

# بازیگری و سینما



پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی  
پرتال جامع علوم انسانی



... و انسان با «رنج» می آموزد...

ایشیل  
 هر بازی برای آدمی نوعی پالایش است. روح انسان چونان آهن گداخته، محتاج آن حرارت سوزاننده‌ای است که به پختگیش بینجامد. تعبیر ارسطو از تراژدی را به خاطر آوریم که همانا تزکیه عواطف بود، اینک این تعبیر را به تمام بازیهای معرفت شناسانه اطلاق می کنیم. برای آفریدن، راهی جز تحمل درد وجود ندارد و درد همانا تزکیه است، بسودا می گوید «آفرینش از درد جدا نیست»، شرح زندگی آدمیان بر زمین چیزی جز شرح مصائب آنان نیست. برای بازگشتن به بهشت، راه جُل جتا، تنها راه بلوغ و پالایش آدمی است. در تراژدیهای یونانی این پالایش به عذابی دردناک مبدل می شود که گریبان انسان خاکی را گرفته است. آدمی به مصاف خدایان می رود و شکست می خورد و این سایه ناکامی تا ابد بر روح او مستولی می شود. اما امروز، این تعبیر در تراژدیهای بزرگ سویه‌ای دیگر یافته است. آدمی محکوم به شکست نیست بل آن را تجربه می کند تا پالایش یافته از آن گذر کند. اتلوی شکسپیر را به یاد آوریم، سرنوشت تراژیک این سیاه مغربی، نه از جانب خدایان بل از سوی جهل خویش رقم می خورد، او در شب مرگ دزد مونا پس از دریافت حقیقت یکسره پالایش می یابد، اکنون او نه در جهل و پشیمانی که با شناخت و معرفت به آغوش مرگ می رود. یا هملت را به خاطر آوریم:

کاش این تن سخت جان

می توانست همچو شبنم

بگدازد و آب شود...

گداختن روح همواره با معرفتی همراه بوده که بازیگر تراژیک با میل و خواستمندی آن را آرزو می کند، گویی سوبه نگاه اوجهانی در فراسوست. هملت با روح پدرش سخن می گوید اما دیگران هرگز این گفتگورا نمی بینند، او به معرفتی نائل می شود که «رنج» را برایش ارمغان می آورد. هملت در تمامی نمایشنامه شرح این آلام را با روح خویش در میان می گذارد:

آیا بزرگواری آدمی بیشتر در آن است

که زخم فلاخن و تیر بخت ستم پیشه را

تاب آورد

یا آن که در برابر دریایی فتنه و آشوب

سلاح برگیرد و با ایستادگی خویش

بدان همه پایان دهد...

اما این مبارزه درونی همواره با گدازشی توأم است که آدمی را به میان گردباد آلام و مصائب می افکند، اگر انسان تاب تحمل این ریزش و گدازش را داشته باشد چونان فولاد آبداده می شود و این، همان «بلوغ» روحانی اوست. انسانهایی باید که تاب آورند

رخت بر بستنشان به جهان دیگر راحتی چون

آمدنشان بدین جهان

بلوغ همه چیز است...

(ادگار در شاه لیر)

بازیگران تراژیک برای رسیدن به این بلوغ،

مصائب روحی نقش را به جان می خورند.

فالکونتی در ژاندارک، اسموکتونوفسکی<sup>۲</sup> در

هملت و یسوری یاروت<sup>۳</sup> در شاه لیر گویی در



کتابدهای نقش ذوب شده‌اند، «دریافتم که او همان کسی است که دنبالش بودم، یک دختر دهاتی با چهره‌ای صمیمی و درعین حال آکنده از رنج» (درایر در وصف فالکونتی)، اما این رنج، چونان رنج مسیح، شفا دهنده و معجزه‌آسا است. جسم متلاشی می‌شود تا روح آزاد گردد.

مُردن، خفتن، نه پیش  
و پنداری که ما با خواب

به دردهای قلب و هزاران آسیب طبیعی  
که نصیب تن آدمی است پایان می‌دهیم  
چنین فرجامی

سخت خواستنی است...

(هملت)

تمامی انگیزه پالایش در بازیگر، پاسخ به پرسش قدیمی «جاودانگی روح» آدمی است. چرا انسان رنج جسمانی را تحمل می‌کند، آیا این همه گذراست و بازیگر تنها به این فراترود روح در قلمرو جسم شهادت می‌دهد؟ بار دیگر خروج ساخته لاریسا شپتیکو و ساتنیکوف را به یاد آوریم، ساتنیکوف رنج شکنجه آلمانی‌ها را به جان می‌خرد و در برابر وسوسه لودادن دوستانش تنها یک جمله می‌گوید: «پستی و دنائت بشری».

ساتنیکوف روحی است که چون روح پرنس میشکین در ابله داستایفسکی به میان چهار میخ پلییدی گرفتار آمده اما همچنان پاک باقی مانده است، این روح خود را قربانی می‌کند تا بشریت را نجات دهد.

مجروح شده‌ایم

اما از پای در نیامده‌ایم

دل شکسته‌ایم



پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی  
پرتال جامع علوم انسانی



اما به خداوند دل سپرده ایم

(پولس رسول)

بازیگران درونی، همواره خود را به این چهار میخ «شوریدگی» می کشند تا برکشند و از کالبد نقش فراروند. آنان خود را به میان مصیبت می افکنند تا اعتلا یابند اما نه به قیمت فروپاشی قداست روح خویش، بازی آنان گرایش به نیهیلیسم یا مازوخیسم (خود آزاری) ندارد. از درد لذتی نمی برند اما آن را تحمل می کنند تا از آن گذر کنند<sup>۱</sup>. نیهیلیسم «درد» رانه «عارضه» بل «ایده آل» می داند. برای این گونه بازیگران «دژخومنش»<sup>۲</sup> پالایش مفهومی ندارد آنان پلیدی را انکار نمی کنند و همین کارشان را تلخ و زهرآلود می کند. بزرگترین مصیبت برای يك بازیگر، از دست دادن ایمان به ذات روحانی خویش است، هرگاه در این باور خلی وارد شود، بازیگر، ناخودآگاه، راوی دروغین پلیدی خواهد گشت. اگر «ایده آل» به مفهوم «نیک» آن در ذهن بازیگر جای نداشته باشد، محور بازی همیشه متزلزل و ناپایدار خواهد بود.

برای بازیگر پدر خوانده، انگیزه اعمال گذشته این کاراکتر چیست؟ آیا او از تبهکاری لذت می برد؟ یا تبهکاری وسیله ابراز حس پدرسالاری در اوست؟ برای ایفای این نقش آیا بازیگر باید صرفاً سویه پلیدی آن را ایفا کند؟ و در این صورت آیا هرگز برای وی پالایشی وجود خواهد داشت؟

بازیگران دژخومنش، امثال این نقش را بدون در نظر گرفتن سویه نیک در کاراکتر ایفا می کنند، آنان گمان می برند که احساس «تفر» تماشاگر را نسبت به نقش برانگیخته اند، اما در واقع با ارائه

بزرگترین مصیبت برای يك بازیگر، از دست دادن ایمان به ذات روحانی خویش است، هرگاه در این باور خلی وارد شود، بازیگر، ناخودآگاه، راوی دروغین پلیدی خواهد گشت.

تنها بخشی از سیمای نقش، مخاطبان خود را فریب داده اند.

«پدر خوانده» نه درباره مافیای که درباره «اراده انسانی» است.<sup>۳</sup>

بی آنکه قصد تبرئه کردن شخصیت‌های تبهکار در میان باشد توجه را به این نکته جلب می کنیم که برای ترسیم کاراکتر کامل، بازیگر ناگزیر بایستی همه جوانب روحی نقش را درک نموده، هر جزء از «سیمای» را به قدر کفایت منعکس نماید.

اما آسانترین راه برای بازیگران سطحی توسل به «تیپ سازی» است. «تیپ» به معنای مجموعه‌ای از خصوصیات بارز و نمونه نقش، در نگاه اول شاید نمایی ساده از شخصیت آفریده نویسنده باشد اما هرگز راهگشای جهان درونی کاراکتر نیست. بازیگران سطحی با گرایش به علائم قراردادی و تیپیک، لذت مکاشفه درونیات نقش را هم از خویش و هم از تماشاگر دریغ می کنند.

اغلب بازیگران به جای مذاقه، به نمایش حالتی برونمی می پردازند و همین کارشان را کلیشه‌ای می کند» (ژان رنوار) میل به تیپ سازی که اکثر بازیگران را وسوسه



کنش ظریف بازیگر ارائه شخصیت دوگانه‌ای از کاراکتر عیث است (داپرت دونیرو در پلر عوانده ۲ ساعت کاپولا)



می کند، از میل به نمایشگری آنان سرچشمه می گیرد، به یاد بیاوریم شخصیت مفیستو در فاوست اثر گوته و روایت ایشتوان ژابو از این اثر را.

«مفیستو شخصیتی است که می خواهد کانون توجه باشد، آرزو می کند نور افکن فقط روی او بتابد»

(ژابو)

نیهیلیسم و فروپاشنده است. بازی کلاوس ماریا براندائر تماماً بازی نیکلای چرکاسف در ایوان مخوف را به یاد می آورد با این تفاوت که استامپهای او در فیلم ژابو ماهیتی رسواگر و افشاکننده دارد. ما با انسانی روپرو هستیم که به سبب ضعف روانی به صحنه تئاتر متوسل می شود تا تحسین و تمجید تماشاگران او را از ذات قدیسانه خویش دور سازد، او نقش مفیستو را بازی می کند که می تواند اشاره‌ای به ظهور نازیسم نیز باشد، «نژاد برتر» خود را وارث «اندیشه برتر» می داند و به ابراز خشونت و قدرت متوسل می شود تا آن را ثابت کند. اما او هرگز از کرده خود پشیمان نمی شود. بر خلاف

مفیستو روح خود را به شیطان می فروشد تا به «قدرت» و «نیروی ویرانگر» دست یابد، در فیلم ژابو، او بازیگری است که تمایلات فاشیستی دارد، در اینجا ما به یک روانکاو از میل نمایشگری در آدمی می رسیم که از نوع



بازیگران «پالایش گر» که خود را در کانون «درد» می افکنند تا به معرفتی روحی نائل گردند، بازیگران نمایشگر هیچ گونه حسی از فروتنی و تواضع را منتقل نمی کنند، بل اغلب نوعی «وقاحت» در بازی آنان مشاهده می شود، وقاحتی که ناشی از تمایلشان به «قدرت طلبی» است.

بہتر است مفیستورا فیلمی در شرح حال این گونه بازیگران بدانیم، بازیگرانی که مفتون جذابیتهای برونی، وسوسه گرانه و اغراق آمیز نمایشگری شده اند و به جای تجسم حقیقت روحی نقش به فریب روح خود و تماشاگر می پردازند.

