

فروپاشی نظریهٔ تحلیل تصویر و مسیرهای به پایان آمده

(۲۰۰۰-حال حاضر)

چکیده

در دهه های پنجاه تا هفتاد نظریه پردازی تحلیل فیلم در اختیار تحلیلگران تصویر بود. نگره های ایشان - صرف نظر از صورت و محتوا - مولد نوعی چارچوب کل گرا بود که ادعای جهان شمولی داشت. اما با آغاز دگرگونی تحلیل فیلم به مثابه داستان، تئوری داستان بصری چنان روند پرشتابی گرفت که به تدریج نظریه های نخستین را بی اعتبار ساخت و در نهایت از میدان بدر کرد. روش پژوهش توصیفی - تحلیلی است و هدف اش اثبات این حقیقت می باشد که تصویر در والاترین و با شکوه ترین لحظاته صرفاً در ذیل نمایش و در خدمت داستانگویی می باشد. یافته های پژوهش نشان می دهند که عوامل محدودکننده فیلمنامه در فیلمهایی با ساختار ارگانیک/دراماتیک، پویایی همه جانبه ی آن را تضمین می نمایند و اگرچه رسوبات تحلیل تصویر و نتایج ناسینمایی آن تا به امروز در جامعه پژوهشگران سینمای نظری اروپایی باقی مانده است اما قادر به تغییر مسیر سینمای مسلط نشده است.

کلید واژه ها: نظریه فیلم، چارچوب های کل گرا، مک کی، سید فیلد



منبع: فرم فیلم، نوشته سرگئی آیزنشتاین (صفحه ۵۲)

اما آیزنشتاین پاسخ این پرسش را خالی گذاشت که چگونه هنرمند می خواهد با حذف داستان، داستان بگوید؟

۲- بازن^۲ نیز، با این که موضعی در نقطه مقابل آیزنشتاین می گیرد، پنهانی دست دوستی به سمت نگره ی او دراز می نماید. چنانکه می دانیم او موضوع مورد روایت را از خود روایت جدا می سازد. فارغ از این که واقعگرایی روایت تا چه اندازه می باشد - رفتن سینما را به سمتی ناب می بیند که در آن از همجواری نماها انتزاعی پدید آید که هیچ یک از عناصر عینی آن را نمی توان در دو نمای

۱- امروزه دیگر همه می دانند که تئوری های آیزنشتاین^۱ نه در توصیف و تحلیل فرمال تدوین به مثابه یک عنصر پیش برنده داستان بل چونان نیروی محرکه ای بود که جهانی سینمایی مستقل از سینما می آفرید. در واقع، نظریات آیزنشتاین بیشتر تحلیل اطلاعات بصری درون کادر و بررسی نحوه کنش ها و واکنش های متن با زیرمتن بود تا آنچه سینمای جهان با آن مخاطب را غنی می سازد یعنی «هنر داستانگویی» با دوربین (Brown, 2012, 13). بنابراین چه جای شگفتی است که پس از فرونشستن تب فرمالیسم روسی در شوروی انقلاب زده ی پس از ۱۹۳۰ نظریات آیزنشتاین در مورد فیلم به سرعت فراموش شد زیرا بس شخصی و ایدئولوژیکال بود. آیزنشتاین با متن های تصویری خنثایی که در کنار یکدیگر می گذاشت تلاش داشت تا ایده های خود را برگرفته از نظریات دیالکتیکی هگلی بود بصری سازد. یعنی همان مفهوم نخ نمای تز و آنتی تز = سنتز که از عهد بوق بر جای مانده است.

پدید آورنده اش پیدا کرد. بنابراین بین به اصطلاح فیلمنامه که هدف نهایی روایت است و تصویر ناب نوعی تاخیر زیبایی شناسی ایجاد می گردد. به عبارت دیگر، معنا نه در تصویر و نه در داستان بل در سایه یا انعکاس تصویر است که از طریق مونتاژ به خودآگاه تماشاگر تابانده می شود. (بازن، ۱۳۸۶، ۲۰).

۳- از سوی دیگر رودلف آرنهایم^۳ در کتاب هنر فیلم با اینکه تنها هنر دگرگون ساز را نقاشی دانست و به فراست فهمید که سینما از این دیدگاه کمترین قرابت با آن را دارد اما همچنان بر سر این موضوع که سینما می تواند و باید یک هنر باشد اصرار ورزید. (Arnheim, ۱۹۵۷, ۸) امروزه به نظر می رسد که کوشش های بازن بیشتر به هستی شناسی سینما گرایش یا (تمایل) دارد و آرنهایم اشکال روانشناسانه ی آن را مورد مطالعه قرار می دهد تا تحلیل این موضوع که اصرار سرسختانه ی مبنی بر این که سینما هنر است برای چیست؟ صرف نظر از این تئوری ها که طبعاً در حال حاضر ارتباط چندانی به فیلم به مثابه یک هنر داستانی پیدا نمی کنند این سوال همچنان مطرح است که آیا هیچ چشم اندازی برای نظریه فیلم نمی توان قائل شد؟ و همانگونه که امروزه به زیبایی شناسی فلسفی به مثابه یک تاریخ نگریسته می شود آیا می توان پذیرفت که تاریخ نظریه فیلم به مثابه تحلیل تصویر نیز به پایان رسیده است؟ این سوالی بس جدی است که زمانه ی ما هنوز ضرورت طرح

سوال به گونه ای شایسته و پاسخگویی به آن را در خود حس نکرده است زیرا هرگاه بتوانیم به این سوال با اتخاذ یک رویکرد درست پاسخ گویم آنگاه می توانیم درک کنیم که چه مسیرهایی به پایان آمده است و چگونه می توان مسیر درست دیگری در سینما یافت و به حرکت ادامه داد. در واقع مساله اساسی این است که شاید این مسیر دیگر هیچ ارتباطی به نظریه فیلم به مثابه تصویر پیدا ننماید و بدین سان بتوان پرونده آن را برای همیشه بست و بایگانی کرد.

