

بررسی مقایسه‌ای داستان‌های سینما و قرآن

الف: تسلط گونه‌های سینمایی بر فیلم‌ها

این سلطه در سینمای هالیوود تا اندازه‌ای بود که کارگردانانی مانند هیچکاک و فورد و هاوکس هم در انبوه سبک‌های خاص شرکت یا تهیه‌کننده و نویسنده فیلمنامه و بازیگر گم می‌شدند. تا قبل از دهه ۵۰ میلادی گونه‌های حاکم بر سینمای آمریکا عبارت بود از: وسترن، گانگستری، موزیکال، کمدی دیوانه‌وار، سری سیاه و مانند آن.

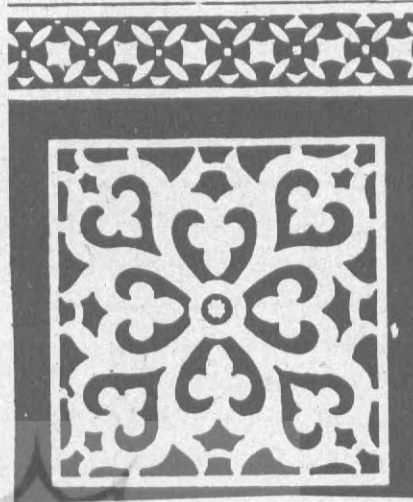
دلیجان، صورت زخمی، سوپ اردک، یک شب اتفاق افتاد و شاهین مالت نمونه‌های شاخص بودند. وسترن مظهر اسطوره‌های آمریکایی بود و گانگستری نمونه خشونت و قتل - موزیکال و کمدی دارای ضرباهنگ تند و لاابالی‌گری و واقع‌گریزی بودند و سری سیاه هم ویژگی‌اش افسردگی و بدبینی بود. از دهه ۵۰ به بعد سینمای آمریکا به صورت جدی رو به انحطاط گذارد و سینما به ۲ گونه عامه‌پسند و نخبگان تقسیم شد و گونه‌های زیر حاکم بر فیلم‌ها گردید: گونه تعقیب و گریز، جاده‌ای، فیلم‌هایی درباره روزهای درخشان هالیوود، فیلم‌های رزمی و کاراته‌ای، فیلم‌های سکسی، سینمای سیاه‌پوستان (قهرمان سیاه‌پوست باضافه خشونت) و فیلم‌های نوستالژیک و پرفروش حادثه‌ای.

ب: سبک داستانی

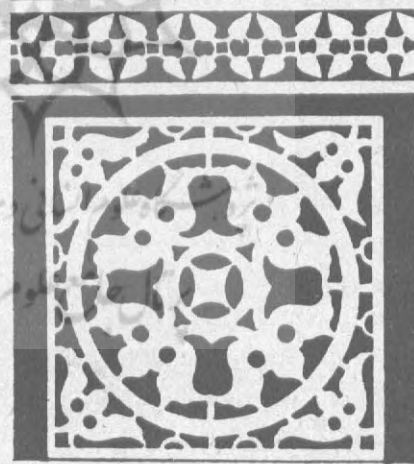
سبک سنتی بیان داستان که از قراردادهای رایج تئاتر به سینما راه یافت و ویژگی آن دارا بودن وقایع قابل پیش‌بینی، آسان فهم و آغاز و پایان مشخص و در بیشتر فیلم‌ها همراه با پایان خوش و فرمول نجات در آخرین لحظه به ویژه در فیلم‌های عشقی مانند فارغ‌التحصیل، می‌باشد.

سیر داستانی این گونه فیلمها در ۳ مرحله و پرده بیان می‌شود. پرده اول که معرفی شخصیت، محیط اصلی فیلم و اطلاعات لازم اولیه است. مانند فیلم پنجره رو به حیاط [یا پنجره عقربی - هیچکاک] که در ابتدای فیلم با حرکت دوربین روی پنجره‌های خانه‌های روبرو، شخصیتها و نوع شغل یا حالت آنها را بیان کرده آنگاه به درون اتاق جف آمده پای شکسته و چند قطعه عکس و لوازم عکاسی او را نشان می‌دهد.