«عمل واقعی بازیگر، فریب تماشاگر نیست، بل عملی است درونی که بیشتر متافیزیکی است تا تکنیکی»<sup>۱۲</sup>

(یرژی گروتوفسکی)  
«تکنیک گرایی» هرگاه خود را بنمایاند روح بازی را می خشکاند، حتی در باله و رقص نیز که پلاستی سینه بر هنر درونی بازیگر ارجح می باشد اغلب عنصر واسطه «موسیقی» چونان کاتالیزوری، روح رقصنده یا بالرین را تسخیر کرده، او را به کنش وامی دارد، در این حالت، رقصنده عاری از هرگونه حالت «نمایشگری»، تنها راوی التهابات و تنشهای روحانی خویش می گردد. مشابه اعمال و مناسک آیینی - مذهبی، کاتا کالی، بالی یا مراسم زار در جنوب ایران که همگی تجلی اندیشه‌هایی اسطوره‌ای و ماوراء الطبیعی اند، تکنیک اجرا در این هنرها آن چنان با معرفت روحی اجرا کنندگان درهم آمیخته است که نمی توان آن را باز شناخت، «بازیگر آیینی» از نظر مرتبت

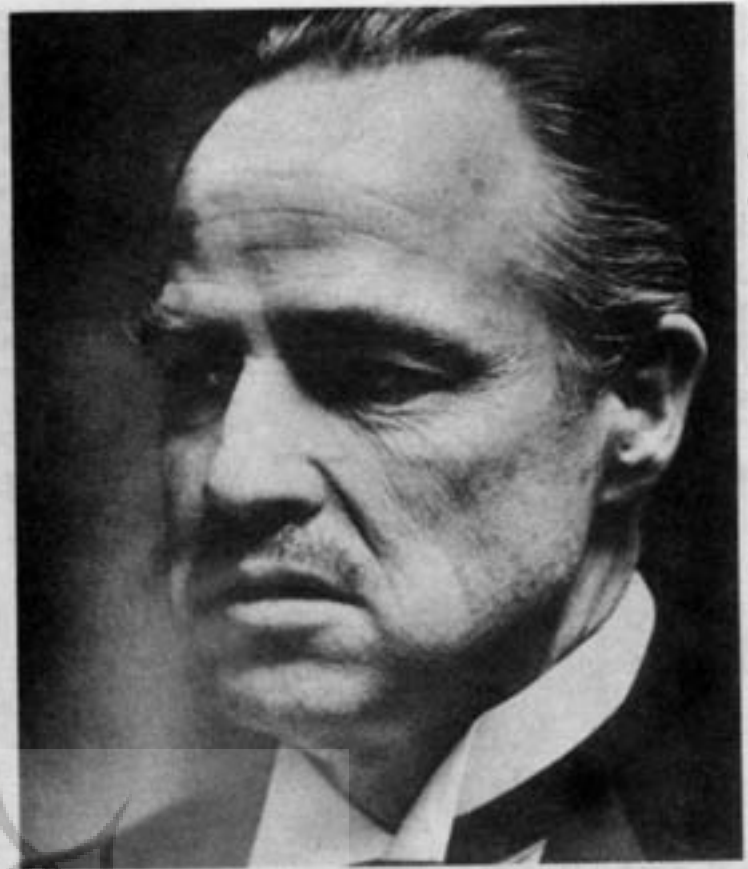
در لحظات آفرینش آزاد، بازیگران گاه اشتباهاتی را مرتکب می شوند که در لحظات عادی نقش غیر قابل بخشش به نظر می رسد، اما در زمان بداهه سازی نه تنها ناخوشایند نیست بل ضروری و اجتناب ناپذیر خواهد بود.

اخلاقی در حدیك كاهن یا قدیس به شمار می رود و اعمالش تماماً بازتاب کنشهایی «فراسوی»<sup>۱۳</sup> اند، هم از این رو، صحنه بازی برای ایشان مکانی مقدس به شمار می آید.

سینما در مقایسه با تئاتر کمتر واجد این ویژگی «آیینی»<sup>۱۴</sup> است، بازیگر سینما اغلب مجبور به ایجاد فضایی ذهنی (Subjective) برای رسیدن به پالایش است حال آنکه در تئاتر نوعی استحاله جمعی بین بازیگر و تماشاگران به وجود می آید.

هر نمایش آیینی دعوتی به يك انقلاب جمعی است - پس بازیگر تئاتر آیینی چون قدیسان می باید به جاذبه‌ای ماوراء الطبیعی اشاره کند، وظیفه او نظیر يك كاهن، جادوی تماشاگر و یکپارچه ساختن این توده بی شکل به وسیله اندیشه‌ای ساحرانه است. هر اندازه او بیشتر جاذبه به خرج دهد موفقتر خواهد بود گویی تماشاگران خود به قصد مسحور شدن به آیین او می گروند و این هماوایی بین بازیگر و بیننده در حین اجرا به يك «عرفان جمعی» می انجامد تجربه‌ای که برای





بازیگر سینما غریب و ناآشناست.

مفهوم پالایش برای بازیگر سینما نه رسیدن به معرفتی جمعی و گروهی، که نوعی «اشراق» و کشف و شهود درونی است. می توانیم این تواضع و «نوستالژی» را در بازی اغلب بازیگران درونی مشاهده کنیم. نبود بیننده و غوغای ناپید یا تکذیب انسان به بازیگر سینما این اجازه را می دهد که از «هویتی» قابل اطمینانتر و بی اثبات تر برخوردار باشد، تنها مخاطب او در بازی، «اتمسفری» است که در فضای خالی ذهنش می آفریند، اگر هم لذتی از این آفرینش می برد لذتی است «شخصی» و «منحصر به فرد»، او ملزم به رعایت هیچ «اسلوب» یا قانون دوجانبه ای نیست، حتی نیازی به سحر و جادو نیز ندارد، بازی او تنها «بودنی» ساده است و نه بیشتر، تزکیه برای او صدقاتی است که در اعمال خویش نهفته دارد و این همان جادویی است که در همه ما نیز ریشه دارد. معجزه بازیگر، نمایش آن جهان ساده و

بدیهی است که در درون آدمی جریان دارد، از این رو تنها ویژگی شاخص او «حضور» است، اما این حضور ساده اگر با صدقاتی درونی توأم نباشد فاقد ارزش ماهوی است. در حقیقت بازیگر سینما به جای دانش تکنیکی محتاج به بینش روحی است، او همواره نیازمند صدقاتی در اعمال زندگی شخصی خویش است تا بر نقش تأثیر گذارد و آن را «زنده» سازد. برخلاف تئاتر که جادوی بازیگر توأم با اصول و قوانینی خاص است، بازیگر سینما «آینی شخصی» را راهنمای آفرینش نقش قرار می دهد، مفهوم آیین برای او تنها انطباق روحی با جهان نیالوده درون است، او در اینجا مجاز است آیین و سلوک روحی خویش را بیافریند، گویی سینما به آسانی ذهنیات و اندیشه های مکنون او را آشکار می سازد بی آنکه تشریفات و آداب (Ceremony) خاصی را بدو تحمیل کند.

فی المثل فلسفه ماسک یا صورتک (Persona) آن گونه که برای بازیگر تئاتر مطرح است در بازی سینمایی جایبی ندارد. حتی المقدور از گریم احتراز می شود، هر آنچه که چهره بازیگر را پویاتر نشانده از فریب و نمایشگری است. ایوان مخوف را به یاد بیاوریم و آن گریماس<sup>۱۳</sup> چهره چرکاسف را، آیزنشتاین چهره پلیدی را با ماسک برجسته می کند، این عمل او (گریماس چهره بازیگر) که ریشه در تئاتر آیینی دارد اصولاً جلوی تجلیات روحی بازیگر را می گیرد. اگرچه هنوز بسیاری از بازیگرانی که در سینما گریم می شوند و به هیئت کاراکتر فرضی در می آیند اما بهترین شکل برای انطباق بین بازیگر و نقش، شباهتهای چهره بکر و دست

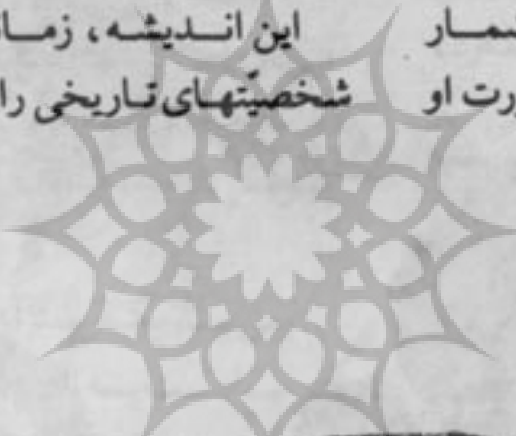


نخورده او با کاراکتر می باشد. حتی استادترین  
 گریمورهای جهان نیز نمی توانند جاذبه و روح  
 پوست زنده انسانی را بیافرینند، به گریم بوخنر  
 (Bochner) بر چهره براندودر پلر خوانده دقت  
 کنیم، این گریم که یکی از شاهکارهای  
 مینیاتورسم بر چهره به شمار می آید در نهایت،  
 حکم ترمزی را برای بازیگر دارد. چهره براندودر  
 لحظات واکنشهای پوشیده و ظریف پوست  
 صورتش این تعارض را نشان می دهد<sup>۱۸</sup>.

و اکنون به فالکونتی در ژاندارک باز  
 می گردیم چهره ساده و دست نخورده او چونان  
 معبدی برای تجلی ذات کاراکتر به شمار  
 می رود، درایر هیچ رنگی به صورت او

نمی زند هرچه هست قابلیت چهره و پوست  
 زنده اوست، استفاده نکردن از گریم این فرصت  
 را به پوست زنده اش می دهد تا آزادانه به  
 حرکت درآمده آینه روح او گردد. سینما تنفس  
 پنهان این پوست را ثبت می کند، نابترین  
 بازیهای سینمایی ثمره رهایی پوست بازیگر از  
 قیود منجمد کننده ماسک سازی می باشند، هر  
 ماسک نوعی قالب یا کلیشه تیپ سازی به شمار  
 می آید چه برای صورت استفاده شود و چه برای  
 اندام، در هر حال مانعی است برای پالایش  
 روحی بازیگر.

