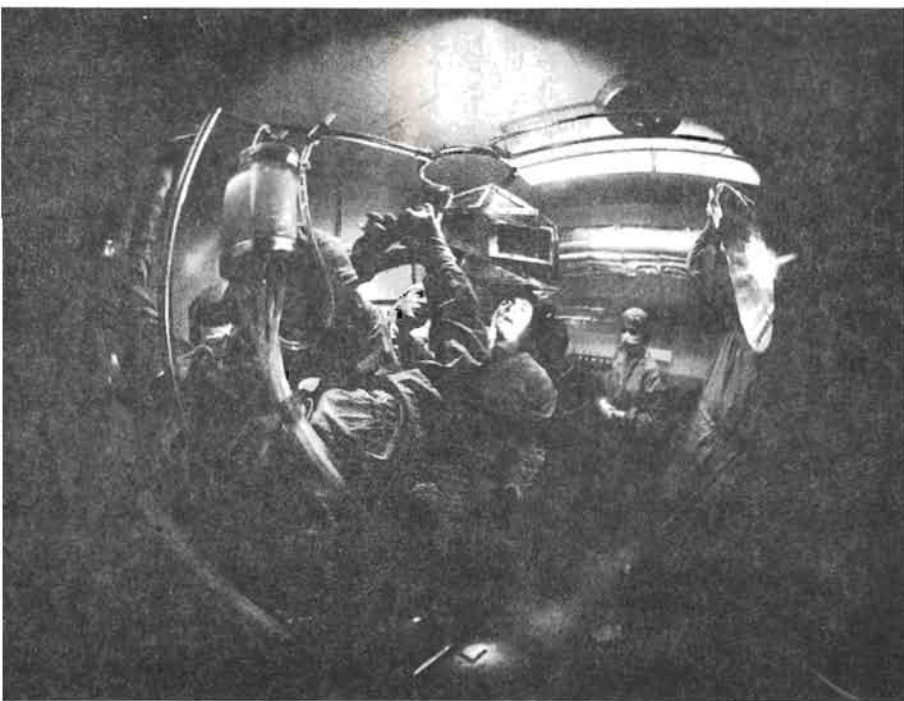
"به هنگام فیلمبرداری از کلیسا در فیلم "تشریفات محرمانه" من با مشکلی روبرو شدم، مشکلی که بعدها نیز مجدداً در فیلم "موجوداتی در دورنما" - البته به گونه ای ساده تر - تکرار شد، چرا که در فیلم قبلی صحنه ها مصنوع دست انسان بود، ولی در فیلم بعدی با طبیعت. در فیلم "تشریفات محرمانه" من می خواستم از لنز نسبتاً واید انگلی استفاده کنم تا در حینی که اتوبوس در حال حرکت به جلوس، بتوانم کلیسایی را هم که در مسافت دوری قرار داشت، فیلمبرداری کنم - و با این کار تصمیم داشتم فضایی را که بازی در آن اتفاق می افتاد، به وضوح نشان دهم - و همین طور می خواستم مختصات لندن امروز را نیز به نمایش درآورم. در ضمن به عمد قصد داشتم که مناره کلیسا نیز در کادر آورده شود و قابل دیدن گردد، چرا که به نظر من آن کلیسا، کلیسای جالبی بود. در فیلم "واسطه" نیز شات مشابهی وجود داشت که در آن می خواستم پیش نمای شات را از پایین به بالا - به طریق لو انگل - طوری فیلمبرداری کنم که حیاط سنگفرش شده، جلوی کلیسای جامع نورویچ^۲ را نیز در کادر داشته باشم و تمام کوششم بر آن بود که تمام حالت کلیسای جامع

نورویچ را در تصویر القاء کنم. مع الوصف باید با احتیاط عمل می‌کردیم تا اعوجاجی که ایجاد می‌شد، باعث نشود چیزی جدا از آنچه مد نظر ما بود بوجود آورد." (لوزی)

از اعوجاج در تصویر، تأثیرهای مثبتی می‌توان بدست آورد، مشروط به این که با هدف خاصی همراه باشد. به‌طور کلی از نظر تئوری، تمام لنزها به استثناء لنزهای استاندارد، به مقدار کم یا زیاد اعوجاج تولید می‌کنند، از این رو بهتر است که کارگردان لنزهای گوناگونی در اختیار داشته باشد تا روی موضوعی که می‌خواهد کار کند، تک تک آن لنزها را آزمایش کند و با توجه به میزان اعوجاجی که حاصل می‌شود، لنز مورد نظرش را انتخاب کند. استفاده صحیح و به‌جا از اعوجاج به حد زیادی به حالت یا تأکید دراماتیکی صحنه خواهد افزود، ولی اگر بدون دلیل مورد استفاده قرار گیرد، علاوه بر این که تأثیری نخواهد بخشید، صحنه را نیز بی‌معنی و گاهی مضحک جلوه‌گر خواهد ساخت. از این رو بیننده را باید آگاهانه هدایت کرد تا هدف از این اعوجاج‌ها را درک کند و به عمق منظور دراماتیکی و شناخت کاراکترها کشیده شود. این کار باید با ظرافت صورت گیرد، طوری که بیننده بدون هر تأکید بی‌موردی خود مقصود فیلم را دریابد. در موقع نشان دادن پرتره^۱ - یا چهره بازیگر - اگر از لنز وایدانگل استفاده گردد، تأثیری کاملاً "وحشتناک ایجاد خواهد کرد، چرا که چهره را از شکل طبیعی خارج کرده و بی‌قواره خواهد نمود - و هم در این جاست که امکان دارد آن‌چه برای گفتن داریم، به راحتی از دست بدهیم - و با تأکید مضاعفی که صورت می‌گیرد، احتمالاً تصور خواهد شد که کارگردان خواسته بیننده را به زور در جریان حاصله از اعوجاج قرار دهد.

دلایل استتیک استفاده از اعوجاج در یک صحنه از فیلم "موجوداتی در دورنا" چنین به وسیله جوزف لوزی توضیح داده می‌شود:

"در صحنه پایانی فیلم "موجوداتی در دورنا" به‌خاطر بعضی تأکیدها چنین طرح‌ریزی شده بود که از اعوجاج بیشترین استفاده را بکنیم،



دومی‌ها، ۱۹۶۶، جان فرانکن‌هایمر ۱. شات با لنز فیش‌آی ۲ گرفته شده.

1) JOHN FRANKENHEIMER

۲- FISH EYE لنزی است با حداکثر میدان دید.

آن هم به این دلیل که وقتی برای اولین بار یخ‌های شناور را دیدیم که روبهم می‌غلطیدند، چنین بنظرمان رسید که زمین دارد دور آنها پیچ می‌خورد و به‌خاطر اغراق در این هدف، لازم دیدیم از اعوجاج استفاده کنیم. اضافه کنم که من می‌خواستم چنین حسی را در بیننده تحریک کنم که آن‌چه می‌بیند، پوسته خشک زمین است. این فکر از آن‌جا نشأت می‌گرفت که وقتی ما سوار هلیکوپتر بودیم و برای اولین مرتبه آن را می‌دیدیم، احساس کردیم که ما در واقع روی هیچ چیز نایستاده‌ایم. احساس عجیبی بود، که ندید گرفتن آن واقعا "حیف بود - و در همان لحظه بود که به فکرمان رسید که آن‌جا پوسته سخت زمین است - و همین‌طور به‌فکرمان رسید که آن، گردابی ژرف و ناپیمودنی است. به این دلیل بود که عمداً سعی کردیم از اعوجاج بیشترین استفاده را بکنیم و طوری فیلمبرداری کنیم که بنظر آید همه‌چیز در بالای یخ‌های شناور جمع شده - و هم‌زمان سعی کردیم روی انحاء برفها تأکید بیشتری انجام دهیم. این کار، از نظر زمینه موضوع هم، موفقیت‌آمیز بود، چرا که رجعت به این فکر بود که انسانها مخلوقاتى هستند درست‌به مانند ذراتى كوچك در دورنمایى عظیم و پهن‌آور". (لوزی)

فصل ۷

نقطه دید و حرکت

نقطه دید یکی از ابزار دراماتیکی است که توسط کارگردان انتخاب می‌شود. زاویه‌ای که در کادر انتخاب می‌شود و از آن زاویه ما بازیگران را روی پرده سینما می‌بینیم، در سرشت خود قسمت متبلور و مهم نقل داستان فیلم شمرده می‌شود، چرا که به توسط آن زاویه است که اهمیت و وضعیت خاص بازیگر، ارتباط او با دیگر بازیگران، همین طور آن‌چه در مغزش می‌گذرد و تصمیم‌های آنی او توضیح داده می‌شود. به همین دلیل، آگاهی از اهمیت نقش زوایای دوربین قسمتی از اساسی‌ترین الفبای اصول کارگردانی محسوب می‌شود.

ارتفاع دوربین برای نشان دادن دیدگاه بازیگر، ارتباط به‌قد بازیگر دارد. از همین رو شات‌های هم‌اندازه یا لول شات^۱، به‌طور کلی به شات‌هایی گفته می‌شود که تقریباً هم ارتفاع بازیگر باشند و لنز دوربین نیز هم‌طراز چشم بازیگر قرار گرفته باشد. چنین شاتی را اصطلاحاً "آی لول^۲ هم می‌گویند. شات‌های لو انگل^۳ از زیر به بالا نسبت به چشم بازیگر – یا بازیگران – میزان می‌شود. شات‌های‌های انگل^۴ از بالا به پایین نسبت به چشم بازیگر – یا بازیگران – میزان می‌شود. تاءثیری که هر کدام از این شات‌ها در فیلم دارند، از یکدیگر

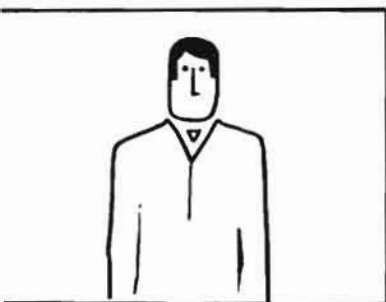
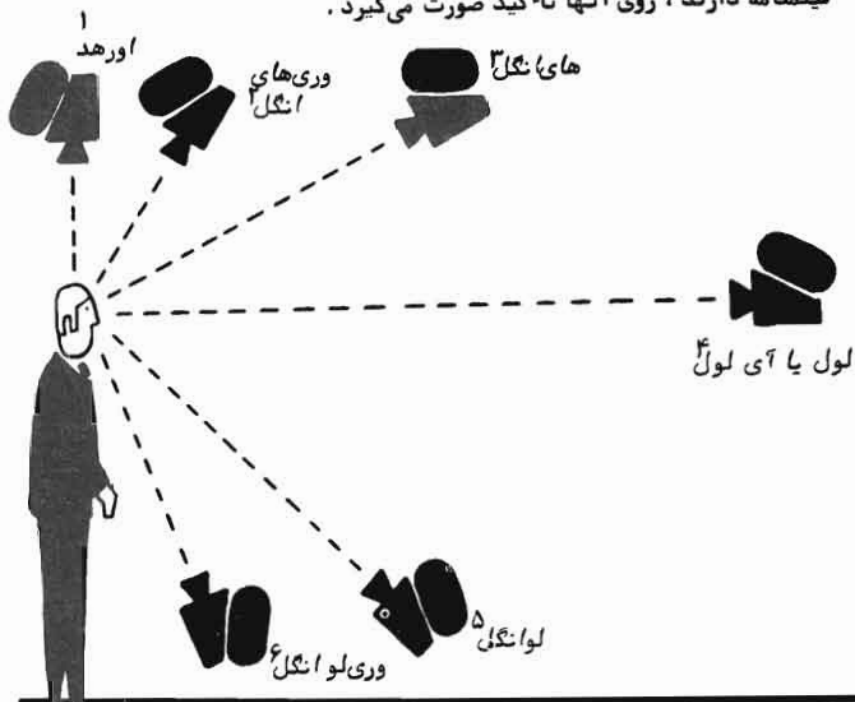
1) LEVEL SHOT

2) EYE-LEVEL

3) LOW ANGLE

4) HIGH ANGLE

متمایز و بر حسب مضمون دراماتیکی ویژه‌ای که هر کدام از تصاویر در متن فیلمنامه دارند، روی آنها تاءکید صورت می‌گیرد.



نقطه دید در حالت عادی

این زاویه، کمترین تاءثیر دراماتیکی را دارد، چرا که از بازبگر درحالی که هیچ حالتی را القاء نمی‌کند و کاملاً ثابت ایستاده فیلمبرداری می‌شود. در این کادر، کمترین مقدار اعوجاج عمودی وجود دارد و خطوط عمودی به همان

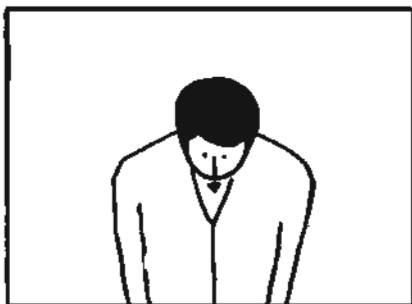
- 1) OVERHEAD
- 3) HIGH ANGLE
- 5) LOW ANGLE

- 2) VERY HIGH ANGLE
- 4) LEVEL
- 6) VERY LOW ANGLE

حالت عمودی دیده می‌شوند. در موقع قرار دادن دوربین در چنین زاویه‌ای، کارگردان باید دقیقاً "بداند که آیا این شات نقطه دید^۱ P.O.V. بازیگر دیگری در همان صحنه است؟ یعنی بازیگر دیگری در شات قبلی به سمت این بازیگر نگاه کرده و ما برای این که مسیر نقطه دید (P.O.V.) او را نشان دهیم، شات فعلی را به شات قبلی کات می‌کنیم که مسیر نقطه دید بازیگر قبلی را نشان دهیم؟، که در این مرحله، ارتفاع دوربین و طرز فیلمبرداری از این شات باید به اندازه ارتفاع قد یا آی‌لول بازیگر قبلی و در جهت نقطه دید او باشد، تا جهت نقطه دید بازیگر قبلی منطقی بنظر رسد - یا اگر شات را از جهت نقطه دید بینندگان از بازیگر می‌گیریم، ارتفاع دوربین باید هم ارتفاع قد خود بازیگر باشد.

مختصات مختلف شاتها

شات‌های انگل



شات‌های انگل، از بالا به پایین از شخص بازیگر گرفته می‌شود و قصد از آن، کمتر نشان دادن شخصیت اوست. در این نوع شاتها بازیگر ضعیف، متزلزل و کم اهمیت جلوه داده می‌شود.

بیشترین موارد استفاده از این زاویه، به‌خصوص با لنز واید انگل، برای نشان

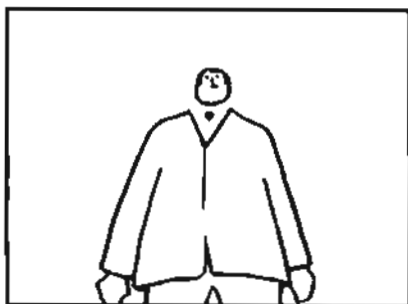
دادن نقشه و موقعیت دورنمای یک مکان بکار گرفته می‌شود. در مواقعی که صحنه، یک بازی فوتبال یا رینگ بوکس نشان داده می‌شود، استفاده از این زاویه خیلی گویا خواهد بود.

در تصاویری که از زاویه "کاملاً" های انگل - یا وری‌های انگل - فیلمبرداری می‌شوند، از آن‌جا که خطوط پرسپکتیوی در آن تقریباً "ناپدید" می‌شوند، تصویر بیشتر دو بعدی جلوه می‌نماید و مناظر دشت و صحرا، رودخانه‌ها و

جنگلها مثل یک پارچه وصله خورده بنظر می‌رسند. در موقع استفاده از شاتهای وری‌های انگل از یک شهر، معمولا "کمپوزیسیون خطوط، مستطیل گونه یا به‌دیگر اشکال هندسی بنظر خواهند رسید.

کلوزآپهایی که از زوایای های‌انگل یا لو انگل گرفته می‌شوند، ایجاد اعوجاج در آنها زیاد است، از این رو باید با احتیاط و حساب شده از چنین زوایایی فیلمبرداری کرد.

شات لو انگل

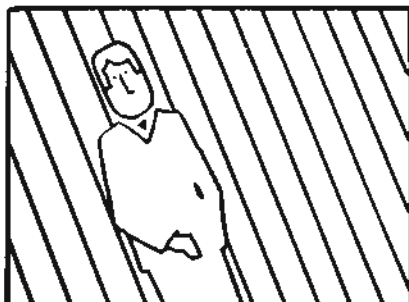


شات لو انگل از پایین به بالا از شخص بازیگر گرفته می‌شود و قصد از آن برتر نشان دادن شخصیت اوست. در این شات، فیلمبردار سر دوربین را به بالا می‌کند و بازیگر را از زیر به بالا فیلمبرداری می‌کند، طوری که بیننده موقع دیدن تصویر انگار مجبور است سرش را بلند کند تا بازیگر را مشاهده نماید. چنین شاتی

تأکیدی است برای مهم جلوه دادن یا رفعت مقام بازیگر تا بتوان موضع قدرت او را القاء کرد. اگر چنین زاویه‌ای با انتخاب صحیح و زمینه‌دراماتیکی صورت گرفته باشد، حالت احترام و تبعیتی را در بیننده برخواهد انگیزد، به‌ویژه اگر برای تأکید هدفی خاص و در ارتباط با زمینه موضوع، چنین شاتی با لنز واید انگل گرفته شود تأثیر آن مضاعف خواهد شد.

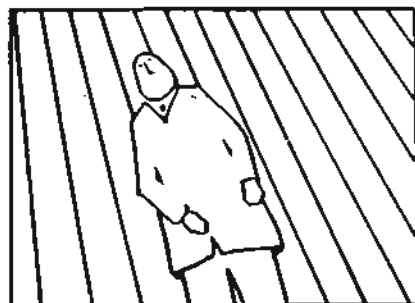
در موقع استفاده از لو انگل، ممکن است بالا جبار قسمتی از پیش‌نمای یک‌شات در استودیو یا در مکان خارج از استودیو حذف گردد. اصولاً در موقع فیلمبرداری در لوکیشن (فضای باز خارج از استودیو) که کارگردان در اثر شلوغی کنترل کاملی در صحنه نمی‌تواند داشته باشد، استفاده از این زاویه کمک‌زیادی به او خواهد کرد.

اریب کردن دوربین

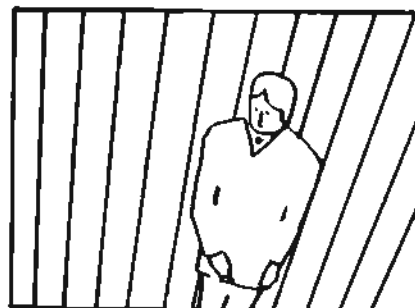


تاءثیری که با اریب کردن دوربین حاصل می‌شود، اریب نشان دادن تصویر است. این شات، استفاده‌های مختلفی دارد، ولی از آن‌جا که تصویر ممکن است باعث سردرگمی محتوی شود، استفاده از آن باید با صلاحدید قبلی و با ظرافت برای القاء هدفی خاص صورت گیرد.

