



روایت:

پیروزی‌ها و مخاطرات

قسمت شانزدهم

پیروزی‌ها؛ فانتزی

یزدان سلحشور

باشند؟ اگر این دو نفر دشمن باشند چطور؟ بهترین ایده در این زمینه، استفاده از بازی قایم باشک است، اما برای جذاب‌تر شدن این بازی باید یکی از دو نفر نقش «ناشناخته» یا «لولو» را به عهده بگیرد. اصلاً شاید بهتر باشد که هر دو نفر به نوبت، این نقش را به عهده بگیرند؛ یک آمریکایی و یک ژاپنی. حالا شما آماده‌اید با برخورداری از فانتزی لازم، اولین سطور فیلمنامه‌ای را بنویسید که قرار است جان بورمن آن را بسازد؛ **جهنم در اقیانوس آرام**.

نقش «فانتزی» در فیلم **جاده** در واقع بازآفرینی قصه **دیو و دلبر** است. فیلمنامه این فیلم در انتها به پایانی تلخ می‌انجامد، اما این پایان تلخ به سخره گرفتن پایان «افسانه» است؛ جایی که بالاخره دیو افسونش باطل و بدل به انسان می‌شود. در **رم، شهر بی دفاع** شما یک اکیپ جادوگر دارید و یک اکیپ قدیس برابر آنها. برای محکم کاری، البته کلیسا وارد صحنه می‌شود که هم مخفیگاه قدیسن باشد و هم یک کشیش بتواند نقشی محوری را در ستیز با جادوگران ایفا کند. توجه کنید که فیلم در رم ساخته می‌شود که واتیکان - پایتخت کاتولیک‌های جهان - در آن قرار دارد. بنابراین فیلمنامه‌نویس باید هم از ابزارهای اجتماعی روایت و هم از ابزارهای اعتقادی استفاده کند. جنگ اصلی کاتولیک‌ها با شیاطین و جادوگران است. بنابراین اکیپ جادوگران برای به دام انداختن یکی از قدیسن، از نقطه ضعف او استفاده می‌برد و با فریفتن دخترتری که قدیس به منزلش رفته، دام را کامل می‌کند. واقعیت آن است که این فیلم، نه تنها در فیلمنامه‌اش که حتی در خود فیلم و سر و وضع آلمانی‌های آن، به آن کهن‌الگوی قصه پریانی خود وفادار است. به یاد بیاوریم که شیوه ایستادن افسران آلمانی، سایه روشن صورت آنها و شیوه حرکت کردنشان، بیش از آن که شباهتی داشته باشد به دیگر آلمانی‌هایی که در فیلم‌های جنگ دوم دیده‌ایم، مخاطب را به یاد آن شیاطین و جادوگران و هیولاهای کلاسیک و مدرن فیلم‌های اکسپرسیونیستی می‌انداخت

حضور «فانتزی» در هر فیلمنامه‌ای ضروری است. تعجب می‌کنید! مطمئنم که حالا دارید در ذهنتان یک فهرست بلند بالا از فیلمنامه‌های موفق تنظیم می‌کنید که در صدرشان **دزد دو چرخه**، **رم شهر بی دفاع** و **جاده** قرار دارند و حتماً سعی می‌کنید با نخواندن این بخش، ریز ریز کردنش یا کار کشیدن از تخیل خلاقه‌تان در طراحی انواع مرگ‌های فجیع برای نویسنده‌ای که به خودش جرئت داده که به ساحت «واقع‌گرایی» اهانت کند، به «نتایجی دل‌خنک کن» دست یابید.

