



خطی یا غیر خطی

تنها روایت مهم است و مخاطب!

رینولدز در مورد یک مهندس آمریکایی در عراق که دزدیده و در یک تابوت دفن شده و تا باج ندهد، آزاد نخواهد شد! یا فیلم «لاک» با بازی تام هاردی که تمام مدت فیلم در یک ماشین است و همزمان مشغول تلفن زدن به چندین نفر! فیلم‌هایی هستند که راوی آنها یک شخصیت مرده است، مثل فیلم شاهکار سانسیت بلوار! فیلم‌هایی هستند که راوی در تمام مدت مشغول دروغ گفتن به مخاطب است.

سینما کلک‌های بیشتری هم در آستین دارد. مثلاً تغییر در روایت خطی داستان. از جایی به بعد، روایت‌های خطی جای خود را به روایت‌های غیرخطی دادند یعنی داستان به شیوه سراسر روایت نشد. جای اپیزودهای درون داستانی تغییر کرد. ترتیب وقایع درون داستانی به هم خورد. کارگردان/فیلمنامه‌نویس/قصه‌گو، داستان را از اول تا آخر تعریف نکرد، بلکه ترتیب وقایع داستان را به‌عمد تغییر داد تا مخاطبان، دچار قریب ذهنی شوند.

اینها تنها بخش‌هایی از داستان تحولات درونی و بیرونی فیلم‌ها در سینماست. البته شاید کلمه سینما خیلی جامع نباشد، چون فیلم‌ها و سریال‌های تلویزیونی هم از همین تمهیدات و کلک‌ها بهره می‌برند. اینجا واقعا تفاوتی بین فیلم یا سریال یا سینما یا تلویزیون نمی‌بینم. بحث بر سر مفهوم نشان دادن مخاطب پای محصول هنری و شگفت‌زده کردن آن است.

بخشی از فیلم‌ها یا سریال‌هایی که شیوه روایت را تغییر دادند یا باعث ایجاد تحولی شدند.

با پیشرفت تکنولوژی ساخت دوربین‌های فیلمبرداری، ایده فیلمبرداری روی شانه به کارهای تصویری اضافه شد که به فیلم‌نمایی مستندطور می‌داد. حالا فیلم‌های پلیسی، جنایی، اکشن، ترسناک و جنگی از روایت دوربین روی شانه فیلمبردار، استفاده می‌کردند تا صحنه‌های درگیری و تنش را بهتر به نمایش بگذارند. با ظهور دوربین‌های خانگی و کوچک، این نوع از فیلمبرداری و روایت فیلم هم به برخی از فیلم‌ها اضافه شد تا آثار مستندنما یا ماکيومنتری را خلق کند. به این ترتیب داستان گویی مستندطور نیز به شیوه ساخت فیلم‌ها اضافه شد و مخصوصاً در سینمای ترس و تعلیق بسیار هم به کار آمد. فیلمی مثل «پروژه جادوگر بلر» را در نظر بگیرید که با یک دوربین دستی ضبط شد و حتی یک‌بار هم چهره جادوگر شریب و خون‌ریز فیلم را به نمایش گذاشت اما گیشه‌ها را تسخیر کرد. ساخت چنین فیلمی بدون تکنولوژی دوربین‌های دستی سبک، امکان‌پذیر نبود. درحقیقت بخشی از تحول تکنولوژیک سینما کمک کرد تا شیوه روایت تغییر کند. نمی‌شد «پروژه جادوگر بلر» را با دوربین‌های کلاسیک ساخت. این سبک، دوربین کوچک و سبک خودش را می‌خواست.

داستان همیشه پیچ و تاب خودش را به فیلم تحمیل می‌کرد. فیلم‌هایی ساخته شد که داستان فقط در یک لوکیشن رخ می‌داد. فیلم‌هایی با تنها یک یا دو بازیگر. فیلم‌هایی در زیر آب، فیلم‌هایی در تاریکی شب، فیلم‌هایی در یک فضای بسته بسیار محدود که دست بازیگر و نویسنده و کارگردان برای هرکاری بسیار بسته بود. مثلاً فیلم «مدفون» با بازی برت

هم ابتکاراتی در حال انجام است که مثلاً ماشین یا کشتی یا هواپیمای قهرمان داستان وارد حریم مخاطب شود و شما بتوانید آن را از کنار خودتان تماشا کنید نه از روبه‌رو! اینها شاید به فیلم دیدن هیجانی ببخشد اما به خود فیلم‌ها نه. تحول در فیلم‌ها باید جور دیگری پیش برود.

