همهٔ فیلم بر پایهٔ «بازی در بازی»

کار بازیگران در «پردهٔ آخر» تنها بازی نقش ها نبود

زمان انتشار : بهمن ماه ۱۳۸۹ چاپ شده در : روزنامه اعتماد

در بحث ها و بازی های البته جدی مربوط به انتخاب بهترین های سینمای ایران، عموماً به این دیدگاه برمی خوریم که به عنوان بهترین فیلم اول یک کارگردان، در سینمای پیش از انقلاب «خشت و آینه» ابراهیم گلستان و در سال های بعد از انقلاب، «پردهٔ آخر» واروژ کریم مسیحی مطرح می شوند. برای این دومی، «بوتیک» حمید نعمت ا... را یک هماورد اساسی می دانم؛ و جالب این جاست که هر دو فیلم از یک وجه فرعی ولی بااهمیت دیگر هم از نمونه های مثال زدنی به شمار می روند: کار دقیق گروه بازیگران که به دلیل نوع ساختار هر دو فیلم، مناسبات و همکاری شان با یکدیگر هم به اندازهٔ بازی فردی تک تک شان قابل بررسی است. در «پردهٔ آخر»، این ویژگی تنها به کیفیات بازیگری منحصر نمی شود و افزون بر آن، فیلم از پایه و مبنا بر پدیدهٔ نقش بازی کردن، دنیای نمایش و فاش سازی ها و نهان کاری هایی که این دنیا امکانش را فراهم می کند، تکیه دارد. آدم ها و بیش از همه کامران میرزا (داریوش ارجمند) و گروه نقش آفرینان زیردستش، می کوشند با اجرای قطعات نمایشی جنون آمیزی که مرحله به مرحله چیده و آماده شده اند، فروغ (فریماه فرجامی) را به آستانهٔ جنون بکشانند. این جمله به همان میزان که می تواند خط داستانی کلی فیلم را به اختصار توضیح دهد، نشانه ای از ارتباط تماتیک این داستان با «تیارت» و نمایش هم به حساب می آید؛ و از همین دریچه است که عنصر «بازی در بازی» به طور طبیعی به یکی از مهم ترین خصلت های حاضر در دل چنین ساختاری بدل می شود. جامی (سعید پورصمیمی) و چهار همراهش (ماهایا پطوسیان، غلامسحین لطفی، شهین علیزاده و مرتضی ضرابی) در مواقع معدودی «خودشان» هستند؛ و در اغلب زمان حضورشان به دلیل آن که دارند نقش ها یا «نقش در نقش»هایی را جلوی فروغ بازی می کنند، ما با تمهید نمایشی آگاهانهٔ فیلم که خصلت همیشگی این نوع ساختار هم هست، از پی نبردن به ماهیت واقعی شان گیج می شویم. جایی که صنم (پطروسیان) می کوشد از فروغ کمک بگیرد و ادعا می کند که همهٔ آن چه فروغ دیده، بازی های یک گروه «تیارت» بوده و آ«ها حالا می خواند جان او را هم

بگیرند، یکی از پیچیده ترین موقعیت هاست. چون ما به عنوان بیننده می پنداریم دیگر همه چیز لو رفته و اصل ماجرا رو شده، اما بعدتر که مرگ ساختگی او را به دست همان گروه تئاتری می بینیم، در می یابیم که حتی این لودادن بازی هم خودش بخشی از بازی بوده است.