این اندیشه، زمانی که بازیگر نقش  
 شخصیت‌های تاریخی را بازی می کند بیشتر



پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی  
 مقاله علمی پژوهشی

گویی در کالبدهای نقش خوب شده‌اند  
 (فالکونتی در مصائب ژاندارک اثر درایر)





شیرین نگاه علم انسان و مطالعه است فریبگی  
 پرآمال جامع علوم انسانی

مجموعه آثار دکتر سید علی حسینی



همواره چهره بر نقش مقدم است  
 (عملت به روایت لارنس اولیویه و آلبرت فینی)

مجموعه آثار دکتر سید علی حسینی



مطرح می شود. در اینجا مسئله گریم و شبیه سازی چهره او با نقش به نظر اجتناب ناپذیر می آید. اما این امتیاز حتی شامل شخصیت های معروف دراماتیک نیز نمی شود، فی المثل به سه روایت هملت در سه سیمای سارا برنارد، لارنس اولیویه و آلبرت فینی توجه کنیم: در مورد اول ظرافت و شکنندگی روح هملت را در سیمای یک بازیگر زن رؤیت می کنیم که هیچ گونه گریم مردانه ای بر چهره خویش به کار نبرده بل تنها با پوشیدن لباس یک پرنس، حساسیت روحی او را تجسم بخشیده است؛ اما لارنس اولیویه روایتی ملی گرایانه از هملت را به تماشا می گذارد، رنگ موی او تماماً بور و آرایش انگلیسی تبار می باشد، توجه و دقتش به ظرافت های اعمال اشرافی، آن گونه که شایسته یک شاهزاده است، به ما خاطر نشان می کند که شاهد یک بازی از بازیگری شکسپیری هستیم، او نیز چونان سارا برنارد ظرافت و حساسیت روحی هملت را برجسته نموده است اما در غلافی از یک اشرافیت (آریستوکراسی) انگلیسی؛ و سرانجام به سیمای آلبرت فینی در هیئت هملت بنگریم، جوانی آشوبگر، با اراده ای توانمند نوعی هملت

مردن که آمیخته ای از معرفت روحی و عصیان اخلاقی انسان معاصر است، او برخلاف چهره کودکانه سارا برنارد، سیمایی مصمم و سلحشورانه دارد و برعکس هملت اولیویه، ریشی صورتش را پوشانده است؛ در هر سه مورد، چهره بازیگران بر نقش اولویت دارد، در واقع هر کدام از این چهره ها بخشی از چهره پنهان هملت را ترسیم می کنند، بدون این بازیگران و دیگرانی نظیر ژان لویی بارو، جان گیلگاد، اسموکتونوفسکی، ریچارد برتون و اسکار ورنر تصور هملت غیر ممکن به نظر می رسد، در نهایت این چهره اصیل و بکر آنان است که روح هملت را منعکس می کند و این چهره هر بار به نوعی منحصر به فرد و یگانه است.



پس بازیگر برای رسیدن به پالایش می بایست به یک «اطوار زدایی» (Non-Figurative) نائل گردد، آنچه او را برجسته می کند میزان اعتمادی است که به کردار درونی خویش خواهد داشت، هر قدر این اعتماد بیشتر باشد مرز بازی و زندگی کمرنگتر می شود تا آنجا که بازی به «زندگی» مبدل می شود. اما این نوع



زمان بی عملی زمان نگاه به عمل نهایی است  
(اسموکتی اسموکتونوفسکی در هملت  
ساخته گر بگوری کوزی شنف)

۷۰  
فازلی

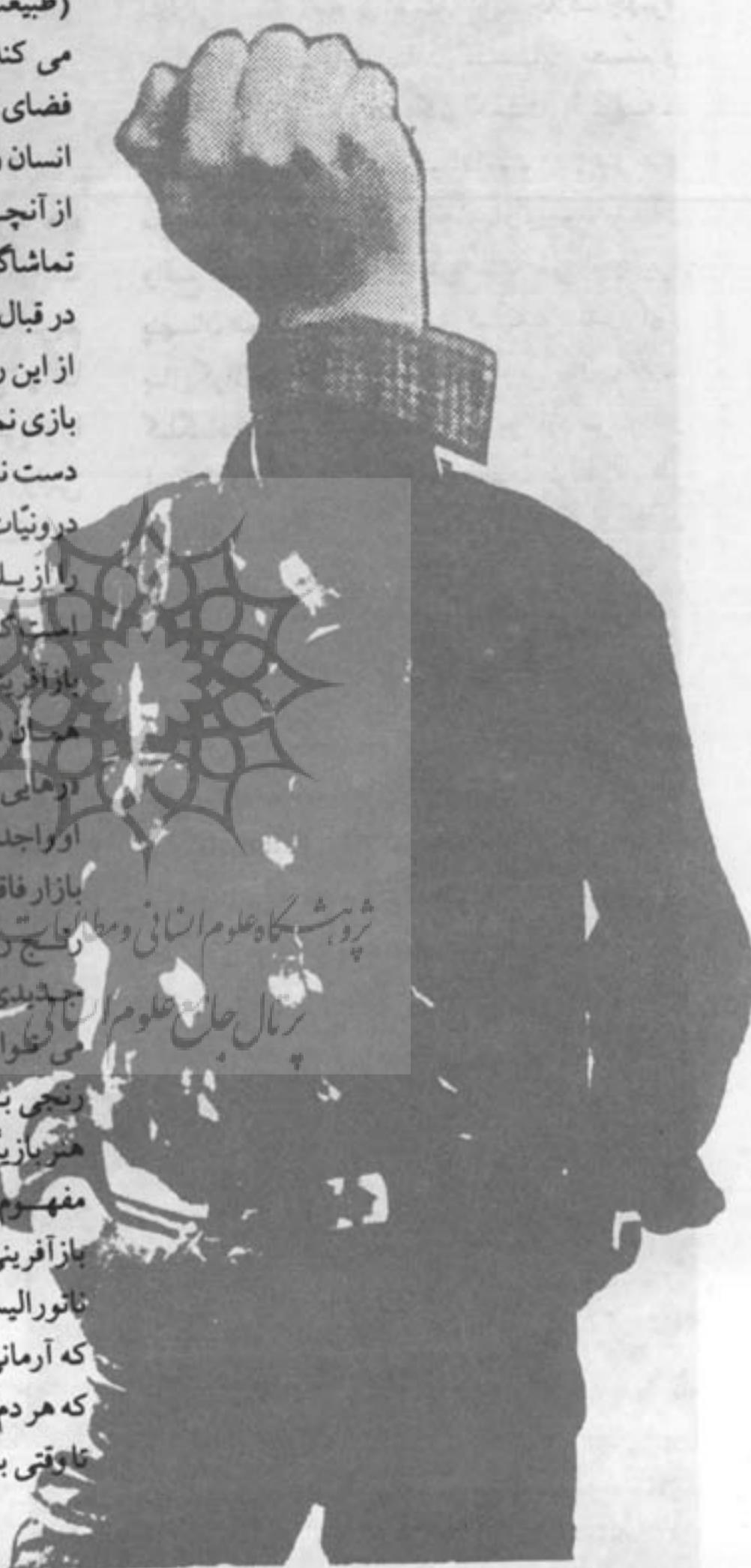


پالایش مطلقاً با مفهومی که از ناتورالیسم (طبیعت گرایی) در ذهن وجود دارد تفاوت می کند. در ناتورالیسم عنصر تخیل، فانتزی و فضای ذهنی وجود ندارد تنها عمل عینی از طریق انسان واقع می شود، به بیانی دیگر تنها گزارشی از آنچه در زندگی واقعی روی می دهد به تماشاگر عرضه می شود بدون هیچ موضع گیری در قبال بازآفرینی (Recreation) آن واقعیت. از این رو فیلم مستند هرگز دارای ارزشی از لحاظ بازی نمی باشد چون بازیگران آن به بازآفرینی دست نمی زنند و هرگز لذتی از مکاشفه درونیات خویش نمی برند. آنچه هنر يك بازیگر را از يك فرد عادی جدا می کند سیر و سلوکی است که او را از نمایشگری جدا کرده تا مرز بازآفرینی زندگی ساده می کشاند، او در نهایت به همان فرد عادی مبدل می شود اما به قیمت درهایی، از قیود نمایشگری. به همین سبب بازی او واجد جادویی است که يك فرد عادی کوچک و بازار فاقله آن است، او این توان را دارد که هر بار رنج روحی تازه ای را متحمل شود تا هیئت جدیدی را تجسم بخشد اما آدمهای عادی تنها می توانند خود باشند بی آنکه در این راه نیز رنجی به خرج دهند. پس پالایش منحصر به هنر بازیگری و در سطحی بالاتر از آن، هنرمند به مفهوم کلی است، هنرمندی که وظیفه اش بازآفرینی جهان جدیدی درون جهان روزمره و ناتورالیستی پیرامون خویش می باشد، جهانی که آرمانی و یکتاست و ثمره رنجهای روحی است که مردم آبداده تر و پرصلابت ترمی گردد.

تا وقتی بهار باز گردد

من اینجا در بیابان

کار می کنم و کار می کنم



پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات اجتماعی  
پرنال جلی



روزه می گیرم و روزه می گیرم  
رنج می کشم و رنج می کشم...  
(یک بلاگویرازیه روسی)

\*\*\*

### • عمل وی عملی

«به بار آمدن» و «آنگاه» «بردادن» همه نکته‌ها  
اینجاست...

اینتر ماریاریلکه  
میل به کنش یا عمل از بنیادپترین امیال انسانی  
است، آدمی همواره در آرزوی به جای گذاشتن  
یادبودی از خویش است تا در اذهان زنده بماند،  
این آرزو تنها از طریق اعمال وی بر آورده  
می شود. در واقع کنشهای انسانی، تنها راه  
ثابت کردن آن آرمانی است که بدان ایمان  
می ورزد، اما این کنشها تنها زمانی دارای  
اصالتی گوهر وار خواهند شد که از میلی درونی  
برخیزند در غیر این صورت اعمال تنها به  
«اطواری» سطحی مبتدل می شوند. مهمترین  
نکته در این مورد برای بازیگر توجه به این اصل  
خواهد بود که «همیشه انگیزه بر عمل مقدم  
است» اگر چنانچه آدمی در وضعیتی قرار گیرد که  
اعمال او با آرمانش در تعارض باشند بایسته  
است که دست از عمل بشوید، این  
«بی عملی» شبیه سکوتی است که در بین دو  
فراز از یک قطعه موسیقی می شنویم، نوعی  
کسوف زیبایی شناسانه، که بدون آن روح بازی  
نابود می شود.

بازیگران نمایشگر اغلب با بی توجهی به این  
نکته گمان می برند که آفرینش کارا کتر تنها از  
طریق نمایش اعمال وی میسر است،  
استانیسلاوسکی این مبحث را تحت عنوان  
«عمل برونی» و «عمل درونی» توجیه می کند،

در حقیقت بازیگر سینما به جای  
دانش تکنیکی محتاج به پیشش  
روحي است، او همواره نیازمند  
صداقتی در اعمال زندگی  
شخصی خویش است، تا بر  
نقش تأثیر گذارد و آن را زنده  
سازد.