تحولات درونی

آنچه تا این لحظه خواندید، تحولات بیرونی فیلم‌ها بود. تحولات درونی برای جذاب‌تر شدن قصه‌ها طور دیگری پیش رفت. بعد از انقلاب ناطق شدن فیلم‌ها و حضور دیالوگ در فیلم و تقویت نقش فیلمنامه و داستان‌پذیرتر شدن فیلم، تلاش‌های زیادی برای ایجاد خلاصیت رقم خورد. گاهی اوقات فیلم‌ها با زاویه اول شخص ساخته شدند. گاهی تمام شخصیت‌ها در طول فیلم دروغ می‌گفتند تا کارآگاه و درحقیقت بیننده را فریب دهند. فیلم‌هایی با پایان تلخ یا درحقیقت با پایان ضد ژانر را هم می‌توان در نظر گرفت. فیلم‌هایی که مثلاً در پایانش، پسر و دختر به‌هم نمی‌رسیدند یا پلیس یا سیاستمدار فاسد موفق می‌شد قهرمان شریف را شکست دهد. فیلم‌هایی که در تلاش بود تا به مخاطب شوک سنگین بدهد. تلاش برای پیشرفت قصه‌گویی و ورود به عرصه‌های جدید ادامه پیدا کرد. شاهد تولد و شکوفایی ژانرهای مختلف بودیم. هم‌زمان پیشرفت‌های فنی هم با اثرگذاری روی جلوه‌های بیرونی فیلم، روی داستان‌گویی و روایت هم اثر گذاشت. مثلاً دوبله شدن فیلم‌ها به مرور جایش را به صدابرداری سر صحنه داد.

روایت غیرخطی

روایت غیرخطی چیز عجیب یا تازه‌ای نیست. درطول تاریخ و در همان ادبیات کلاسیک هم بارها دیده شده که شاعر یا نویسنده از تکنیک فلاش‌بک یا بازگشت به گذشته استفاده کرده و داستان را روایت کند. در ادبیات که این تکنیک اصلاً چیز عجیبی نیست و یک تکنیک کلاسیک به حساب می‌آید. در فیلمسازی هم به همین. حتی در دوران فیلم‌های صامت از تکنیک داستان غیرخطی برای ساخت آثاری چون «عدم تحمل» (دیوید گریفیث ۱۹۱۶) و «سگ اندلسی» (لوئیس بونوئل ۱۹۲۹) از نمونه‌های کلاسیک روایت غیرخطی هستند. راشومون اثر اکیرا کورااساوا خود یکی از دیگر نمونه‌های روایت غیرخطی است. کوئنتین تارانتینو هم در دهه اخیر به‌خوبی از این تمهید برای جذاب‌تر کردن داستان‌های خود استفاده کرده. قصه‌های عامه‌پسند تارانتینو، نمونه درخشانی از کارهای اوست که چند داستان موازی را پیش می‌برد و درنهایت به هم می‌رساند.

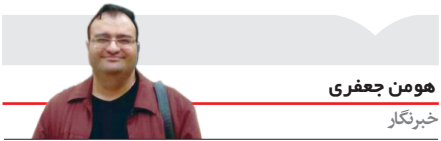
داستان‌های تعاملی

نهایی قصه اثر بگذارد.

تلفلیکس البته ایده سریال تعاملی را امسال هم ادامه داد. سریال «کالیدوسکوپ» یک سریال هشت قسمتی است که غیر از دو قسمت ابتدایی و انتهایی، مخاطب در تماشای قسمت‌های دیگر آزاد است. هر قسمت از داستان خرده‌اطلاعاتی به مخاطب می‌دهد. سریال کالیدوسکوپ، یک سریال در ژانر سرقط است و شما می‌توانید با دستکاری در ترتیب قسمت‌ها، هیجان خود را بیشتر کنید.

کارهای ضعیف ناطق، بلافاصله از بازی خارج شدند و میدان به تولیداتی رسید که در کنار ناطق بودن، داستانگو هم باشند. انقلاب بعدی، رنگی شدن فیلم‌ها بود. با رنگی شدن فیلم‌ها، سینما باز هم یک تحول دیگر را تجربه کرد؛ تحولی اساسی و جدی‌تر. حالا رنگ در تصویر دیده می‌شد. فیلمبرداران باید شیوه‌های جدیدی را امتحان می‌کردند. دکورسازان هم همین‌طور. بازیگران و گریمورها هم باید در روال کارشان کمی تجدیدنظر می‌کردند که بتوانند در تصاویر رنگی جذابیت بیشتری را به نمایش بگذارند.