برای پاسخ به سوال مطروحه ما گزیری نداریم جز آنکه در ابتدا به مساله مهم قطع ارتباط تئوری با زیبایی شناسی فیلم به مثابه هنر داستانی برگردیم. نمونه ها از این دست بسیار زیاد است (به عنوان مثال بنگرید به مونادهای تشکیل دهنده کتاب پدیدار شناسی سینما نوشته آلن کازه بیه. تقریباً همه تلاشها در جهت تحلیل تصویر به مثابه تصویر و گسست از کالبد شکافی روایت و البته شخصیت بوده است تا درک اهمیت ساختار درام در فیلم. در واقع نظریه فیلم به آنچه «هستی» فیلم را محقق می کند نقش فرعی می دهد و در نتیجه از خود پول تقلبی می سازد). روش مطالعه تحلیل دریافت درست رابرت مک کی^۵ و سید فیلد^۶ از سینما به مثابه هنر داستانی است. باید توجه داشت که هر دو به سینما به مثابه یک رسانه بصری اعتقاد راسخ دارند. اما باید دید منظورشان از

این کلمه چیست و این بینش و سواد بصری از کدام زمین ریشه می گیرد و تغذیه می گردد؟

سینمای افلاطونی: تصویرِ تصویر

یکی از نادرست ترین نظریه های مربوط به فیلم نظریه فیلم به مثابه تصویر است. یعنی تئوریسین به جای تلاش در جهت تحلیل داستان بصری و دگرگونی شخصیت (کارکتر) در بطن داستان به دنبال تحلیل اطلاعات بصری و دگرگونی تصویر می رود و چون هیچ دگرگونی بصری-از آن جنس ای که در نقاشی مشاهده می شود- در فیلم نمی بیند بنابراین نمی تواند به سوال آیا فیلم هنر است؟ یا همان قطعیت ای پاسخ دهد که به سوال آیا نقاشی هنر است؟ این همان مسیری است که آرناهم در کتاب فیلم به مثابه هنر طی می کند و به نتیجه ای نیز دست نمی یابد. برای نشان دادن بیهوده بودن این سوال ابتدا به طرح واره ای که افلاطون در کتاب هفتم از جمهور بیان می دارد می پردازیم و سپس به شعری از رودیاری کیپلینگ^۷ در باب هنر . طرحواره مثل در جمهور افلاطون به لحاظ قدمت از گیلگمش پیشی نمی گیرد اما از آن به مراتب مشهورتر است. بنابراین از بازگویی دوباره آن پرهیز می نمایم و صرفا توجه را به این نکته جلب می کنیم که هرگاه فرض افلاطون مبنی بر این که آنچه آدمیان در این جهان بدان می نگرند صرفا انعکاسات باشد و بس (جمهور، ۱۳۵۳، ۳۴۸) ، بنابراین اگر ما با یک دوربین فیلم برداری نمای درشتی (کلوزآپ) از افلاطون تدارک ببینیم و آن

را برای مخاطب بر پرده سینما یا صفحه تلویزیون یا هر نمایشگر دیگر پخش نمایم بیننده ناظر تصویرِ تصویر افلاطون است و در نتیجه به تعبیر خود وی دو مرتبه از حقیقت به دور افتاده است. حال اگر با پیش فرض افلاطون پیش برویم چه اهمیتی دارد که هنرمند دوربین خود را به کدام سو و از چه زاویه ای به سمت موضوع می گیرد؟ زیرا قطع نظر از هر اندازه کادر و هر زاویه، هنرمند صرفا تصویرِ تصویر را بازنمایی می کند و نه خود واقعی اشیاء و در اینجا افلاطون را به عبارت ساده تر ، او در جهان انعکاسات (تصاویر یا سایه ها) می زید بنابراین هرچه به تصویر بکشد تصویر مضاعف است. اکنون سوال را به گونه ی دیگری مطرح می سازیم. به روشی درست و آن این که در وجود تصویر فی نفسه چه در این جا ، چه عالم ایده و چه هیچ جا ، تردیدی نیست زیرا به طور کلی وجود، امری بدیهی است. ولی ما می توانیم از زیبایی شناسی تصویر سوال نمایم یعنی بپرسیم مصادیق زیبایی در تصویر چیست؟ آیا این مصادیق قابل شناسایی اند؟ و اگر چنین است ، این مصادیق چه هستند؟ چگونه می توان آنها را کنترل و از ایشان برای آفرینش استفاده کرد؟ (Block, ۲۰۰۸, ۲) .

کاملا روشن است که تحلیل گران سینما تا قبل از بوردول با پیش فرض پرت ای به سینما به مثابه هنر نزدیک شدند و بنابراین نتایجی-نه غلط-بل کاملا بی ربط به فیلم به دست آمد. درحالی که ما

با تغییر پیش فرض می توانیم بگوییم کار دوربین فیلمساز ثبت تصویر صرف نیست بل ثبت زیبایی کنش است و منظور از زیبایی کنش ترکیب همگونی از رفتار و گفتار بازیگر است. چه دراماتیک و چه ضد دراماتیک. بنابراین تصویر و در حالت کلی تر فرم بصری باید در خدمت بازی و داستانگویی باشد و در ذیل آن تعریف گردد. این همان نیروی محرکه ی راستینی است که بیننده را با خود به همراه می کشاند. در نتیجه پیش فرض مورد نظر ما را به ناچار به بازخوانی دگرباره آراء ارسطو در باب ساختار درام بازمی گرداند.