تأکیدات^۱



تاءکیدات بیشتر در لحظات گذرای پرخشونت یا واکنشهای سریع صورت می‌گیرد. این خشونت می‌تواند مصنوع دست انسان باشد یا قهر طبیعت، مثل زلزله، سیل و غیره. یک تیلت شات که به‌طور ساده روی سر مردی صورت می‌گیرد، اشاره به تغییری ناگهانی و شرایطی دشوار دارد، چراکه مختصات جنین شاتی باعث جلب حواس بیننده به‌خود می‌شود. استفاده از تیلت شات، علاوه بر این که تهییج را در بیننده بیشتر می‌کند، می‌تواند حواس او را نیز به‌نقطه دیگر فیلم که واقعه چندان مهمی نیز در آن اتفاق نمی‌افتد، معطوف



نماید، بدون این که آنچه به دنبال می‌آید، خسته کننده بنظر برسد. از همه مهمتر این که، با استفاده از تیلت شات می‌توان به ارتفاع و عمق تاءکید بیشتری بخشید. فی‌المثل ساختمانهای بلند، دکل‌های پرارتفاع کشتی‌ها یا آدم‌های بلند قد را بدین طریق می‌توان بلندتر از حد طبیعی نشان داد.

وقتی محاوره‌ای در یک شات دو نفره در حال اجراست، با نشان دادن یکی از آنها به‌طور لوانگل – از زیر به بالا – و نشان دادن دیگری به‌طور های انگل – از بالا به پایین – می‌توان رابطه بین آنها را تشدید کرد و آنچه مد نظر است القاء نمود.

وقتی برای ارتباط بین دو شات، از سوپر ایمپوز استفاده می‌شود، آن‌چنان که در سینمای اکسپرسیونیست^۱ آلمان رایج بود، می‌توان از تیلت شات بهترین و دلنشین‌ترین تاءکیدهای استتیک را نمود و تصاویر پرابهتی را بروءیت درآورد.

موریل ۹۶۳، ۱ آگن رنه.





موجوداتی در دورنما، ۱۹۷۰، جوزف لوزی، شاتی از صحنه پایانی فیلم.

قراردادن جای دوربین

صحنه‌ای که قرار است بازی در آن صورت گیرد، اساساً نقش واسطه را بین دوربین و بازی ایفا می‌کند. در قیاس بین دوربین و بازی، آن‌چه مهم‌تر جلوه می‌کند مسلماً "بازی است، حال چه آن فیلم، فیلمی پیچیده و پرخرج باشد یا یک فیلم ساده و مستند. از این رو اول باید بازی‌ها از نظر کارگردان جا افتاده باشند و مورد رضایت او قرار گرفته باشند، تا او بتواند با مدیر فیلمبرداری و فیلمبردارش درباره نحوه قراردادن دوربین و انتخاب زاویه شریک مساعی نماید. در این موقع است که بین دوربین و آن‌چه باید در

صحنه بازی شود، ارتباط برقرار می‌شود. ولف ریلا نظرش را در این باره چنین توضیح می‌دهد:

"وقتی صحنه آماده فیلمبرداری شد، هرگز نباید بازی را بر حسب دوربین تطبیق داد، بلکه همیشه باید دوربین را بر حسب آن چه بازی می‌خواهد صورت گیرد، تطبیق داد. این موضوع شاید توضیح واضح‌تر باشد، ولی با همه اوصاف در بسیاری موارد ندید گرفته می‌شود، اگر نفس بازی ندید گرفته‌شود و کارگردان فقط در فکر کمپوزیسیون باشد و بخواهد پیوسته کمپوزیسیون برای دوربین درست کند، با این عمل او آگاهانه یا ناخودآگاه روح بازی را از آن گرفته است. همیشه برای کارگردانی یک صحنه، باید این فرصت داده‌شود که بازی به‌طور بنیادی و به‌تدریج تکامل یابد و بعد از این که بازی فرم خود و روال طبیعی‌اش را پیدا کرد، نسبت به آن می‌توان دوربین را در جای مناسب قرار داد و فیلمبرداری نمود. ما هرگز نباید قبل از این که تمرین کافی شده باشد و بازی فرم پیدا کرده باشد، در فکر زاویه دوربین باشیم و بخواهیم ذهن خود را با این فکر اشغال کنیم که دوربین را در کجا قرار دهیم". (ریلا)

وقتی در ارتباط با بازی جای دوربین و نوع زاویه آن مشخص گردید، کارگردان می‌تواند در مورد لنزی که هدف او را القاء می‌کند و آهنگی موزون به شات می‌دهد با مدیر فیلمبرداری مشورت نماید و پس از انتخاب لنز، لازم است که بازیگر خود نیز یک بار پشت ویزر (چشمی) دوربین قرار گیرد و شخص دیگری عیناً همان مسیری را که او باید طی کند، برایش انجام دهد تا او دقیقاً دریابد چه‌گونه حرکت خود را با توجه به لنز دوربین توازن داده و هماهنگ سازد.

یکی از موارد مهم، کارگردانی شاتهایی است که عده زیادی بازیگر در آن بازی دارند، در این موقع کارگردان حتماً باید بازیگران را وادار نماید که در موقع فیلمبرداری هر کدام خود را سرگرم کاری نشان دهند.

"ابتدا وقتی می‌خواستم صحنه‌ای را که عده زیادی بازیگر داشتند، کارگردانی کنم، به‌نظرم مشکل آمد. البته بعدها این مشکل برایم حل شد و آموختم که هر موقع قرار است در شاتی هفت هشت نفر بازیگر ایفای نقش



پیر پائولو پازولینی^۱ در حال کارگردانی صحنه‌ای از فیلم "انجیل"^۲ به روایت
متی ۱۹۶۴

کنند، باید به هر کدام کاری محول نمایم که مشغول انجام آن شوند. من معمولاً
چنین صحنه‌هایی را به طور دقیق و به تکرار تمرین می‌کنم، در ضمن برای
این که چیزی نیز از نظرم دور نماند، از دستیارم هم کمک می‌گیرم". (کلارک)
یکی دیگر از موارد مهم کارگردانی، رعایت صحیح مسیر نقطه دید
بازیگران است. این کار به دو دلیل مهم است: دلیل اول این که اگر بازیگر
به نقطه‌ای خلاف جهت مسیری نگاه کند که در اصل باید نگاه کند، پیوند زدن

1) PIER PAOLO PASOLINI

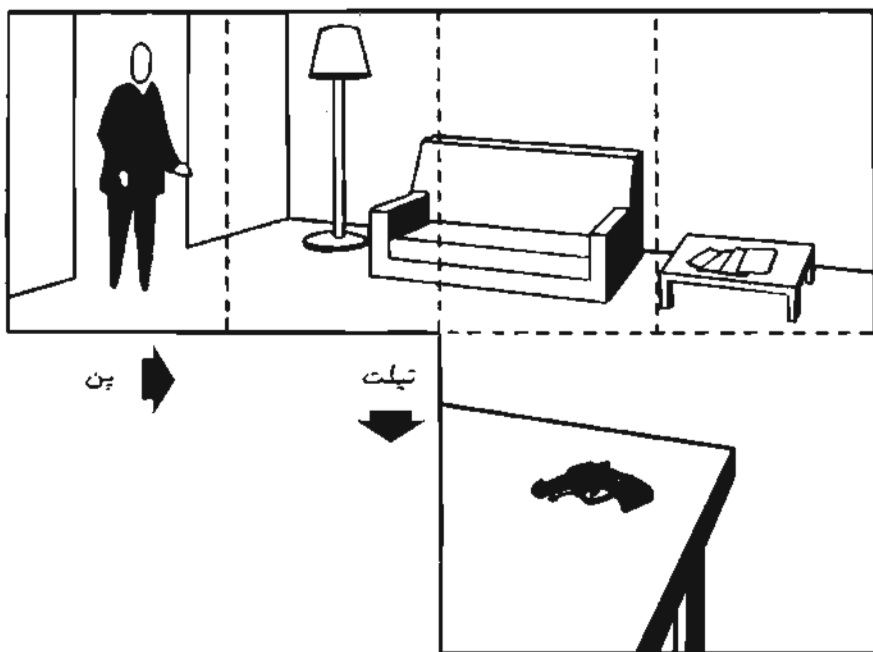
2) THE GOSPEL

3) St. MATTHEW

آن شات به شات دیگر و همین‌طور مجدداً " به ماسترسین (صحنه مادر) غیر ممکن می‌گردد. دربارهٔ تداوم مسیر نقطه دید به‌طور مفصل در فصل پنجم توضیح داده شده است. مورد دوم، فایده رعایت صحیح مسیر نقطه دید برای خود بازیگر است. در صحنه‌هایی که دارای ریتم تند با کاتهای متعددی است، به‌سادگی می‌توان از خطای مسیر نقطه دید چشم‌پوشی کرد، به‌ویژه اگر بازیگر نقش چندان مهمی هم نداشته باشد - ولی آنچه مهم است این است که بازیگر باید پیوسته مسیر نقطه دید خود را حفظ کند و این که در موقع فیلمبرداری باید به‌او تفهیم گردد که به کدام سمت نگاه کند. اگر چنین امر مهمی برای بازیگر روشن نشده باشد، پرواضح است که به علت ناآگاهی، خیلی راحت مسیر نگاهش را گم خواهد کرد و با این کار باعث ایجاد اشکال در موقع ادیت خواهد شد.

حرکت پن ۱

پن به هر نوع حرکت افقی دوربین گفته می‌شود و معمولاً " به دو طریق می‌توان از آن بهره‌جست. اول این که می‌توان دوربین را روی محدوده باز و وسیعی - بدون این که نقطه خاصی جهت تبلور یا تاءکید وجود داشته باشد - پن نمود. در این حرکت، چشم بیننده فرصت می‌یابد تا همراه با حرکت پن، محدوده‌ای را که در تصویر نشان داده می‌شود، کنکاش کند. این نوع پن را پن کنکاشی یا پن ممیزی یا سروی پن^۲ گویند. در این پن، بیننده قادر است با حزم و طمأنینه، عمق صحنه را ارزیابی کرده و از خطوط و پرسپکتیو آن آگاهی یابد - همین‌طور نیز او قادر خواهد بود جزئیات موجود در صحنه را با حوصله در حافظه‌اش جای دهد و آنها را از یکدیگر متمایز سازد. از این‌رو پن کنکاشی، یا پن ممیزی، باید با وسواس انتخاب شود، حال این حرکت ممکن است اتومبیلی باشد که در یک بیابان در حال عبور است یا اسب‌سواری باشد که در حال طی کردن دشتی متروک است یا احتمالاً " شاتی هوایی از شهری خالی از



سکنه است که شخصی تنها - یا اتومبیلی تنها - در آن در حال گذر است. در چنین شات‌هایی، چشم به‌طور خود به‌خودی به‌طرف موضوع جذب می‌شود و اگر برای تأکید موضوع، از پن کنکاشی - یا پن ممیزی - استفاده شود، ذهن بیننده می‌تواند آزادانه و بدون تحمیل در اطراف بچرخد و مآقع را به حافظه بسپارد. البته در مواقعی که ما بخواهیم موضوعی را که در کادر وجود دارد تعقیب کنیم و چشم را عمداً "به دنبال موضوع بکشانیم، این پن را تراکینگ پن^۱ یا پن حرکتی گویند.

در کسپوزیسیونی که برای تراکینگ پن انتخاب می‌شود، حرکت موضوع باید با حرکت تراک پنی که آن موضوع را دنبال می‌کند، متوازن و دقیقاً

محاسبه شده باشد، چرا که اگر چشم را مجبور کنیم موضوع را به سرعت تعقیب کند، به‌ویژه در مواقعی که زمینه موضوع پیچیده نیز هست، بیننده گیج خواهد شد.

معمولا "پن کنکاشی - یا پن ممیزی یا سروی پن - با تراکینگ پن متعاقبا" به دنبال هم و با کات به یکدیگر صورت می‌گیرند.

در موقع باز شدن یک صحنه، می‌توان با یک پن کنکاشی کار را شروع کرد و پس از این که توجه روی نکته خاصی که در آن شات مد نظر است جذب شد، در شات بعد جهت تاءکید با یک تراک پن موضوع را ادامه داد و با ادامه آن داستان را تکامل بخشید.

اشکالاتی که احتمالا" توسط این پن‌ها بوجود می‌آیند، باید از قبل محاسبه شوند و ایرادات آنها مرتفع گردند، طوری که شات بتواند با سرعت دلخواه هماهنگی یافته و ادامه یابد. اگر فی‌المثل در موقع استفاده از تراکینگ پن، لنز نل‌فتو روی دوربین سوار است، پرواضح است که به علت مختصات این گونه لنزها ارتعاشاتی - هرچند خفیف - در تصویر ایجاد خواهد شد. از طرف دیگر نباید این ارتعاشات بوجود آمده را بی‌فایده و استفاده از آن را غیر ممکن دانست، چون امکان دارد این ارتعاشات واقعا" مورد نیاز کارگردان بوده و به عمد در صدد بدست آوردن آن بوده است.

میزان حرکت پن، بستگی به هدف و محتوایش دارد. یک پن آرام در شروع فیلم، می‌تواند احساس وقوع حادثه‌ای را در ذهن بیننده القاء نماید، طوری که بیننده نیز پیوسته منتظر دیدن صحنه بعدی باشد تا بتواند داستان فیلم را در ذهن خود تداوم بخشد. اصولا" اگر بالعکس چنین پن آرامی در پایان یک صحنه صورت گیرد، این کندی باعث می‌شود که تمرکز بیننده به تدریج فروکش نماید.

دوم، پن سریعی است که به آن پن شلاقی یا ویپ پن^۱ می‌گویند و حرکت آن به‌قدری سریع صورت می‌گیرد که تصویر کاملا" تار و نامشخص بنظر می‌آید.

از حالتی که چنین پنی ایجاد می‌کند، می‌توان در موقع ادیت برای تغییرمکانهای مختلف و ارتباط دادن بین آنها استفاده کرد.

همه چیز برای فروش، ۱۹۶۸، آندره‌ی وایدا.





گرامول - شاتی که در آن از گرین^۱ استفاده می شود. گرین وسیله ای است به گونه جراثیل که میکانیسم آن مختص فیلمبرداری ساخته شده، طوری که دوربین در محفظه ای روی دسته اهرمی قرار می گیرد و این اهرم قابلیت حرکت به طرف بالا، پایین، چپ و راست را دارد. دالی^۲، وسیله میکانیکی دیگری است که دوربین روی آن قرار می گیرد و در زیر آن چهار چرخ تعبیه شده که روی ریل - مثل چرخ قطار - به طرف جلو، عقب یا حتی نیم دایره یا دایره کامل حرکت داده می شود. به حرکتی که دالی انجام می دهد، دالینگ^۳، تراکینگ^۴ یا تراولینگ^۵ گویند.

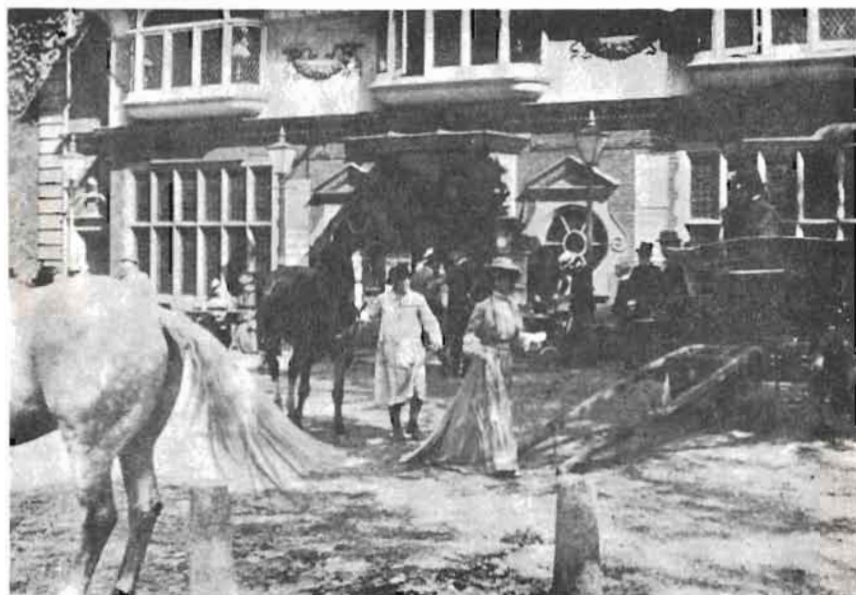
1) CRANE

2) DOLLY

3) DOLLYING

4) TRACKING

5) TRAVELLING



واسطه، ۱۹۷۱، جوزف لوزی. دوربین با موضوع، از مقابل پس‌نمایی که کمپوزیسیون آن به ظرافت انتخاب شده، تراکینگ پن می‌کند.

حرکت موضوع

یکی از اساسی‌ترین و ظریف‌ترین نکاتی که باعث انسجام ساختار فیلم می‌شود، بیان مطلب در کوتاه‌ترین زمان است. از این رو برای دستیابی به چنین خلاقیت هنری، کارگردان باید شات‌ها و صحنه‌هایی را انتخاب کند که به وسیله آنها بتواند مطلب را به شیوه سینمایی بیان نماید. در ضمن باید به خاطر داشت که صرفاً "گرفتن شات محض، باعث خلاقیت سینمایی نمی‌شود، بلکه شات‌ها باید دارای گویایی کافی باشند که ادیتور نیز - که در نهایت به فیلم فرم خواهد داد - بتواند آنها را به نحو مطلوبی بهم پیوند زند. از این رو کارگردان موظف است در همان موقع که مشغول هدایت بازیگرانش است، در

همان حال نیز به‌چگونگی تداوم فیلم بیندیشد و شات‌هایی را فیلمبرداری کند که پیوندشان باعث تداوم و تکامل موضوع گردد.

مواقعی پیش می‌آید که داشتن یک دوربین عکاسی سر صحنه و گرفتن عکس، به بازیگری که هنوز بازیش را شروع نکرده کمک شایانی خواهد کرد، به‌خصوص موقعی که قرار است شات تراک پن صورت گیرد و دوربین و بازیگر باید حرکات خود را با هم متوازن و منطبق سازند، احتیاج به چنین عکسهایی به‌خوبی مشهود می‌گردد. پرواضح است که این عکسها فاقد دینامیسم سینمایی بوده و صرفاً "به عنوان راهنما قلمداد می‌شوند. از طرف دیگر این کار باید با احتیاط صورت گیرد که بازیگر وجود دوربین را به هنگام بازی حس نکند، طوری که از شهامت او کم کند.

نکاتی که باید در موقع فیلمبرداری مد نظر داشت، عبارتند از ارتفاع دوربین، حرکت دوربین و نوع لنزی که باید مورد استفاده قرار گیرد و همین طور کادری که بازی می‌خواهد در آن ایفا شود — فی‌المثل کادر لانگ شات است یا کلوز آپ؟ — که کلاً "بستگی به تئیری دارد که آن تصویر خاص نیاز دارد.

لانگ شات: در هر لانگ شاتی، بازیگر چندان پرابهت جلوه نمی‌کند، بلکه به نسبت، فضای اطراف بازیگر ابهت بیشتری پیدا می‌کند تا خود بازیگر. فی‌المثل از وقتی بازیگر طول اتاقی را می‌پیماید تا به خیابان وارد شود، مدت زمانی طول می‌کشد، آن هم به فرض این که بازیگر با گامهای آرام قدم بردارد. در طول تمام مدتی که این بازی در حال اجراست، آن‌چه، مهم‌تر جلوه می‌کند، پس نمای بازیگر است تا خود بازیگر — در واقع بازیگر چنین شاتی را متبلورتر می‌سازد. در این موقع می‌توان با اضافه کردن چیزهایی که قابل تطبیق با صحنه هستند — مثل چند صندلی، میز، چند بوته گل و غیره در اتاق یا فی‌المثل استفاده از ترافیک در صحنه خیابان — تئکید تصویری انجام داد و با نورپردازی صحیح، رنگ و طراحی صحنه، سعی در آن نمود تا احساس خاصی را که تصویر قصد بیان آن را دارد، بوجود آورد.