پرده دوم: حوادث فرعی و برخوردهای قبل از بحران اصلی را بیان می‌کند که ممکن است در این مرحله قهرمان شکست بخورد. با شنیدن صدای فریاد و شکستن چیزی جف به همسایه روبرویش به نام توروالد مشکوک شده او را زیر نظر می‌گیرد. جف نمی‌تواند



حجت الاسلام علی رضائی



ویژگی فیلم‌های قصه گو

● به علت اینکه سبک فیلمسازی هالیوود نمونه داستان مصرفی بوده و با امکانات گسترده و حضور کارگردانان مشهور و گونه‌های مختلف [ژانرها] دارای سلطه جهانی می‌باشد در بررسی فیلم‌های قصه گو [نه قصه‌دار] توجه اصلی به این نوع فیلم‌ها و فیلم‌های متأخر از این سبک می‌باشد.

دوست پلیس را قانع کند که توروالد همسرش را کشته و تحقیق در باغچه هم موفق نیست. او نامزدش را به خانه توروالد می فرستد.

پرده سوم: بحران و درگیری اصلی. رسیدن قهرمان به هدف و گره گشایی. تورواله به خانه اش می آید و می فهمد توسط جف زیر نظر است و به خانه او می آید. جف آماده می شود. از پنجره افتاده پای دیگرش می شکند. توروالد به اتهام قتل دستگیر شده و روابط جف و نامزدش بهبودی می یابد.

البته عناصر داستان معمولی را چنین هم می توان گفت: آشکارسازی اطلاعات اولیه، حرکت در آوردن تعارض داستانی، حرکت به سوی اوج و حوادث نمایشی که سبب پیشرفت داستان می شود، اوج و تحول داستان، حرکت داستان به سقوط و پایان، نتیجه و گره گشایی داستان که بر نمونه فیلم بالا قابل تطبیق است.

ج: معیار یک شخص و یک مساله

این گونه فیلم ها برای استفاده از احساسات و نگران کردن تماشاگر تا اینکه فیلم را تا آخر دنبال کند از شیوه کلی یک شخص و مسئله استفاده می کنند. شخصیتی می خواهد به هدفی برسد، موانعی سرراه او ایجاد می شود، با آنها مبارزه کرده به هدف خود می رسد و فیلم تمام می شود. حال مساله یا ناگهانی پیش می آید و هدف قهرمان از بین بردن این مشکل است. مانند پلیسی و پیدا کردن قاتل. همانند سریال های هرکول پوارو، شرلوک هولمز، کاستر و یا هدف از قبل وجود داشته و موانعی سرراه قهرمان وجود دارد. مانند فیلم های عشقی که خانواده معشوق یا جامعه یا خود معشوق مانع هستند که یک نمونه آن نجات زن از ازدواج ناخواسته توسط معشوقش در آخرین لحظات می باشد و پایان فیلم در این گونه فیلم ها تماشاگر یا به نحو عاطفی و یا فکری درگیر شده برای مدتی از زندگی روزمره غافل می شود و مشکل خود را همان مشکل قهرمان داستان می داند که با حل شدن آن در داستان تماشاگر هم آسوده خاطر شده، تأثیر فیلم هم با تمام شدن آن پایان می یابد. این گونه فیلم ها برای درگیر کردن تماشاگر از عنصر اساسی کشمکش که به داستان نیرو و تحرک می دهد استفاده می کند. حتی در فیلم های عشقی که هدف جذابیت قهرمان است این عنصر را می آورند. کشمکش یا با محیط است مانند کوسه در فیلم آرواره ها و یا با دیگران مانند فیلم های تعقیب و گریز و گانگستری مانند بانو و کلاید و یا با نیروهای غیرطبیعی مانند

شیطان و هوای نفس در بودای کوچک و با هیولا. نوع دیگر تضاد و کشمکش بین شخصیت ها در سبک مثلثی می باشد که بین ۲ نفر از ۳ شخصیت مساله وجود دارد که از نفر سوم پنهان مانده ولی به سرنوشت او گره می خورد. مانند فیلم کازابلانکا که بین ریک و ایلزا در پاریس و کازابلانکا مساله عشقی وجود دارد که مانع فرار و سفر ایلزا و لازلو به آمریکا می شود و این کشمکش تا آخر فیلم ادامه دارد.

د: عوامل جلب توجه کننده

در فیلم های معمولی که مشکل محتوا و بیان داستانی دارند از عوامل جذب و سرگرم کننده حسی استفاده کرده تماشاگر را به سوی خود جلب می کنند.