نخستین آموزه : آوت لاین

برای تحلیل فیلم به مثابه یک داستان بصری قبل از هر امری باید به آوت لاین پردازیم. آوت لاین در لغت به معنای شکل خارجی یا محیط پیرامون یک شیء است. بدین اعتبار هرگاه بتوانیم دورتادور شخصی یا شیء ای را با ابزاری مثلا مانند گچ خطی ترسیم نماییم آوت لاین اش را کشیده ایم. اما این همه ی داستان نیست. آوت لاین یک شخصیت به شما نشان می دهد که اگر زمین و زمان را به هم بدوزید نمی توانید از یک شخصیت بد در نهایت یک شخصیت خوب بیرون بیاورید و برعکس. آوت لاین یعنی طرحی کمرنگ از شخصیتی که پیشا زمانی است. بدین اعتبار بلوغ زمانی رخ می دهد که آدمی آن آوت لاین و پیرنگ شخصیت خود را می بیند. کامل کردن آن پیرنگ و ترسیم یک پرتره کامل توسط شخص کاری

زمانبر است و به این سادگی ها نیست. شخصیت از جامعه ی خود آنچنان صیقل خواهد خورد تا در نهایت به آن چیزی تبدیل شود که پیرنگ پیشا زمانی آن را دیده بود. بنابراین آوت لاین نیز نوعی چارچوب نظری شخصیت است. چارچوبی که در آن شخص به تمام مرام نامه های خود دست می یابد. در طول زمان به تدریج پیرنگ می گردد و در نهایت باید ضرورتا به شخصی بدل شود که در آوت لاین ترسیم شده بود و نه شخص دیگر. این مساله به نوعی هستی شناسی سارتر^۱ را نیز به چالش می گیرد زیرا از منظر سارتر انسان گل بی شکلی است که به این جهان پرتاب می شود. او با گزینش ها و تصمیماتی که می گیرد خود به این گل-همانند یک مجسمه ساز-فرم می دهد. بنابراین هر انسان می تواند -یعنی قادر است- تا از خود یک هیولا بسازد یا یک مرد خدا. یک ریاضی دان مانند گائوس بسازد یا یک معتاد به مواد مخدر که در گوشه ی خیابان از شدت سرما و گرسنگی و بیماری می میرد. او بدین سان مسئول همه چیز است. از جمله سرنوشت خود. (سارتر، ۱۳۵۸، ۲۴). عجلتا اجازه دهید در عوالم خوش بینانه ی سارتری باقی نمایم و بدانیم که آدمی دارای بذرهایی وجودی است که به هنگام بلوغ می تواند و باید آنها را فعال سازد. بنابراین این بذرها یا رانه ها هستند که پیشبرنده ی انسان اند. این جملات حاوی نکته ی ضمنی نیز هستند و آن رسیدن به شعار معروف سقراط است یعنی : « خودت را بشناس ». سارتر پیش از بناکردن دستگاه فلسفی خود شاید بهتر بود که ابتدا جمله ی سقراط

را به شکل سوال مطرح می ساخت و آن این که وقتی می گوئید خود را بشناس منظور چیست؟ اگر آدمی دارای هیچ خاصگی در ابعاد وجودی خود نباشد و به قول سارتر هیچ باشد مگر آن چیزی که از خود می سازد آنگاه دیگر شناخت معنا ندارد. زیرا بشر غیر قابل تعریف می شود. به این بذرها یا رانه ها نامهای متفاوتی داده اند. امروزه بدان ها می گوئید: پتانسیل. در این جا بحث پیرامون اینهمانی نامها نیست. مساله کارکرد این پتانسیل ها است. آوت لاین بدین اعتبار به ما می گوید که همانگونه که از کارد انتظار دارید که برش بزند یا آتش که بسوزاند، از انسان نیز انتظار دارید که بداند بالاخره کارد است یا آتش. این مساله، نه امری بدبینانه است و نه جبری مسلک بل صرفا یک واقعیت است که بخش عمده ای از آدمیان ناخودآگاه بدان واقف می گردند و در نتیجه درست زندگی می کنند. بدین ترتیب اگر قرار بود سعادت همه ی انسان ها اندیشیدن در باب هستی بود این جهان بسیار یکنواخت، تک رنگ، ملال آور و خسته کننده و بدون هیچ جذابیتی می شد. بنابراین هستی شناسی سارتر در نهایت فرضیه ای به همان اندازه غلط و شکست خورده است که فرضیه مارکس در ساخت یک جامعه بی طبقه. یعنی بین هستی شناسی سارتر و جامعه ی بی طبقه مارکس باید نسبتی برقرار باشد زیرا اگر هستی شناسی سارتر موفق بود باید الزاما همه ی انسانها می توانستند رئیس جمور یا دولتمرد یا هنرمند یا پولدار و یا حتی بی چیز باشند و در نتیجه بشریت به یک جامعه بی طبقه می رسید اما تجربه ی

تاریخی - حداقل در کمونیسیم لنین- نشان داد که تحقق این امر ممکن نیست و فروپاشی چنین تفکری ناگزیر است. در واقع رسیدن به هر شخصیت خاص امری دلبخواهی نیست بل از پیش تعیین شده است. وظیفه فیلمنامه نویس کشف این حقیقت درباره ی هر شخصیت و پرداختن درست آن است. این بدان معنا است که ما باید پیش از آنکه شخصیتی را بیافرینیم بدانیم که او چگونه خواهد مرد. به همین علت است که قرار دادن یک جمله فلسفی در دهان مثلا یک سبزی فروش دوره گرد در یک درام ناباوری به همراه می آورد مگر آنکه چارچوب داستان از پیش مشخص شده باشد. مثلا یک گروتسک باشد یا کمدی تا بیننده با شنیدن یک جمله نغز فلسفی از باغبان بی سواد که درباره هیدگر نظریه پردازی می نماید به خنده بیفتد.

نکته ی مهم دیگری که از خودشناسی سقراطی برای انسان باقی می ماند آن است که او - چه زن و چه مرد- درمی یابد که صرفا بازیگر نقشهایی از پیش تعیین شده است. در واقع آدمیان بازیگران یک سناریوی بزرگ در عالم آفرینش هستند و هر انسانی دیر یا زود خود را ناچار از ورود به جهان نمایش می بیند. زیبایی جهان بسته به این است که فرد نقش خود را هرچند زشت و بد باشد بازی کند و بدین سان در هماهنگی کلی کیهان شرکت جوید.

آموزه دوم: فیلمنامه دراماتیک به موضوعات جزئی و خرد می پردازد.