کلوز آپ: وقتی به‌طرف بازیگری تراک می‌شود تا کلوز آپ او دوربین را



الیور، ۱۹۶۸ کارول رید^۱ . با استفاده از موضع لوانگل - از زیر به بالا - دوربین به پرش بازیگر تأثیر بیشتری بخشیده است .

پر کند ، میمیک صورت او در چنین حالتی از اهمیت زیادی برخوردار است و پس نما از اهمیت کمتری - و نور نیز به همان اندازه^۲ موضع دوربین مهم جلوه می کند . آن چه را پیوسته باید مد نظر داشت ، ارتفاع دوربین است و این که آیا کادر ثابت خواهد بود یا این که تیلت یا پن در آن صورت خواهد گرفت ؟ کمپوزیسیون کادر چگونه است ؟ آیا در نظر است که بازیگر سریع حرکت کند یا آرام ؟ وضعیت ایستادن بازیگر در رابطه با دوربین چگونه است ؟ آیا قرار است تمام شانه و سر بازیگر در کادر مشاهده شود ؟ نصفش مشاهده شود ، یا فقط گوشه‌ای از لبه سر او مشاهده شود ؟ حالتی را که هر شات قصد القاء دارد ، بستگی

۱) CAROL REED

زیادی به زاویه و موضع دوربین دارد. به عنوان یک قاعده کلی، شاتهایی که بازیگر را از زیر به بالا - لوانگل - نشان می دهد، قصد دارد حالت ضعف و ناتوانی بازیگر را تفهیم کند. یک شات نیمرخ با توازنی که در کمپوزیسیون صورت می گیرد، از بازیگر چهره‌ای درون گرا و گرفته نشان می دهد، مگر این که چنین تصویری دارای پس نمای چشم‌گیری باشد یا بازیگر حرکت سربمی داشته باشد که غیر از این درک گردد. شات از نصف شانه نیز یکی از شیوه‌هایی است که می توان ابهت و نفوذ بازیگر را نشان داد - و در بسیاری موارد، به مراتب گویاتر و محکمتر از یک شات لوانگل - از زیر به بالا - اهمیت و برتری بازیگر را القاء می کند. ولی به طور کلی و از نظر تصویری، شاتهای لوانگل - از زیر به بالا - از آن جا که بیش از حد دراماتیکی هستند، سعی در آگاهانیدن تحمیلی بیننده نسبت به زاویه دوربین دارند.

تراک از لانگ شات به کلوز آپ - یعنی آوردن بازیگر از مسافتی دور به نزدیک دوربین، در واقع یکی از اصول اساسی حرکات بازیگری است، همین طور حرکت بر عکس آن، یعنی دور کردن بازیگر از دوربین. در طول چنین حرکتی، بیننده با محتویات شات رابطه برقرار می کند، به ویژه اگر دوربین هم ارتفاع بازیگر هم باشد - و بازیگر از مسافتی دور یعنی از لانگ شات به طرف دوربین حرکت کند تا جایی که کلوز آپ او گذر دوربین را پر کند. چنین حرکتی، به تدریج تأثیر مؤکد خود را روی بیننده افزایش خواهد داد، تأثیر بالعکس آن نیز موقعی است که بازیگر به تدریج از نزدیک دوربین فاصله بگیرد و دور شود.



این زندگی شانس ۱۹۶۳، لیندسی اندرسون^۱. استفاده از زاویه لوانگل - از زیر به بالا - توانم با حرکت بازیگران به سمت دوربین، ثابته گیدی را که روی اندازه بازیگران و حالت تهاجمی آنها صورت گرفته، به خوبی القاء می کند

در ژاپن ۱۹۵۸، اکیرا کوروساوا^۲. حرکت سریع، باعث شده که پس نمای تصویر از فوکوس خارج گردد و به حالت تعقیب، جنبه تهییجی بدهد.



فصل ۸

کارگردان و بازیگران

انتخاب بازیگران فیلم، یکی از مراحل مشکل و پیچیده آن است و به جز اینگمار برگمن که می‌توان او را مستثنی نمود، کمتر کارگردانی در دهه اخیر توانسته همکاری تنگاتنگی با گروهی از بازیگران داشته باشد و در ضمن کارش نیز با موفقیت تواءم شده باشد. شرکتهای فیلمسازی هم دیگر مثل گذشته بازیگران زیادی را تحت قرارداد خود ندارند — به همین دلیل یکی از مشکلات اساسی در موقع ساختن فیلم، پیدا کردن بازیگرانی است که بتوانند با یکدیگر کار کنند و در عین حال در خلاقیت هنری فیلم نیز مشارکت داشته باشند.

این کمبود به‌ویژه موقع نوشتن فیلمنامه محسوس‌تر می‌شود، چرا که نوشتن یک فیلمنامه، بدون شناخت کافی از کارآیی بازیگرانی که قصد دارند شخصیت‌های فیلمنامه را جان دهند، درست مثل نوشتن یک سمفونی است، بدون این که بدانیم هر کدام از آلات موسیقی قابلیت بوجود آوردن چه صداهایی را دارند. اصولاً "کارگردان باید تعدادی از بازیگرانی را که خود می‌شناسد و از چه‌گونه کارآیی هنری و میزان ظرفیت و خصوصیات اخلاقی آنها در رابطه با کار گروهی مطلع است به‌خاطر داشته باشد، تا در مواقع ضروری بتواند از آنها بر حسب توانشان استفاده کند.

در موقع انتخاب بازیگران برای نقش‌های مورد نظر، معمولاً اکثر کارگردانان ترجیح می‌دهند که با همکاری و تشریک مساعی فرد یا افراد دیگری

این انتخاب را انجام دهند - که اصولاً این کار به اتفاق تهیه کننده انجام می‌گیرد. ولی اگر کارگردان خود تهیه کننده فیلمش است، در این مورد کارگردان با مدیر صحنه - یا اصطلاحاً "کارگردان صحنه" - که از تجربه کافی نیز دربارهٔ خلاقیت هنری فیلم برخوردار است در این باره تشریک مساعی می‌کند. در سالهای گذشته - و همین‌طور امروزه در بسیاری از کشورهای اروپای غربی و آمریکایی - معمول بر این بوده که این کار با آژانسی که کارش بازیگریابی بود صورت می‌گرفت و برای انتخاب بازیگران - حتی برای نقشهای کوچک - متوسل به دلالهای آن آژانسها می‌شدند - و پرواضح است که دلال بازی و زد و بندهای پشت پرده نیز در بازار این آژانسها رایج بود.

یک کارگردان مدیر، همیشه برای احتراز از هرگونه لغزشی سعی می‌کند پیوسته برای انتخاب بازیگران، با دیگران، به‌ویژه صاحب‌نظران، مشورت نماید تا کسانی را انتخاب کند که با شخصیت‌های مکتوب در فیلمنامه مطابقت داشته باشند و از تصمیم‌گیری فردی در این مورد و آنچه صرفاً "در ذهن خودش" نقش بسته است، پرهیز می‌نماید.

در بسیاری موارد، کارگردان سعی می‌کند نقشهای مهم را به بازیگرانی بدهد که آنها را خوب می‌شناسد و به‌راحتی می‌تواند با آنها کار کند و از کار کردن با بازیگرانی که خصوصیات غیر قابل‌تحملی دارند - هرچند با ویژگی شخصیت‌های فیلمنامه مطابقت هم داشته باشند - طفره می‌رود. پر واضح است که نمی‌توان چنین قاعده‌ای را تعمیم داد و آن را کلی فرض نمود، ولی آنچه حداقل در مورد استثناءها صدق می‌کند این است که باید با این قضیه صادقانه برخورد نمود و این واقعیت را پذیرفت که علیرغم خصوصیات شخصی، آنچه مهم است آرایهٔ شخصیت مورد نظر فیلم است که تا چه‌اندازه آن بازیگر مورد نظر، قابلیت نقش‌آفرینی آن را دارد - حال این که او تا چه حد قادر است خودش را با دیگران یا با محیط‌توجیه کند، امری است جدا و به سیاست کاری کارگردان بستگی دارد.

وقتی موضوع انتخاب بازیگر پیش می‌آید، حتماً "نباید چنین فرض شود که بازیگری که انتخاب خواهد شد، شخصی است که دقیقاً" نقش مورد نظر بر

مبنای شخصیت او ریخته شده است، یا او از هر نظر آدمی است مطلوب که می‌توان با او کار کرد، بلکه پیوسته باید به‌خاطر داشت که آن‌چه مهم است، این است که چه‌گونه می‌توان افراد مختلف را با شخصیت‌های گونه‌گون برای نقش‌آفرینی در فیلمی، کنار هم قرار داد و در مجموع چه‌اندازه می‌توان از تضاد آنها - چه از نظر روانی و چه از نظر فیزیکی - در جهت جذابیت و خلاقیت فیلم کمک گرفت، که نتیجتاً "تأثیر آن نیز در فیلم منعکس شود،

مشکل دیگر موقعی قد علم می‌کند که روی بازیگری انگشت گذاشته شود که واقعاً "به درد شخصیتی که در فیلمنامه نوشته شده می‌خورد و مثل این است که آن نقش را بر مبنای خصوصیات و شخصیت او تدوین کرده‌اند، ولی به علت این که او مشغول بازی در فیلمی دیگر یا مشغول بازی در نمایشنامه‌ای است، نتواند در آن فیلم حضور یابد - یا چه بسا که دلال آژانس او درخواست پول زیادی نماید که از توان بودجه فیلم خارج باشد، البته بگذریم از این که بسیاری از بازیگران، خود به‌خاطر داشتن طبع هنری، وقتی جذب فیلمنامه یا نقشی که برای آنها در نظر گرفته شده، بشوند، نه فقط دستمزد زیادی نخواهند گرفت، بلکه بالعکس در بسیاری موارد کمک‌های شایانی نیز در جهت بهسازی و خلاقیت آن خواهند نمود،

جدا از انتخاب و نحوه پرداخت دستمزد به بازیگران اصلی، شیوه رایج جهت پرداخت دستمزد به بازیگران فرعی، به دین منوال است که بابت هر روزی که آنها بازی خواهند کرد، دستمزدی در نظر گرفته می‌شود و در قراردادی که با آنها منعقد می‌گردد، مدت زمانی را که به‌وجود آنها نیاز خواهد بود تا فیلم تمام شود، قید می‌کنند، بستن چنین قراردادهایی مستلزم جدول‌بندی دقیق و آگاهی کافی اقتصادی خواهد بود تا باعث بوجود آوردن اشکالی نگردد، در بعضی مواقع، علیرغم میزان یا نحوه پرداخت دستمزد، مشکل دیگری قد علم خواهد کرد که برای پیشگیری از آن باید در موقع عقد قرارداد، آن را به صراحت توضیح داد - و آن نحوه تبلیغ یا تیتراژ است که فی‌المثل بازیگری می‌خواهد اسمش اول تیتراژ بیاید، یا بعد - یا فی‌المثل فقط نوشته شود "باهمکاری"، یا همین‌طور تأکید در اندازه حروفی که باید اسم بازیگر با

آن نوشته شود.

اغلب این مسایل آن چنان حاد و رقابت در مقدم و مؤخر آمدن اسم آن چنان جدی تلقی می شود که میزان دستمزد را تحت الشعاع خود قرار می دهد. آن چه یادآوریش الزامی بنظر می رسد، توضیح درباره اختلافاتی است که جهت بازیگری بین سینما و تئاتر وجود دارد. کارگردان ابتدا باید فرق این دو رسانه و میکانیسم هر کدام را بداند تا در موقع هدایت بازیگران با مشکلی مواجه نشود و آنها را در ارتباط با شخصیتی که می باید ارایه دهند، آگاه گرداند. و نقش آفرینی آنها را در قالب سینما قرار دهد تا باعث ایجاد اشکالی نگردد.

"در تئاتر، بازیگر اغلب شخصیتی را ارایه می دهد که الزامی ندارد با شخصیت او تطابق داشته باشد - در حالی که در فیلم، شخصیت فیلمنامه باید با شخصیت او تطابق داشته باشد و برای بیننده نیز این تلفیق قابل قبول باشد. در واقع بازیگر باید نشان دهنده همان شخصیتی باشد که در قالبش فرو رفته و دارد آن را نشان می دهد. از این رو هنگام بازی، بازیگر باید نسبت به شخصیت اصلی خویش بیگانه گردد و نقش مورد نظر را جان بخشد. درست است که اصلاً "حرفه" بازیگری به سرعت انتقال زیاد نیاز دارد و بازیگر باید نسبت به نقشی که به او محول شده، احساس مسئولیت شدید کند، ولی اگر آن نقش واقعاً به او خوب تفهیم نشده باشد، چه گونه می توان انتظار داشت که او چیزی را ارایه دهد که خود به خوبی در نیافته است؟" (کول).

در سینما، کارگردان و بازیگر باید برای مدت زمانی - هرچند کوتاه - با یکدیگر رابطه نزدیک برقرار کنند. آن چه به عنوان حاصل کار بین کارگردان و بازیگر بدست می آید، باید خیلی سریع صورت گیرد تا این اطمینان حاصل گردد که آنها واقعاً "زبان یکدیگر را فهمیده اند - و رابطه کاری آنها به حد بلوغ خود رسیده است. در آن موقع کارگردان می تواند به صراحت دریابد که آیا آن بازیگر می تواند به هنگام فیلمبرداری، آن چه او در مغزش پروارنده است، ارایه دهد یا خیر؟ این کار ممکن است برای کارگردان بی تجربه، مشکل باشد، حتی اگر چنین کارگردانی سالها خاک استودیو خورده باشد و انبانی از تجربه

تدوین هم پشتسر داشته باشد .

" ابتدا وقتی می‌خواستم فیلمی را برای اولین بار کارگردانی کنم ، به نظرم خیلی مشکل رسید - البته هنوز هم که هنوز است مطمئنم که نتوانسته‌ام این مشکل را رفع کنم . شناختن استعداد واقعی بازیگر در موقع امتحان‌واقعا " کار شاقی است . این که آیا هنرپیشه انتخاب شده ، دقیقا " همان کسی است که می‌تواند نقش مورد نظر را خوب ایفا کند ، وسواسی است که ذهن را - آن هم با سوء ظن - تواءم می‌کند ، حتی اگر آن هنرپیشه ، نقشهای بسیار مهم و موفقی هم در فیلم‌های دیگر ایفا کرده باشد " . (کلارک)

اولین بررسی که روی هنرپیشه صورت می‌گیرد ، کنکاش درباره شباهتهایی است که شخص مورد نظر باید از نظر جسمی ، نحوه برخورد ، شیوه رفتار و خصوصیات اخلاقی با شخصیتی که در ذهن کارگردان است ، داشته باشد . هر چند که جای کار روی بازیگر زیاد باشد و فرصت جهت تفهیم و ساختن شخصیت مورد نظر بازیگر هم کافی باشد و در طول تمرین بتوان این نقایص را جبران نمود ، ولی پرواضح است که کارگردان باید بازیگری را انتخاب کند که حداقل یک تشابه نسبی با آن شخصیتی که در ذهنش دارد ، داشته باشد . ظاهر جسمانی بازیگر نیز بسیار مهم است ، چرا که بازیگر روی پرده به بیننده خیلی نزدیکتر است تا در تئاتر - و او قادر نیست آن انعطافی را که در سن تئاتر ، در مواقع ضروری بکار می‌برد ، روی پرده نیز بکار گیرد ، یا به مقتضای اجراهای مکرر ، تغییرات یا اصلاحاتی در بازیش بدهد .

ارایه بازی بد ، نه فقط القاء کننده ناکافی موضوع فیلم خواهد بود ، بلکه بعضی اوقات تهییجی را که در صحنه وجود دارد - یا بوجود آمده - متزلزل خواهد کرد . حل مشکلاتی بدین‌گونه ، چه بسا از دست کارگردان نیز خارج باشد ، چرا که معمولا " افرادی در صحنه دور و بر کارگردان را محاط کرده‌اند که اغلب با اظهار نظرهای بی‌مورد خود باعث از هم پاشیدگی انسجامی می‌شوند که وجودش در صحنه الزامی است . پرواضح است که چنین اعمالی به روحیه خود کارگردان هم بستگی دارد - و چه بسا مواقعی که کارگردانی باید حداکثر استفاده از تهییج به‌وجود آمده از بازی را بکند ، ولی به‌علت درک

نکردن درست، لحظات بدست آمده را به سادگی از دست می‌دهد.

" کارگردان باید با بازیگرانش دوست باشد. من اصلاً نمی‌توانم فکر کنم که کارگردانی بدون این که علاقه‌ای به بازیگرانش داشته باشد بتواند آنها را هدایت کند. مسلماً" کارگردانانی وجود دارند که بدون ذره‌ای علاقه نسبت به بازیگران با آنها کار می‌کنند، ولی من از خودم می‌پرسم چه‌طور ممکن است کسی از کسی خوشش نیاید، ولی خود را مجبور ببیند با او کار کند. پرواضح است که منظورم این نیست که کارگردان باید تک تک بازیگرانی را که با او کار می‌کنند، بشناسد و با آنها رابطه‌ی دوستانه برقرار کرده باشد، ولی خوب، وقتی کارگردانی بازیگری را هدایت می‌کند، از آن‌جا که قصد بیرون کشیدن نقشی از درون او را دارد، باید رابطه‌ی صمیمانه هم با او داشته باشد - البته اگر مقدور باشد". (کریشتون)

استبداد کارگردان بیشتر از آن‌چه واقعیت داشته باشد به شکل افسانه درآمده، اما با همه اوصاف، هستند کارگردانانی که با رفتار غیر مسئولانه و خصمانه خود، باعث تفرقه بین خود و بازیگران و دیگر دست‌اندرکاران تکنیکی می‌شوند و پرواضح است که این بیگانگی نتیجه‌ی مطلوبی نیز نخواهد داشت.

" من که به هیچ وجه تحمل کارگردانان مستبد را ندارم، مگر آنهایی که به‌طور مسلم و مسجل صاحب مکتب و نمونه‌اند، که مسلماً" چنین افرادی هم با آن شعور والا، خود به‌خود حس احترام انسان را نسبت به خود تحریک می‌کنند. من به موجودی که بخواهد در صحنه دیکتاتورمآبانه تحکم کند، اعتقادی ندارم. حتی موقعی هم که من ادیتور بودم، سوءظن عجیبی نسبت به این جور آدمها داشتم و برایم تحمل آنها مشکل بود، به‌خاطر این که آنها فکر می‌کردند فقط یک کارگردان در دنیا متولد شده که آن هم اوست. البته نمونه این جور عناصر را زیاد دیده‌ام که اغلب نیز آدمهای کودن و بی استعدادی بودند و خیلی راحت می‌شد خشان کرد. این جور عناصر، احساس امنیت را از آدم می‌گیرند و وقتی در صحنه حضور دارند، به عوض این که ذهن را به خلاقیت وادارند، باعث می‌شوند که کارها به نحوی به هم گره بخورند و خوب پرواضح است که ایجاد چنین احساسی در صحنه، باعث تخریب

خلاقیت و در نتیجه تخریب حالات فیلم می‌شود، چرا که هیچ کس - واقعا - هیچ کس - حاضر نیست از خود مایه بگذارد و به آن چه او می‌خواهد اهمیتی بدهد و کلا "هم همگی به صورت ماشین در خواهند آمد، بدون این که ذره‌ای از جنبه، هنری خود مایه بگذارند". (کلارک)

بهرجهت، آن‌چه از همه مهمتر است، بیرون کشیدن بازی از بازیگر است، از این‌رو به صرف این که بازیگر، شخص تیز هوش و با مهارتی هم باشد، صحیح نیست که فقط نقشی را که او باید ایفا کند، برایش نقل کنیم و بعد او را به امان خدا رها کنیم و همه چیز را به عهده خودش بگذاریم و چنین پنداریم که او تمام قسمتهایی را که باید بازی کند، دریافت و توانسته خود را با آن شخصیتی که در ذهن کارگردان - یا فیلم نویس - متصور است، تطبیق دهد - و دیگر کار تمام است. در واقع کارگردان باید وقت زیادی صرف بازیگرش بکند و در حین تمرینهایی که با او انجام می‌دهد، به تدریج شخصیت مورد نظرش را برای بازیگر توجیه و تفهیم نماید تا او را به حد کمالی برساند که همه خصوصیات شخصیت مورد نظرش را دریابد. در این باره، در فصل بعد بیشتر توضیح داده خواهد شد. اصولاً هر کارگردانی مایل است بازیگرانش انعطاف پذیر، سریع الانتقال، با ذوق و ماهر باشند، چرا که حرفه بازیگری اساساً محتاج چنین خصایصی است - و بازیگر باید قادر باشد حالات مختلف را، اعم از میمیک صورت، فن بیان، تءکید در کلام، نرمش بدن، شیوه راه رفتن و خیلی حالات دیگر را بداند تا بتواند شخصیت مورد نظر را القاء کند. از این رو تبحر در نشان دادن چنین حالاتی باید از روح و روان بازیگر نشأت گیرد - که پر واضح است هرچه تجربه بیشتر باشد، آرایه بازی نیز کاملتر خواهد بود.

