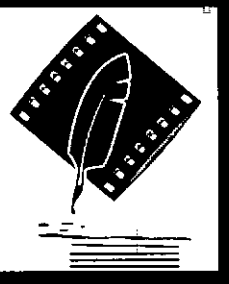

شخصیت‌پردازی در فیلمنامه

مارگارت مهرینگ
ترجمه‌ی حمیدرضا منتظری
(قسمت سوم)

استفاده از تجربیات عملی بزرگانی که در سایه‌ی روش‌هایی خلاق و ابتکاری در عرصه‌ی فیلمنامه‌نویسی به نتایج درخشانی دست یافته‌اند، برای علاقه‌مندان نگارش فیلمنامه می‌تواند بسیار سودمند باشد. چاپ ترجمه‌ی متن زیر - برگرفته از کتاب «نوشتن برای سینما»، از انتشارات بنیاد سینمایی فارابی - با هدف آشنایی با تجربیات مفید و سازنده‌ی برخی از فیلمنامه‌نویسان صاحب‌نام صورت پذیرفته است.

نقد سینما

مضمون داستان

شخصیت خوب، ناگزیر اهدافی شخصی هم دارد. این اهداف از نیازها، محرومیت‌ها و رنج‌های عمیق عاطفی سرچشمه می‌گیرد مثلاً نیاز به کسب احترام شخصی و شکوفایی شخصیتی، نیاز به این که دوستش داشته باشند و به او احترام بگذارند، نیاز به سازنده و خلاق بودن، نیاز به دانستن، نیاز به انتقام‌گیری، دادخواهی، تسلط بر دیگران، ویرانگری، مالکیت و نیاز به ثابت کردن چیزی به خود یا دیگران. انسان هیچ‌وقت از کوهی بالا نمی‌رود فقط برای این که بالا رفته باشد، بالا می‌رود که چیزی را ثابت کند. انسان هیچ‌وقت خود را قربانی نمی‌کند صرفاً برای این که قربانی کرده باشد، بلکه خود را برای طرفداری از چیز دیگری قربانی می‌کند. انسان‌ها مسابقه را نمی‌برند برای آن که پیروز شده باشند، بلکه پیروز می‌شوند که چیز دیگری را به دست آورند. این اهداف شخصی «شخصیت» است که توان لازم برای بالا رفتن از کوه، قربانی کردن خود و پیروزی در مسابقه را فراهم می‌کند. اهداف شخصی همچون مخمری است که رویدادهای داستان را تخمیر می‌کند به بیان دیگر، اهداف شخصی نیروی محرکه‌یی است که داستان را به پیش می‌برد.

شخصیت‌های خوب تا پایان داستان در هاله‌یی از ابهام باقی می‌مانند. بارها با کارهای غیرمنتظره ولی منطقی، ما را به حدس زدن وامی‌دارند. رفتار نهایی‌شان هیچ‌وقت قابل پیش‌بینی نیست ولی قابل درک است. همیشه این احساس هست که هنوز باید اطلاعات بیش‌تری داده شود، منشأهای درونی دیگری آشکار شود و نیروهای دیگری وارد کار شود. ما حس می‌کنیم که «چارلی» مبارزه را نمی‌بازد ولی مطمئن نیستیم. حس می‌کنیم که «زاک» از ادامه‌ی آموزش نظامی انصراف نمی‌دهد ولی این احتمال هم هست که بدهد. می‌دانیم که «جیم» به کمک «پلاتو» می‌رود ولی در نهایت نمی‌دانیم آیا پلاتو زنده می‌ماند یا نه.

اعمال شخصیت‌ها

هر شخصیتی برای منظوری خاص در فیلمنامه جای می‌گیرد. او وسیله‌یی است برای انتقال مضمون فیلمنامه و ابزاری است ساختاری، که داستان را به پیش می‌برد و به نتیجه می‌رساند. شخصیت‌ها آزادانه انتخاب می‌شوند و خلقتشان به گونه‌یی است که با اعمالشان هماهنگ باشند. هر شخصیتی یک هدف داستانی دارد و یک هدف شخصی درونی. هر شخصیتی کار خاصی انجام می‌دهد و به جریان خاصی کمک می‌کند. «جان هاوارد لاوسن» همین سخنان را جمع‌بندی می‌کند و بحث خود را درباره‌ی شخصیت‌پردازی این‌گونه به پایان می‌برد:

«... می‌توان شخصیت‌هایی آفرید که نه عمق داشته باشند و نه تکامل بیابند، به شرطی که تصمیم‌هایی بگیرند و به آن عمل کنند که جایگاهی مشخص در نظام رویدادهای داستان داشته و با کنش اصلی (مضمون) همسو باشد و از این طریق به این نظام وحدت ببخشند».