به زعم او هر انسانی من جمله بازیگر، همواره در  
حین یکی از دو حالت کنش برونی و یادرونی  
می باشد اما او نیز کنش درونی را به مثابه  
زنجیری از روابط علت و معلولی توصیف  
می کند، در واقع منطق عمل و عکس العمل را  
پایه کنشهای درونی بازیگر می داند و این  
برداشت اساساً با مفهوم «بی عملی» که مورد  
نظر ماست تفاوت می کند. بازیگر  
استانیسلاوسکی حتی در لحظات مونولوگ نیز از  
قید تأثیر و تأثرات محیط خارج نیست، مفهوم  
«تنهایی» آن گونه که پیشتر مطرح کردیم برای او  
وجود ندارد، از این رو او در عالیترین شکل خود  
همواره ابزار دست نویسنده خواهد بود، شعور او  
در یک تناوب دائمی بین عمل و عکس العملهای  
درام گرفتار شده و اجازه رهایی از شرایط  
پیشنهادی آن را نخواهد داشت. در اینجا  
کوشش برشت را در جهت شکستن این «شرایط  
تحمیلی» که درام بر بازیگر تحمیل می نمود  
می توان نوعی ارادت به بلوغ شعور آدمی تفسیر  
کرد، او با احترامی که برای تکامل اندیشه بازیگر  
از دراماتورژی ارسطویی تا درام نویسی مدرن  
قائل بود، این امتیاز را به هنرپیشه داد تا از خطوط



روایتی درام خارج شود و تفسیری نوین و فراکاراکتری (Para Personality) از نقش ارائه دهد. اما نهایتاً تلاشهای برشت نیز در قالبی سیاسی محصور ماند تا آنجا که بازیگرش به جای مفسر روح انسانی به مبلّغ رادیکالیسم سیاسی تبدیل شد. اما امروز اندیشه «بیگانه سازی» و «فاصله گذاری» که ملهم از تئاتر Epic برشت بود جای درست خود را در هنر بازیگری یافته است. مفهوم «ببی عملی» را اگر ریشه یابی کنیم به نوعی از این فاصله گذاری خواهیم رسید. زمانی که بازیگر از خط درام جدا شده و تفسیری شخصی از نقش ارائه می دهد به نوعی از قوانین عمل و عکس العمل درام عدول می کند، این کنش او اگر خودآگاه باشد به مثابه کنش «شعور برانگیخته» است که اغلب تأثیری «عینی» و «آگاهانه» بر مخاطب خواهد داشت، و اگر ناخودآگاه باشد به مثابه دیالوگی است که روح او با روح تماشاگر برقرار می کند در هر دو صورت بازیگر برای رسیدن به این مرحله به بلایی عملی یا همان سکوت در مقابل عمل درام دست می زند، این سکوت چون آرامش قبل از طوفان خبر از عملی غیر منتظره و خلاف تصور می دهد.

بازیگر، جریان نمایش را قطع می کند تا در خود «مداقه» کند. این لحظه ممکن است از نظر زمانی طول بکشد اما دارای ارزشی حیاتی است. می توان آن را نوعی «تعلیق» (Suspense) در بازی تعبیر کرد، تعلیقی که احساسی از انتظار را در تماشاگر برمی انگیزد. امروز این میل به مداقه و بی عملی را در بازیهای رابرت دونیر و در سینما به خوبی مشاهده می کنیم، او در مقاطع خاصی خود را از جریان





روابط عمل و عکس العمل درام جدای کند و به تعبیری از «جریان بازی» کناره می گیرد».

در این لحظات آنچه دنیسورا تمایز می بخشد «سکوت» و «سکون» تفکر بر انگیزی است که او را احاطه می کند، بی عملی او در جمع بازیگران دیگر به مثابه نفی شعور انسانی است که منطبق اعمال روزمره ارضایش نمی کند، در بازی او منشأ صدور اعمال، انگیزه های خارجی نیستند بل این باورهای بنیادین ذهن او هستند که مانند الگوهای ثابت (Archetype) ساختارهای منش او را می سازند. به همین سبب بسیاری اوقات جواب کنشهای همبازی (Partner) خود را نمی دهد، کار او مانند شطرنج بازی است که در عین حدس زدن از انگیزه بازی حریف خود، می بایستی به خط سراسری بازی خود وفادار بماند، در غیر این صورت تنها جواب حرکت حریف خود را می دهد و بازی خود را فراموش خواهد کرد، او مجبور است که خود را از «دام» جواب دادن به علائم محیطی برهاند تا اعمالش بازتاب عرفان درونی خویش گردد».

در عین حال بی عملی نوعی جواب «ادن» به ندایی «فراسویی» است گویی بازیگر خود را به اصلی بنیادی پای بند می سازد، اصلی که همواره به عنوان راهنمای اعمال او محسوب می شود و به جای تسلیم در برابر روابط علت و معلولی، به «چرایی» این امور می پردازد. بازیگر در لحظات بی عملی فراغت این را می یابد که در ذات امور مذاقه کند و به یک معرفت هستی شناسانه از وقایع نائل گردد. او دیگر بازیگر نیست بل به مقام «ناظر»<sup>۱۵</sup> یا «دانای کل» درام اعتلا می یابد. آنچه او می اندیشد یا انجام می دهد تفسیر شخصی

بازیگران سطحی با گرایش به علائم قراردادی و تیپیک، لذت مکاشفه درونیات نقش را هم از خویش و هم از تماشاگران دریغ می کنند.

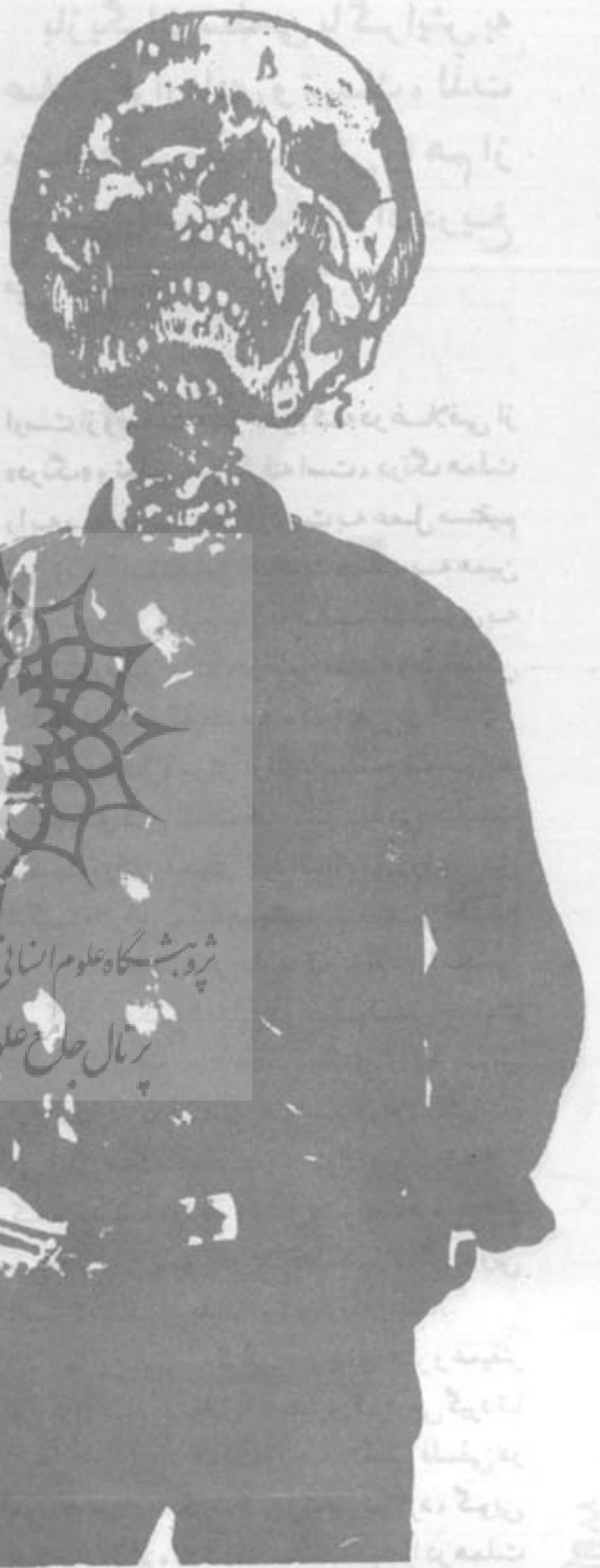
اوست از وضعیت موجود که در غلافی از «درنگ» و تعلیق جای گرفته است، درنگ هملت را به یاد آوریم. چرا او دست به عمل مستقیم نمی زند؟ آیا تمامی عظمت هملت به همین درنگ روحی او نیست؟ او مانند ناظری به تماشای سیر حرکت درام می نشیند و در خویش مذاقه می کند که فلسفه بودن آدمی در چیست. مفهوم «عمل» برای او تنها پاسخ به شرایط پیشنهادی درام نیست که اگر بود می بایست نخست به قتل عموی خود اقدام می ورزید. بل انگیزه ای است که همیشه بر عمل مقدم می باشد. هملت می داند که درام او را مجبور می کند تا عکس العملی در قبال پلیدی جنایت عمویش انجام دهد اما این واکنش را به تعویق می اندازد و در مقابل خواست درام «سکوت» می کند. سکوت هملت به عنوان درنگ انسانی که «اندیشه» را بر «عمل» ترجیح می دهد شاخصترین نمونه در آفریدن کاراکتری درونی است که شکسپیر بدان دست یازیده است.