"آن چه مسلم است این است که درک ما از نحوه بازیگری در طول پنجاه سال اخیر با تکامل سینما گسترش یافته و مقیاس ارزشیابی ما نیز فرق کرده است - به همین دلیل بازیگران جوانی را می‌بینیم که موفقیت‌های چشمگیری بدست می‌آورند و بدعت‌های تازه‌ای در هنر سینما می‌گذارند. درخشش چنین هنرمندانی از دنیایی ریشه می‌گیرد که سینما و تلویزیون جزئی جدا نشدنی از زندگی آنها

شده است و با آن بزرگ شده‌اند - و به همین دلیل هم هست که آنها قادرند با قیاس با بازیگران پیرتری که احیاناً " بعضی خود نیز جزو بنیان‌گزاران سینمای داستانی بوده‌اند - بازیهای طبیعی‌تری ارائه دهند " . (کول)

کارگردانی بازیگران تئاتر

کارگردانی که می‌خواهد از بازیگران تئاتر در سینما استفاده کند، باید پیوسته پشتوانه و تجربه تئاتری آنها را نیز در نظر داشته باشد، چون بازیگرانی که پیوسته روی صحنه تئاتر بازی کرده‌اند مسلماً " با توجه به تجاربی که در این زمینه کسب کرده‌اند، وقتی به سینما کشیده می‌شوند با مشکلات زیادی روبرو می‌شوند و در می‌یابند که باید آن‌چه روی سن ارائه داده‌اند، کنار بگذارند و به شیوه نوینی بازی کنند. اگر چنین بازیگرانی بتوانند خود را با رسانه جدید توجیه کنند، پرواضح است که قادر خواهند بود با توجه به شناخت مفاهیم تئاتری و خلاقیت بازیگری، تجربه‌هایشان را به کار اندازند و با حل این مشکل، به راحتی جلوی دوربین ظاهر شوند.

بازیگری که نتواند اختلاف بین تئاتر و سینما را دریابد، ممکن است در موقع بازی در فیلم به نحوی نموده‌ای تئاتری او خودنمایی کند، در حالی که از نظر سرشت و نحوه برخورد بازیگر با بیننده، بین این دو رسانه اختلاف وجود دارد.

" بازیگران تئاتر از آن‌جا که اغلب تمایل به غلو بیش از اندازه دارند، در مواقعی هم که در مقابل دوربین ایفای نقش می‌کنند، بدون درک تفاوت اصلی بین این دو رسانه سعی می‌کنند این کار را انجام دهند. در تئاتر، بازیگر با استفاده از سن ارتباطش را با بیننده برقرار می‌کند و در سینما به وسیله دوربین. در تئاتر، قابلیت نزدیک کردن بیننده به جزء جزء واکنشهای بازیگر وجود ندارد، درحالی که در سینما با استفاده از لنزهای مختلف و شاتهای گونه‌گون - مثل لانگ شات یا کلوز آپ و غیره - می‌توان بیننده را به این جزئیات نزدیک کرد. از این‌رو واسطه‌ای که باعث ارتباط بین بازیگر و بیننده می‌شود، بین سینما و تئاتر فرق می‌کند. با چنین توضیحاتی، وقتی

در مورد رسانه، ارتباطی مورد نظر آگاهی کافی به دست آمد و اختلاف بین آنها کاملاً " درک گردید ، موضوع راحت تر حل خواهد شد " . (کول)

بازیگری که قدرت هنری خود را ثابت کرده است ، مسلماً " در بسیاری از قسمتهای بازی با اعتماد به نفس ایفای نقش خواهد کرد و وقتی قرار است چنین بازیگری با کارگردان جوانی کار کند ، ممکن است چنین به ذهن کارگردان جوان برسد که بازیگر نظرات او را جدی نمی گیرد - یا به طور صمیمی با او برخورد نمی کند - و همین امر احتمالاً " ایجاد اشکالاتی با بازیگر خواهد نمود



بانی لیگ گمشده ۱۹۶۵ / توپره مینجرا^۱ . الیور پیوسته آرزو داشت که هم در سینما و هم در تئاتر هنرپیشه موفق و صاحب نامی گردد ، ولی به هر حال به عنوان کارگردان که موفقیت چندانی بدست نیاورد .

که: آیا او صمیمی بنظر نمی‌رسد؟ آیا او صمیمانه عمل می‌کند؟ آیا او به نقشی که ایفا می‌کند علاقمند است؟ آیا او فقط به خودش می‌اندیشد؟ - کارگردان جوانی که مستعد و تیزهوش باشد، باید سریعاً "نقاط ضعف کار خود را دریابد و سعی در اصلاح آن‌ها نماید."

در مواقعی که کارگردان خود نیز در فیلم بازی می‌کند - چه در طول تمرین و چه در مرحلهٔ فیلمبرداری - این وظیفهٔ مدیر صحنه است که بر حسب دستور کارگردان تعدیل کنندهٔ صحنه شود - ولی از آن‌جا که کنترل نهایی به عهدهٔ کارگردان است، از این رو وقتی همه چیز برای فیلمبرداری آماده شد، کارگردان باید با شناخت فضا و ارتباط با دست‌اندرکاران، روحیه‌ها را تهییج نموده و دستورات لازم را به مدیر صحنه بدهد تا او کار را با دیسپلین کافی به‌تمام برساند.

"آن چه مسلم است این است که با یک بازیگر کارکشتهٔ تئاتر، کارگردان می‌تواند با اتکاء به نفس و با اعتماد کامل، کارش را به پیش ببرد. برای سهولت کار و قرار دادن چنین بازیگری در جو سینما، کارگردان می‌تواند بعد از این‌که تمرین صورت گرفت - قبل از فیلمبرداری - بازیگر را وادارد که خود پشت ویزر (چشمی) دوربین قرار گیرد و کارگردان نوع حرکتی را که بازیگر باید انجام دهد، در مقابل دوربین برایش انجام دهد. با اتخاذ چنین شیوه‌ای، بازیگر خواهد توانست اندازهٔ کادر و نوع شاتی که قرار است فیلمبرداری شود، دقیقاً درک نموده و سعی نماید با توجه به اطلاعات بدست آمده، نوع بازی خود را بر حسب خواست کارگردان ارایه دهد."

بازیگر خوب، بازیگری است که هویت نقش خویش را به درستی درک کرده باشد و بتواند آن را دقیقاً "ایفا کند" و در ضمن باید به‌خاطر داشته باشد که او تمام نقشش را برای یک کارگردان ایفا می‌کند. در خاتمه: چه‌گونه بهره‌گیری از تمام استعداد بازیگر، به کارگردان بستگی دارد - و این که چه‌گونه و تا چه اندازه او توانسته خصوصیات اخلاقی بازیگر را دریافته، در آن رسوخ کند و تمام توان او را به‌کار گیرد"، (کول)

محدودهٔ اطراف به عنوان تاکیده‌های دراماتیکی

منظور از محدودهٔ اطراف، حوزهای است که در کادر دوربین دیده می‌شود و بازیگر در آن حرکت و بازی می‌کند - و به نسبت نیز اهمیت خاصی را در طول فیلم به خود اختصاص می‌دهد. در تئاتر اصولاً "استفاده از محدودهٔ اطراف و همین‌طور ارتباط بین یک بازیگر نسبت به دیگری با توسل به محدودهٔ اطراف، محدودیتهایی فیزیکی دارد و این محدودیتها برای تفهیم گذشت زمان - یا انتقال از زمانی به زمانی دیگر - با اشکالاتی مواجه می‌گردد. در حالی که در سینما این اشکال وجود ندارد و کارگردان می‌تواند داستان را در هر فضایی که فکر می‌کند با محتوای فیلمش قابل انطباق است، پیاده کند، آن هم با هر ریتمی که تمایل دارد. در سینما، دوربین می‌تواند با استفاده از زوایای مختلف، طوری فیلمبرداری کند که به فردی نعیف و بی‌ابهت، شخصیتی برجسته و والا بدهد، یا بالعکس از فردی با نفوذ و پرابهت، موجودی ضعیف و بی‌اهمیت بسازد. در این جا پرواضح است که پس نمای یک کادر - یا محدودهٔ اطراف - از آن جا که جزیی از فضای بازی به شمار می‌رود، نقش مهمی در تشدید یا تضعیف چنین نمایی خواهد داشت. برای القاء چنین فکری بازیگر باید خود نیز آن قابلیت را داشته باشد که محدوده‌ای را که در آن می‌خواهد ایفای نقش کند، بشناسد - و به همان گونه که در بعضی از قسمتهای فیلم الزاماً باید خود را با دیگر بازیگران منطبق سازد، در این مورد نیز باید بتواند خود را با محدودهٔ اطراف منطبق سازد.

شاید به کرات بتوان از این‌گونه نمونه‌ها و استفادهٔ دراماتیکی از محدودهٔ اطراف بازیگر ذکر نمود، ولی بهترین نمونه را می‌توان "موجوداتی در دورنما" ذکر کرد، به‌خاطر این که در این فیلم لوزی سعی کرد دو زمینهٔ کامل را موازی و مکمل هم نشان دهد. زمینهٔ اول مربوط می‌شد به نحوهٔ نشان دادن دو مردی که قربانی خشونت محیط اطراف خود می‌شدند. زمینهٔ دوم مربوط می‌شد به رابطه و عملکرد افراطی این دو مرد و عکس‌العملهای مختلفی که نسبت به وضعی که برایشان پیش می‌آمد، از خود نشان می‌دادند. آن‌ها در

حالی که در عمق فاجعه جنگ در غلطیده بودند، در اثر تعقیب - تعقیبی که در ابتدا حتی کوچکترین اهمیتی هم به آن نمی دادند - ذره ذره وجودشان تحلیل می رفت و در نتیجه به قعر حقارت و بی هویتی کشانیده می شدند - و در اثر وابستگی مداوم به یکدیگر و از دست دادن اعتماد به نفس بیشتر تحقیر می شدند و بیشتر به درون خود پناه می بردند و خود را کنکاش می کردند، تا حدی که حتی کوچکترین چیزی باعث دل مشغولی آنها می شد. یکی با خاطرات زنش خود را سرگرم می ساخت و دیگری به این راضی شده بود که بپذیرد حتی کس دیگری غیر از پدر واقعیش هم می تواند پدرش باشد.

باتوجه به مطلبی که درباره بازیهای فیلم در بالا اشاره شد، ممکن است چنین تصور شود که به سادگی می شد آن را روی سن هم پیاده کرد، چرا که داستان درباره دو مردی دور می زند که در هر محدوده ای، در هر کجای این کره خاکی می شد آن را پیاده نمود. اما لوزی ترجیح داد به خاطر القاء شخصیت بازیگران و تکامل فضای داستان، حوزه ای را انتخاب کند که دارای تائیدهای دراماتیکی خاصی باشد. چشم اندازهایی که قرار بود ماجرا در آن بازی شود، به خاطر پتانسیل دراماتیکی انتخاب گردید و به تدریج که فیلم مراحل تکمیلی خود را طی می کرد، انتخاب لنز و حرکت دوربین نیز برحسب موضوع صورت گرفت - و به همان نسبت نیز تکامل مشابهی در فعل و انفعالات بازیگران به وجود آمد. تعقیب، ابتدا از دریا شروع می شد و قربانیان باید شتابان و به حالت سردرگمی از این سو و آن سو به طرف کوهها فرار می کردند. در صحنه های اولیه فیلم، آنها اکثراً "در لانگشات دیده می شدند، آن هم در زمینه و چشم اندازی خشک و خشن. و به تدریج که ما به بازیگران نزدیکتر می شویم، آنها خود نیز به یکدیگر نزدیکتر می شوند - و به همان نسبت نیز کمپوزیسیون ساده تر و ساده تر می شود، طوری که تمام حواس بیننده به طرف بازیگران کشیده می شود. در آخر کار، دوربین در حالی که کلوزآپهای آنها را در کادر دارد، از آنها فاصله می گیرد و در این موقع ما وضع نامساعد و محدوده خطرناکی که آنها در آن قرار دارند، همراه با رابطه صمیمانه آنها نسبت به یکدیگر را می بینیم.



موجوداتی در دورنما، ۱۹۷۰، جوزف لوزی

ایزی رایدرا، ۱۹۶۹، دنیس هوپر ۲.



رابطه بین کارگردان و بازیگر

جزییاتی که برای استحکام رابطه بین کارگردان و بازیگر، چه قبل از کار و چه در طول کار یادداشت می‌شود و اصطلاحاً "گزارش نامیده می‌شود، باید جدی تلقی گردد و کلیه مطالب آن نیز باید بر مبنای صداقت و رازداری استوار باشد. در تئاتر، بازیگر می‌تواند بعد از هر اجرایی بازی خود را صیقل دهد و با تجربه‌ای که در هر اجرا بدست می‌آورد، در اجراهای بعدی بازی خود را بهتر و بهتر کند. یک بازیگر ماهر تئاتر، از آن‌جا که در اثر بازی روی سن، تمرکز حواس و فعل و انفعالات فیزیکی بدن را آموخته، در جوار یک کارگردان ورزیده می‌تواند بیشترین بهره را در سینما نیز بدست آورد.

در تئاتر، برای تاءکید روی قسمت یا قسمتهایی از نمایش، بازیگر خود به تنهایی مجبور است با توسل به فعل و انفعالات فیزیکی بدن و تمرکز حواس، تماشاگر را متوجه نکته‌ای که قصد تبلور دارد، بنماید - و چه بسا که با تمام تلاشی که انجام می‌دهد، نتواند به آن هدفی که واقعا "مد نظرش بوده دست یابد. در حالی که در سینما با انتخاب یک لنز و با استفاده از فی‌المثل یک کلوز آپ می‌توان تاءکید مورد نظر را بدست آورد، یا با نورپردازی روی قسمتهایی از بدن - مثل واضح‌تر نشان دادن، یا ناپدید کردن لکه‌های صورت یا استخوان بندی و غیره - تاءکید مورد نظر را انجام داد.

بعضی بازیگران در لانگ شات بازیهای خوبی ارائه می‌دهند، ولی بر عکس در کلوز آپ خیلی مشکل می‌توانند ایفای نقش کنند. این‌گونه بازیگران به عللی اعتماد به نفس خود را از دست می‌دهند و نسبت به رفتار و ژستهای خود وسواس بخرج می‌دهند، لذا کافی است در لحظه مساعد کارگردان رضایت خود را از بازی آنها نشان دهد تا آنها بتوانند مجدداً "اعتماد به نفس خود را بدست آورند.

"بوجود آوردن احساس امنیت، یکی از کارهای اساسی کارگردان است. اگر بازیگری احساس امنیت خود را در موقع فیلمبرداری از دست بدهد، دو موضوع ممکن است اتفاق بیفتد: یکی ممکن است که پی در پی اشتباه کند، دوم

این که واکنشهایی روانی از خود بروز دهد تا بتواند چنین وانمود سازد که دچار اشتباه نشده و می‌تواند خودش را نشان دهد. بازیگرانی که با من کار می‌کنند، پیوسته سعی می‌کنند تا آن‌چه در توان دارند برایم انجام دهند، بدون این که احساس کنند کسی مثل آقا ناظم یا آقا معلم کنارشان ایستاده است. بعضی اوقات اتفاق می‌افتد که به بازیگری در صحنه احساس ترس عجیبی دست می‌دهد، یا ممکن است دچار این وسواس شود که در آن صحنه مضحک بنظر می‌آید. در این جاست که احساس می‌شود ادامه کار مشکل خواهد بود و کارگردان باید سریعاً راه حل منطقی پیدا کند. علتی که باعث بوجود آمدن چنین ترسی می‌شود، کارگردان است که به تمرین بهای زیادی نداده یا بازیگر را به اندازه کافی تشجیع نکرده، یا آن‌قدر به او تق رده که به تدریج ترس توی دل بازیگر جمع شده و در یک صحنه خاص ترکیبده و خود نمایی می‌کند. وقتی کارگردان با بازیگری سر و کار دارد که مقصود او را خوب می‌فهمد و برای ارایه بازی بهتر پیوسته سعی می‌کند در درون خود کنکاش نماید و این حس اعتماد در بازیگر بوجود آمده که او کارگردانی نیست که در صورت اشتباه او را به باد مسخره بگیرد و از او آلت خنده بسازد، آن وقت است که چنین بازیگری قادر خواهد بود خلاقیت زیادی از خود بروز دهد". (لوزی)

آن‌چه مسلم است این است که حساس بودن بیش از حد کارگردان در بعضی مواقع، نمود خود را در بازیگر نیز نشان خواهد داد، چرا که آنها هر کدام به نحوی از انحاء مشغول ارایه نقش برای شکل دادن به ذهنیات کارگردان هستند، به همین دلیل هم می‌خواهند مطمئن شوند که آن‌چه ارایه می‌دهند، مورد تائید کارگردان واقع شده. از این‌رو کارگردان هم موظف است برای القاء آن‌چه در ذهن دارد و تفهیم آن به بازیگر، این حس اعتماد را در جو صحنه بوجود بیاورد و مدام تشجیع روحیه نماید.

"وقتی کارگردانی برای ساختن فیلمی با بازیگران متعددی اعم از زن و مرد سر و کار دارد، به تجربه درخواهد یافت که نمی‌تواند با همه آنها یک جور رفتار کند. بعضی محتاج تملق هستند و بعضی محتاج خشونت. با بعضی

باید با ملایمت صحبت کرد و با بعضی دیگر با تحکم - و پرواضح است که اگر با همه یک جور رفتار کند نه می‌تواند کاری از پیش برد و نه می‌تواند بازی دلخواه را از بازیگران بیرون بکشد. از این رو کارگردان روی صحنه در واقع باید یک پدر باشد - و خوب مسلم است که این کار برای یک کارگردان جوان قدری مشکل است". (کول)

جوزف لوزی را شاید بتوان جزو آن دسته کارگردانانی ذکر کرد که به علت حساس بودنش، به یک شیوه، هم نسبت به بازیگران و هم نسبت به گروه تکنیکی دست اندرکار فیلم رفتار می‌کند - برعکس او تونی ریچاردسون، به علت

ندکلی^۱ ۱۹۶۹، تونی ریچاردسون.



واقع بینی بیشتر، بسته به موقعیتی که پیش می‌آید، سیاست خاصی در پیش می‌گیرد و با هر بازیگری به‌نحوی خاص برخورد می‌کند.