فیلمنامه‌ی دراماتیک فیلمنامه‌ای است که موضوع مورد نظر آن بی اندازه کوچک، جزئی و حتی در نظر اول سطحی و پیش پا افتاده و یا مبتذل است. مثلاً در فیلم راکی ۱۹۷۶، راکی بالبوا بوکسور تنها و یک لا قبایی است که می خواهد به دوست دخترش ثابت کند می تواند ده دوازده راند کامل در برابر قهرمان جهان ایستادگی نماید و بدین طریق دل او را به دست آورد. او در نهایت هر دو آرزویش را محقق می سازد. این جمله تک خطی می تواند عنوان فیلمنامه های ورزشی-رزمی بسیاری باشد اما آنچه به فیلم راکی زیبایی خاص و منحصر به فرد می دهد شیوه ی بیانی فیلمنامه نویس است یعنی در یک کلام: با آب و تاب سخن گفتن.

پس باید بیاموزیم که فیلمنامه دراماتیک فیلمنامه ای است که موضوعات بسیار کوچک و ساده را گزینش می نماید و آن ها را به نمایشی ترین شکل ممکن بیان می دارد. اگر به فیلمهای با مضامین اونتولوژیکال بنگریم. خودمان تفاوت را حس خواهیم کرد. در فیلمهای آنجلوپولوس^۹، آنتونیونی^{۱۰}، فللینی^{۱۱}، تا حدی بونوئل^{۱۲}، آلن روب گریه^{۱۳}، آلن رنه^{۱۴}، بلاتار^{۱۵} و تا حدی کوبریک^{۱۶} [در اودیسه فضایی ۲۰۰۱ و دکتر استرنج لاول] آنچه بیشتر مطرح است دیدگاه ها، جهان بینی ها و اندیشه های هنرمند در باب جهان و نسبت بین انسان و جهان، نسبت بین انسان و انسان و در نهایت نسبت بین انسان با خویش... می باشد که به

تصویر کشیده شده است. مثلاً در فیلم نگاه خیره اولیس، مردی که از پشت دوربین سینماتوگراف لومیرها به دریا می نگرد غفلتا دچار سخته می شود و میمیرد. مردی که لحظاتی قبل مشغول ادای کلام به شیوه مستقیم است متوجه او می شود و مرد درحال مرگ را درآغوش می گیرد و او را روی صندلی می گذارد اما بعد به حال خود می گذاردش و به سخنان خود ادامه می دهد. این نحوه مواجهه با سینما یعنی غیرنمایشی کردن هر آنچه‌ی است که می تواند دراماتیک باشد. در این جا بحث درباره این که کدام خوب است و کدام بد نیست زیرا این بحث از ریشه غلط است و تمام آموزگارانی مانند مک کی یا سید فیلد که تلویحا شیوه نگارش دراماتیک را تایید می نمایند در واقع روح آزاد هنرمند را به بند می کشانند و این امر، نادرست است. همانگونه که در ابتدا و در مقدمه هم گفتیم، این مساله به توانمندی ها و علائق و دلنگرانی ها [بخوانید دغدغه ها]ی فیلمنامه نویس بستگی کامل دارد. همدمی با فیلمنامه شرط لازم و کافی برای نگارش آن است. اگر قرار باشد او چیزی را بنویسد که دوستش ندارد پس احتمالاً دارد برای پول آن را می نویسد که فی نفسه بد نیست اما طبعاً کیفیت فیلمنامه به شدت تحت الشعاع آن قرار می گیرد و معمولاً کاهش می یابد. بنابراین در یک فرمول بندی ساده می توانیم بگوییم: هرگاه کل نویس ای مد نظر است و به موضوعات بسیار کلی و جهانی مانند سیر زندگی بشر بر روی زمین

و... فکر می شود نگارش فیلمنامه های دراماتیک به شکست منتهی می شود اما اگر قصد بر آن باشد تا موضوعات کوچک به گونه ای پرآب و تاب و با تفصیل کامل بیان گردند آنگاه دراماتیک نوشتن، چارچوب درستی برای رساندن گاری سیب نویسنده به منزلگه موفقیت است. کوبریک نمونه بسیار خوبی برای این موضوع است. تا زمانی که کوبریک به موضوعات جهان شمول و وسیع می پرداخت فیلمسازی بود بس موفق اما در آخرین اثر خود موضوعی بسیار خرد و جزئی انتخاب کرد و از آنجاییکه در بیان دراماتیک تبحر چندانی نداشت - چنانکه در فیلم های حماسی بسیار متبحر بود - در نتیجه فیلم با شکست بزرگی مواجه شد. چه در گیشه و چه نزد منتقدین.

آموزه سوم: نگارش از ژرفنا به سطح

نویسنده در فیلمنامه نویسی معمولا به دو شکل عمل می نماید: یا نگارش استوار بر شهود، دانش، تجربه، و همه ی آن فضائلی است که از پیشینه ی پژوهش های خویش به دست آورده است یا صرفا بر اساس یک خلاقیت خامدستانه فروافتاده در جهل و ناآگاهی است که دست به قلم می برد. برخی نویسندگان این نادانی را نوعی آزادی در نگارش می دانند اما تجربه تاریخی نشان داده است که نتایج آن عملا بی نظمی، تشتت در افکار، سرگشتگی و بی هدفی می باشد که فیلمنامه را به مثابه یک اثر هنری مطلقا بی ارزش می سازد. تی اس الیوت در این باره می نویسد: «اگر تخیل را