اما این اندیشه گرایی هرچه ژرفتر و عمیقتر می گردد درام در تعلیق شدیدتری قرار می گیرد تا آنجا که می توان هملت را چون تأملی فلسفی در میان درامهای دیگر شکسپیر توصیف کرد، گویی شکسپیر انگیزه تلاشهای پیشین خود را در هملت



زیر سؤال می برد، اساساً چرا آدمیان دست به عمل می زنند؟ آیا اعمال بدون انگیزه و صرف می توانند راهگشای نیازهای درونی انسان باشند؟ و اگر خیر، چگونه می توان «عمل راستین» را از «عمل گرای» ساده تشخیص داد؟

انسان در طول زندگی خود به اعمال بسیاری دست می زند، بسیاری از این کنشها حالتی غریزی و خودکار دارند نظیر خوردن، خوابیدن، راه رفتن، سخن گفتن و اندیشیدن، اما در این میان شاید تنها چند عمل راستین وجود داشته باشد. اگر از انسان درباره گذشته اش سؤال کنیم بی شک تنها همان چند عمل خاص را به یاد خواهد داشت گویی تمام زندگی آدمی بهانه ای بوده است برای انجام همین چند کنش اصلی، او تمامی عمر خود را در حالت «بی عملی» و انتظار برای رسیدن لحظه عمل راستین خود سپری کرده است، درست نظیر ساختمان یک درام، در زندگی انسان نیز حالتی از تعلیق و سکوت وجود دارد که منتظر لحظه «کنش نهایی» است. آدمی در طول عمر با «چرا»های بسیاری روبرو می شود که برایش به صورت انگیزه های این کنش نهایی جلوه می کنند، علامتهای سؤالی که او را از زندگی روزمره و تکرار اعمال ساده باز می دارند. در این میان بسیارند آدمهایی که کنش راستین و نهایی را فراموش می کنند و خود را در اعمال ساده غرق می کنند، زندگی اینان چون مجموعه ای از اعمال ساده و علت و معلولی عاری از تأمل و مذاقه در خود و جهان پیرامون خویش است. اما وجود عمل راستین به عنوان انگیزه اصلی نیروی اراده از آن بشریت به مفهوم کلی است. اراده



پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی  
پرتال جامع علوم انسانی



توانمند بشر همیشه معطوف به عملی است «یگه» و «جاودانی»<sup>۳۰</sup> و برای همین، انسان می‌بایست در انجام آن مذاقه کند. برای پاسخ دادن به معمای آفرینش ابتدا به سکوتی ژرف یا همان بی‌عملی نیاز است، میزان توانایی اراده انسان به میزان تعمق او در مدّت بی‌عملیش وابسته خواهد بود. در واقع گریز از کنشهای ساده، نوعی زمینه‌چینی برای ابراز کنش نهایی اوست، آپوکالیس (مکاشفه یوحنا) را به یاد آوریم:

بَرّه مُهر هفتم را گشود

پالایش منحصر به هنر  
بازیگری و در سطحی بالاتر از  
آن، هنرمند به مفهوم کلی است،  
هنرمندی که وظیفه‌اش بازآفرینی  
جهان جدیدی درون جهان  
روزمره و ناتورالیستی پیرامون  
خویش می‌باشد.

و

جهان را سکوتی در گرفت<sup>۳۱</sup>

خداوند، جهان را در سکوتی ژرف غرق می‌کند، مهر هفتم به تعبیری همان زمان بی‌عملی جهان است. خداوند این فرصت را به انسان می‌دهد تا در فراغت و سکوت، خود و جهان را ارزیابی کند و اکنون این سکوت و بی‌عملی خداوند همچنان ادامه دارد و چه بسا درنگ انسان نیز ناشی از همین سکوت الهی است. درامای اندیشمند امروز، تماماً تصویری از این بی‌عملی را در سیمای کاراکترهای خموش و مهیب خود ترسیم می‌کند، انسانهایی که چون ستونهایی از اراده‌ای نادیدنی آینده جهان را پیشگویی می‌کنند. حدیث بی‌عملی در قاموس اینان را در حکایتی از هرمان هسه که توصیف «نظاره‌گری»<sup>۳۲</sup> استاد بودایی است باز می‌شنویم. استاد جویشی حالتی آرام و مهربان داشت و چونان به اعتدال رسیده بود که مطلقاً هم از سخن گفتن و هم از تعلیم دست باز کشیده بود زیرا لفظ ظاهر است و او مصمم بود که از هر ظاهری اجتناب ورزد

وقتی که شاگردان و راهبان و نوآموزان

در خصوص معنای جهان و خیر اعلا

به سخنان حکیمانه و آتشبازی روشنفکرانه مشغول بودند

او ساکت بود و تنها نظاره می‌کرد...

سکوت استاد بودایی هرمان هسه نظیر

سکوت ساتنیکوف در عروج یا سکوت الکساندر

در ایثار (پایان فیلم) حالتی فراسوی و پیشگویانه

دارد، در چهره مهیب اینان تنها می‌توان «حضور»

نیروی مخارق العاده و آخر الزمانی را دید که خود

را لحظه‌ای چند می‌نمایاند و سپس ناپدید

می‌گردد، از این رو بازی این بازیگران تماماً

بازتاب این «نگاه جادویی» به فراسوست.

نگاه اِرلاندر و زفسون به تابلوی داوینچی،

ستایش مجوسان<sup>۳۳</sup> را در ایثار به یاد بیاوریم. شاید

بتوان کنش راستین او در پایان فیلم را نتیجه همین

تأمل در تابلوی جادویی داوینچی دانست.

الکساندر چون هملت نیازی به عمل راستین در

خود حس می‌کند، او از هملت انتقاد می‌کند که

چرا دست به عمل نمی‌زند اما خودش نیز تا

زمانی که ماهیت عمل راستین را نشناسد قادر به



«بی عملی» شبیه سکوتی است که در بین دو فرآیند از یک قطعه موسیقی می شنویم (رابرت دنویر و درو رائنده تاکسی)



شوشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی

سرنوشت خود را با انتخاب عمل راستین خود می آفریند، آنچه بدان ایمان می ورزد و در توان اوست تا فراچنگ شعور خویش کشد.

\*\*\*

برای بازیگران راستین، زمان بی عملی «زمان نگاه» به عمل نهایی است. هر کدام به فراخور توانایی معارف روحیشان قادر به انتخاب اعمال راستین خویش می باشند و هر یک به نوعی، تفسیر خود از جهان را در این نگاه به آینده بیان می کنند. بیهوده خواهد بود اگر عمل راستین را محدود به تعریفی مشخص کنیم. به تعداد اندیشه‌های انسانی، اعمال راستین وجود دارند

کنش درستی نخواهد بود. فیلم تبارکوفسکی سعی بر کشف این عمل راستین دارد. الکساندر مانند سلحشور بودایی به ما می گوید که ذات انسانی در جستجوی عمل نهایی و یگانه‌ای است که از عهده تفسیر جهان برآید، تا قبل از انجام این عمل نهایی آدمی باید خود را در یک بی عملی مجاب کننده قرار دهد تا زمان بلوغ روحیش فرا رسد، در این هنگام سکوت او آکنده از حسّی بشارت دهنده و امیدوارانه خواهد بود که خبر از انجام کنشی راستین می دهد. گویی ما همگی خواسته یا ناخواسته به سوی نقطه‌ای پیش می رویم که سرنوشت ماست، اما هر انسانی



اما همگی در گوهر خویش مشترکند - اشاره به جهانی در «فرا سو».

★★

• آفرینش آزاد: (جادوی بداهه)

بازیگر، همزمان آفریده و آفریننده است...

یرزی گروتوفسکی  
مهمترین خصیصه ذهن بازیگر گرایش به «نوجویی» و «آفرینش» بی قید و شرط است، لحظات بداهه سازی در کار بازیگران خلاق نوعی عکس العمل روانی نسبت به چهارچوب بسته درام به حساب می آید. در این حالت کنش بازیگر از سویه پیشنهادی متن خارج شده و به تفسیری نوین و خلق الساعه از نقش می انجامد، مثل تکنوازی که ناگهان با ساز خود از دستگامی به دستگاه دیگر مانور می دهد (مدولاسیون<sup>۳۵</sup>) بازیگر نیز این توان را در خود می بیند تا نوعی مدولاسیون در شیوه بازی خود به کار بندد، در این هنگام گویی شاهد اجرایی نمونه و یگانه از او هستیم اجرایی که تکرار نشدنی و جادویی است.

آفرینش آزاد بستگی زیادی به قدرت تخیل و فانتزی بازیگر دارد. او می بایست بدون اینکه تداوم زندگی نقش را قطع کند، برداشت ذهنی خود را به عنوان مهمترین عامل برای آفرینش سیما به کار گیرد. می توان باور ذهنی او را به عنوان «واقعیتی برتر» و مقدم بر شرایط پیشنهادی درام تعبیر کرد. آفرینش آزاد بازیگر زمانی است که واکنشی «نامنتظر» (Surprise) را در قبال موقعیت درام انجام می دهد، واکنشی که نویسنده آن پیش بینی ننموده است. در این لحظات که می توان آن را «زندگی پوشیده»<sup>۳۶</sup> کاراکتر نامید بازیگر در مقابل یک دوراهی حیاتی

برای بازیگر راستین بدی همواره مانند کابوسی است که بر پندار او نازل شده است. تمام تلاش او در حین بازی، کشف لحظاتی است که روح او به عناد با این کابوس می پردازد.

قرار می گیرد و لحظه آفرینش او دقیقاً لحظه ای است که دست به انتخاب یکی از راههای زندگی او اگر به شعور خود رأی دهد واکنشی راستین و منحصر به فرد انجام خواهد داد، اما اگر به شرایط درام وفادار بماند گویی روح بازی خویش را از بین برده است.

بازیگران خلاق برای رسیدن به زندگی روانی نقش، گاه و بی گاه خود را در دام لحظات نامنتظر درام می افکنند تا واکنشی ناب و خارق العاده بیافرینند، این عمل نوعی مبارزه با درام نیز محسوب می شود. مثل این که شعور بازیگر قادر به تحمل «چهارچوب»<sup>۳۷</sup> تقدیری آفریده نویسنده نیست، او با اینکه ناگزیر است سرنوشت مقدر نویسنده را بپذیرد ولی این «قرارداد»<sup>۳۸</sup> را در لحظات آفرینش آزاد زیر پا می گذارد. کمد یا دل آرته و سیاه بازی تا آنجا پیش می روند که برای آزاد گذاشتن بازیگر «متن» را حذف کرده و «طرح» را جایگزین آن می کنند تا ذهن خلاق بازیگر بتواند حول یک موضوع کلی گردش کند و خودجوشانه ساختار درام را بیافریند. در این میان آنچه بسیار جالب است مسئله «اشتباه» در بازی است. در لحظات آفرینش آزاد، بازیگران گاه



اشتباهاتی را مرتکب می شوند که در لحظات عادی نقش غیر قابل بخشش به نظر می رسد اما در زمان بداهه سازی نه تنها ناخوشایند نیست بل ضروری و اجتناب ناپذیر خواهد بود<sup>۳</sup>. مثلاً روانی کلام ممکن است از بین برود یا تمرکز در نگاه و منطق اعمال دچار وقفه شوند یا حتی به ناگاه بازیگر دچار فراموشی گردد. تمامی زیبایی بداهه سازی در همین اشتباهات و تعللهای ناگزیری است که در خطوط از پیش فرض شده درام رخ می دهد و هنر بازیگر خلاق در همین گریزهای ناگزیر از این «نامتظرها» نهفته است.