۱. جذابیت:

استفاده از مناظر صوتی و تصویری زیبا و صفحه ها و زمینه های ویژه به خصوص در فیلم های فضایی مانند جنگ ستارگان و راز کیهان و استفاده از مسائل جنسی که به آن اشاره خواهد شد. استفاده از عناصر جذب کننده ترسناک مانند حوادث طبیعی یا هیولاهای ویرانگر مانند کینگ کنگ که تماشاگر باتوجه به غیرواقعی یا در امان بودن از آن به گونه ای منفی از وحشت کردن خود لذت می برد. استفاده از عامل کنجکاوی به مسائل نادیدنی چه جنسی و چه قتل و تضاد و مانند آن. همچنین طرح چند سؤال و مسائل مبهم در ابتدای فیلم که تماشاگر را تا آخر فیلم به دنبال خود می کشاند. مانند فیلم های جنایی. معمایی که قاتل کیست، انگیزه او چه بوده و چگونه قهرمان او را به دام می اندازد، یا عاشق به معشوق می رسد.

هـ حرکت و خشونت

مفهوم حرکت گرچه در حکمت معنایی والا دارد و از سوی دیگر به طور معمول هر شیء و فرد با نمودار حرکت آن معرفی می شود اما سینمای غرب با برداشتی منفی از مفهوم حرکت و استفاده از صحنه های نفس گیر حرکتی و تعقیب و گریز، ادراکی منفی و مخدوش را از مفهوم حرکت به تماشاگرانش القاء کرده و آن را در فیلم ها به صورت قالبی و کلیشه ای درآورده که اگر در فیلمی وجود نداشته باشد تماشاگر آن را خسته کننده می پندارد و به آن توجه نمی کند. مانند فیلم اردت (دراپر) و مسیح هرگز به اینجا نیامد. و یا خلاف گونه های پرتحرک هالیوودی مانند



شخصیت در سینما

الف: شخصیت سازی

قهرمانان جوامع غربی تا قبل از پیدایی سینما یا کاملاً تخیلی بودند و یا اشخاصی بافضیلی در میان مردم. اما سینما این دو نمونه را باهم آمیخت و اشخاص واقعی تبدیل به اشخاص تخیلی شدند و به تدریج مفهوم ستاره پدید آمد. ستاره سازی از دهه اول سینما هم در اروپا و هم در آمریکا آغاز شد که بازیگران را با توجه به ظاهر جسمی چهره و اندام که تماشاگر پسند بودند و با انجام مراحل پیچیده به ستاره تبدیل کرده او را در تیپ خاص خود اسیر می کردند و به صورت بتی برای میلیون ها تماشاگر درمی آوردند و با تبدیل او به ستاره تأثیر مستقیم او بر تماشاگر بویژه در شیوه زندگی آغاز می شد به گونه ای که تماشاگر همه چیز را از دریچه چشم او نگاه کرده و می پذیرد.

شخصیت سازی در سینما با استفاده از عوامل گوناگون صوتی و تصویری و رفتاری او انجام می گیرد که سبب ترسیم شخصیت قهرمانان فیلم برای تماشاگر می گردد و هرچه فیلم تماشاگر را بیشتر با شخصیت آشنا کند بیشتر با او درگیر شده و احساس همذات پنداری می کند. به عنوان نمونه هیچکاک در فیلم هایش بویژه آن دسته که شخصیتی برکنار از مسائل سیاسی ناخواسته به مسائل دنیای جاسوسی می افتد و گرفتار می شود از عامل ترسیم خوب شخصیت استفاده کرده تا تماشاگر با قهرمانان فیلم احساس همدردی و عطوفت کند. مانند تور نهیل در فیلم شمال از شمال غربی. و همچنین در فیلم حرفه ای که در ابتدا بی توجهی خانواده و جامعه به ماتیلدا به تصویر کشیده می شود. هنگامی که او به یک گانگستر می پیوندد نه تنها تماشاگر از او بیزار نمی گردد بلکه با او همدردی و همراهی می کند که تا آخر فیلم ادامه دارد. شخصیت سازی در سینما بحث گسترده و فنی دارد که در این گفتار کوتاه نمی گنجد به همین جهت در ادامه بحث به بررسی

وسترن و گانگستری: ریو براوو، شاهین مالت، ماجرای نیمروز. همچنین فیلمسازان با توجه به علاقه مردم به حوادث خشن و جنبه سیاه زندگی علی رغم بیزاری از آن، این گونه صحنه ها را در فیلم ها اضافه می کنند تا سبب درگیری تماشاگر با کنش و واکنش داستانی فیلم شود که در اوج و انتهای فیلم این صحنه ها بیشتر اضافه می شود مانند صحنه تعقیب و گریز در فیلم کینگ کنگ. اما عامل اصلی موفقیت را خشونت می دانند و گره گشایی بیشتر این فیلم ها به این بستگی دارد مانند صحنه های آخر فیلم های ریو براوو و ماجرای نیمروز.