و اداریم که در چارچوبی محدود عمل کند به بالاترین حد توان خود دست می یابد و غنی ترین اندیشه ها را می آفریند اما آزادی مطلق به احتمال قوی باعث بی نظمی و تشتت اثر می شود. (مک کی، ۱۳۹۵، ۹۴). درباره ی چارچوب و ارزش بنیادین آن در آفرینش داستان دراماتیک باید تصریح شود که در چارچوب نوشتن از خود نوشتن مهمتر است. هر فیلمنامه نویسی به درستی آگاه است که چارچوب اجازه نمی دهد که هر اتفاقی [رویداد یا کنش دراماتیک] به میل خودش بیفتد یا شخصیت هر دیالوگی که خواست بگوید صرفا به این علت که دلبخواهی است. برعکس. فیلمنامه نویسی هنری کاملا علمی و بر مبنای دانش نظری است. سید فیلد یک فیلمنامه دراماتیک را اینگونه تعریف می نماید: «فیلمنامه داستانی است که با تصویر، گفتگو و توصیف، بیان می شود و این سه گانه ها در در بطن ساختاری دراماتیک اتفاق می افتند». (فیلد، ۱۷، ۱۳۹۰). پیش از آن که بتوانید حتی خود را آماده نوشتن فیلمنامه کنید، باید موضوعی معین، یعنی یک شخصیت و یک ماجرا داشته باشید. نوشتن فیلمنامه روندی گام به گام است. هر بار یک گام. در هر گام باید آگاه باشید که به کجا می روید و چه می کنید. گم شدن در میان کلمات و ماجراهای فیلمنامه در حال تغییر بسیار ساده است. داستان شما درباره چیست؟ اگر شما نمی دانید؟ پس چه کسی می داند؟ شخصیت

اصلی شما کیست؟ ماجرای داستان تان کدام است؟ (فیلد، ۹، ۱۳۹۳-۱۰-۱۱).

آموزه چهارم: اهمیت موضوع در فیلمنامه

امری که کمترین اهمیت را در فیلمنامه دارد موضوع است. موضوع بی ارزش ترین مقوله در فیلمنامه نویسی است. اما این مساله به معنای بی قدر یا بی اعتبار کردن موضوع نیست. بل نکته در این است که هیچ موضوعی نمی تواند تضمین بدهد که فیلمنامه ی نهایی نگارش شده با کیفیت از کار درخواهد آمد یا نه. ویکی کینگ در این مورد می نویسد: «موضوعات تنها اموری هستند که تورم به آنها آسیبی نرزد است. هنوز هم یک دوجین شان یک سنت است. این شما هستید که با آنها کاری می کنید که ارزش می یابند.» (King, 2014, 24). بنابراین تنها امری که در گزینش یک موضوع باید در نظر گرفته شود آن است که موضوع باید بسیار خرد و جزئی و تاحدی پیش پا افتاده باشد یعنی همان کم اهمیت بودن. هرچه موضوع ای که برمی گزینیم جزئی تر باشد با تسلط بی اندازه بیشتری آن را شرح و تفصیل خواهیم داد و در نتیجه احتمال امکان آن که اثر به شیوه دراماتیک بیان شود بیشتر خواهد بود. سید فیلد در کتاب «فیلمنامه» می نویسد: «شما برای نوشتن فیلمنامه به چه چیزی نیاز دارید؟ یک فکر. البته. اما نمی توانید صرفا با داشتن یک فکر در ذهن بنشینید و فیلمنامه بنویسید. یک فکر - گرچه ضروری است - چیزی بیش از یک تصور مبهم

نیست. جزییاتی ندارد. ژرفنا و ابعادی هم ندارد. نه. شما به چیزی بیش از یک فکر برای آغاز به نگارش فیلمنامه نیاز دارید. شما به فکری نیازمندید که به فکر شما جسمیت دهد و آن را دراماتیزه نماید. یک موضوع به مثابه یک کنش و یک شخصیت تعریف می گردد. کنش امری است که داستان درباره ی آن است و شخصیت کسی است که داستان درباره ی او است. هر فیلمنامه دارای موضوع است و موضوع آن امری است که داستان درباره ی اش می باشد. اگر به خاطر بسپاریم که فیلمنامه شبیه یک اسم و درباره ی شخصی است که در یک مکان مشغول به انجام دادن چیزی است، آنگاه می توانیم ببینیم که آدم مورد نظر کارکتر اصلی و آن چیزی که انجام می دهد کنش است. بنابراین وقتی درباره ی موضوع فیلمنامه ای حرف می زنیم درباره ی کنش و کارکتر یا کارکترها صحبت می کنیم. هر فیلمنامه یک کنش و کارکتر را دراماتیزه می نماید. شما به مثابه فیلمنامه نویس باید بدانید که فیلم تان درباره ی چه کسی است و چه اتفاقی برای او می افتد. این امر، نخستین اصل در نوشتن است نه تنها در فیلمنامه ها بل در تمام شکل های نگارشی (فیلد، ۱۳۹۴، ۲۱). یکی دیگر از مسائل بی اندازه مهم در فیلمنامه نویسی دراماتیک نوشتن از درون به بیرون است. اگر به فیلم های موفق و معمولا آمریکایی دقت کنیم درخواهیم یافت که عمده تلاش نویسنده در آفرینش داستان حرکت از درون به بیرون است. اما این چه معنایی

دارد؟ این مطلب به سادگی به این مفهوم است که آنچه در ذهن موجود است باید به گونه ای صورت پیدا نماید تا قابل درک شود و هنگامی که سخن از ادراک به میان می آوریم منظورمان تعقل ورزیدن نیست بل حس است و مهمترین حس انسان بینایی او است. از آنجایی که سینما به بینایی بسیار وابسته است بنابراین فیلمنامه باید به گونه ای نگارش شود که تمام پتانسیل های ذهنی را به عینیت بدل نماید. اینگونه است که حتی مبارزات ذهنی بین دو متفکر نیز از طریق زد و خورد، شکل بیرونی پیدا می نمایند. یکی از بهترین و بروزترین نمونه های آن فیلم متریکس ساخته واچوفسکی ها است. ما نیک می دانیم که مبارزات شکل گرفته در جهان متریکس به علت مجازی بودن فضای آن باید ذهنی باشد اما فیلمسازان برای بیرونی کردن این مبارزات ذهنی به آن جنبه فیزیکی بخشیدند. اگر این بیرونی کردن در متریکس وجود نداشت برآستی این فیلم قادر به بازگویی داستان خود به ما نبود. فیلمنامه نویس معمولاً در ژانرهای اجتماعی امکان بیرونی نویسی بیشتری می یابد زیرا واقعیت علی رغم خشونت، سرما و بیرحمی ای که دارد آنقدر عام و فراگیر است که دست فیلمنامه نویس را برای نوشتن کاملاً باز می گذارد. در واقع ماده خام فیلمنامه نویس به لحاظ پژوهش پیرامون زندگی انسانها اگر نه نامتناهی دست کم بسیار گسترده و ژرف است.