به گمانم همه ما در شناخت فانتزی، به میزان زیادی متأثر از خاطرات خودمان از آثار ارزان قیمت تخیلی هستیم که بخش اعظم کودکی ما را در بر گرفته بودند و گاهی اوقات، با یک بلیت، حتی سه فیلم را هم می‌شد دید؛ فیلم‌هایی که مجموع زمانشان، از **بن‌هور** یا **بر باد رفته** کمتر بود! طبیعتاً اگر قرار باشد معیار حضور فانتزی در هر فیلمنامه‌ای، این آثار باشند، شما مجازید با همان شیوه‌های ابداعی **انگستان طلایی** (گلد فینگر) که برای قتل ۰۰۷ به کار می‌بست، دخلم را بیاورید! اما واقعیت امر این است که «فانتزی» بخشی جدایی‌ناپذیر از هر قصه‌ای است یعنی هر متنی برای قصه شدن نیازمند «تخیل و رویا» است، چرا که مخاطب برای دادن پاسخ مناسب به قصه، باید بخشی از آن روند «واقع‌گریز» را که در قصه‌های پریان، از کودکی با خود داشته در «روایت» ببیند. گاهی اوقات آن بخش واقع‌گریز به بخش کابوس‌گونه قصه پریان پیوند می‌خورد. کابوس‌ها هم بخشی از فانتزی واقعیات سینمایی ما هستند. خیلی مایلید بدانید مثلاً در چه فیلم‌هایی؟ **دزد دو چرخه** مثلاً یکی از این موارد است که بخش کابوس‌گونه قصه پریان، «متن» را به قصه بدل کرده. وقتی که بچه بودید، یکی از کابوس‌هاتان این نبود که اسباب‌بازی عزیزتان را یک دست ناشناس بیاورد و با خودش ببرد؟ چند بار در بچگی، بعد از ناپدید شدن شیشه شیرتان، شیشه شیر بچه بغل دستی را برداشته‌اید؟ شاید به نظر برسد تقلیل دادن فیلمنامه به یادماندنی **دزد دو چرخه** به عناصر یاد شده، کاری از سر مزاح است. اما این طور نیست. این در واقع به فیلمنامه‌نویسان نوپا می‌آموزد که رسیدن به بنیان‌های روایی یک فیلمنامه چندان هم مشکل نیست، همچنان که به آنها یادآوری می‌کند هنگامی که به «بن‌بست» برمی‌خورند، چطور گره فیلمنامه‌شان را باز کنند. مثلاً فرض کنید می‌خواهید درباره جنگ جهانی دوم فیلمنامه‌ای بنویسید و ایده‌تان این است که این جنگ را به کم تعدادترین نفرات ممکن تقلیل دهید. چه می‌کنید؟ مطمئناً سعی می‌کنید فقط دو سرباز داشته باشید و تنها جایی هم که ممکن است این دو به تنهایی روبه‌روی هم قرار بگیرند یک جزیره است. می‌دانید که بخش قابل ملاحظه‌ای از قصه پریان همه ملت‌ها - از جمله شرقی‌ها - اختصاص دارد به قصه‌هایی درباره تنها ماندن یک دریاورد در جزیره‌ای فاقد سکنه (این یعنی **رابینسون کروزوئه** اصلاً ایده تازه‌ای نداشته و زاده افسانه‌ها بوده، اما وقتی دو نفر در یک جزیره تنها باشند، چه نوع برخوردی نسبت به هم می‌توانند داشته



«واقع» عدول می‌کند. (شاید مشهورترین نماینده ادبی فانتزی آلیس در سرزمین عجایب باشد، گرچه شخصاً **مرشد و مارگریتا** را ارجح می‌دانم! در هر دو اثر، «کلان روایت» از پوسته «واقع» بیرون می‌زند، اما در جزئیات، تابع واقعیت است. مثل صحنه‌های متعددی که در آلیس در سرزمین عجایب با آن مواجهیم و آداب مهمانی چای، لباس پوشیدن، سخن گفتن بر حسب طبقه اجتماعی و ... منطبق با انگاره‌های واقعی موجود در ذهن ماست، همچنان که در **مرشد و مارگریتا** هم حضور ماورایی شیطان در واقعی‌ترین شکل ممکن در اتحاد جماهیر شوروی واقعی تصویر شده است. در مورد «رنالیسم جادویی» می‌توان به دو اثر **صد سال تنهایی** و **پاییز پدر سالار** اشاره کرد. «کلان روایت» در هر دو اثر، بنیان در واقعیت دارد، اما ناگهان «رمدیوس» سوار پتویی می‌شود که روی بند آویخته و به آسمان می‌رود و دیگر کسی او را نمی‌بیند! یا «دیکتاتور» صدها سال زندگی می‌کند و رفیق کودتاگرش را سرخ شده و با سببی در دهان، سر میز وزرا می‌آورد! پس فرق اصلی فانتزی و رنالیسم جادویی را می‌توان در جایگاه «کلان روایت» شان جست‌وجو کرد.)