این را مثال زدم تا به میزان چندلایه گی کار بازیگران «پردهٔ آخر» اشاره کنم. آنان باید گاه به گونه ای بازی کنند که فروغ و ما هر دو فریب بخوریم و باورشان کنیم (مانند صحنهٔ گورستان و بازی و گریم و صدای غریب پورصمیمی)، گاه باید فروغ را فریب و اطلاعات اصلی را به ما بدهند (مانند صحنهٔ کشته شدن صنم) و گاه در دو مرحله، فریب و بعد ایجاد باور به بی گناهی شان را پیش رویمان بگذارند (مانند صحنهٔ نبش قبر که به شک کردن فروغ به خود پلیس می انجامد و آشفته حالی او را حتی برای پلیس هم به عنوان یک احتمال جدی مطرح می کند). این میان، نقش دو نفر به شکلی خاص تر از اعضای گروه نمایشی که به طور مستقیم درگیر بازی و بازی در بازی هستند، پیچیده به چشم می آید: ارجمند و جمشید هاشمپور. اولی به دلیل پنهان کاری کامران میرزا در خصوص عشقش به فروغ، باید بخشی از بازی در بازی را جلوی فروغ و برای دیوانه کردن او انجام دهد و بخش عمده تر و نهان تر را جلوی خواهرش ملوک (نیکو خردمند) که نباید سرسوزنی از این عشق، بو ببرد. در نتیجه، وقتی به آن بخش درخشان لرزش دست راست کامران می رسیم، ارجمند دارد گرهی را از درام فیلم می گشاید که به واسطهٔ بازی در بازی خود او زده شده بود. او نمی گذاشت خواهر به دل از کف دادنش پی ببرد؛ در حالی که همزمان به ما گراهایی می داد و ضمناً، میزان این رفتار را هم باید به اندازه ای تنظیم می کرد که بیننده حس نکند ملوک با آن پسزمینه و تسلط، کم هوش یا نادقیق است.

همین «کنترل» و نگه داشتن اندازهٔ رو کردن یا مخفی کردن حس درونی و اصلی شخصیتی که دارد طور دیگری وانمود می کند (یعنی همان چیزی که مبنای بازی در بازی را شکل می دهد) در بازی

هاشمپور نیز موج می زند: شخصیت بازرس که او به عهده دارد، با سابقهٔ هم مدرسه ای بودن با کامران میرزا، در ظاهر با او می گوید و می خندد، دوستانه رفتار می کند و حتی می تواند همان ظن فروغ به همدستی او با کامران را برای مخاطب هم در لحظاتی پدید بیاورد. اما آن لحظه های کلیدی تری که بازرس کمی خنده اش را می خورد و بدون درآمدن کامل از حالت بازی در بازی اش، با لبخندی خفیف در گوش کامران میرزا حرف می زند و برخی دروغ ها یا ناهمگونی های میان حرف هایش را به یاد او می آورد، بیننده به واقع می ماند که او را چگونه آدمی و دارای چه موضع و نگاهی بداند؟ همین خصلت، کلید فرم معمایی فیلم می شود و در تمام بخش هایی که ما با او و پلیس های زیردستش همراهیم، به روشنی با «خود» شخصیت سر و کار داریم که به شکلی دلپذیر و باورپذیر، در مقابل کامران میرزا و ملوک، جلوه ای تعدیل شده می یابد و در لفاف نازکی از آن نقش بازی کردن، پیچیده می شود.

و بالاخره، بعد از یادآوری احترام آمیز بازی دقیق حسین محجوب به نقش یک مال خر یهودی که در زمان خود، لهجه و حرکاتش مقادیری هم جنجال مربوط به زیرسوال بردن اقلیت های مذهبی هم به پا کرد (و این، فارغ از قضاوت دربارهٔ موضوع از منظر اخلاقی، نشانهٔ تأثیرگذاری بازی اش بود)، باید به خود فرجامی به عنوان هستهٔ مرکزی همهٔ این فریب خوردن ها اشاره کرد که نه فقط درخشش و دستاوردش در «پردهٔ آخر»، بلکه حتی رخسار و رنگ و رویش هم امروز به شکل غم انگیزی، از دست رفته و دست نیافتنی به نظر می رسد. همان طور که این میزان مهارت و چند لایه گی و جذابیت کار واروژ در به هم گره زدن بازی های بازیگران با تار و پود روایت معمایی مبتنی بر ساختار «بازی در بازی»، امروز و با دستاورد آشفته و پراکنده ای چون «تردید»، دریغ انگیز و غیرقابل برگشت به چشم می آید. به سر رسیدن یک دوران، مضمون اصلی «پردهٔ آخر» در رویکردش نسبت به واپسین بازمانده های قجر بود. تاریخ تکرار می شود و به تلخی، دوران دیگران هم به سر می آید.