آموزه پنجم: تمامیت پیرنگ [چارچوب]

پیرنگ، مرکب از دو کلمه ی پی+رنگ است؛ پی به معنای بنیاد، شالوده و پایه آمده و رنگ به معنای طرح و نقش. بنابراین روی هم «پیرنگ» به معنی «بنیاد نقش» و «شالوده طرح» است و معنای نزدیک و دقیق برای پلات... اصطلاح پلات را به «طرح» و «طرح و توطئه» و «چارچوب» ترجمه کرده اند که به نظر هیچکدام ترجمه دقیقی برای پلات نیست، زیرا اگر آن را طرح ترجمه کنیم با اصطلاح طرحی که برای اسکچ است، اشتباه گرفته می شود و خواننده، این دو مفهوم گوناگون را با هم می آمیزد و ذهنش آشفته می شود و در ضمن طرح را معادل دیزاین نیز می آورند، اگر «طرح و توطئه» بیاوریم جنبه ای منفی به آن داده ایم که ممکن است این تصور را در ذهن خواننده به وجود آورد که پیرنگ داستان با دسیسه و توطئه همراه است. حال آنکه همانطور که خواهیم دید «پیرنگ» در داستان نقش شالوده ای و مثبتی دارد و از اهمیت ویژه ای برخوردار است و توطئه ای در پیرنگ داستان نیست. (میرصادقی، ۱۳۹۴، ۸۱). پیرنگ در فیلمنامه نویسی صرفاً توالی صحنه های مربوط به یک رویداد نیست بل پیرنگ به معلولهایی می پردازد که جملگی دارای علت هستند. ولو این علت از دید بیننده پنهان مانده باشد. مساله اساسی در طرح پیرنگ این است که ما نمی توانیم نادانی خود را در یافتن علت یک رویداد به بیننده فرافکنی نماییم. یا باید علت را به طور شفاف و بی ابهام بیان داریم و یا مستقیماً

بگوییم - که البته روش چندان پسندیده ای نیست - علت این رویداد را نمی دانیم. بنابراین مهمترین کاری که یک پیرنگ برای فیلمنامه نویس می کند این است که بین «نیست» و «نمی دانم» وجه تمایزی قائل می شود. بدین اعتبار بیان کلمه ی موجود نیست ، خود منبعث از نادانی است.

آموزه ششم: رویکرد

نه فقط فیلمنامه بل همه ی هنرها بر اساس فرم بنیادی خود تعریف می شوند. از سمفونی گرفته تا آخرین انواع موسیقی غربی، آنچه یک قطعه را به موسیقی تبدیل می کند فرم بنیادی آن است. در هنرهای بصری نیز چه تصویری باشند چه انتزاعی اصول بنیادی این هنر است که بوم را به نقاشی بدل می کند و آن را از یک مشت خطوط بیمعنا متمایز می سازد. به همین ترتیب از دوران هومر تا اینگمار برگمان فرم عام جهانی و داستانگویی است که یک اثر را به داستان تبدیل می کند و آن را از یک اثر توصیفی یا سرهم بندی شده جدا می کند. در هر فرهنگی و در هر عصری فرم درونی و بنیادی یکسان است اما در شکل و شمائل خاصی ظهور می کند. [بنابراین] چیزی که نویسنده به آن نیاز دارد فرم است که در واقع گریزی از آن نیست. (مک کی، ۱۳۹۵، ۱۵). حال ماده خام این فرم می تواند هرچه باشد. رویکرد نیز مانند پیرنگ و آوت لاین مرام نامه نظری مولف را بیان می دارد و او را از سرگشتگی و بی هدفی رها می سازد و برای شخصیت ها خط سیر درست از آ به ب ترسیم می

سازد و آنها را به سوی سرنوشت از پیش مقدر خویش می راند. بدون رویکرد، مولف به سادگی بین عبارات از پیش ساخته ی خویش گم می شود. به همین علت است که مکاتب سینمایی، سبک ها، و ژانرها در این مقام ارزش بنیادین می یابند.

آموزه هفتم: فیلمنامه سه پرده ای

فیلمنامه سه پرده ای فیلمنامه ای نیست که مانند تئاتر سه پرده (آکت) داشته باشد و اساسا منظور از پرده در فیلم سه مرحله از زندگی شخصیت است. یعنی چیش ، مواجهه و در نهایت نتایج. منظور از یک فیلمنامه ی سه پرده ای فیلمنامه ای است که ارگانیک باشد یعنی مانند یک موجود تکامل یافته مثل انسان از دوران جنینی رشد نماید و بزرگ و بالنده گردد و در نهایت پیر و فرسوده شود و دچار زوال و در نهایت مرگ شود. یک فیلمنامه دراماتیک باید ضرورتا قاعده هایی را در خود بپذیرد که بر مبنای آن انسان تولد می یابد می زید و می میرد. بنابراین یک فیلمنامه دراماتیک دارای ساختاری چونان بدن آدمی است یعنی سر و بدن و پا دارد. سر نه فقط به معنای شروع داستان بل به معنای مغز متفکر داستان و بدن که در حکم شالوده ی اصلی فیلم است و دو پا که نگه دارنده فیلم و متعادل کننده ی آن و جلوبرنده داستان است. هر فیلمنامه ی دراماتیک بدین اعتبار دارای یک اسکلت کامل است. مهمترین جای فیلمنامه اتفاقا نقاط عطف نیستند بل نقطه میانی داستان است

یعنی جایی که مرکز ثقل داستان و گرانیگاه آن محسوب می شود. بدون داشتن مرکز ثقل فیلمنامه دچار ضعف اساسی در ساختار روایت خواهد بود.