"هرچند من فکر می‌کنم که در بعضی مواقع باید به بازیگر اعتماد به نفس داد، اما در بعضی مواقع نیز آگاهانه سعی می‌کنم این کار را نکنم، چرا که هدف این است که این بی‌اعتمادی و تزلزل، در بازی نشان داده شود. از این رو همه چیز بستگی به موقعیت دارد و نتیجه کار - یعنی آن‌چه که در مرحله نهایی روی پرده عرضه می‌شود. در آن موقع است که می‌توان بی‌برد که آیا می‌بایستی اعتماد به نفس به بازیگر داده می‌شد یا بایستی روی او کنترل بیشتری صورت می‌گرفت. به‌مرحال بازیگران اصولاً "کوچکترین اطلاعی از این که فیلم پس از ادیت نهایی چه‌گونه خواهد شد یا چه‌ریتی خواهد داشت، ندارند، زیرا آنها تا آن‌جا که می‌توانند سعی می‌کنند فقط آن‌چه نظر کارگردان است، ایفا کنند." (لوزی).

با همه اوصاف لازم است برای ایجاد اعتماد به نفس توضیحاتی به کارگردان جوان داده شود:

"وقتی در اوایل کارم را به‌عنوان کارگردانی جوان شروع کردم، به‌خاطر توجه خود لازم دانستم از هنرپیشه‌های حرفه‌ای استفاده کنم، چرا که به من اعتماد می‌داد و کار را نیز مطمئن می‌کرد. من سعی کردم با کسانی کار کنم مثل پگی اشکرافت^۱ یا لورنس الیویه^۲ - به‌خاطر استعداد زیاد و متفاوتی که نسبت به دیگران داشتند. در ضمن، کار با آنها، تجربه زیادی به من می‌داد - حالا بگذریم که آیا من اصلاً "استعدادی داشتم یا خیر؟ ولی آن‌چه مسلم است این است که با این شیوه کار کردن ترسم ریخت. من هنوز که هنوز است متقدم که کار کردن با بازیگران حرفه‌ای باعث کسب تجارب زیادی می‌شود." (لوزی)

کارگردانی بازیگران غیر حرفه‌ای

"بعضی کارگردانان مهارت زیادی در هدایت بازیگران غیر حرفه‌ای

دارند، مثل کارهای اولیه دسیکا. من یک بار در این مورد از او سؤال کردم و او جواب داد که در موقع کارکردن با بازیگران غیر حرفه‌ای به هیچ مشکلی برخوردیده است. او اعتقاد داشت که بعد از یکی دو هفته کارکردن، آنها هم فوت و فن کار را یاد می‌گیرند و حرفه‌ای می‌شوند. اما مسلم آن که کار کردن با بازیگران غیر حرفه‌ای حوصله و وقت زیاد می‌خواهد تا بتوان بازی مورد نظر را از آنها بیرون کشید." (کول)

دلیل مهمی که باعث می‌شود بعضی کارگردانان از بازیگران غیر حرفه‌ای استفاده کنند، بستگی به محتوای فیلم و ویژگی نوع بازی دارد، ولی پرواضح است که دلایل دیگری نیز وجود دارد که باعث می‌شود بعضی کارگردانان ترجیح دهند از بازیگران غیر حرفه‌ای استفاده کنند.

"کارگردانانی وجود دارند که سعی می‌کنند پیوسته از بازیگران غیر حرفه‌ای استفاده کنند، چرا که معتقدند آنها چهره‌های واقعی هستند و قادرند بازی حقیقی را ارائه دهند - یا شخصیتی را که در فیلم ارائه می‌دهند، همان شخصیت واقعی خود آنهاست که در زندگی روزمره نیز انجام می‌دهند. یا شاید کارگردانی ادا و اطوار بازیگر حرفه‌ای را نمی‌پسندد و ترجیح می‌دهد با بازیگر غیر حرفه‌ای کار کند. این واقعیتی است که بسیاری از بازیگرانی که مدت‌ها خاک صحنه، تئاتر را خورده‌اند و از پشتوانه غنی هم برخوردارند، برایشان مشکل است خود را با رسانه سینما توجیه کنند، یا اصولاً دریابند که دوربین چه حساسیتهایی دارد و چه کارهایی از آن بر می‌آید - یا بالعکس، هستند بسیاری از بازیگرانی که هرگز پایشان به سن تئاتر نرسیده و پرواضح است وقتی آنها بخواهند از صحنه فیلم به سن تئاتر کشیده شوند، ممکن است دچار همان اشکالات بشوند. علی‌ایهال من فکر نمی‌کنم در این موارد جمع‌بندی کرد و یک قاعده کلی اظهار داشت"، (لوزی)

این که چه دلیلی باعث می‌شود که در یک فیلم از بازیگر غیر حرفه‌ای استفاده شود و تا چه اندازه در طول فیلم بازی خواهد داشت، باید دقیقاً مورد بررسی قرار گیرد، چرا که داشتن آگاهی اولیه از الفبای حرکات و حالات بازیگری از ضروریات است و مسلماً "بازیگر غیر حرفه‌ای باید خمیرمایه چنین

کاری را داشته باشد تا بتوان روی آن کار کرد - و از آن جا که بازیگر غیر حرفه‌ای اصولاً "از ویژگیهای تکنیک بازیگری اطلاع کافی ندارد، نمی‌توان انتظار خلاقیت نمایشی هم از او داشت. در این مرحله کارگردان باید به او فرصت دهد. تا شخصیتی را که می‌خواهد ارایه‌دهد، دریابد و در این فاصله خود کارگردان هم موظف است با صبر و حوصله اشکالات او را مرتفع سازد تا بتواند نقشش را - حتی اگر خیلی کوتاه هم باشد - به‌طور طبیعی ایفا کند. نکته، مهم دیگر رابطه، تنگاتنگی است که باید بین کارگردان و بازیگر غیر حرفه‌ای، بوجود آید تا چنین بازیگری اعتماد به نفس پیدا کند - و به‌دین‌طریق کارگردان نیز قادر باشد ویژگیهای خاص بازیگر غیر حرفه‌ای را دریابد و با کارکردن روی آنها شخصیت بازیگر را شکل دهد.

" وقتی با بازیگران غیر حرفه‌ای کار می‌کنید، رابطه‌های شخصی باید کاملاً "نزدیک باشند، طوری که قابل قیاس با رابطه‌ای که با بازیگران حرفه‌ای برقرار می‌کنید، نباشد. در ضمن از آن جا که زبان تکنیکی سینما به‌کررات در موقع فیلمبرداری - چه توسط کارگردان و چه توسط دیگر دست‌اندرکاران تکنیکی - بکار برده می‌شود، لذا این امر شاید برای بازیگر حرفه‌ای زیاد مشکل نباشد و بتواند به راحتی این زبان را درک کند، ولی وقتی با بازیگر غیر حرفه‌ای کار می‌شود، باید محتاط بود - و حداقل باید روابط آن قدر نزدیک باشد که جبران این نقیصه بشود و به‌هنگام محاوره بتوان منظور را تفهیم نمود که نارسایی زبان تکنیکی نیز احساس نشود و عدم اعتماد در صحنه بوجود نیاید. به هر حال، هر شیوه‌ای که اتخاذ می‌شود، آن چه به نظر من مهم است، این است که روابط باید خیلی محکم و به هم نزدیک باشد". (لوزی)

" کارگردانی بازیگران غیر حرفه‌ای برای من هیچ فرقی با کارگردانی بازیگران حرفه‌ای ندارد. بعضی از بازیگران غیر حرفه‌ای خیلی سریع‌الانتقالند و قضایا را خیلی زود در می‌یابند و مسئولیت زیادی هم احساس می‌کنند، یا بالعکس هستند بعضی از بازیگران حرفه‌ای که خیلی کودن و خرفاند، از آن جا که زندگی هر کس برای خودش یک داستان در نهان دارد که خود بازیگر آن است و باتوجه به این نکته که هر کس در زندگی روزمره در رابطه با مردم

سعی می‌کند نقش بازی کند، مسلم است که اگر جزء جزء همین روابط به دقت کنکاش گردد، می‌توان هم بازیگر خوبی شد و هم کارگردان خوبی. (ریچاردسون).
 " به‌خاطر صبر و حوصله، بعضی از کارگردانان در موقع کارکردن با بازیگران غیر حرفه‌ای، اغلب پیش آمده که بعضی از آنها توانسته‌اند بازی خوب و ارزنده‌ای از خود ارایه دهند - و حتی بعضی از آنها توانسته‌اند بدون تقلید یا زور آن‌چنان در خود فرو روند و در بازی غرق شوند که حتی صحنه فیلمبرداری را فراموش کنند و به‌دین‌گونه یک بازی بیاد ماندنی عرضه نمایند. در ضمن در موقع کار با بازیگران غیر حرفه‌ای باید به اندازه کافی تصویر از آنها گرفت تا در موقع ادیت بتوان آنها را به دقت ملاحظه کرد و بهترین قسمت‌ها را جهت کات به هم انتخاب نمود". (کول)

دادن اعتماد به نفس و ایجاد جو امنیت در صحنه فیلمبرداری برای بازیگر غیر حرفه‌ای به همان نسبت مهم است که برای بازیگر حرفه‌ای. اما با تشجیع و ایجاد چنین جوی است که کارگردان قادر خواهد بود بازی خوبی از یک بازیگر غیر حرفه‌ای بیرون بکشد - به ویژه در قسمت‌هایی که او در واقع ایفاگر نقش خودش است.

" در فیلم "واسطه"، کسانی در فیلم ایفای نقش کردند که واقعا متصدی بار بودند، واقعا پیشخدمت بودند و زنانی که واقعا اشرافی بودند. آنها در بعضی از قسمت‌های فیلم به قدری خوب بازی کردند که کوچکترین فرقی بابازیگران حرفه‌ای نداشتند - و فقط کسانی که آنها را می‌شناختند، می‌دانستند که آنها بازیگران غیر حرفه‌ای هستند. من فکر می‌کنم در بعضی قسمت‌های فیلم، بهترین بازیها را همین بازیگران غیر حرفه‌ای ارایه دادند - که خودشان نقش خودشان را بازی می‌کردند - تا این که می‌خواستیم به جای آنها از بازیگران حرفه‌ای استفاده کنیم. من در فیلم، از یک آشپز خواستم که نقش خودش را بازی کند و همین‌طور از یک پیشخدمت که نقش پیشخدمت را ایفا کند. میهمانان آن منزل، همان میهمانان واقعی بودند که اگر هنوز هم فیلم ادامه می‌داشت، آنها نیز در آن منزل حضور می‌داشتند. مردمی که در چمن به هنگام بازی کریکت نظاره‌گر بودند، واقعا همان مردمی بودند که در موقع مسابقه کریکت در دهکده



خاک اسپانیا، ۱۹۳۷، بوریس ایونس^۱. یک مثل خوب از یک فیلمبردار، جان
فون هوت^۲ که به نحو یارزی محتوای سیاسی تصویر را القاء می‌کند.

1) JORIS IVENS

2) JOHN FERNHOUT

گربین حضور می‌یافتند". (لوزی).

تونی ریچاردسون در مورد استفاده از بازیگران غیر حرفه‌ای در فیلم، نظر کاملاً متفاوتی دارد که چنین اظهار می‌دارد:

"مسئله" وقتی که قرار است از بازیگران غیر حرفه‌ای در فیلم استفاده شود، باید انتظار مشکلات را هم داشت، چرا که آدم مجبور است مدتها وقتش را تلف کند تا به بازیگر غیر حرفه‌ای یاد دهد چگونه یک سطر دیالوگ را حفظ کند و بتواند آن را درست ادا کند، تازه آن هم آیا طبیعی ادا کند یا خیر - در حالی که یک بازیگر حرفه‌ای همان کار را بدون اتلاف نصف آن وقت انجام خواهد داد، آن هم درست همان طوری که کارگردان می‌خواهد".

برای کارگردان جوان بسیار مهم است که دقیقاً بداند چه منظوری از انتخاب بازیگر غیر حرفه‌ای دارد - و آیا آن بازیگر فقط باید بازی کند یا دیالوگی هم باید ادا کند؟ در مواقعی که بازیگر غیر حرفه‌ای نقش حقیقی خویش را بازی می‌کند، می‌توان قبول کرد که قادر خواهد بود طبیعی بازی کند - و چه بسا که بسیار خوب هم از عهده آن برآید، ولی این کار تا موقعی موفقیت آمیز خواهد بود که بازیگر غیر حرفه‌ای محتاج به ادای دیالوگی نباشد.

نکته، بسیار مهم که باید به آن پربها داد، مواقعی است که بازیگر غیر حرفه‌ای مجبور به حفظ سطوری از کتابهای مقدس آسمانی است - که در موقع ادای آنها صحیح و فصیح بیان شدن از واجبات است. حفظ کردن چنین جملاتی محتاج به حافظه قوی و ادای صحیح آنها احتیاج به مهارت دارد که آن هم فقط و فقط از عهده بازیگری تمرین یافت و با تجربه بر می‌آید.

اگر ضرورتی ندارد که کلمات حتماً صحیح و فصیح بیان گردند و فقط منظور این است که هدفی به بیننده تفهیم گردد، چه بهتر که بازیگر از کلمات و لهجه، خودش استفاده کند و درست به همان گونه که در حالت طبیعی حرف می‌زند، مقصودش را نیز بیان کند. اگر چنین کاری مقدور نیست، بهتر است سطوری را که او می‌خواهد بگوید، درست همان موقع که صحنه آماده فیلمبرداری می‌گردد، طوری به او یاد داده شود که به طریق خودش و به لهجه خودش مقصودش را بیان کند، چرا که اصولاً "تغییر زیر و زبر لغتی را که بازیگر غیر حرفه‌ای یاد

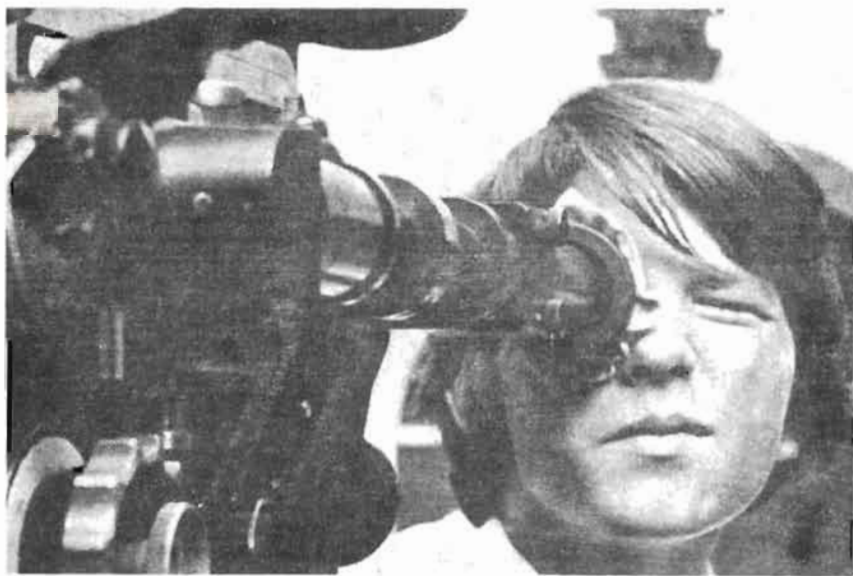
گرفته است، مشکل می‌باشد و تفهیم آن مشکلتر - و باید به‌او میدان داد که مطلب را به‌شیوه خودش بیان کند.

بازیگران خردسال

در اکثر موارد خردسالان قادرند راحت و طبیعی بازی کنند، چرا که آنها دارای تخیل کودکانه قوی هستند و قادرند تخیلات خود را بکار انداخته و به راحتی جلوی دوربین ایفای نقش کنند.

جوزف لوزی درباره دین ستوک ول^۱ به هنگامی که دوازده ساله بود، چنین اظهار داشت که: "... بازیگر سرتقی بود" - اکنون ستوک ول در دو یا سه فیلم سینمایی بازی کرده، ولی هنوز که هنوز است گفته لوزی درباره او - از

واسطه دومینیک گارد^۲ خود را با دوربین آشنا می‌سازد.



هنگامی که برای اولین بار در فیلم "پسری با موهای سبز" بازی کرد تاکنون صدق می‌کند.

شاید قلمداد کردن خردسالان در زمره بازیگران غیر حرفه‌ای اصطلاح درستی نباشد - البته اگر بخواهیم آنها را با بزرگسالان مقایسه کنیم. خردسالان چون از تخیل قوی و قابلیت تله‌شیریزری زیادی برخوردارند، به‌سادگی می‌توان رزستها و فعل و انفعالات بازیگری را در آنها جهت القاء موضوع مورد نظر فیلم، شکل‌داد و نیز به‌راحتی می‌توان ترس از دوربین را به‌عنوان شیئی که نظاره‌گر رفتار آنهاست، از بین برد - ترسی که حتی بسیاری از بازیگران با تجربه نیز هنوز نتوانسته‌اند بر آن فایق آیند.

علیرغم استعداد و قابلیت‌هایی که در خردسالان وجود دارد، از آن‌جا که واکنشهای آنها آنی است، به هیچ وجه نمی‌توان روی آنها حساب کرد، یا این که بر طبق جدول خاصی آن را تطبیق داد - و چه بسا در موقع فیلمبرداری رزست یا حرکت یا میمیک یا واکنشی انجام می‌دهند که به هیچ وجه در موقع فیلمبرداری مجدد جهت شاتهای ترمیمی، نمی‌توان همان حالت را در آنها به‌وجود آورد و همین امر است که کارکردن با خردسالان را به مراتب نسبت به بزرگسالان محدود می‌کند - به‌ویژه وقتی موضوع تکرار یک رزست یا واکنشی در بازی پیش می‌آید که کودک مجبور است آن را دوباره تکرار کند. در این مورد سیدنی کول چنین توضیح می‌دهد:

"من دقیقاً" گوردون جاکسون^۱ را به‌عنوان یک بازیگر خردسال، خوب به‌خاطر می‌آورم، وقتی که در فیلمی به‌کارگردانی چارلز فرنر^۲ مشغول بازی بود و در آن، صحنه تدفینی اجرا می‌شد که پس از طی مراسمی، جسدی را به دریا می‌انداختند. در یک شات گروهی، کاپیتان مشغول خواندن سرود مذهبی از انجیل بود و گوردون در آن شات، آن‌چنان مسحور سرود و مراسم تدفین شده بود که غیر قابل وصف است. ناراحتی و غم او واقعاً رساننده و محسوس بود. بلافاصله پس از این که آن شات - که یک شات وایدانگل بود - تمام شد،

چارلز به فیلمبردار گفت که او دوربینش را برای گرفتن چند کلوزآپ روی گوردون قرار دهد، بعد به گوردون گفت: "حالا تو همان حالتی را که در آن لانگ شات داشتی، سعی کن دوباره به خودت بگیری تا ما چند کلوزآپ از تو بگیریم." - اما گوردون با حالتی متعجب و استفهامی گفت: "آی زرشک! من اصلاً" یادم نیست چه کار می‌کردم و چه حالتی داشتم".

کلیت بستن کودکان به همان اندازه بی‌سر و ته خواهد بود که بخواهیم درباره بزرگسالان کلیت ببندیم.