از سویی برای آفرینش بداهه، تقویت شدید قوه عکس العمل (Reaction) بازیگر ضروری است. هرچه زمان واکنش او در برابر علائم محیط کمتر شود، لحظات بداهه از جادویی خاص بهره مند خواهند شد. در اینجا شعور بازیگر به مثابه آرشیمی از اطلاعات عظیم و فشرده عمل می کند که هر لحظه می بایست در برابر عمل همبازی خود به یکی از جوابهای نهفته در حافظه زنجیره ای<sup>۴</sup> و مطالبه ای<sup>۵</sup> در پاسخ به «باز آفرینی» و «ترکیب» اطلاعات ذهنی بازیگر توأم است تا آن حد که واکنشهای آنی بازیگر بداهه ساز، برآیند تجربیات نهفته در ذهن و احیای دوباره آنها به گونه ای خلق الساعه و جدید می باشد. در لحظات بداهه، بازیگر از تمام تجارب گذشته زندگی خویش استفاده می کند تا واقعیتی نوین و پیش بینی نشده را بیافریند مثلاً ممکن است ناگهان از موضوعی به موضوع دیگر بپرد یا از جلد کنار اکثر خود بیرون بیاید. این اعمال ثمره آن مکانیزم خلاقه ای است که ذهن او برای «ترکیب»<sup>۶</sup> و «دوباره سازی»<sup>۷</sup> داده های حافظه



پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات اجتماعی  
پرتال ملی علوم انسانی



انجام می دهد. هر قدر گنجینه حافظه او غنی تر باشد توان او برای ترکیب داده های ذهنش بیشتر خواهد بود. در زندگی روزمره، او می بایست نظیر يك دایرة المعارف بکوشد تا حداکثر اطلاعات محیط خود را ضبط کند و شعاع دیده ها و شنیده های خود را هر چه وسیعتر نماید. در این زمینه، قسمت اعظم کار او مطالعه بر «رفتارشناسی»<sup>۲۰</sup> انسانهای گوناگونی است که هر روز مشاهده می کند. هر فرد با خصوصیات بارز و نمونه رفتاری خود می تواند اثر و نشانه ای بر ذهن او گذارد که در لحظات بداهه آن را به کار گیرد. این مطالعه محیط اساساً با تقلید رفتارها فرق می کند. برای آفرینش بداهه، بازیگر محتاج به توده عظیمی از اطلاعات، رفتارها، منشاء و آداب و رسوم گوناگون است تا به وسیله آنها جهان خودش را بیافریند. این عمل یگانه او، ثمره تقلید از وقایع پیرامونش نیست بلکه نشانه فعالیت خلاقانه ذهن اوست که منحصر به فرد می باشد. وقایع محیط برای ذهن بازیگر مثل آجرهایی هستند که او هر بار می تواند معماری جدیدی را با آنها بنا کند بدون این که هر کدام از این ساختمانهای آفریده ذهنش با هم شباهتی داشته باشند. «بداهه» خلاقیتی است که از عناصر شناخته شده و ثابتی تشکیل شده اما بر آیندی «ناثابت»<sup>۲۱</sup> و «تکرار نشدنی»<sup>۲۲</sup> دارد، مثلاً تکرار عمل بداهه حتی برای خود بازیگر نیز بی فایده است، اگر او جریان خلاقه ذهن خود را آزاد بگذارد، در موقع تکرار عمل بداهه هر بار کنشی متفاوت انجام خواهد داد که تکرار نشدنی است.<sup>۲۵</sup>



اما جریان سیال زندگی انسانها نیز چیزی جز

برای بازیگران راستین، زمان بی عملی «زمان نگاه» به عمل نهایی است. هر کدام به فراخور توانایی معارف روحی شان قادر به انتخاب اعمال راستین خویش می باشند و هر يك به نوعی، تفسیر خود از جهان را در این نگاه به آینده بیان می کنند.

جریان اعمال بداهه آنان نیست. همه آدمیان در لحظه کنشهای حیاتی خود به اعمال خلق الساعه دست می زنند تا مسیر سرنوشت خویش را تغییر دهند. واکنش شعور خلاق انسان به ناملایمات برونی از طریق این اعمال بداهه متجلی می شود. آدمی هر از گاه که در موقعیتی جبری و تقدیری قرار گیرد متوجه انجام عملی نامنتظر است تا موقعیت قبلی را تغییر دهد و شرایط جدیدی را جایگزین آن نماید. به سیر انقلابات بزرگ جهان نگاه کنیم، تمامی این واکنشهای انفجاری ملتها نه از روی زمینه چینیهای عقلانی و منطقی که بر اساس يك حرکت فی البداهه برای تغییر موقعیت قبلی ایشان انجام پذیرفته است، این واکنش مانند سلاحی است که آدمی برای گریز از خفقان به کار می گیرد. در شیوه بازیگران معاصر، مارلون براندو و جک نیکلسون نمونه های شاخص بداهه سازی خلاق به شمار می آیند. در فیلم شکستگیهای میسوری<sup>۲۳</sup> ساخته آرتور پین، این دو بازیگر در مقابل یکدیگر مجموعه ای از اعمال نامنتظر و غیرقابل



پیش بینی را عرضه می کنند که مانند یک دونوازی ( Duet ) فی البداهه از فرازی به فرازی دیگر گردش می کند. واکنشهای بداهه در بازیهای مارلون براندو تا قبل از فیلم شکستگیهای میسوری اساساً بر پایه عکس العملهای انفجاری و خشونت بار بنا شده است. در این زمینه، سه فیلم شاخص او تراسواپی به نام هوس، زنده باد زاپاتا و در بارانداز هر سه به کارگردانی الیاکازان کاراکترهایی را ترسیم می کنند که خشونت بدوی را در خود نهفته دارند. شعور خود انگیخته براندو هرگاه که در «موقعیت فشار» یا بحرانی، از سوی

درام قرار می گیرد به اعمال خشونت بار بداهه متوسل می شود که مانند یک «شوک دراماتیک» به جریان بازی او حرکت و زندگی می بخشد<sup>۳۷</sup>. این کنشهای غیرمنتظره او اغلب باعث واکنشهای ناب و غیرقابل پیش بینی از سوی همبازیهایشان نیز می شود مثلاً در تراسواپی به نام هوس بازی ویویان لی که در طول فیلم تماماً کنترل شده و حسابگرانه است، در لحظات زویرویی با براندو تحت تأثیر اعمال خلق الساعه او از چهارچوب ثابت بیرون آمده و به جریان سیال زندگی مبدل می شود. براندو قواعد کلاسیک وفاداری به متن را کنار می گذارد و هیچ مجالی برای حدس زدن واکنشهایش به ویویان لی نمی دهد. از این رو، عمل بداهه به عنوان مهمترین اصل در زندگی انسان، منطق روایتی و علت معلولی درام را تحت الشعاع قرار می دهد. در واقع براندو آن جهانی را می آفریند که از آن کاراکتر است، اما در متن نیامده است. او اعمالی را انجام می دهد که بعداً سوم شخصیت آفریده نویسنده را می سازد. آفرینش آزاد از طریق اعمال بداهه مقام او را از بازیگر به «مؤلف» نقش ارتقا می دهد. تازمانی که نویسنده شخصیتی را بر صفحه کاغذ می آفریند و بازیگری لازم است تا آن نقش را «بازآفرینی» کند، همواره این حق برای بازیگر وجود خواهد داشت که به وسیله کنشهای شخصی و نامنتظری که ثمره فعالیت شعور انگیخته اوست تفسیر شخصی خود را از نقش به تصور نویسنده بیفزاید. این عمل به



«بداهه» آفرینش بی قيد و شرط ذهن آدمی  
(جک نیکلسون و مارلون براندو در  
شکستگیهای میسوری ساخته آرتور هین)



بازیگر در لحظات بی عملی  
 فراغت این را می یابد که در ذات  
 امور مذاقه کند و به یک معرفت  
 هستی شناسانه از وقایع نائل  
 گردد. او دیگر بازیگر نیست بل  
 به مقام «ناظر» یا دانای کل درام  
 اعتلا می یابد.

مثابه قسمت نهایی از عمل آفرینش نویسنده، از آن بازیگر خواهد بود و او را شریک در تالیف نویسنده قرار می دهد. به این دلیل نویسندگان چندان دل خوشی از برداشتهای شخصی بازیگران توسط بداهه سازی ندارند، آنان ترجیح می دهند بازیگر تنها همان باشد که مؤلف در متن پیشنهاد کرده است. آنان اغلب اعمال بداهه بازیگران را نوعی اضافه گویی تعبیر می کنند، این تصور در گذشته لطمات فراوانی به هنر خلاق بازیگری وارد آورده است. در درامای قرون وسطی و از آن زمان که مثلث طلایی «نویسنده، کارگردان و بازیگر» به عنوان محور اصلی تئاتر موقعیت خود را تثبیت کرد، بازیگر و حتی کارگردان همواره به عنوان ابزار اندیشه نویسنده مطرح بودند. نویسندگان معمولاً بر تمرینها و اجراهای گروهها نظارت می کردند و نظر آنان به عنوان ملاک اصلی موفقیت یا عدم موفقیت نمایش اجرا کنندگان از ارزشی خاص برخوردار بود. در تئاتر معاصر، اوایل قرن بیستم، مجادلات چخوف با گروه هنری تئاتر مسکو و کارگردان آن استانیسلاوسکی بر سر چگونگی به صحنه بردن نمایشنامه هایش و حتی نظراتی که بر



علوم انسانی و مطالعات  
 جامع علوم انسانی



شیوه بازی بازیگران اظهار می داشت نمونه خوبی است بر این مدعا که نویسنده، شرایط تحمیلی درام را به عنوان حکمی «ثابت» بر اجرا تحمیل می نمود». اما امروز این توقع يك سويه نویسندگان از اجرا کنندگان رويه تعديل نهاده است تا آنجا که هر يك از هنرهای کارگردانی و بازیگری از استقلالی قابل توجه برخوردار شده اند. نویسندگان خوب معاصر ترجیح می دهند اصولاً بعد از نوشته شدن اثر خویش بر اجرای آن، چه در تئاتر و چه در سینما دخالتی نداشته باشند و از این طریق قوه خلاقیت اجرا کنندگان را آزاد بگذارند، مثلاً مارکز از اثری سینمایی که فرانچسکو روزی از رمان او می سازد به عنوان اثری از فرانچسکو روزی یاد می کند و فضاسازی او در بازی بازیگران را به عنوان واقعیتی فراسوی چهارچوب رمان توصیف می کند. این حقیقت که کم کم در بازیگری معاصر، متن یا نوشته مؤلف جای خود را به واقعیتی برتر که همان «بداهه» در بازی است سپرده است، اکنون می رود که به عنوان اصلی پذیرفته شود. نمونه شاخص دیگر در این زمینه بازیهای جک نیکلسون در سینماست. چگونگی آفرینش بداهه در بازیهای او برخلاف مارلون براندو و نه به صورت واکنشهای خشونت بار و انفجاری، که به شکل تفسیری طنزآلود، شیطنت بار و آمیخته با هوشمندی است. واکنشهای او در لحظات بداهه، به کارگیری طنز تلخی است که گاه خود کاراکتر را زیر سؤال می کشد. او اجازه می دهد که شعورش از طریق واکنشهای آزاد و هزل گفتاری یا فیگوراتیو (بدنی)، جریان بسته درام را قطع کند و واقعیتی خلق الساعه را ایجاد نماید. کار او از يك سو نظیر



پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی  
پرتال جامع علوم انسانی



کمدینهای بزرگی چون پیتر سلرز و آدریانو چلتا نوست که از بداهه به عنوان آمیخته طنز و تعقل سود می جویند.