با این همه، هر دو «روش» حاوی «شگفتی» و «مسحورکنندگی» اند یا بهتر بگویم حاوی عنصر غافلگیرکنندگی و قدرت شکستن پیش‌فرض‌های ما در عین حفظ آنها در پایان کار! (چرا که اگر قادر به این کار نبودند، بنیان‌ها را هدف گرفته و در واقع سکوی پرششان را منهدم کرده بودند!) اکنون به این نتیجه رسیده‌ام که «فانتزی» - جدا از این تقسیم‌بندی‌ها - بخشی تفکیک‌ناپذیر از «روایت» است، چرا که «روایت» بدون قدرت شکستن پیش‌فرض‌های مخاطب، چیزی جز حرف‌های آکادمیک، اطلاعات پشت‌نویس شده داروهای مشهور یا بروشور تازه‌ترین توالف فرنگی دارای فناوری بالا نیست! اکنون به این نتیجه رسیده‌ام که جدا از تقسیم‌بندی‌های ادبی مرسوم، هر قصه‌ای حاوی فانتزی یا شگفتی است، خواه «کلان روایت» و «خرده روایات» آن، گاه تابع واقعیت باشد یا نباشد و خواه این دو حوزه، کاملاً تابع واقعیت باشند! چرا؟ چون به هر حال «کلان روایت» و «خرده روایات» هرگز نمی‌توانند «واقعیت» باشند، بلکه در استادانه‌ترین شکلشان، «جعل واقعیت» اند.

شما به عنوان فیلم‌نامه‌نویس چقدر به این واقعیت واقفاید که قادر به مجاب کردن مخاطب با «واقعیت» نیستید؟ یک مثال ساده: هیچ آدم‌هایی را دیده‌اید که خیلی شیرین صحبت می‌کنند و هر اتفاقی که در زندگی‌شان می‌افتد قابلیت جذب مخاطب را دارد؟ آیا از خود نپرسیده‌اید که چطور می‌شود همه آن وقایع جذاب فقط برای آنها اتفاق می‌افتد و برای شما نه؟! جوابش ساده است: آنها جاعلان «واقعیت» اند، یعنی در واقع روایت‌گران حرفه‌ای‌اند.

اگر چند بار پای صحبتشان بنشینید و آنها هم اواخر میان‌سال‌شان باشند و حافظه‌شان هم دچار نقصان شده باشد و فراموش کرده باشند که کدام «واقعیت» را برایتان تعریف کرده‌اند و کدام را تعریف نکرده‌اند، آن وقت این شانس را می‌باید که یک ماجرا را با روایات جذاب متعدد

که اساساً ریشه در تفکر انسان آلمانی داشتند و البته دارای دیدگاهی متفاوت از کاتولیک‌ها بودند نسبت به این کهن‌الگوها. پروتستانیسم آلمانی در **رم، شهر بی دفاع** به مرکز اعتقادی کاتولیک‌ها حمله کرده است! اگر فکر می‌کنید این فیلم، خیلی کمتر از دو نسخه کلاسیک و تازه **مریخ حمله می‌کند** و **امدار فانتزی** است، در اشتباهید!

سال‌ها بر سر فرق «فانتزی» و «رنالیسم جادویی» جدل بود و فکر می‌کنم هنوز هم این جدل ادامه دارد. اگر بخواهم فرق کلی این دو «روش» را با توجه به مستندات ادبی خلاصه کنم، به این رویکرد می‌رسم:

در «فانتزی» ما با «شگفتی» روبه‌رویم، همچنان که در «رنالیسم جادویی». اما در فانتزی «کلان روایت»، بنیان‌های خود را در «غیرواقع» شکل داده، گرچه در جزئیات از «واقع» تبعیت می‌کند و در رنالیسم جادویی، «کلان روایت»، بنیان‌های خود را در «واقع» قرار داده، گرچه در جزئیات از



اهمیت مکان در روایت

رضا کاظمی

www.rezakazemi.com



جغرافیای یک قصه، پیوستگی محکم و آشکاری با زمان رخداد آن دارد. یک مقطع زمانی خاص، طبیعت، معماری و سازه‌های خاص خود را داراست. در نظر گرفتن زمان-مکان به عنوان یک دوتایی پیوسته نه یک گزینش صوری و اجباری که بازگوکننده یک واقعیت مفهومی است. اگر قصه‌ای مربوط به چند قرن پیش باشد، مکان رخداد آن قصه مشخصه‌هایی منحصر به فرد دارد و اگر قرار باشد همان پیرنگ را در زمان امروز به قصه بدل کنیم، مختصات جغرافیایی، لوکیشن‌ها و در نتیجه ماهیت و بسیاری از مناسبات قصه دستخوش تغییر می‌شوند. یا مثلاً برای آفرینش قصه‌ای تخیلی که در چند دهه یا قرن آینده می‌گذرد، نخستین راهکار ضروری نویسنده، در نظر گرفتن جغرافیای فرضی محل وقوع حوادث قصه در آن آینده مفروض است. در این مورد، نویسنده باید تأثیرات تکنولوژی بر شیوه زندگی و معاشرت انسان‌ها و روابط آنها با یکدیگر را پیش از هر چیز در ذهن مجسم کند. در انبوه فیلم‌های ژانر علمی-تخیلی، از ادیسه فضایی ۲۰۰۱ تا ماتریکس مفهوم مکان-زمان از صافی ذهن آفریننده متن روایت عبور کرده و مفاهیم و مناسباتی نوساخته را به وجود آورده است. مثلاً در ماتریکس (۱۹۹۹)، مکان، هم‌آهنگ با دینامیسم تغییر پس‌زمینه (بک گراند) دیجیتال یک رخداد است و تغییر پویای زمان و مکان، هر بار مفهومی نو از «بودن» به شخصیت اصلی داستان نئو (کیانو ریوز) می‌دهد. (نئو خود به معنی نو است!) جدا از کارکرد مفهوم پیوسته مکان-زمان، جغرافیای هر قصه کارکردهای دراماتیک خاصی دارد. فرض کنید شما استفن کینگ هستید (فرض محال، محال نیست) و می‌خواهید قصه‌ای