در وهله اول آن چه مهم است، سن کودک است، چون آنها در هر سنی فرقه‌هایی دارند که باید نسبت به آن با دقت عمل شود. کودکانی که هنوز به حد خودآگاهی نرسیده‌اند، نقشی که به آنها محول می‌شود راحت‌تر درک می‌کنند و به نسبت بازی طبیعی‌تری نیز ارایه می‌دهند - البته مشروط به این که کارگردان انتظار بیش از حدی از آنها نداشته باشد، مثل آن طوری که چارلز فرند از گوردون انتظار داشت واکنشی را تکرار کند که آگاهانه صورت نگرفته بود، بلکه تحت تأثیر جو صحنه به او دست داده بود. کارگردان اگر می‌خواهد از حالتی برداشتهای متعددی بگیرد، باید آن حالت را به کودک بیاموزد تا تدریجاً در ذهن او جا بیفتد و تکرارش نیز آگاهانه صورت گیرد. یا اگر حالتی به‌طور خود به‌خودی به‌هنگام فیلمبرداری توسط کودک بازی می‌شود و کارگردان می‌خواهد از آن حالت خاص، برداشتی دیگر بگیرد - یا شاتی تاءکیدی فیلمبرداری نماید - بهتر آن است که مجدداً همان صحنه را با همان جو و موقعیت بوجود بیاورد - و امیدوار باشد که شاید کودک مجدداً "و ناخودآگاه چنین حالتی را از خود بروز دهد.

کودکان نازه بالغ - یا نوجوانان - از آن جا که به حد خودآگاهی رسیده‌اند، اغلب به علت این که شخصیت فردی آنها در حال شکل‌گیری است، در حین بازی واکنشهایی - یا منفی یا مثبت - از خود بروز می‌دهند که احتمالاً "ایجاد اشکال یا وقفه در کار فیلمبرداری خواهد کرد، از این رو بهتر است از قبل، کارگردان یا کس دیگری که به نحوی روی نوجوان نفوذ دارد - یا رابطه‌ای صمیمانه با او دارد - به‌طریقی سعی کند ابتدا جو صحنه را برای او

عادی جلوه دهد، بعد به تدریج او را با محیط فیلمبرداری توجیه کند - و به مرور شخصیتی را که قرار است او نقش آفرینی کند با خصوصیات فردی او منطبق سازد تا به دین وسیله بتواند بازی مورد نظر را از او بیرون بکشد.

کارگردانی که با کودک کار می‌کند، باید پیوسته در نظر داشته باشد که چه‌گونه می‌توان روی کودک تاءثیر نهاد و به چه شیوه می‌توان او را هدایت کرد. آن چه مسلم است این است که بازیگران خردسال - یا نوجوان - از نظر حساسیت و شعور اجتماعی با بزرگسالان فرق دارند، خصوصا " این که به سهولت از چیزی آزرده خاطر می‌شوند و احتمالا " کار را ترک می‌کنند. از این رو کارگردان در موقع کارکردن با آنها باید پیوسته در رفتار و کلام خود دقت کند، به‌ویژه در ایجاد رابطه با آنها دقت لازم را بکار برد تا بتواند احساس مسئولیت را در آنها تحریک کرده و به دین وسیله بهترین بازی را از آنها بیرون بکشد.

فصل ۹

تمرین و بدیهه سازی

کارگردان موظف است قبل از اقدام به هر کاری، فیلمنامه را دقیقاً بشناسد و از جزء جزء محتویات آن آگاه باشد. او باید آن را بارها و بارها بخواند و در مورد نکات آن به دقت کنکاش نماید تا بتواند شخصیت‌های مندرج در فیلمنامه را برای خود حلایمی نموده و به تدریج به آنها شکل دهد - همین طور باید طول هر صحنه، ریتم و فضای آن را برای خود تجسم نماید.

"سالیها قبل وقتی که من به عنوان ناظر ادیت برای لسلی هوارد^۱ کار می‌کردم، او مشغول کارگردانی فیلمی بود که در آن بازی هم می‌کرد. در این مدت، من متوجه نکته‌ای شدم و آن این که شیوه بازیگری هوارد به نحوی از انحاء روی کارگردانی او نیز تأثیر گذاشته بود، طوری که وقتی دیگران را کارگردانی می‌کرد، ناخودآگاه سعی بر آن داشت که شیوه بازیگری خودش را نیز به آنها القاء کند. وقتی که فیلمبرداری تمام شد و من راش‌ها را روی میز ادیت در اتاق تدوین دیدم، نظر قبلی خودم برآیم ثابت شد و به وضوح دیدم که همه بازیگران رفتار و رُستهای خصوصی هوارد را - هم به عنوان بازیگر و هم به عنوان کارگردان - داشتند." (کول)

ریتم یک فیلم در واقع کلید اصلی ساختمان فیلم است. در طول مراحل

۱) LESLIE HOWARD

تکمیلی - از مرحله فیلمنامه تا تدوین نهایی - موفقیت کارگردان مدیون ریتم صحیحی است که برای فیلمش انتخاب می‌کند، چرا که وقتی ریتم فیلم را برای خودش مشخص نمود، به راحتی می‌تواند آن را به بازیگرانش نیز تفهیم نموده و آن‌چه مد نظرش است بدست آورد.

" کارگردان باید فیلم را قبل از فیلمبرداری در ذهنش تدوین کرده باشد - البته نه به آن معنی که مو به مو آن‌چه باید روی میز ادیت به هم پیوند داده شود، در مغزش تصور نماید، بلکه باید با مهارت، آن‌چه که قصد پیاده کردنش را دارد، در ذهنش به طور وسیع تجسم نماید و آن را کامل کند. انتخاب ریتم فیلم یکی از مهمترین وظایف کارگردانی محسوب می‌شود. " (کول)

برای این که کارگردانی بتواند هدف خود را به بازیگرانش بفهماند، ابتدا او باید خود منظور فیلمنامه را خوب درک کرده باشد - وقادر هم باشد در طول تکامل فیلمنامه، ریتم مناسبی برای آن بیاید و وقتی هم که بازیگرانش را انتخاب کرد بتواند ذهنیات خود را نیز به آنها انتقال دهد. هرچند که بازیگران اصولاً سعی می‌کنند بهترین بازی را از خود ارایه دهند، ولی این باعث نخواهد شد که هرچه خود می‌خواهند، انجام دهند، بلکه آنها در واقع بیان‌کننده اهداف کارگردان هستند و از همین رو باید سعی نمایند خصوصیات شخصیت مورد نظر کارگردان را دریابند - کارگردان هم به همان نسبت موظف است آن‌چه در ذهنش درباره شخصیت‌ها موج می‌زند به بازیگران تفهیم نماید تا آنها بتوانند از هنر بازیگری خود حداکثر استفاده را نموده و شخصیت‌های مورد نظر کارگردان را بازآفرینی کنند. برای این که بازیگر بتواند شناخت بهتری از شخصیت مورد نظر کارگردان پیدا کند، بسیار سودمند خواهد بود که کارگردان به طور مختصر و مفید جزییات و ویژگیهای شخصیت مورد نظرش را روی کاغذ بنویسد و به بازیگر ارایه دهد.

" برای این که بازیگر شناخت بهتری نسبت به نقشی که می‌خواهد بازی کند داشته باشد، من معمولاً سعی می‌کنم جزییات تمام شخصیت‌های فیلمنامه را به وضوح روی کاغذ بیاورم تا بازیگر با خواندن آن به چند و چون خصوصیات آن شخصیت پی برد - و اصولاً این کار را بسیار سودمند یافته‌ام، مثلاً "

در آخرین فیلم "واسطه" یادداشتهایی نوشتیم که بارها توسط دیگران خوانده شد و آنها هر کدام علاوه بر این که شناخت کافی درباره نقش خود پیدا کردند، با نقشهای دیگران نیز کم و بیش آشنا شدند". (لوزی)

بعد از این که بازیگر توانست شخصیت مورد نظر کارگردان را درک کند و کارگردان نیز مطمئن شد که توانسته منظور خود را به بازیگر تفهیم نماید، بهتر است که کارگردان نظر خود بازیگر را نیز در مورد آن شخصیت بپرسد و از عقاید او نیز در جهت تکمیل آن شخصیت کمک بطلبد.

"من معمولا" با بازیگرانم درباره نقشی که آنها می‌خواهند بازی کنند به بحث می‌پردازم و وضع و حالتی را که در آن نقش باید ایفا کنند برایشان توضیح می‌دهم. من برای روشن شدن این جزئیات آن‌قدر وقت صرف می‌کنم تا موضوع تفهیم گردد - حتی اگر آن نقش خیلی کوچک هم باشد، حتی اگر لازم باشد بارها و بارها روخوانی کنیم". (ریلا)

در این مرحله لازم است که بازیگر به آن‌چه در مغز کارگردان درباره نقش آفرینی دور می‌زند، پی برد و با صحبت و بحث با او، شناخت خود را نسبت به شخصیت مورد نظر کاملتر کند تا بتواند خود را برای شخصیت پردازی آماده نماید.

برای این که رابطه نزدیکی بین بازیگر و کارگردان ایجاد شود و شخصیت، دقیقا" برای طرفین جا بیفتد، کارگردان حتی باید پا شود و به‌خانه بازیگر برود و آن‌چه درباره شخصیت مورد نظر در ذهنش دور می‌زند، با او در میان نهد و درباره‌اش صحبت کند - یا به هر طریقی که ممکن است درباره شخصیت مورد نظر صحبت شود تا دقیقا" شناخته گردد. به‌دین طریق است که شخصیت در ذهن طرفین جا می‌افتد و کامل می‌شود". (ریلا)

تمرین

مدت زمانی که جهت تمرین در هر فیلمی لازم است، به‌نسبت موقعیت و شرایط هر فیلمی فرق می‌کند - یا چه بسا ممکن است بودجه فیلم اقتضا نکند که مدت زمان زیادی صرف تمرین شود یا احتمالا" قرارداد بازیگران بر

می‌آید، یا شاید کارگردان ترجیح دهد که قبل از فیلمبرداری هیچ‌گونه تمرینی با بازیگران نداشته باشد و فقط زمانی دست به‌این کار بزند که واقعا " ضرورت ایجاب می‌کند .

" من اصولاً در همان موقع که سعی می‌کنم با بازیگران رابطه برقرار کنم ، تمرین را نیز با آنان انجام می‌دهم و هیچ دلیلی نمی‌بینم که عملاً " قبل از فیلمبرداری با آنها تمرین کنم . پرواضح است که بازیگر فیلم پیوسته سعی می‌کند تا آن‌جا که برایش امکان دارد از توان و استعداد خود استفاده نموده و بهترین بازی را ارائه دهد . در ضمن روشن است که اگر در تمرین زیاده‌روی صورت گیرد ، چه بسا که ظرافت و توان از بازیگر سلب گردد . من هیچ وقت نتوانستم خود را متقاعد سازم که از شیوه هنرپیشه پروری هیچکاک خوشم بیاید " . (ریچاردسون)

همان‌طور که بعضی از کارگردانان از تمرین قبل از فیلمبرداری چندان خوششان نمی‌آید ، به همان نسبت نیز بازیگرانی وجود دارند که احساس دیگری غیر از این دارند . از این‌رو کارگردان باید نهایت کوشش خود را بنماید تا روحیه هر کدام از بازیگران را قبل از فیلمبرداری بشناسد و برحسب همان روحیه با آنها رفتار کند .

" هرچند الیزابت تیلور بازیگر حرفه‌ای خوبی است - و من ترجیح می‌دهم از او در فیلمهایم استفاده کنم - ولی باید اقرار کنم که برای من واقعا " مشکل است بتوانم او را وادار به تمرین قبل از فیلمبرداری کنم . او فرضیه خاص خود را دارد و می‌خواهد همان‌گونه که خودش نقش را درک کرده ، به همان‌گونه نیز بازی کند - که مسلماً " چنین شیوه‌ای باعث خواهد شد که از یک شات ، برداشتهای زیادی بگیریم . من فکر می‌کنم کاری که او می‌کند اشتباه است و علتی هم که باعث می‌شود او به‌نحوی از تمرین قبل از فیلمبرداری وحشت کند ، شاید فقدان تجربه تئاتری او باشد " . (لوزی)

علاوه بر مطلب بالا ، نکته دیگر این است که مکان تمرین کجا باید باشد .

" من تا آن‌جا که ممکن است سعی می‌کنم قبل از فیلمبرداری به اندازه کافی

با بازیگرانم تمرین کنم . البته اضافه کنم که تمام این تمرینات بستگی به‌چه‌گونگی

شرایط و اهمیت فیلم دارد. کاری که من اصولاً انجام می‌دهم این است که سعی می‌کنم بازیگرانی را که قرار است در یک صحنه با هم بازی داشته باشند، قبل از فیلمبرداری در یک جا جمع می‌کنم و با آنها تمریناتی را که لازم است انجام می‌دهم. این کار می‌تواند لحظاتی قبل از فیلمبرداری - حتی در رختکن هم - صورت گیرد. بعد که روی صحنه رفتیم، مجدداً تمام آنچه را تمرین کرده‌ایم برای این که بازیگران دقیقاً در جریان حالات بازی قرار گیرند - با دوربین تمرین می‌کنیم. این کار را حتی در مورد یک ماستر سین (صحنه مادر) - قبل از این که آن را به شاتهای تائکید و گوناگون تقسیم کنم - انجام می‌دهم، تا هم بازیگران و هم گروه تکنیکی در فضای بازی قرار گیرند". (لوزی)

در حالی که لوزی این چنین با تائکید درباره تمرینات پشت صحنه و روی صحنه صحبت می‌کند، دیگرانی هستند که نظراتی خلاف نظرات او اظهار می‌دارند:

"من اصلاً اعتقادی به تمرین پشت صحنه ندارم. شاتی که قرار است در فیلم گرفته شود، فقط مشتی حرف و ژست نیست که بازیگر ارایه می‌دهد. آنچه مهم است جوی است که باید در صحنه - اعم از داخلی یا خارجی - بوجود آورد و بازیگران را در آن جو قرار داد تا ایفای نقش کنند. پرواضح است که هرگز نمی‌توان یک تمرین واقعی روی بازیگر انجام داد، مگر این که جزء جزء آن چه باعث انگیزه آفرینش نقش در بازیگر می‌گردد، فراهم شود - و آن میسر نمی‌گردد مگر روی صحنه. شما ممکن است مدتها درباره شخصیت پروری بازیگر بحث نمایید و وقتتان را صرف بیان دیالوگها کنید یا ساعتها بنشینید و درباره آنچه که مربوط به فیلمتان می‌شود صحبت کنید، ولی من فکر می‌کنم که داد سخن دادن بیش از حد، ماهی در خشکی گرفتن است، مگر این که شما واقعاً در خود صحنه قرار گیرید و در آن جا با آن حال و هوا، هرکاری می‌خواهید انجام دهید، آن هم نه در یک صحنه خشک و پتی، بلکه دوربین

نیز در آن صحنه باید وجود داشته باشد". (کول)

ولف ریلا از جمله کسانی است که ترجیح می‌دهد حتی بعد از تمرین کافی در پشت صحنه، در موقع ورود به روی صحنه نیز - بعد از این که تکنیسین‌ها کارهای سر صحنه را تمام کردند، مجدداً تمام تمرینات را تکرار کند و در این مورد چنین اظهار می‌دارد:

"وقتی ما به مرحله فیلمبرداری رسیدیم، من مجدداً تا بن قضایا را دو مرتبه برای بازیگران توضیح می‌دهم و با آنها روی صحنه تمرین می‌کنم. هر چند اغلب به نظر می‌رسد انجام این کار، تلف کردن وقت است، ولی درواقع چنین نیست. من ممکن است سه‌روز وقت صرف تمرین صحنه‌ای با بازیگرانم بکنم که فقط ده دقیقه طول فیلم را در بر خواهد گرفت - و همین‌طور ممکن است برای همین ده دقیقه که کلاً شاید از بیست و پنج شات نیز تجاوز نکند - برای این که می‌خواهم پی در پی روی جزییات با بازیگرانم تمرین کنم - سه روز فیلمبرداری طول بکشد".

آن‌چه مسلم است این است که تمام مدت زمانی را که یک کارگردان فیلم جهت تمرین و تکامل شخصیت بازیگران صرف می‌کند، به مراتب کمتر از تمریناتی است که یک کارگردان تئاتر صرف بازیگرانش می‌کند - و موفق‌ترین کارگردان سینما کسی است که شیوه‌ای جهت تکمیل شخصیت بازیگر بیابد که مختص سینما باشد و نیز با خصوصیات فردی و پشتوانه فکری خود او نیز منطبق باشد.

"اصولاً" طبق یک محاسبه سرانگشتی، اگر همه چیز بر وفق مراد پیش رود و وقفه‌ای در کار پیش نیاید، کمترین مدتی که جهت تمرین در تئاتر صرف خواهد شد، چیزی حدود چهار تا شش هفته خواهد بود، که در طول مدت اجرای نمایش هم این فرصت هست که بازیگر به نکات تازه‌تری بر بخورد که در شبهای بعد سعی کند بر حسب آنها بازی خود را تعدیل و اصلاح کند، در حالی که وقتی صحنه فیلمبرداری آماده شد - و حتی همان دو سه دقیقه اول آن فیلمبرداری گردید - بعدها اگر چیز تازه‌ای به ذهن بازیگر و یا به ذهن کارگردان برسد و بخواهد آن را تغییر دهد یا اصلاح کند، ممکن است تمام زمینه فیلم دگرگون شود". (شله زینگر)

تکامل شخصیت بازیگر

بنا به دلایل ذکر شده در بالا، تمرین را باید اساس مهم کار قرار داد و زمان مشخصی را نیز برای آن در نظر گرفت، وقتی کارگردان توانست شخصیت‌های فیلمنامه را برای خود تجسم نماید، آن وقت است که قادر خواهد بود ویژگی شخصیت‌ها را نیز برای بازیگران توضیح دهد و آنها را برای نقش آفرینی آماده سازد. طبیعت و سرشت روند تکاملی تمرین بستگی زیادی به نحوه برخورد کارگردان دارد - بعضی دارای خویی خشک و مستبد هستند و می‌خواهند عقاید خود را بدون نظرخواهی از بازیگر به او تحمیل کنند - یا بالعکس هستند کارگردانانی که سعی می‌کنند با بازیگر رابطه دوستانه داشته باشند و با القاء هدف خود به بازیگر، او را برای ارایه بازی آماده سازند. در صورت اخذ شیوه اخیر، کارگردان باید برای ایجاد رابطه نزدیک با بازیگر، فرصت زیادی صرف کند تا بتواند بازیگر را با شخصیت مورد نظر خود تطبیق داده و او را خوب توجیه کند، طوری که بازیگر آن‌قدر در شخصیت‌پروری غرق شود که هویت خود را فراموش کرده و هویت شخصیت تازه را به‌خود گیرد - یا بهتر، بازیگر آن‌چنان با شخصیتی که مشغول ارایه نقش است همذات‌پنداری کند که دیگر خودش نباشد، بلکه شخصیت فیلمنامه باشد.

فیلم‌هایی هستند که وقتی آدم آنها را می‌بیند، احساس می‌کند بازیگران، بازیگر نیستند، بلکه آدم‌هایی واقعی هستند که دارند زندگی عادی خودشان را می‌کنند. انتخاب بازیگران، شیوه کارگردانی آنها و تمام میزانشن، دقیقاً برای القاء چنین هدفی طرح‌ریزی شده، از این رو بسیار مهم است که برای شناخت شخصیت‌های فیلمنامه تا آن‌جا که ممکن است کنکاش و ارزیابی شود - و در مواقع عادی، هم کارگردان و هم بازیگر باید پیوسته حرکات و رفتار و فعل و انفعالات روزمره مردم را نظاره کنند و آن‌چه که آنها انجام می‌دهند در مغز خود ضبط نمایند تا در موقع شخصیت‌پروری و یا شخصیت‌سازی بتوانند از آن ریزه‌کاری‌ها که از زندگی مردم گرفته شده، استفاده کنند. هنرمند باید به دقت نسبت به این نکات کنجاو باشد که چه افرادی، در چه مواقعی، چه

واکنشهایی از خود نشان می‌دهند، تا وقتی خواست هویت شخصیت فیلمنامه‌ای را ارایه دهد، بتواند از این نکات سود جوید - البته مشروط به این که چنین شناختی جهت بازآفرینی شخصیت، ضرورت پیدا کند.