امانیکلسون از بداهه نه برای خندانند که برای به رخ کشیدن استعداد خلاقانه «زیرکی اش» استفاده می جوید. بازیهای او تماماً در غلافی از شیطنت و زیرکی پنهان هستند، از این نظر شاید او را بازیگری نمایشگر به حساب آوریم. او سعی می کند تا آنجا که ممکن است کاراکتر خود را جدی نگیرد و از غرق شدن در درونیات و اعتقادات روحی نقش اجتناب ورزد. در شیوه بازی او نوعی فاصله گذاری با نقش دیده می شود که اساس طنز او را تشکیل می دهد. حتی زمانی که به نظر می رسد رنجی را متحمل شده است (مثلاً در صحنه شوک روانی در پرواز بر فراز آشیانه فاخته) مدتی طول می کشد که این رنج را به فراموشی بسپارد. گویی نیکلسون با جادوی طنز و بداهه سازی اصرار می ورزد که حس از هیجان و «شوریدگی» را جایگزین «خمودگی» و «سکون» در بازی نماید. اما مهمترین تفاوت او با بازیگران نمایشگر، در همین حس بداهه سازی اوست که ذات بازی را به زندگی مبدل می سازد.

\*\*\*

آفرینش آزاد این امکان را به بازیگر می دهد تا لحظات پوشیده نقش را کشف کند و در بسیاری اوقات تفسیر خود را بدان بیفزاید. جادوی بداهه به مثابه فرصتی است که به شعور خلاق او داده می شود تا «واقعیتی نوین» را در دل واقعیت درام بیافریند. برای آفرینش چنین واقعیت برتری، بازیگر نیازمند به آن چنان معرفتی از جهان پیرامون خویش خواهد بود که در لحظه عمل

بازیگران خلاق برای رسیدن به زندگی روانی نقش، گاه و بی گاه خود را در دام لحظات نامنتظر درام می افکنند، تاکنشی ناب و خارق العاده بیافرینند، این عمل نوعی مبارزه با درام نیز محسوب می شود.

نامنتظر بداهه، حتی خود را نیز مبهوت کند...  
\* انکار پلیدی:

اگر گناهان شما سُرخ باشد بسان برف «سفید» خواهد شد  
اشعیا ۱۸: ۱

انسان ذاتاً موجودی «نیک» به حساب می آید. از دیدگاه روان شناسی، انگیزه رفتارهای آدمی ماهیتی «بهنجار» دارد حتی زمانی که پلیدی گریبان بشر را می گیرد، باز سوبه کنشهایش، در اندیشه خود پاک و منزّه است. به داستان نمادین آفرینش توجه کنیم، شیطان مظهر پلیدی، انسان را فریب می دهد تا از میوه دانش بچشد و «رسوا» گردد، از آن پس انسان «تاوان» این رسوایی را بردوش می کشد تا ثابت کند که شایسته این «هبوط تقدیری» نبوده است. آدمی، موجودی که ظاهراً آمیخته ای است از خیر و شر، باطناً کنشهای پلید خود را انکار می کند تا «رستگار» شود. او همواره مترصد اشاره ای ناپیدا از سوی خداوند است تا آرام گیرد و اهل شود.

انکار ظلمت از سوی روح او چونان اجابتی است که نسبت به بنیادهای اخلاقی و نیالوده روح خویش روا می دارد. آدمی هرگز نمی تواند منکر



انجام تبهکاری در زمین شود اما می تواند علت انگیزه این تبهکاری را به عنوان يك عارضه خارج از وجود ذاتی خویش به بحث گذارد.

برای بازیگر راستین، بدی همواره مانند کابوسی است که برپندار او نازل شده است. تمام تلاش او در حین بازی، کشف لحظاتی است که روح او به عناد با این کابوس می پردازد. کنشهای روحی راسکلینکف در جنایت و مکافات تنها زمانی اصیل و در خور توجه اند که او در برابر پلیدی خود کرده اش می ایستد.

پلیدی در زندگی انسان هرگز ماهیتی ذاتی نداشته است، بیهوده است اگر نظریاتی را که در باب دژخومشی کردارهای آدمیان می شنویم به سرشت آنان نسبت دهیم. این تعبیر، تسلیم روح پاک انسانی در مقابل نوعی نیهیلیسم همراه

کننده خواهد بود. هر نوع روانکاوی که پلیدی را به درون انسان رجوع دهد گویی می خواهد مسئولیت اعمال انسان را از حیطه انتخاب او خارج کند و در نتیجه آدمی را مجاز به تبهکاری بداند. روح انسان هرگز از انجام عمل پلید خشنود نمی گردد بل دچار عذابی دردناک می شود که ثمره «معارضه» دوخواست آشتی ناپذیر (نیکی و پلیدی) در اندیشه اوست. در این بین تمام آدمهای تبهکار بزرگ تاریخ نیز برای آسودگی وجدان خویش از این عذاب روحی



شهرت ماه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی  
پژنان جامع علوم انسانی

در بازیگری معاصر «متن» مؤلف جای خود را به جادوی «بداهه» سپرده است (جک نیکلسون در پرواز بر فراز آشیانه فلخته)



دلایل و توجیهاتی عقلانی می سازند تا متوجه پلیدی کنشهای خود نشوند. برای این افراد معارضه بین نیکی و پلیدی مفهومی ندارد چون به خود قبولانده اند که اعمالشان برای خیرخواهی مردم و بشریت صورت می گیرد از این رو تا پای جان نیز در باورهای خود خواهانه خویش می ایستند. آنان چون مفیستور روح خود را به شیطان فروخته اند تا به قدرتی ویرانگر دست یابند. هیچ گونه حسی از تواضع در رفتارهای آنان دیده نمی شود، خود را مالک جهان می پندارند، سرابه های عقل جای هرگونه «اخلاقی» را در ذهنشان گرفته است، برای توجیه رفتار غیر انسانی خود به توجیهات علمی نیز متوسل می شوند، روابط علت و معلولی را پیش می کشند، از نژاد برتر سخن می گویند و خلاصه تا آنجا پیش می روند که ذات روحانی خویش را در زیر تلنباری از محفوظات و کیش قومی خویش مدفون می کنند. شاید این مهمترین گرایش در انسان باشد که وقتی ایمان روحانی خویش را گم می کند فوراً پنداری را جایگزین آن می کند که هرگز جوابگوی مفهوم زندگیش نیست. این سرگشتگی میان ایمان از دست رفته و پندار بازیافته در ذهن آدمی، فریب را لباس حقیقت می پوشاند. انسان ظاهراً در باور خویش به حقیقت می گردد اما در واقع خود را فریفته است.

\*\*\*

برای بازیگر راستین راهی جز شناخت این میل «حقیقت جویی» که حتی در شخصیتهای پلید نیز دیده می شود وجود ندارد<sup>۵۱</sup>. او ناگزیر است، خواست به انجام «کنش نیک» را به عنوان زیربنای تمام اعمال حیاتی آدمیان محترم شمرد. بایسته تر آن است که برای اعمال پلید کارا کتر

توجیهات منطقی نسا زد بیل تنها این اعمال را از صداقت و ایمان درونی تهی سازد. واکنش او نسبت به تبهکاری کارا کتر با عنایتی که به لحظات نیک نقش ابراز می دارد شناخته می شود، لازم نیست که پلیدی را از طریق یگانگی با نقش یا «القا»<sup>۵۲</sup> در تماشاگر برانگیزد. در این صورت واکنش تماشاگر نسبت به او نیز واکنشی پلید و ویرانگر خواهد بود. بازیگرانی که تنها این سویه از نقش را برجسته می کنند روزنه ایمان به کنش نیک را هم از خود و هم از مخاطبان دریغ می کنند و تنها حسی از «بیگانگی» نسبت به اعمال کلی انسان را تبلیغ می کنند، بازی آنان فاقد هدف و سویه ای پالایش گر و بالنده است. به قولی دیگر برای آنکه وظیفه اصلی بازیگر به عنوان هنرمند برآورده گردد او می بایست ابتدا تعریفی بنیادی از انسان به مفهوم کلی ارائه دهد و سپس «انسان بد» را از «انسان خوب» تمایز بخشد. چون در هنگام بازی، واقعیت از طریق بازیگر به تماشاگر «القا» می شود، هر لحظه این امکان وجود دارد که بازیگر به سبب پرداختن به ویژگیهای «انسان بد» پلیدی را به عنوان میلی درونی در انسان معرفی کند که اشتباهی بزرگ خواهد بود.

به روایت الک گینس از شخصیت هیتلر در فیلم ده روز آخر هیتلر ساخته اینودوکونچینی توجه کنیم. او برای ترسیم یکی از پلیدترین شخصیتهای تاریخ بشری تنها به ارائه کنشهای دیپلماتیک او که شامل جنگ افروزی و تبلیغ اندیشه نژاد برتر بود بسنده نمی کند چون در این صورت تنها گزارشی سطحی از اعمال پلید هیتلر ارائه خواهد داد. سعی او ابتدا ارائه انگیزه های اعمال پلید هیتلر است و از این رو ما ابتدا با انسانی رو برو می شویم که در ذهن خود برای



اصلاح بشریت به جنگ متوسل شده است. گینس، بیماری بزرگ تمام آتش افروزان را برملا می کند. اینان چون دیوانگانی هستند که اعمالشان از نظر خویش درست و منطقی است و چه بسا در زمینه های دیگر زندگی شخصی خود نیز آدمهای شریفی باشند اما جنون اصلی آنان در اصرار به «باور»ی است که پندار ذهنی خویش را به عنوان «واقعیت برتر» و تنها راه حل موجود برای تمامی جهان تلقی می کند.