آموزه هشتم: مساله زمانبندی فیلم

غالباً گفته می شود که هر فیلم کلاسیک سه پرده ای باید ۱۲۰ دقیقه باشد. این زمانبندی درست است و بر مبنای دانش و پژوهش به دست آمده است اما نباید دست و پای شما را ببندد. می توان فیلمنامه هایی پیدا کرد که بیشتر از ۱۲۰ دقیقه هستند مانند ویرانگر ۲ روز داوری [۱۵۴ دقیقه]- یا دور افتاده [۱۴۳ دقیقه] اما در هر دوی موارد فیلمنامه ساختار کاملاً کلاسیک و نظام مند دارد و تمام الگوهای آن را با دقت و ظرافت رعایت می کند. بنابراین به نظرم درباره ی زمانبندی ساختار سه پرده ای نباید سختگیری کرد اما اگر بتوان فیلمنامه ای نوشت که ۱۲۰ دقیقه باشد و نقاط عطف آن در دقایق ۲۷ تا ۳۰ و ۸۵ تا ۹۰ رخ دهد و پرده اول و سوم آن ۳۰ دقیقه و پرده دوم ۶۰ دقیقه باشد طبعاً بسی خوب و پسندیده نیز هست.

آموزه نهم : یک فیلمنامه ی دراماتیک چگونه فیلمنامه ای می تواند باشد؟

یک فیلمنامه ی دراماتیک فیلمنامه ای است که تمام لحظات کسالت بار و ملال آور آن دیده و دانسته حذف شده است. پس چه جای شگفتی است هرگاه در یک فیلمنامه دراماتیک زمان مرده وجود نداشته باشد. دلیل این امر آن است که زمان مرده

باعث خستگی بیننده و در نتیجه از دست دادن مخاطب خواهد شد. هر فیلمنامه دراماتیک باید یک شخصیت «فعال» و با «انگیزه مشخص» و «نیاز دراماتیک» مشخص داشته باشد. داستان باید این شخصیت را از ابتدا تا انتها دنبال نماید و فراز و نشیب زندگی اش را با دقت کامل تا نتیجه نهایی دنبال کند. هر فیلمنامه ی دراماتیک می تواند از یک شخصیت آغاز کند و به داستان او بپردازد یا از یک داستان شروع کند و شخصیت را در دل آن جا دهد. هرگاه داستانی را می نویسید طبعاً این داستان متشکل از مجموعه ای از حوادثی معنا دار است که برای شخصیت های شما رخ می دهد. مساله این است که اگر بیننده برای هر حادثه ای که می نویسید قلبش شروع به طپیدن کند شما موفق شده اید در غیر اینصورت باید حتماً صحنه ای را که نوشته اید حذف کنید و به فکر نگارش صحنه دیگری باشید. شما هم مثل من مسلماً داستان شهرزاد قصه گو و آن سلطان بیرحم را شنیده اید. شهرزاد برای حذف جان خود مجبور بود داستانهایی را تعریف کند که شاه سرگرم شود و هنگامی که صبح می شد شهرزاد لب از قصه گویی فرو می بست و جانش تا صبح روز بعد تضمین بود. اما معمولاً هیچ نویسنده ای چنین شمشیر داموکلسی بالای سر خود حس نمی کند و تالی این امر از دست رفتن مخاطب است. نگارش یک فیلمنامه درست بین دو سر طیف فقط به

رضایت‌مندی مخاطب فکر کردن و فقط به رضایت‌مندی خویش فکر کردن است.

فیلمها بازتاب زندگی واقعی انسانها هستند. به غیر از ژانرهای خاصی مانند علمی-تخیلی، فانتزی، وحشت از موجودات خیالی یا موهومی مانند دراکولا یا زامبی‌ها در باقی موارد انعکاسی هستند از کشمکش‌های انسان بر سر بقاء

فیلمنامه‌های اندکی به این تعادل رسیده‌اند که همگی آنها را می‌شناسیم و دیده‌ایم مانند همه‌ی فیلمهای هیچکاک. بدون تردید هر هنرآموزی از هیچکاک آغاز می‌نماید و دست آخر دوباره به هیچکاک بازمی‌گردد. البته شما می‌توانید دهها فیلم دیگر از اروپا و سایر نقاط جهان که می‌شناسید و همانگونه که لوئیس جیانتی بیان می‌دارد تعادل کاملی بین فرمالیسم و بیانگری هستند. (جیانتی، ۱۳۸۱، ۲۵۰) را نام ببرید. اما همه آنها در برابر انبوه فیلمهایی که سالیانه در سراسر دنیا ساخته می‌شوند و از دو طرف بام افتاده‌اند واقعا محلی از اعراب ندارند. در این جا باید تاکید کنیم که نگارش به شیوه‌ی کلاسیک حقیقتا سخت است و به این علت که بر مبنای اصول و قاعده‌های مرسوم کلاسی سیم در سینما و درام نویسی در تئاتر نگارش می‌گردد به راحتی نقد پذیر [و در نتیجه آسیب پذیر] است. اما به هر حال به این نکته هم توجه نمود که حتی بزرگترین فیلمنامه نویسان جهان هم بیش از یک یا دو مورد فیلمنامه موفق و مشهور ندارند.