"هر دو فیلم "کابوی نیمه‌شب" و "یکشنبه، یکشنبه خونین" را می‌توان در زمره فیلم‌های شخصی مورد ملاحظه قرار داد، چرا که آنها مجموعاً "درباره دو یا سه شخصیت دور می‌زنند که به‌گونه‌ای رفتار و واکنشهای مشابهی در مقابل بعضی کنشها از خود بروز می‌دهند. این‌گونه واکنشها در اثر بدیهه‌سازی بوجود آمده‌اند. منظور از بدیهه‌سازی از نظر من، این است که بازیگران در مقابل موقعیت استثنایی قرار داده شوند، که این موقعیت هم برای کارگردان و هم برای خود بازیگر کاملاً تازه و ناشناخته باشد. در اثر قرار گرفتن در مقابل این موقعیت تازه، هر کدام واکنشهای عجیبی از خود نشان می‌دهند که کشف و شناخت این واکنشها، به‌طور جالب و بارزی در شناخت و تکمیل شخصیت آنها مؤثر خواهد بود - و در موقع ارایه نقش مورد نظر، چون عملاً در چنین وضعیتی قرار گرفته‌اند، بهتر شخصیت مورد نظر را در می‌یابند و توانا" با همکاری کارگردان آن را کامل می‌کنند. اگر یک ضبط صوت نیز در چنین مواقعی مورد استفاده قرار گیرد، همین‌طور نویسندگانی یا کسی که بتواند حالات اتفاق افتاده را شکل بدهد و در کلام بیان نماید، بهتر خواهد بود و به‌دین‌گونه است که فکر تازه‌ای نیز برای بازیگران ایجاد خواهد شد". (شله زینگر)

یک کارگردان باید کاملاً واقع‌نگر باشد و در حالی که تصویر روشنی از آن چه می‌خواهد خلق کند در ذهن دارد، در همان حال نیز باید با صبر و حوصله نظرات خود بازیگران را درباره نقشی که می‌خواهند بازی کنند، بشنود، چه بسا که این نظرات باعث تغییراتی در بعضی قسمتهای فیلمنامه یا حتی دوباره‌نویسی تمام فیلمنامه شود - یا چه بسا که پس از شنیدن اظهارات آنها، کارگردان دریابد که فیلمنامه دارای رسایی کافی نیست و نقصهایی دارد که الزاماً برای دوباره‌نویسی بعضی صحنه‌ها باید به بدیهه‌سازی متوسل شود تا نارسایی موضوع با نقص بازی واضح شود - و در این جاست که از نویسنده



جوزف لوزی در حال کارگردانی صحنهٔ دعای صبحگاهی در فیلم واسطه.

خواسته می‌شود تا برحسب آن چه دیده، فیلمنامه را دوباره نویسی کند. " در فیلم "واسطه" یک صحنهٔ دعاخوانی صبحگاهی وجود داشت که بزرگ خانواده باید سرمیز ناشتایی برای خانوادهٔ خود، میهمانان و پیشخدمتها بخشی از انجیل را می‌خواند. صحنه به این ترتیب بود که ابتدا در همان حالی که نشسته بودند، بزرگ خانواده باید دعا را می‌خواند، بعد به همه می‌گفت که دعا کنند. در این وقت همه باید از جا بلند می‌شدند و می‌چرخیدند - و پشت به میز و رو به پشتی صندلیهای خود زانو می‌زدند و دعا می‌خواندند. بعد که دعا تمام می‌شد، بزرگ خانواده از پیشخدمتها می‌خواست که غذا سر میزبیاورند و به میهمانان می‌گفت که بشقابهای خود را پر کنند و ناشتایی بخورند و خود را



صحنه دعای صبحگاهی به هنگام فیلمبرداری.

برای کار روزانه آماده‌کنند. برای ما تجسم این صحنه، به‌آن‌گونه که در کتاب آمده‌بود، بسیار گنگ و نامفهوم بود — حتی در فیلمنامه هم نحوه اجرای آن به‌درستی روشن نشده بود، فقط به‌طور خلاصه اشاره شده بود: "دعای صبحگاهی". وقتی ما به این صحنه رسیدیم، چاره‌ای نداشتیم جز این که تمام صحنه را بدیهه‌سازی کنیم و هر کس به سهم خود هرچه به‌نظرش می‌رسید عرضه می‌کرد تا بلکه بتوانیم جزییات آن را روشن نماییم — و پس از تمرین کافی آن را برای فیلمبرداری آماده سازیم. من به‌همراه میکائل گو^۱ که برای ایفای نقش پدر خانواده انتخاب کرده بودم با جولی کریستی^۲ و کودکان و مردم محلی نور

۱) MICHAEL GOUGH

۲) JULIE CHRISTIE

فلک^۱ سعی کردیم جزء جزء آن چه باید در این صحنه اتفاق می‌افتاد بررسی کنیم و پس از تکمیل به آن شکل دهیم" - (لوزی)

اغلب این‌گونه بدیهه‌سازی‌ها کمک زیادی در جهت تکمیل و شکل دادن محتوای فیلم می‌کند و پرواضح است که نویسنده نیز باید با ظرافت هرآن‌چه در بدیهه‌سازی مورد تایید واقع می‌شود بتواند به‌رشته^۲ تحریر درآورد و در فیلمنامه بگنجاند.

" بعضی از بهترین صحنه‌های " موجوداتی در دورنما " پس از بدیهه سازی، دوباره‌نویسی شد و بر مبنای آن فیلم ساخته گردید. به‌عنوان مثال در صحنه‌ای پس از این که کنکا شگر تیر می‌خورد و از طیاره به بیرون پرتاب می‌گردد، کلا " بدیهه‌سازی شد. من آن را دوبار فیلمبرداری کردم. بار اول خوب نشد و وقتی برای بار دوم مشغول فیلمبرداری شدیم، متوجه گشتیم که صحنه باید چیز دیگری باشد. سواي آن‌چه در فیلمنامه نوشته شده بود. شخصیتها در این قسمت باید نقطه اوج فیلم را بوجود می‌آوردند. از این‌رو پس از بدیهه‌سازی، نویسنده آن را دوباره‌نویسی کرد و ما روز بعد مجدداً آن صحنه را فیلمبرداری کردیم. از آن‌جا که این صحنه و همین‌طور صحنه‌های قبلی را در اثر بدیهه‌سازی، دوباره‌نویسی و فیلمبرداری کرده بودیم و برای این که ریتم فیلم بهم نخورد، شاول^۳ نویسنده فیلمنامه، در طول شب، صحنه پردیالوگی نوشت و من سعی کردم تا آن‌جا که ممکن بود در شاتهای آن صحنه از تراولینگ استفاده کنم تا به‌دین وسیله، یک دستی ریتم فیلم حفظ گردد. " (لوزی).

هدف اصولی و اساسی بدیهه‌سازی از دید یک بازیگر، کشف زمینه‌های ناشناخته‌ای است که در بطن بازی نهفته است و آن‌چه در محتوای شخصیت مورد نظر مکتوم است. بازیگر وقتی نسبت به بازیش اعتماد به نفس پیدا خواهد کرد که نکات نهفته در نقشش را خوب بشناسد - و وقتی به آن ریزه‌کاریها دست یافت، با احساس اطمینان بیشتری می‌تواند در جلد شخصیت مورد نظرش برود.

چنین بازیگری علاوه بر دستیابی به خصوصیات نهفته درون شخصیت نا شناخته‌ای که می‌خواهد نقشش را ایفا کند، باید به تجربیات شخصی خود از زندگی در رابطه با مردم دور و برش نیز رجعت نماید.

" یک همچون اتفاقی، موقعی که ما داشتیم روی گالیله برشت کار می‌کردیم، پیش آمد. در آن جا سه جوان بودند که نقش راهبها را بازی می‌کردند. در یک صحنه باید گالیله که در آن موقع مدعی گرد بودن زمین شده بود، به باد مسخره گرفته می‌شد. آن جوانان بایستی برای تفهیم چنین هدفی سعی می‌کردند با مضحکه و رقص نشان دهند که چه‌طور ممکن است کسی بتواند روی یک توپ بایستد بدون این که زمین بخورد. آنها باید مثل دلقکهای سیرک سعی می‌کردند بالانس خود را روی توپ حفظ کنند و نشان دهند که نمی‌توانند و زمین بخورند. یکی از بازیگران غفلتا دست از تمرین کشید و گفت: " من نمی‌توانم چنین کاری را انجام دهم - من اصلاً منظور از این کار را سر در نمی‌آورم ". و من گفتم: " منظور از این کار این است که شما دانشمندی را دست می‌اندازید که در اتاق دیگر این کلیسای قرون وسطایی منتظر صدور رأی هیئت منصفه است ". در این موقع برشت گفت: " آیا کسی که از روی یک طناب نازک راه می‌رود، باید منظور از کارش را درک کند تا به پایین نیفتد؟ " همین‌طور در آن جمع خانمی بود که نقشش این بود که بایستی با اکراه و خست سکه‌ای را از جیب بیرون می‌آورد و آن را به پسر کوچکی می‌داد تا برایش شیر بخرد - و آن خانم نقشش را بلد نبود درست بازی کند. من شیوه‌های مختلفی را جهت انجام نقشش به او گفتم، ولی هیچ کدام از آن شیوه‌ها مؤثر واقع نشد تا بلکه آن خانم بتواند نقشش را خوب بازی کند. برشت و من در این باره به مشورت پرداختیم. برشت گفت: " به نظر من یکی از مهمترین کارهای یک بازیگر این است که او باید با دقت و کنجکاوی در تمام مدت هر آن چه که در اطرافش اتفاق می‌افتد، نظاره کند. این خانم، اکنون حدود پنجاه سال دارد و تا حالا به عنوان یک بازیگر می‌بایستی صدها بار عکس‌العمل مردم را درباره پول نظاره کرده باشد که چگونه بعضی با پول لاس می‌زنند تا با آن وداع کنند، یا بعضی وقتی پول ندارند، با همانی که دارند چه رفتاری می‌کنند، یا بعضی

وقتی پول به اندازه‌ای دارند که اصلاً "برایشان ارزشی ندارد، چه‌گونه رفتار می‌کنند - یا اصلاً" تار و پود و بافت آن پول از چیست؟ وبه هزاران طریق می‌توان درباره آن کنکاش و نظاره‌کرد، فی‌المثل از آن موقع که پول در می‌آورند تا آن موقع که آن را خرج می‌کنند - تا بتوانند طریقی را که زیبنده بازی است پیدا کنند، طوری که هم بازیگر از نحوه ارایه بازی راضی باشد و هم این که کارگردان آن را تاءبید کند و در نمایش جای دهد"، (لوزی)

برای شکافتن و شناختن شخصیتی که بازیگر می‌خواهد بازی کند، کارگردان موظف است بازیگر را از دو نظر مورد ملاحظه قرار دهد: اول، باید میزان حساسیت بازیگر را به‌عنوان فردی معمولی در زندگی عادی و واقعیش بشناسد. دوم، باید میزان حساسیت شخصیتی را که آن بازیگر می‌خواهد ایفا کند، کنکاش نماید - بعد به بازیگر فرصت دهد تا قابلیت خود را بیازماید و آن نقش را تکامل داده و ایفای نقش نماید - حتی اگر قرار باشد بالاجبار تمام فیلمنامه یا قسمتی از آن برای این تطابق تغییر یابد.

قابلیتهای ویژه ۱

بعضی اوقات فیلمنامه دارای ویژگیهایی است که نیاز به کارهای سخت و محیرالعقولی دارد که بازیگر نمی‌تواند آن را انجام دهد. انجام چنین کارهایی چون محتاج به علم و قابلیت خاصی است، از افرادی استفاده می‌شود که دارای چنین خصوصیتی باشند. فی‌المثل دختر خانمی قرار است در قسمتی از نقش کامیون براند، یا مردی قرار است در قسمتی از نقش هواپیمایی را به پرواز درآورد. ممکن است به‌طور استثنایی بازیگری پیدا شود که برای انجام کارهای سختی که به او محول شده خود علم و توان آن را هم داشته باشد، ولی عموماً "چنین بازیگرانی - که همه فن حریف باشند - به‌ندرت یافت می‌شوند و اگر اجباراً" قرار باشد بازیگری چنین کارهایی را انجام دهد، باید مدتها قبل از ایفای نقش، وقت خود را صرف فراگیری آن فن خاص بکند - یا اگر قرار است

بالاجبار تصویری از بازیگر در حین خلبانی نشان داده شود، حداقل یک متخصص پرواز باید در تمام مدت پرواز در کنار او باشد و فقط در لحظات فیلمبرداری به او فرصت داده شود تا عمل مورد نظر را - آن هم تحت کنترل کامل متخصص - انجام دهد. از این رو به بازیگر فقط آن کاری را که قرار است انجام دهد، آن هم در کوتاهترین مدت تعلیم می‌دهند، بعد کارگردان وقتی همه چیز را بر وفق مراد دید، می‌تواند شاتها را در فواصل مختلف فیلمبرداری کند. اگر متخصص پرواز از کاری که قرار است بازیگر انجام دهد راضی نبود، تمرینات مکرر دیگری ضرورت پیدا می‌کند تا جایی که بازیگر تکنیک لازم را فرا گیرد.

" یک موقع در فضای خارجی باید از صحنه‌ای فیلمبرداری می‌کردیم که بازیگر از خانه بیرون می‌آمد، به داخل اتومبیل می‌رفت، بعد ماشین را روشن می‌کرد و از گادر خارج می‌شد. اما موقع فیلمبرداری متوجه شدیم که بازیگر رانندگی بلد نیست. بهمرحال ما مجبور شدیم مدتی را صرف یاد دادن فقط آن فنی به او بکنیم که بتواند ماشین را از گادر خارج نماید. یکی از موارد دیگر وقتی بود که پاتریک مک گوئن^۱ در قسمتی از فیلم باید در یک گروه جاز، طبل می‌زد. او طبل زدن نمی‌دانست، در ضمن مایل هم نبود که درحین فیلمبرداری ادای طبل زدن را در بیاورد، یا در کادری که از او گرفته می‌شد، طبل بیرون قرار بگیرد و او فقط دستهای خود را به عنوان نواختن به حرکت درآورد. از این رو ساعتها قبل از فیلمبرداری وقت خود را صرف فراگیری فن طبل زنی کرد تا توانست آن را به گونه‌ای که می‌خواستیم انجام دهد. بعضی از بازیگران خوب، ترجیح می‌دهند اگر صحنه‌ای احتیاج به مهارت ویژه‌ای دارد، بهر نحو شده، خود آن فن را فرا بگیرند و ایفای نقش کنند". (کول)

برای نقشهای کوچک، بهتر است اصولاً کسی را انتخاب کرد که به آن فن ویژه نیز تسلط دارد. در فیلم " کابوی نیمه شب "، جان شله زینگر از راننده‌ای استفاده کرد که باید جوبوک و راتسو را به فلوریدا می‌برد.

" من از بازیگران زیادی که می‌توانستند ماشینهای سنگین هم برانند استفاده کرده‌ام. در این مورد ما از مردی استفاده کردیم که بازیگر هم نبود، ولی همراه با گروه فیلمبرداری کار می‌کرد. او مستعد ایفای چنین نقشی در قسمتی از فیلم بود و چند سطری هم حرف داشت. ابتدا او خودش اظهار تمایل برای ایفای آن نقش کرد، من هم پذیرفتم. در این‌جا مسئله فقط اراده است. اگر آنها اراده کنند، نصف قضیه حل است. مهمترین مسئله این است که آنها برای این که کارشان را خوب انجام دهند، باید احساس امنیت کنند تا با خیال راحت نقششان را بازی کنند". (جان شله‌زینگر)

خشن مردان^۱ و کارهای پرمخاطره

در بسیاری موارد وقتی برای ایفای نقشی امکان وجود خطر جانی برای بازیگر وجود دارد از بدل‌ها استفاده می‌کنند، ولی هستند بازیگرانی که ترجیح می‌دهند خود این صحنه‌های پرخطر را ایفا کنند، فی‌المثل در فیلم " ماجراهای ژرارد" که توسط یژوی اسکولیموسکی ساخته شد، کلودیا کاردیناله ترجیح داد که خود در میدان گاوبازی نقشش را ایفا کند.

" کاردیناله تا آن موقع هرگز سوار اسب نشده بود. برای انجام چنین صحنه‌ای، حمله گاو وحشی را با برداشتهای زیادی فیلمبرداری کردیم، بعد او سوار جیبی شد و به میدان وارد گردید. در فواصلی که جیب به کندی حرکت می‌کرد، او به پایین می‌پرید، نقش کوتاهی بازی می‌کرد و دوباره سوار جیب می‌شد. برای فیلمبرداری از این صحنه، یک گروه با او در جیب سوار بودند و یک گروه بیرون از محدوده میدان که حرکات او را با لنز تله‌فتو فیلمبرداری می‌کردند. در اصل کسی که در میدان سوار اسب بود و با گاو وحشی مقابله می‌کرد، یک خشن مرد بود. البته کاردیناله مایل بود خودش تمام این کارها را انجام دهد که چون احتمال خطر جانی وجود داشت، نگذاشتم تمام این کارها را او انجام دهد - در ضمن برای القاء دقیق آن

صحنه و برای این که شات ترمیمی به اندازه کافی داشته باشیم، او را سوار بر اسبی کردیم که در میدان تاخت می‌کرد و از خارج میدان، او را از کمر به بالا فیلمبرداری کردیم تا در موقع ادیت، تهییج لحظات خاص را بهتر بتوانیم نشان دهیم. (اسکولیموسکی)

در مورد پیچیدگی کارکردن در یک فضای باز و وسیع در حال اشتعال، در فیلم "موجوداتی در دورنما"، جوزف لوزی چنین توضیح می‌دهد:

"ابتدا ما مکانی را انتخاب کردیم که هیچ نشانی از تمدن در آن وجود نداشت، بعد سه یا چهار جریب محصول نی‌شکر آن را، همان‌طور چیده نشده برای پیش‌بینی احتمالی خریدیم تا اگر نیاز به آن شد یا در حین آتش سوزی خساراتی به آنها وارد گردید، اشکالی پیش نیاید - بعد متخصصین کارهای مخاطره‌آمیز مشغول تدارک و قرار دادن شعله‌های گاز سوز و دیگر چیزها در میان نی‌شکرها شدند، من هم احتیاط را از دست ندادم و با وجود این که متخصصین کارهای مخاطره‌آمیز، آتش را طوری قرار داده بودند که باعث خطری برای بازیگران و تکنیسینهای دست‌اندرکار فیلم نگردد، مع‌الوصف سعی کردم سریعاً در موقع اشتعال، فیلمبرداری را شروع و در اسرع وقت کار را تمام کنم تا اگر احتیاج به برداشتهای دیگری شد، بتوانیم دوباره فیلمبرداری کنیم. ابتدا تصویر به‌صورت لانگ شات فیلمبرداری شد، طوری که هر چیز دیده می‌شد در حال اشتعال بود، بعد با استفاده از دو سه دوربین که هم‌زمان نماهای مختلفی را فیلمبرداری می‌کردند، سعی کردیم در این صحنه تهییج بوجود آوریم. پرواضح است که برای چنین صحنه‌ای مجبور بودیم مواد خام زیادی نیز مصرف کنیم"، (لوزی)

ضمیمه الف ۱

بیلی فرانک روی نیمکت کنار
رودخانه نشسته است .