نقش ظریف و حساس بازیگر در اینجا ارائه شخصیت دوگانه ای از کاراکتر حیث است که ما به عنوان مخاطب، کنشهای پلید او را نیک نپنداریم. اگر بازیگر به اعمال پلید نقش ایمان ورزد یا خود آگاه احساسی از همدردی را در نمایشگر برخواهد انگيخت که گویی پلیدی نقش، نه بیماری، که عین صحت و سلامت اوست و این شیوه بازآفرینی او به مثابه این است که جنون هیتلر را ستایش کنیم و بر او دل بسوزانیم در حالی که شیوه درست بازی نه تحریک حس همدردی نسبت به کنشهای پلید نقش که برعکس «انکار» این کنشها از طریق پرداختن ولو چند لحظه، به کنشهای نیک اوست. در این صورت گویی خود کاراکتر بر ضد خود قیام می کند در عین حال که مخاطب، این دوگانگی را در اعمال او مشاهده کرده و به «قضاوتی آزاد» از برآیند این «مواجهه» درونی در بازآفرینی او خواهد رسید. مهمترین کار بازیگر، تمایزی است که می بایست بین دو پدیده «ایمان» و «باور» قائل شود. انسان تنها زمانی می تواند به عملی «ایمان» ورزد که آن عمل ماهیتی نیک داشته باشد مثلاً عشق یا محبت فوق العاده آل کاپون نسبت به مادرش به عنوان عملی نیک و از روی ایمانی



شخصیت دوگانه  
رمان جامع



بازیگران درونی، هماره خود را  
 به چهار میخ «شوریدگی»  
 می کشند تا برکشند و از کالبد  
 نقش فراروند.

\* King-Low

\* Mephisto

\* Breaking Of M...

Brando-Jack Nic...

\* Viva Zapata

\* On the water front

\*\*\*

آدمی موجود ناقصی است که روبه سوی  
 «کمال» دارد و هر کنش او در عین ضعف و اشتباه  
 مبین «تلاشی» است که در چهارچوب شرایط  
 انسانی خویش انجام می دهد. بازیگر راستین در  
 عین آگاهی از این قابلیت «اشتباه» می بایست  
 هماره این سؤالها را در ذهن خویش تکرار کند،  
 آیا انسان می تواند درستگار شود؟ آیا امید به  
 حیات دوباره این نقش وجود دارد؟ آیا پلیدی  
 انسان ذاتی است؟ یا زاده «شرایط» اوست؟ و  
 آیا انسان می تواند بر این شرایط پلید پیروز  
 شود؟ ...

گرچه ره می سپارم / فریگی

به سوی مرگ

از پلیدیها هر اسم نیست

چون تو همراه منی

عصا و چوب دستیت

آرام بخش من است ...

(مزامیر داوود - غزل ۲۳)



1-Pains.

2-Maturity.

3-Smoktonovsky.

4-Yuri Yarvet.

5-Eternal Of Spirit.

قلبی صورت می گیرد. در این لحظه شیوه بازی  
 بازیگر ارائه شخصیت گانگستری پلید نیست بل  
 باید انسانی را ترسیم کند که از روی عطفوت،  
 دیگری را دوست می دارد. او می بایست از طریق  
 یکی شدن با ذات روحی خویش، حتی متعالی  
 را در تماشاگر «القا» کند. حتی که اساساً از  
 پلیدی عاری است. او می بایست لحظات  
 «ایمان» به کنشهای خود را نظیر عمل آل کاپون از  
 لحظات «باور» به پندارهای ذهنش جدا سازد.  
 آدمی ممکن است به مسائل زیادی باور داشته  
 باشد اما این مسائل هماره می توانند «جایگزین»  
 یکدیگر شوند. اصولاً باورهای ذهن بشر  
 «پایدار» و «ماندنی» نیستند. برخلاف ایمان که  
 همیشگی و نیروبخش است، باورهای ذهن مردم  
 از رنگی به رنگ دیگر در می آیند. مثل هنرجویی  
 که هر بار با آشنایی به یک سبک هنری مبهوت و  
 متحیر می شود و آن را الگوی ذهن خویش قرار  
 می دهد، پندارهای آدمی نیز اغلب مجذوب  
 مواجهه با یافته های گوناگونی می شوند که به  
 ظاهر ماندنی است اما در طول زمان دچار تغییر  
 می شود. سیر تمدن و تاریخ علوم مملو از این  
 باورهای ذهنی است که دستخوش تناقضات آرا و  
 نظریات متلون ابتدا قد بر افراشته و سپس فرو  
 ریخته اند. پس بازیگر ملزم است کنشهای مبتنی  
 بر ایمان را از کنشهای مبتنی بر باور، تشخیص  
 بخشد. کاراکترهای پلید عموماً کنشهایی مبتنی  
 بر باور ذهنی خویش انجام می دهند اما همانها نیز  
 لحظاتی ولو اندک به عملی از روی ایمان قلبی  
 اقدام می ورزند. این عمل در میان اعمال پلید  
 آنها نوعی اعتدال ایجاد می کند و موجب می شود  
 تا شخصیت را نظیر یک انسان و نه یک دجال<sup>۵</sup>  
 (Badman) مورد بررسی قرار دهیم.



۶- به یاد پیوریم اشاره‌های بیضایی را به پالایش و «گلبرگ» از درد و بیماری در پاشو و شاید وقتی دیگر هر دو با نقش آفرینی سوسن تسلیمی.

7- Fastidious.

۸- بازگفت از براندو در P. 250 / BRANDO / GARY CREY

9- Mien.

10- Mephisto.

11- Istvan Zdabo.

12- Klaus Maria Brandauer.

۱۳- گروتوفسکی در کتاب به سوی تئاتر بی آرایش / Theatre / به تفسیر درباره عرفان درونی بازیگر سخن گفته است.

14- Beyond.

15- Religious.

16- Presence.

17- Grimace.

۱۸- در اینجا، قصد، انتقاد از گریم بوختر نیست بلکه طرح مسئله گریم و تضاد آن با ذات بازی در سینماست.

۱۹- بلاگوبرازیه، تعبیر داستایوفسکی از رنجهای مقدس آدمی است که به انسان زیبایی روحانی اعطای کند.

20- Figurative.

21- Non Action.

22- Intelligence provoke.

۲۳- در مقایسه با بازیهای براندو در سینما که اغلب مبتنی بر اعمال و نامتظر است، دویسرو ترجیح می دهد که در برابر عمل «متواضع» باشد.

۲۴- یک نمونه بارز از «بی عملی» را در شیوه بازی محرم زینال زاده در بازی سیکل ران می توان مشاهده کرد. «پازدن» برای او نه یک عکس العمل نسبت به کنشهای اطرافیان که عملی حیاتی و معرفت شناسانه است. «تظلم» و «گوشی» او با پازدن به نوعی مبارزه منفی با بی عملی دست می زند. که تقدس و آزور روحانی است.

25- Observer.

26- Truth Action.

27- Actionalism.

28- Final Action.

29- Single.

30- Eternal.

۳۱- در مکاشفه پوختا این سکوت «نیم ساعت» طول می کشد و سپس سر نوشت جهان از سوی خداوند رقم می خورد.

32- The Adoration of the Magi.

33- Time of observe.

34- Search for New.

۳۵- Modulation: چرخش از دستگاهی به دستگاه دیگر در موسیقی که اغلب با بداهه سازی توأم است.

36- Hideos Live.

37- Prison.

38- Contract.

۳۹- «عربده» به عنوان یک اصل شیرین انسانی پذیرفته



پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی  
پرتال جامع علوم انسانی



- \* Sacrifice \*: Andrei Tarkovsky \* Erlando Josephson
- \* Samurai \*: Jean Pierre Melvill \* Alain Delon
- \* A street car with named desire \*: Elia Kazan  
Marlon Brando - Vivien Leigh
- \* Gone with the wind \*: \* Vivien Leigh - Clark Gable
- \* King Lear \*: Grigori Kozintsev \* Yuri Yarvet
- \* Mephisto \*: Istvan Zdabo \* Klaus Maria Brandaer
- \* Breaking Of Missury \*: Arthur Penn \* Marlon  
Brando - Jack Nickolson
- \* Viva Zapata \*: Elia Kazan \* Marlon Brando
- \* On the water front \*: Elia Kazan \* Marlon Brando -  
Alec Guinness

می شود آن گونه که در کمندی می توان به کرات مشاهده کرد.

- 40- Compound.
- 41- Remake.
- 42- Recognize of behaviour.
- 43- Non - Fix.
- 44- Non Repeat.

۴۵- نمونه درخشان بداهه سازی در سینمای ایران را می توانیم در بازیهای انتظامی در اجاره نشینها و هامون هر دو ساخته مهرجویی مشاهده کنیم که در فیلم دوم «بداهه» به عنوان محور بازی، استعداد های خلاقانه خسرو شکیبایی و بیتا فرهی را به منصه ظهور می رساند.

- 46- Breaking of the Missury.

۴۷- حتی در پدرو خوانده که ساختار روانی نقش چندان اجازه ای برای اعمال خشن بداهه به براندونمی داد چند کنش انفجاری و بدوی وجود دارد که ناشی از عدم کنترل روح بازی بر اندوبه و وسیله چهارچوب «متن» و قراردادهای کلیشه ای تپ سازی است.

۴۸- عنایت به «متن» نویسنده در تئاتر هنرمسکون تا آن حد بود که معتقد بودند تئاتر را باید در برابر نیوغ بازیگران بداهه ساز واکنش کرد.

۴۹- در کارهای سلرز و چلستانونمی دانیم به طنز آنها بخندیم یا به ساختمانهای پیچیده و خلق الساعه ذهنشان آفرین بگوییم.

- 50- Normal.

۵۱- اشاره می کنم به بازی «دوگانه» جهانگیر الماسی در شبخ کژدم ساخته کیانوش عیاری، الماسی با هوشمندی، پلیدی شخصیت کژدم را به مثابه واقعیتهای «بیگانه» که ناشی از شیفتگی او به سینمات منعکس می کند اما هرگز از او یک کاریکاتور یا نماد پلیدی نمی سازد.

- 52- Infusion.
- 53- Confronting.
- 54- Faith.
- 55- Belief.

۵۶- مظهر پلیدی در دوران آپوکالیس، نماینده شیطان بر روی زمین.

#### Filmography

- \* Ivan the Terrible Dir: Sergei Eisenstein with  
Nikolay Cherkassov
- \* Maraton Man \*: John shelezinger \* Dustin Hoffman
- \* Passion of Jean Dark \*: Carl Dreyer \* Mari  
Falconetti
- \* The Mirror \*: Andrei Tarkovsky \* Margarita Tere-  
chowa
- \* Andrei Rublev \*: Andrei Tarkovsky \* Anatoly  
Solonistin
- \*
- \*
- \* GodFather \*: F. F. Capola \* Marlon Brando - Alpa-  
chino
- \* Hamlet\*: Laurence Olivier \* Laurence Olivier
- \* Hamlet \*: Grigory Kozintsev \* Inokenty  
Smoktonovsky

لطفاً تصحیحات زیر را در رابطه با قسمت اول این مقاله انجام دهید:

صفحه	ستون	سطر	صحیح	غلط
۱۵	دوم	چهارم	انکار	افکار
۱۸	دوم	آخر	ادوارد	ادارد
۲۱	دوم	پاورقی سوم	سویه	سویه
۲۱	دوم	پاورقی پنجم	کلمه برخوردار	ذاتداست