ی: مسئله جنسی

تهیه کنندگان فیلم ها از اولین سال های پیدایی سینما به محبوبیت خمیر مایه عشقی در داستان فیلم ها نزد تماشاگران پی برده و این صحنه ها را به عنوان جزء جدانشدنی در فیلمها قرار دادند. مانند صحنه های فیلم در بارانداز و ریو براوو که رابطه زن و مرد و صحنه های تحریک کننده مانند وارد شدن قهرمان مرد در فیلم ریو براوو به منزل یک روسپی برهنه در فیلم زیادی هستند و با حذف آنها ضربه ای به فیلم وارد نمی شود.

گروهی از کارگردانان هم به بهانه روانشناسی و بررسی مسائل اجتماعی به این گونه مسائل پرداختند که به عکس قرآن که در داستان هایش با این بهانه به ریزه کاریها نمی پردازد، خود عاملی منفی در این زمینه شده اند که متأسفانه در سبکهای غیرهالیوودی فراوان به چشم می خورد.

فللینی در شبهای کابیریا به بررسی روسپی ها می پردازد و برگمن به عنوان نمونه در پرسونا به همجنس گرایی خفته میان زنان می پردازد و در سبک موج نو سوررئالیست و اکسپرسیونیسم هم توجه به این مسئله وجود دارد: هیروشیما عشق من، عصر طلایی، تابو [۱۹۳۰].

کوتاه در مورد چند نوع شخصیت در سینما می پردازیم.

ب: قهرمان منفی

شخصیتی که در فیلم رفتار خرابکارانه دارد و دیگران را وسیله برای رسیدن به هدفهای منفی خود قرار می دهد مانند کلاید در فیلم بانی و کلاید که قهرمان منفی است.

قهرمان منفی در فیلم ها به ۲ گونه مطرح می شوند:

۱. شخصیتی که انگیزه جنایت او بررسی و ریشه یابی نمی شود و تنها به این دلیل مرتکب جنایت می شود که این حس را دارد یا دلیل های کلیشه ای رسیدن به مقام یا ثروت و برداشتن مزاحم یا کسی که اطلاعاتی محرمانه دارد. مانند بیشتر فیلم های وسترن - گانگستری و پلیسی - معمایی. مانند میلر و دسته اش در فیلم ماجرای نیمروز و زمینخواران و جک ویلسون در فیلم سین و کچم و افرادی در فیلم ریوبراوو و پلیس در فیلم حرفه ای.

۲. شخصیت‌های منفی چند بعدی و به یاد ماندنی

قهرمانی که ابتدای فیلم تنها است ولی بتدریج همدردی تماشاگر را جلب می کند و تماشاگر گرچه از شکل اعمال آنان بیزار است اما از زندگی و سرانجام ناگوار آنان ناراحت می شود. مانند بانی و کلاید و ماتیلدا در فیلم حرفه ای و نیکیتا. فیلم هایی که رفتار خشن و خرابکارانه این قهرمانان را معلول جامعه و اطرافیان یا عقده های سرکوب شده می داند که به این شکل بروز یافته است.

گرچه یونگ دریافت که اثر حوادث گذشته می تواند مثبت باشد و پیازه هم به نظریه هوش شناسی رو آورد اما فیلمسازان به پیروی از نظریه فروید که خاطرات دوران کودکی و عقده واپس زده شده به طور ناخودآگاه بر رفتار انسان اثر می گذارد، فیلمهای بر این اساس ساختند که به چند نمونه از آن اشاره می شود:

رفتار سرد خانواده و کشته شدن آنان بویژه پسر ۷ ساله، ماتیلدا دختر ۱۲ ساله را به سوی باندهای گانگستری و خشونت اجتماعی می کشاند که در فیلم نیکیتا بروز می کند.

در فیلم های هیچکاک تأثیر حوادث تلخ دوران کودکی را در ۳ فیلم روانی و طلسم شده و مارتینی می بینیم. در روانی قهرمان که در دوران بحران بلوغ مادر و معشوقش را کشته، در بزرگسالی هربار که احساس درگیری عاطفی و عشق به او دست می دهد حس گناه نسبت به مادر، او را وامی دارد که به جای مادر و در نقش او زنی را که دوست دارد بکشد.

و در همشهری کین، ولز به بررسی روان شناختی شخصیت کین می پردازد و آخرین کلمه او هنگام مرگ غنچه رز، حکایت از یک عشق آغازین است که از کین دریغ شده و فیلم سرتاسر در مورد حسرت برای دوران کودکی که مورد تنفر است و احساس خطر درباره آینده ای که نمی توان آن را پیش بینی کرد.