قهرمان داستان

شخصیت اصلی را «قهرمان داستان» می‌نامیم. او شخصیتی است که تحول اصلی در او بروز می‌کند یعنی همان تکامل شخصیتی. او کسی است که بیش از همه تلاش می‌کند تا به هدف خویش دست یابد و از همین طریق داستان را به پیش می‌برد. قهرمان داستان شخصیتی است که خواننده / تماشاگر با او همدلی می‌کند؛ کسی است که خواننده / تماشاگر بیش از سایر شخصیت‌ها می‌شناسدش. قهرمان داستان فعال است، نه منفعل و بی‌تحرک. او همیشه در معرض خطر است و اگر نتواند به هدفش دست یابد، بخش مهمی از زندگی‌اش خراب می‌شود. قهرمان داستان مجبور است هدفی برای خود تعیین کند و راهبردی مناسب بیابد و تلاش کند تا به هدفش برسد. او باید توانایی و انعطاف‌پذیری لازم را داشته باشد تا موانع را یک به یک پشت سر بگذارد.

«چارلی» قهرمان «جسم و روح» است. او که با تبهکاران همدست است، تحول می‌یابد و رو در روی آنان می‌ایستد. اگر این کار را نکند حرمت شخصی‌اش از بین می‌رود. او مجبور است برای دست یافتن به شهرت و ثروت و اعتبار، فعالانه مبارزه کند و ما بیش از همه‌ی شخصیت‌ها درباره‌ی او می‌دانیم و با او همدلی می‌کنیم. تصمیم‌ها و انتخاب‌های اوست که داستان را به پیش می‌برد. به همین منوال، «زاک» قهرمان فیلم «افسر و آقا»ست، «جیم» قهرمان «شورش بی‌دلیل»، «جان» قهرمان «شاهد»، «کارن» قهرمان «از درون آفریقا» و «آکسل» قهرمان «پلیس بورلی هیلز».

تکامل قهرمان داستان، وسیله‌یی است که از طریق آن مضمون داستان را منتقل می‌کنید، مضمونی که برایتان ارزش دارد. ما از طریق تصمیم‌ها و انتخاب‌های قهرمان و موانعی که پشت سر می‌گذارد و نیز از طریق رشد و تحول او درمی‌یابیم که او برای چه چیزی ارزش قایل است و شما، یعنی فیلمنامه‌نویس، برای چه چیزی ارزش قایلید و از خواننده / تماشاگر می‌خواهید برای چه چیزی ارزش قایل باشد.

عامل تغییر

چون رشد و تحول قهرمان، به منزله‌ی وسیله‌یی برای انتقال مضمون، در عملکرد او تظاهر

می‌یابد، باید شخصیتی هم وجود داشته باشد که کارش تسریع این رشد و تحول باشد. من چنین شخصیتی را عامل تغییر می‌نامم. این شخصیت به منزله‌ی عاملی جدید به زندگی قهرمان وارد می‌شود و ماجراهایی تازه می‌آفریند. او هم به مانند قهرمان، قوی و انعطاف‌پذیر است. مجبور است هدفی را مشخص کند، راهبرد لازم را بیابد و برای رسیدن به آن هدف تلاش کند، ولی او لزوماً مثل قهرمان دچار تحول نمی‌شود. ممکن است وضعیتش تغییر کند ولی معمولاً در شخصیتش تحولی پدید نمی‌آید. عامل تغییر، اساساً در آخر فیلمنامه همان است که در اول بود. هدف قهرمان و هدف عامل تغییر هر دو به کنش داستان مربوط می‌شود اما این دو هدف معمولاً با هم متفاوت یا متضادند. هر دو هدف در یک جهت قرار دارد ولی راه‌های متفاوت رسیدن به آن‌ها، ممکن است با هم تلاقی کند و در این صورت، درام – رقص – شکل می‌گیرد.

تحول

قهرمان و عامل تغییر هر دو می‌خواهند در راه هدفشان قدم بردارند ولی هیچ‌کدام نمی‌توانند، چرا که اهداف متضادشان راه یکدیگر را سد می‌کنند. آن‌ها نمی‌توانند از کنار هم بگذرند و باید راه حلی پیدا کنند. وقتی رویارویی آغاز شد باید آن‌قدر ادامه بیابد تا قهرمان توانایی تحمیل یک راه حل مناسب را پیدا کند اما چون نیروهایشان برابر است، وقوع چنین رویدادی به این سادگی ممکن نیست. هیچ‌کدام از آن دو نمی‌توانند از هدفشان دست بکشند لاجرم، باید رویارویی را تا آن‌جا ادامه دهند که رویداد تازه‌یی موجب رشد و تحول قهرمان شود و او راه حل ممکن را پیدا کند.