اصلاحات دیگری که در سینما رخ داد، از همین دست بود. افزایش کیفیت فیلمبرداری، صدابرداری و پخش. اضافه شدن صدای دالبی ساند به سینماها، سبب شد تا تجهیزات و شیوه صدابرداری را هم ارتقا یابد. تبدیل شدن دوربین‌های فیلمبرداری از آنالوگ به دیجیتال و بعد انقلاب‌های تصویری بعدی هم از راه رسید. تصاویر سه‌بعدی... سینماهای فوق‌مدرن با تلفیق شیوه‌های جدید. اضافه شدن رایحه به سالن سینماها برای اینکه بیننده، بو را نیز داخل سالن حس کند. این همه ماجرا نیست. نوع جدیدی از تصویربرداری و پخش از راه رسیده که در آن، حتی دیوار چهارم هم شکسته می‌شود و چهره سینمایی وارد حریم مخاطب می‌شود. نمونه‌اش همین تبلیغات تازه مد شده در مجتمع‌های تجاری خارجی در چین که نشان می‌دهد یک اژدها در یک قفس شیشه‌ای قرار دارد و ناگهان قفس را می‌شکند و بیرون می‌زند و روی دیوار مجتمع حرکت می‌کند. حتی در سالن‌های سینما



هومن جعفری

خبرنگار

روز اول که سینما اختراع شد، قصه ساده بود. دوربین ثابت و بازیگران متحرک. بازیگران بدون تدوین یا بدون ظرافت خاصی مقابل دوربین ثابت می‌ایستادند و حرف می‌زدند. به‌تدریج هم دوربین از سکون درآمد و هم تدوین به کار اضافه شد. بعد جلوه‌های ویژه ابتدایی اختراع شدند و بعد داستان‌های علمی تخیلی اولیه مقابل دوربین جان گرفتند. به‌تدریج فیلم‌ها سروشکلی گرفتند. ژانرهای ابتدایی مشخص شدند و سینما اولین دوره حیات خود را پشت‌سر گذاشت.

این اختراع جدید و به‌شدت محبوب، به‌تدریج دچار تحول شد. سینمای صامت با هزار مقاومت و با هزار دشواری، جایش را به سینمای ناطق داد. سینمای ناطق دنیا را متحول کرد و کلیت سینما را تغییر داد. حالا دیگر فیلمنامه‌ها، توصیف حرکت شخصیت‌ها نبودند. دیالوگ به فیلمنامه‌ها اضافه شد و دیالوگ‌نویس‌های اختصاصی، دستمزدهای کلان گرفتند تا با تکیه کلام‌ها و نیش و نوش هایشان، فیلمنامه‌ها را جان تازه‌ای ببخشند. با جان گرفتن دیالوگ و فیلمنامه، داستان‌ها قوی‌تر شدند و فیلم‌ها سختگیرانه‌تر از قبل ساخته شدند. داستان‌ها حالا جدی‌تر از قبل پیش می‌رفتند. فیلم‌ها حالا ناچار بود داستان داشته باشد و قصه تعریف کند.

استفاده از کلک فیلم‌های پیداشده

از دهه ۶۰ میلادی، نخستین تلاش‌ها برای استفاده از تصاویر ضبط‌شده روی دوربین‌های دستی آغاز شد. فیلم‌های کشف شده، دوربین‌های مداربسته و نوارهای ویدئویی یافته شد، بخشی از یک تمهید برای تغییر روایت قصه‌گویی بودند. این روش آنقدر محبوب نشد تا اینکه در ۱۹۹۹، فیلم مستقل و ارزان‌قیمت «پروژه جادوگر بلر» ساخته شد و با یک فروش خیره‌کننده ۲۵۰ میلیون دلاری، چشم‌ها را خیره کرد. از آن روز به بعد، این سبک فیلمسازی بسیار موردپسند قرار گرفت. خاصه اینکه فیلمسازی به این شیوه بسیار ارزان و اثرگذار بود.



داستان‌های تعاملی یکی از شیوه‌های غیرمعمول داستان‌گویی هستند که از ۱۹۶۷ به دنیا معرفی شدند. در این سال، یک فیلمساز چک در جشنواره اکسپوی کانادا، فیلم خود به نام «کین اتومات» (Kinoautomat) را به نمایش گذاشت. فیلم در ۹ نقطه کلیدی متوقف می‌شد. نقاطی که بازیگر باید تصمیمی می‌گرفت. فیلمساز با حضور در غرفه از مخاطبانی که کار را تماشا می‌کردند می‌خواست تا عکس‌العمل مورد نظر خود را انتخاب کنند تا فیلم در همین مبنا پیش‌برود.