و حتی پایان‌بندی کاملاً متضاد با هم بشنوید! شما به عنوان فیلمنامه‌نویس، اگر چنین خصوصیتی را در خود سراغ ندارید، بی‌خیال این کار شوید و بروید سراغ کاری که نیاز به این «رحمت» نداشته باشد!

احتمالاً اگر قرار باشد با پس‌زمینه یک شخصیت ورزشی، فیلمی را به یاد آورید، بیلاردباز را به منزله فیلمی با زمینه‌های پررنگ واقعیت اجتماعی به یاد می‌آورید، اما آیا این فیلم از «فانتزی» تهی است؟ بگذارید ایده اصلی فیلم را آن قدر در خودش تقلیل دهیم تا برسیم به همان قصه قدیمی سوالیه‌ای که در همه جنگ‌ها به پیروزی می‌رسید، اما سرمست از پیروزی‌ها و متأثر از الهامات شیطانی، شهزاده رویاهایش را از کف داد. این قصه، با اختلافات مختصری در همه فرهنگ‌ها از اروپایی گرفته تا آسیایی و آفریقایی تکرار شده است. فانتزی موجود در این فیلم در خلق شخصیتی خود را نشان داده که در عرصه بیلارد بی‌نظیر است. (به یاد داشته باشیم کلیه «وضعیت»ها، «شخصیت»ها، «مکان»ها و «زمان»هایی که با «صفت عالی» به مخاطب معرفی می‌شوند، در خود بخشی از فانتزی را پنهان دارند.) این شخصیت در فیلم دوم یعنی رنگ پول، اتفاقاً آن بخش «بی‌نظیر» بودن خود را بیشتر حفظ می‌کند. هنگامی که بیلاردباز پیر تصمیم می‌گیرد که به مدد تکنولوژی (معاینه چشم پزشکی، استفاده از عینک) به صحنه بازگردد، او در واقع بازسازی کهن الگوی «سوالیه پیر - پادشاه پیر - خردمند پیر» است که اکسیر جوانی را می‌یابد و ...

بنابراین آن نقد خردمندانه دانلد ریچی بر ئی‌تی که از تأثیرگذاری عمیقی که صحنه اشک ریختن کودک بر بالای تابوت شیشه‌ای ئی‌تی به دنبال داشت ابزار هراس و تردید کرده بود، تا حدودی عوام‌فریبانه به نظر می‌آید؛ آن هم از سوی منتقدی که روزگاری به بینش او بیش از دانشش می‌شد اعتماد کرد. «زمان» نشان داد که سینما به عنوان یک بلندگوی احقاق حقوق اجتماعی مهم است، اما اساساً جایگاهش این نیست. آیا شما هر اتومبیلی را که مصدومی رو به مرگ را به بیمارستان می‌رساند، آمبولانس می‌نامید؟ «تومبیل» وسیله‌ای است با تعاریفی مشخص؛ و صرفاً به این دلیل که می‌توان در فلان کارکرد انسان‌دوستانه هم از آن استفاده کرد، نمی‌توان و نباید آن را در تعاریفی جدید به بند کشید.

طبیعتاً اکنون ترجیح می‌دهم که عمق «فانتزی» را در آثار تارانتینو، برادران کوئن و جیم جارموش و آثار برجسته لوک بسون جست‌وجو کنم. چرا؟ به این دلیل موجه که فیلمنامه‌نویسان این آثار، به درستی به این امر واقف‌اند که «واقعیت امروز» چیزی جز تکرار «کهن‌الگو»ها و افسانه‌های قدیمی نیست؛ و این امر، یادآور یکی از قصه‌های بازنوشته بورخس است که گویا از یکی از روایات عطار اخذ شده؛ روایتی درباره روایت‌گری که نمی‌دانست راوی روایت روایت‌گری دیگر است یا خود، روایت‌روایت‌گری!