بیلی (صدا سینک^۲) منظورم اینه که -
خوش به حالت که این جا تنهایی ، خودتی و
خودت ، دیگه دغدغه نداری که هر روز
صبح به عجله خودت را به اداره برسونی و
کارت بزنی و ساعت چهار ونیم عصر هم
برگردی خونه و تمام مدت هم افسارت دست
یکی باشه که هرطور می خواد بتازاند .

بیلی در قایق

(صدا بیرون از کادر - ۳ V/O) اما سفید
پوستان تمام تلاششان اینه که ما همین
اردوگاه را هم ترک کنیم و به شهر برویم .
همین الان من هم مثل هزاران سرخ پوست
دیگر می توانم روانه شهر شوم و در اطراف
اسکیدرو^۴ توی یه سوراخی زندگی کنم . هیچ

۱- قسمتی است از فیلمنامه " حالا دیگر گاو وحشی رفته است " نوشته روس
دونیش ROSS DEVENISH و برای تلویزیون تمس THAMES TELEVISION
نوشته و کارگردانی شده .

۲- صدابرداری سر صحنه ، طوری که صورت بازیگر در موقع بیان کلام دیده شود
و صدا با لبهای او منطبق باشد .

۳- VOICE OFF صدای بازیگر از بیرون شنیده می شود ، درحالی که
تصویر چیز دیگری را نشان می دهد .

کس که دلش به حال ما نمی‌سوزه، چیکار می‌تونیم بکنیم جز این که دود و دم بکشیم و ولگردی کنیم؟

تفسیرگونه (صدا از بیرون کادر V/O)
ماهی‌گیری هیچ وقت برای سرخ‌پوستان ورزش محسوب نمی‌شده. اونا ماهی را به خاطر لذت بردن از وقتشان صید نمی‌کنند. سرخ‌پوستان از ماهی‌گیری فقط می‌خواهند شکم خود و فک و فامیلشون را سیر کنند و این کاری است که در طول سال می‌کنند.

حالا وقتی ماهی‌ها به ساحل برسند، بیلی فرانک^۲ مجبور است همان قوتی را که صید کرده بفروشد تا بتواند چیزی بخرد که با آن دهن زن و بچه‌اش را پر کند.

(صدای فرانک پیر از بیرون کادر V/O)
سرخ‌پوستان خیلی چیزها برای خوردن دارند، آنها مواد غذایشان را در طول تابستان ذخیره می‌کنند تا در زمستان به مصرف برسانند، گوشت خشک می‌کنند، توت خشک می‌کنند، گوشت منقبض می‌کنند و هر کاری شبیه به این‌ها. آنها ولع زیادی دارند، اما برای چی؟ برای هیچی! اونا هیچ وقت زندان نداشته‌اند. هیچ سرخ

بیلی مشغول خالی کردن ماهی از قایق است.

کلوزآپ آل^۱ که تور ماهی‌گیری را به داخل قایق می‌کشانند.

سوزت بریجز^۳ به طرف کلبه‌ای که ماهی در آن دود می‌دهند، می‌رود.

سوزت در داخل کلبه، ماهی قزل‌آلا را از سرفلاب برمی‌دارد

سوزت ، ماهی قزل آلا را از
داخل کلبه بیرون می آورد ،

پوستی بی جهت به این طرف و آن طرف به
دریوزگی نمی رود تا چیزی برای خوردن
بیابد . تمامشون به اندازهء کافی غذا برای
خوردن دارند .

ضمیمهٔ ب ۱

تومی میکروفون را در دست می‌گیرد و از مدعوین داوطلب می‌پذیرد.

تومی:

ایلا دیگه، کسی هست که بتونه آواز
بخونه، برقصه، یا روی دستهایش بایسته؟
... تو چه‌طور عزیزم؟

فرانک:

تو بخون موریس، برو دیگه... تو چه‌طور
جودیت؟

جودیت:

چرا خودت نمی‌خونی؟

موریس:

خودت بخون، فرانک! تو که خوب می‌خونی.

فرانک:

باشه، من می‌خونم.

او نگاهش را به اطراف، روی همه می‌چرخاند، بعد روی سن

می‌رود.

۱- قسمتی است از فیلمنامه " این زندگی شانس " نوشته شده توسط دیوید ستوری DAVID STOREY و لیندسی آندرسون، اقتباس از ناول " این زندگی شانس " THIS SPORTING LIFE که در اصل توسط دیوید ستوری نوشته شده.

میلر:

یالا دیگه فرانک بخون. آواز "از کجا تو فکر می کنی
من می توئم همه اینهار ایدست بیارم" را بخون.

سر و صدای زیادی برای تشجیع او وجود دارد. فرانک، سرش
را به عنوان تاءبید به طرف تومی تکان می دهد و به طرف
نوازنده پیانو می رود تا به او اسم آهنگ را بگوید. نوازنده
پیانو به طرف گروه ارکستر می رود، در حالی که فرانک میکروفون
را جابه جا می کند، آن را جلوی دهان تومی می گیرد تا
حربان را اعلام کند.

تومی:

حضار محترم، اینک کسی را در این جا داریم
که بی همتاست، فرانک ماشین!

دوربین روی فرانک، دست زدن و خنده حضار، موزیک شروع
به نواختن می کند و فرانک منتظر می ماند تا سروصداها خاموش
شود. موزیک دوباره شروع به نواختن می کند.

فرانک:

(می خواند) در این جا، در قلبم، من تنها و مغموم.
فرانک با صدایی دلنشینی، جدی و کمی خجالتی می خواند.
حضار ساکت هستند. - دوربین به عقب تراولینگ می کند تا از
کنار حضار بگذرد و به طرف فرانک بچرخد که مشغول خواندن
است.

۶۹- صحنه خارجی، خیابان، شب.

خیابان ساکت است. لامپ تیر چراغ برقها در فواصل مختلف
روشن است. صدای موتور اتومبیلی شنیده می شود و جاگوار

فرانک داخل خیابان می‌شود. وقتی که توقف می‌کند، موتور اتومبیل با صدای بلندی شنیده می‌شود. این کار عمدی است. موتور خاموش می‌شود. چراغهای اتومبیل را خاموش می‌کند و با حالت نامرتب و بی قواره‌ای پیاده می‌شود.

فرانک:

اوف!

در اتومبیل را می‌بندد. او با حالت خریدارانه‌ای به اطراف خیابان نگاه می‌کند. او در اورکتش فرو رفته و کمی خجالتی به‌نظر می‌رسد. یک پنجره از طرف دیگر خیابان باز می‌شود. صدایی فریاد می‌زند: "تو باید گورت را گم کنی، حرامزاده، تخم‌سگ".

فرانک:

(به‌طرف صدای او بر می‌گردد) منظور

منم که داری داد می‌زنی؟

جوابی شنیده نمی‌شود. او یک لحظه منتظر می‌ماند، بعد به طرف در می‌رود، اما به‌مجرد این که کلید را در داخل سوراخ قفل می‌کند، چراغ از داخل اتاق خانم هاموند^۱ روشن می‌شود. فرانک به بالا نگاه می‌کند و کلید را بیرون می‌آورد. او چند ضربه می‌زند.

چراغ کریدور روشن می‌شود. خانم هاموند، قفل را از پشت باز می‌کند و در را می‌گشاید. خانم هاموند یک کت روی لباس خوابش پوشیده. بدون این که صحبتی بین آنها رد و بدل شود، فرانک داخل می‌شود.

یادداشتی کوتاه دربارهٔ اظهار نظر کنندگان

۱- جان شله زینگر JOHN SCHLESINGER . انگلیسی را در آکسفورد خواند و در همان حال نیز دو فیلم آماتوری ۱۶ میلیمتری ساخت . یکی از آنها به نام " داستان سیاه " مورد توجه بعضی صاحب نظران واقع شد . در سال ۱۹۴۸ آکسفورد را ترک کرد و حدود شش سال بازیگر دوره گرد شد . کارهای این مرحله از زندگیش عبارتند از : " دست تنها " ، " نبرد ریور پلیت " ، " برادر خوانده ها " - سپس - بعد از ساختن یک فیلم مستند " یک شب در پارک " در سال ۱۹۵۶ ، به بی . بی . سی . پیوست و فیلمهای " امشب " و " مبصر " را کارگردانی کرد . بعد از ساختن فیلم کوتاه دیگری به اسم " پایانه " ، برای شرکت فیلمسازی حمل و نقل بریتانیا در ۱۹۶۰ ، روند تکاملی خود را برای ساختن فیلم بلند سینمایی آغاز کرد . از آن موقع به بعد ، فیلمهای " نوعی دوست داشتن " ، " بیلی چاخان " - " دارلینگ " ، " دور از اجتماع خشمگین " ، " کابوی نیمه شب " و " یکشنبه ، یکشنبه " را ساخت - که در سال ۱۹۶۹ ، یک دیپلم افتخار به خاطر " کابوی نیمه شب " و در سال ۱۹۶۱ جایزه شیر طلایی را به خاطر " پایانه " در جشنواره ونیز به دست آورد .

۲- جیم کلارک JIM CLARK . متولد ۱۹۳۱ در بوستن BOSTON . به عنوان کارآموز در اوایل دهه ۵۰ در ایلینگ EALING آغاز بکار کرد و از همان موقع وارد صنعت سینما شد . ادیتور فیلمهای " باکره " ، " حل معما " ، " کدوخور " و " دارلینگ " بود - و مسئولیت ادیت مجدد فیلمهایی مثل " دور از اجتماع خشمگین " و " کابوی نیمه شب " (هر دو بدون این که اسمش در تیتراژ فیلم بیاید) به عهده داشت . در سال ۱۹۷۰ اولین فیلم بلند سینمایی اش را به نام " هر خانه ای باید یکی از آن را داشته باشد " کارگردانی

کرد. در سالهای قبل به نحوی در ساختن فیلم های مستند تلویزیون بی.بی.سی. نیز دخالت داشته.

۳- چارلز کریچتون CHARLES CRICHTON متولد ۱۹۱۵. در والاسی

WALLASEY در اوندل OUNDLE و آکسفورد تعلیم یافت. در سال ۱۹۳۵

کارش را در استودیوهای دن هام DENHAM STUDIOS آغاز کرد و به تدریج

مرحله تکاملی خود را گذراند و فیلم هایی از قبیل "شنهای رودخانه"،

"فیل بچه"، "چیزهای نو ظهور" و "دزد بغداد" را ادیت کرد. در سال

۱۹۴۵ به الینگ پیوست، جایی که موفق ترین فیلم هایش را کارگردانی کرد.

مهمترین فیلم هایش عبارتند از: "برای آنها که در خطر هستند"، "در سیاهی

شب" (قسمت گلف بازیش را کارگردانی کرد)، "قطار ماجراها" (قسمت

آهنکساز را کارگردانی کرد)، "جمعیت لاوندرهیل"، "شکار شده"، "آدرخش

تیتفیلد"، "دل شکسته"، "راز سوم"، "او کسی است که سوار می شود"

در سال ۵۱، "جمعیت لاوندرهیل" به عنوان بهترین فیلم بریتانیا دیپلم

افتخار بی. اف. آ. را نصیب خود کرد - بعدها بیشتر به کار در تلویزیون

مشغول شد - فیلم های معروفش در تلویزیون عبارتند از: "مرغابی وحشی"،

"مرد خطرناک"، "انتقامجویان"، "مردی با چمدان" و "گزارش عجیب".

۴- سید کول SID COLE متولد ۱۹۵۸. تعلیم یافته در شهر وست

مینستر و مدرسه اقتصادی لندن. در سال ۱۹۳۵ به عنوان روخوانی کننده

فیلمنامه در ستولز STOLLS شروع بکار کرد. بعدها تخته گیر سینک

CLAPPER-BOY شد (یعنی کسی که موقع فیلمبرداری صدا سر صحنه،

تخته ای را در دست گرفته، بین بازیگر و دوربین قرار می گیرد و با گفتن

مشخصات فیلم که روی تخته نوشته شده، بریدگی بالای تخته را محکم به هم

می زند) - بعدها در گینز بورو GAINS-BOROUGH کار کرد و بعدتر دو سال

به عنوان ادیتور در بی.بی.سی. به اتفاق ایور مونتاق IVOR MONTAGU و

تورولد دیکینسون THOROLD DICKINSON که او را برای اولین بار درستولز

ملاقات کرده بود و فیلیپ لی کوک PHILIP LEACOCK به اسپانیا رفت تا

از جنگهای داخلی آن جا فیلمبرداری کند. نتیجه این کار فیلمهای اسپانیایی

ا. بی. سی. و پشت مرزهای اسپانیا بود. از آن زمان به بعد فعالیت زیادی در صنعت سینما داشته است. به عنوان ادیتور روی فیلم های " ناوآموز بی خیال " ، " چراغ گازی " و " دستور شدید " کار کرد و به عنوان کارگردان، فیلم های " جاده های میان بر بریتانیا " ، " قطار ماجراها " (کارگردانی صحنه، راننده، قطار) را ساخت. به عنوان مدیر تهیه و اجرایی جهت ساختن فیلم های " مرگ شب " ، " گنجی در قطب " ، " مردی با جامه سفید " و چند فیلم دیگر همکاری داشت. در سال ۱۹۵۶ تهیه کننده تلویزیونی شد و فیلم های " ماجراهای روبین هوود " ، " فقط چهار مرد " ، " مرد خطرناک " ، " مردی با چمدان " را تهیه کرد. سالها معاون مدیر ا. بی. سی. بود و در سال ۱۹۶۴ برای مدیریت کاندید شد.

۵- ولف ریلا WOLF RILLA . متولد ۱۹۲۵ در آلمان. پسر یک نویسنده بازیگر به نام والتر ریلا WALTER RILLA . در سال ۱۹۳۹ وارد کمبریج شد. در ابتدا کارش را به عنوان نویسنده و تهیه کننده در بخش سرویس اروپایی رادیو بی. بی. سی. آغاز کرد، بعد وارد تلویزیون شد و ادیتور اول نمایشنامه های تلویزیون بی. بی. سی. گردید. در سال ۱۹۵۳ کارگردانی فیلم های بلند سینمایی را شروع کرد. مهمترین فیلم هایش عبارتند از: " بدام انداختن یک زن اشرافی " ، " اتفاق خوشحال کننده " ، " انتهای جاده " ، " پیتر غمگین " ، " سرنوشت اقیانوس آرام " ، " ولگرد " ، " فارغ التحصیل رشته احساس " ، دهکده نفرین شدگان " ، " جوان عصبانی " ، " جسی " ، " دنیا دو مرتبه عقب تر " ، " بوسه آشتی " (از متن اصلی ساخته شد) و " لاشه شکار " . در جشنواره فیلم بوستن در سال ۱۹۶۲، فیلم " جسی " سه جایزه نصیب او کرد. او بعضی از فیلم هایش را خود نوشته و همین طور نمایشنامه های زیادی برای تلویزیون نوشته است. از کتابهای منتشر شده او دو ناول است و کتاب A تا Z درباره ساختن فیلم. فعلاً " استاد مدرسه سینمایی فیلم لندن است.

۶- "یرژی اسکولیموفسکی" JERZY SKOLIMOWSKI . متولد ۱۹۳۸ در ورشو. در سال ۱۹۵۹ دانشگاه ورشو را ترک کرد. به اتفاق واجدا WAJDA روی فیلمنامه " جادوگر بی گناه " کار کرد و هم به عنوان بازیگر در آن فیلم ایفای

نقش نمود. با پولانسکی POLANSKI در فیلم "چاقو در آب" همکاری داشت. در سال ۱۹۶۰ وارد مدرسه سینمایی لودز LODZ شد. از میان کارهای زمان دانشجوییش می‌توان "مشت زنی" (خود نیز در آن بازی کرد) را نام برد. از فیلمهای بلند سینمایش می‌توان "ریسپوئیس"، "بی‌اعتنايي"، "دیاپلگ ۲۰ - ۴۰ - ۶۰" (اپیزود)، "ماجراهای ژرارد" و "انتها" را نام برد.

۷- تونی ریچاردسون TONY RICHARDSON متولد ۱۹۲۸ یورکشایر. در کالج اشویل ASHEVILLE و ستمرلند و آکسفورد درس خوانده. در سال ۱۹۵۳ دانشگاه را ترک کرد و به بی.بی.سی. پیوست و اتلور را به نحو تحسین آمیزی کارگردانی کرد. دو سال بعد اولین نمایشنامه‌اش را در وست‌اند به نام "آقای کتری و خانم ماه" تهیه کرد. در سال ۱۹۵۶ با جان آزرین JOHN OSBORNE ملاقاتی داشت و در همان سال فیلم "با خشم به گذشته. بنگر" را در لندن ساخت. در سال ۱۹۵۸ توانست تولید کنندگان فیلم وودفال WOODFALL را جهت سرمایه‌گذاری متقاعد کند. ریچاردسون به همان نسبت که در فیلم پرکار بود، در تئاتر هم بود. در ۱۹۵۵ هم در کارگردانی و هم در فیلم‌نویسی فیلم "ماما، اجازه نمی‌دهد" با کارل رایز KARL REISZ همکاری نزدیک داشت. فیلمهای بلندش عبارتند از: "با خشم به گذشته بنگر"، "میزبان"، "پناهگاه"، "طعم عسل"، "تنهایی دهنده"، "استقامت"، "تام‌جونز"، "عزیزترین کس"، "مادموازل"، "دریا نوردی از جبل الطارق"، "سرخ و آبی"، "حمله هنگ سبک"، "خنده‌ای در تاریکی"، "ندکلی" و "هاملت". در سال ۱۹۶۳ به‌خاطر فیلم "تام‌جونز" دیپلم افتخار آکادمی را نصیب خود کرد.

۸- جوزف لوزی JOSEPH LOSEY متولد ۱۹۰۹ در "لاکراس" LA CROSSE، "ویسکانسین" WISCONSIN در دانشگاه دارتموت DARTMOUTH و هاروارد تعلیم یافته. ابتدا کارش را به عنوان منتقد ادبی نمایشنامه و کتاب، برای تدوین در روزنامه و مجلات شروع کرد، بعد در سال ۱۹۳۱ مدیر صحنه، بازیگر و غلط گیر نمایشنامه‌ها در نیویورک شد. به‌زودی کارگردان شد.

و از دهه ۱۹۳۰ در فیلم‌های زیادی همکاری داشته است. اولین قراردادش به عنوان کارگردان در سال ۱۹۳۷ بود. کارهای اولیه‌اش تماماً "فیلم‌های کوتاه مستند و آموزشی بودند که برای مؤسسات مختلف ساخت، از جمله آنها "پیت رولیوم و عموزاده‌هایش"، "کودکی که پیشرفت کرد"، "جوانی طلوع است" و "تفنگی در دست او" را می‌توان نام برد. فیلمهای بلندش در آمریکا عبارتند از: "پسری با موهای سبز"، "قانون شکن"، "کنکاشگر"، "ام" و "شب بزرگ". پس از رخنه‌های سازمانهای اطلاعاتی آمریکا در سینما، اسمش را در لیست سیاه مک کارتی McCarthy آوردند و در سال ۱۹۵۱ به اروپا رفت - که از آن موقع تاکنون در آن دیار اقامت گزیده. فیلم‌هایی که از آن موقع به بعد ساخته، عبارتند از: "غریبه‌ای در پرسی"، "ببر خفته"، "مردی روی ساحل" (فیلم کوتاه)، "غریبه آشنا"، "اعتماد"، "بزهکار"، "ملعون (لعنتی)"، "حوا"، "پیشخدمت"، "شاه و مملکت"، "مدستی‌بلیز"، "تصادف"، "غریبو (غرش)"، "تشریفات پنهانی"، "موجوداتی در دورنما" و "واسطه".

ترجمه و اقتباس اکبر گلرنگ

زاهدان ۱۶ اردیبهشت ۱۳۶۰