آموزه دهم: مساله‌ای به نام کلیشه

زمانی که با الگوهای کلاسیک نویسنده‌گی می‌کنیم طبیعی است که پس از مدتی کلنجار رفتن به عناصر فیلمنامه نویسی به تدریج تسلط پیدا خواهیم کرد. این امر واقعا اجتناب‌ناپذیر است. هر فیلمنامه نویسی - صرف نظر از این که مواد خام کارش را از کجا تدارک می‌بیند - از الگوهای مشخص و محدودی برای ترکیب کردن این مواد استفاده می‌کند. بنابراین عناصر بنیادین فیلمنامه و عناصر غیر مستقیمی که در گستره پهناوری در مکاتب، سبک‌ها و ژانرها به کار گرفته می‌شوند اما هنوز یخ آن این جا ننگرفته است [مانند ژانر وحشت، علمی-تخیلی یا فانتزی] خود به خود به کلیشه بدل می‌شوند. در این جا کلمه‌ی کلیشه صرفا بار منفی دارد در حالی که در بدو امر چنین نبوده است. -مانند آنارشسیسم که در زمان خود یکی از جنبش‌های مهم فکری و عقیدتی محسوب می‌شد اما به مرور زمان مفهوم آن به هر نوع هرج مرج طلبی بی قاعده فروکاهیده شد. برای درک بهتر به فیلم ساکو و وانزتی ساخته جولیانو مونتالدو بنگرید - اگر دقیقتر بنگرید پارادایم سید فیلدی نیز در بطن خود یک کلیشه است. هرچند کلیشه‌ای فراخ دامن و با انعطاف بالا [گو این که برخی مانند جان تروبی نظر مخالفی دارند و ساختار سید فیلدی را غیر منعطف و خشک می‌دانند]. اما به هر حال کلیشه کلیشه است. اگر ما داستان یک مرد فقیر خیابان گرد را که در محافل اشرافی مورد

تواند کلیشه را بر علیه کلیشه به کار گیرد که بدانند دارد درباره چه یا که می نویسد. وگرنه ما هرگز از کهن الگوها رهایی نداریم.

نتیجه

سینما فن/هنر نمایش است و با تحلیل درست اطلاعات نمایشی(ماجرا و شخصیت) و کالبد شناسی فیلمنامه(حرکت سینوسی داستان شامل آغاز، کشمکش، بحران، اوج، متحدان، دشمنان، مسیر مشخص حرکت قهرمان، کمان تحول، ریش و مهمترین نتیجه ی منبعث از درام[کاتارسیس]) ما نه تنها میتوانیم علت موفقیت جهانی فیلمهای ارگانیک تاریخ فیلم را درک نماییم بل قادریم تا با در دست گرفتن عناصر نمایش اسکلت با استحکام و بس با دوامی برای فیلم فراهم سازیم. فیلمنامه ، ساختاری را برای فیلم تدارک می بیند که در واقع هستی آن را محقق می سازد. البته این بدان معنا نیست که از هنرهای ویزوالیته امکان رهیویه به سمت درام وجود ندارد اما تاکنون از سوی هیچ اندیشمند بصری چنین تلاشی دیده نشده است.

پی نوشت ها :

توجه یک زن جوان قرار می گیرد پپورانیم یک رابطه ی عشقی قدیمی را دوباره زنده کرده ایم. بیننده فیلم ما را خواهد دید اما مشکل زمانی ایجاد می شود که مخاطب انبوهی از فیلمهایی را می بیند که با همین چارت بسته شده اند و قرار هم نیست اتفاق دیگری بیفتد زیرا اگر حادثه ای که با قوانین چنین پیرنگی مخالفت دارد اتفاق بیفتد تماشاگر آن را باور نخواهد کرد. نتیجه این که بیننده پس از تماشای ده بیست تا از این نوع فیلم به حال تهوع می افتد. ریشه نارضایتی بیننده در کلیشه ها ار آن رو است که به ویروس جهل و نادانی آلوده است. چه بسیار مواقعی که رمانی را تمام می کنیم یا فیلمی را می بینیم و از پایانی که از ابتدا معلوم بود احساس کسالت و خستگی می نماییم و از این که صحنه ها و شخصیت های کلیشه ای را قبلا بارها دیده ایم دماغ می شویم. علت این اپیدمی جهانی روشن و بسیار ساده است. به عبارت دیگر ریشه تمام این کلیشه ها را می توان در یک چیز و تنها یک چیز می توان یافت: نویسنده دنیای داستان خود را نمی شناسد. (مک کی، ۱۳۹۵، ۴۷). اینهمه نشان می دهد که فیلمنامه نویس به شرطی می

Rudyard Kipling ^۷
Jean Paul Sartre ^۸
Theo Angelopoulos ^۹

Michelangelo Antonioni ^{۱۰}

Federico Fellini ^{۱۱}
Luis Bunuel ^{۱۲}
Alain Robbe Grillet ^{۱۳}
Alain Resnais ^{۱۴}
Bela Tarr ^{۱۵}

Sergei Eisenstein ^۱

Andre Bazin ^۲

Rudolf Arnheim ^۳

Allan Casebier ^۴
Robert Mckee ^۵

Syd field ^۶

میرصداقی، جمال. (۱۳۹۴). عناصر داستان، انتشارات سخن

بازن آندره. (۱۳۸۶). سینما چیست؟ ترجمه محمد شهبان انتشارات هرمس

سارتر، ژان پل. (۱۳۵۸). اگزیستانسیالیسم و اصالت بشر، ترجمه دکتر مصطفی رحیمی، انتشارات مروارید

افلاطون. (۱۳۵۳). جمهوری، ترجمه محمد حسن لطفی، انتشارات خوارزمی

جیانتی، لوئیس. (۱۳۸۱). شناخت سینما، ترجمه ایرج کریمی، نشر روزنگار

منابع غیر فارسی

Brown, Blain. (۲۰۱۲). Cinematography, Theory and Practice, Elsevier INC

Arnheim, Rudolf. (۱۹۵۷). Film as an Art, University of California Press

Block, Bruce. (۲۰۰۸), Visual Story, Focal Press

Eisenstein, Sergei. (۱۹۴۹). Film Form, Harcourt, Brace & World, Inc

King, Viki. (۲۰۱۴). How to Write a Movie in ۲۱ Days, The Inner Movie Method, Harper & Row Publishers

کتابنامه

فیلد، سید. (۱۳۷۷). راهنمای فیلمنامه نویس، ترجمه عباس اکبری، نشر نیلوفر، (نشر متن اصلی ۱۹۷۲)

مک کی، رابرت. (۱۳۹۵). داستان، ترجمه محمد گذرآبادی، انتشارات هرمس