برای این رشد / تحول، لازم است که قهرمان با موقعیت‌های جدید و دشواری روبه‌رو شود. باید سدهایی را از پیش پا بردارد، مقاومت‌هایی را در هم شکند، مخالفت‌هایی را خنثی کند، بدگمانان را متقاعد سازد، پل‌هایی بسازد و از پرتگاه‌هایی دوری کند. این موانع قهرمان را مجبور می‌کند تا تصمیم‌های جدیدی اتخاذ کند و رفتار تازه‌یی در پیش گیرد. این رفتار جدید قهرمان موجب می‌شود در او استعدادها و بینش‌های جدیدی کشف شود و همین کشف، رشد و تحول او را میسر می‌سازد.

در «افسر و آقا»، «فولی» عامل تغییر است. هدف او پیدا کردن افسرانی است که بتوانند امر و نهی‌های نظامی را بپذیرند. هدف زاک این است که توانایی‌هایش را نشان دهد و

نماینده‌ی افسران شود. هدف نهایی این دو یکی است، ولی ابزار و معیارشان برای رسیدن به آن متفاوت است. تا وقتی زاک تحول پیدا نکند، فولی نمی‌تواند به هدفش برسد و تا زاک، فولی – یا خودش – را تغییر ندهد، نمی‌تواند به هدف خود دست یابد. یکی از این دو باید تسلیم شود و چون تحول از ویژگی‌های عامل تغییر نیست، زاک باید متحول شود. فولی، زاک را با کمال‌گرایی بی‌رحمانه‌ی خویش تغییر می‌دهد.

در «جسم و روح»، «بن» عامل تغییر است. هدفش آن است که اجازه ندهد چارلی مبارزه‌اش را مفت ببازد. هدف چارلی هم داشتن تأمین مالی است. این دو هدف به هم مربوطاند ولی در تضاد با هم قرار می‌گیرند. بن بارها چارلی را مجبور می‌کند تا به عواقب باختن فکر کند و بالاخره چارلی، با اصرار بن، تصمیم نهایی‌اش را می‌گیرد و برای پیروزی می‌جنگد و پیروز می‌شود.

در «شورش بی‌دلیل»، «پلاتو» نقش عامل تغییر را بر عهده دارد. نیازهای عاطفی او جیم را مجبور می‌کند تا فرد مستقلی شود و برای همیشه اتکا به پدرش را، که از عادات دوره‌ی نوجوانی او بوده است، پشت سر بگذارد.

مخالفان

علاوه بر عاملان تغییر، مخالفان نیز رویاروی قهرمان داستان قرار می‌گیرند. مخالفان، وقایعی را در داستان آغاز می‌کنند که کشمکش‌هایی را در پی دارد و در نهایت به شکست یا پیروزی و زندگی یا مرگ می‌انجامد. این کشمکش‌ها که موانع و نیز آزمایش‌هایی هستند که قهرمان داستان باید بر آن‌ها غلبه کند، خود به بخشی از روند رشد / تحول تبدیل می‌شوند، چرا که موقعیت جدیدی خلق می‌کنند که نیازمند تصمیم‌گیری و برخورد تازه‌یی است ولی چنین موانعی بیش‌تر به «پیرنگ» مربوط می‌شوند تا به‌شخصیت‌ها.

«رابرتس» در «جسم و روح» نقش مخالف را دارد. او می‌خواهد چارلی از مبارزه دست بکشد، حال آن‌که چارلی خود نمی‌خواهد. تمایز میان عامل تغییر و مخالف در نتیجه‌ی کارشان نهفته است. جدال میان عامل تغییر و قهرمان، منجر به رشد / تحول شخصیت قهرمان می‌شود و معمولاً به وضعیتی می‌انجامد که هر دو برنده محسوب می‌شوند اما جدال میان شخصیت مخالف و قهرمان، منجر به تغییر وضعیت می‌شود و عموماً به وضعیتی می‌انجامد که یک طرف برنده و طرف دیگر بازنده است. عامل تغییر و مخالف هر دو مهم بوده و هر کدام در فیلمنامه نقش خاصی را ایفا می‌کنند.

برخی فیلمنامه‌ها، عمدتاً از اعمال شخصیت‌های مخالف استفاده می‌کنند و قهرمان فقط با وضعیت برنده – بازنده سر و کار دارد. «پلیس بورلی هیلز» مثال خوبی در این زمینه است. «آکسل» در آغاز داستان، پلیس پاکدامنی است که ترجیح می‌دهد در دیترویت کار کند. او در پایان فیلمنامه هم باز همان پلیس پاکدامن است که دیترویت را ترجیح می‌دهد، هرچند پیش از حل معمای قتل و دستگیری قاتل، با شخصیت‌های مخالف بسیاری روبه‌رو می‌شود و بر آنان غلبه می‌کند. در حقیقت همین تغییرناپذیری، مضمون فیلم را تشکیل می‌دهد.

تمایز میان عامل تغییر و مخالف بسیار مهم است. این دو نوع شخصیت به واسطه‌ی تفاوت‌های بسیار و کارکرد متفاوت به نتایجی بسیار متفاوت دست می‌یابند. با شناسایی این تفاوت‌ها، بهتر می‌توانید به شخصیت‌پردازی دست بزنید ■