پیام این فیلمها این است: نیکی و بدی ذاتی نبوده و قهرمان منفی هم ذاتاً بد نیست و برای همین آنها را به طور کامل زشت نشان نمی دهند. ظاهری آراسته و جذّاب یا معمولی و با احساساتی مانند دیگر مردم و با ضعفهایی که دارند ما را متوجه مشکل انسان بودن در جامعه معاصر می کنند. در فیلمهای هیچکاک مانند مبه برای مرگ قهرمان منفی آراسته، باهوش، اصیل و خوش برخورد است که بر ما تأثیر می گذارد اما چون از عشق همسر خود محروم است نقشه قتل او را می کشد.

و همچنین لئون در فیلم حرفه ای مردی است برخلاف دیگر خلافکاران. با زندگی آرام و سالم و تنها. به عنوان نمونه بجای مشروب، شیر می نوشد و به گل علاقه دارد. اما چون پلیس خانواده یک قاچاقچی را وحشیانه قتل عام می کند به همراه دختر ۱۲ ساله به مبارزه با نیروی پلیس برمی خیزد. در این فیلم ها اگر فیلم قهرمان را بعنوان منفی معرفی نمی کرد، بعلت ترسیم خوب شخصیت او ما او را با شخصیت مثبت اشتباه می گرفتیم.

نکته:

قانون نمایش و فیلم در غرب توجه بیشتری به شخصیت منفی و عرضه کردن او در فیلم ها دارد. زیرا آنها جذابتر از قهرمانان مثبت هستند و با اعمال خلافشان تحرک به داستان و فیلم می دهند که همان مفهوم مخدوش شده حرکت در سینمای غرب است. به همین جهت هرچه قهرمان منفی قویتر باشد، فیلم محکمتر است. نتیجه این نگاه و نظریه این است که گرچه فیلم هایی که در آن قهرمان مثبت هم تحرک دارد و با جامعه و سازمان های تبهکار به مبارزه به حق می پردازد اما برای جلب توجه کردن تماشاگر همان نوع رفتاری را انجام می دهد که قهرمان منفی انجام می دهد، به دلیل قانون هدف وسیله را توجیه می کند. نمونه بارز تأثیر این نظریه در فیلم های وسترن و تعقیب و گریز دیده می شود که قهرمان مثبت همان خشونت بی اندازه و یا بی بندباری را دارد که قهرمان منفی دارد. در فیلم ریوبراوو کلنل، سارق سابق که دوست کلنل شده و فلیپ یا پدر او همگی علاقه بسیار زیاد به مشروب دارند و زن باره می باشند و از ۳ زن مطرح در فیلم بعنوان قهرمان مثبت هر سه یا ۲



دوئل [اسپیلبری] که در آن یک تانکر قدیمی ویژگی حیوانی بودن را پیدا می کند و به مانند مارمولک بزرگی درمی آید که با راننده اش دوئل می کند و مظهر سلطه ماشین بر انسان است. مانند فیلم تی تی که دوستی یک کودک غیرزمینی با پسر بچه ای می باشد که علی رغم ظاهر بزرگ و تا اندازه ای خنده دارش، خود موجودی مظلوم و ستم دیده و مهربان می باشد که همدردی تماشاگر را نسبت به خود برمی انگیزاند.

هـ: زن:

زن در فیلم های غربی کمتر به نقش حقیقی و مثبت خود حتی به گونه ای که در جامعه غرب وجود دارد، مانند فعالیتهای علمی، خدماتی پرداخته شده است. در سینمای هالیوودی در چند دوره زنان اینگونه مطرح شدند.

دهه ۱۰: حضور زن در سینما و شکل گیری ستاره ها.

دهه ۲۰: دختران سبکسر و مدافع حقوق زنان که در فیلم ها فقط

آزادی ظاهری زنان را نشان می دادند.

دهه ۳۰: زنان شرور که رقیقه گانگستر بودند.

دهه ۴۰: زنان شهوت انگیز و گمراه کننده و به تناسب زن در

فعالتهای پشت جبهه.

دهه ۵۰: زنان پر زرق و برق در نقش جنسی

دهه ۶۰: زنان در نقش های پستی مانند: روسپی - معشوقه

بی وفا - زن عاطفی و مست - احمق بی هنر - دختران ترشیده تشنه

مسائل جنسی - بیماران روانی - مردگان متحرک. نمونه هایی که از

آنها دختران دهه ۶۰ به بعد جامعه های غربی و به ویژه آمریکایی

ساخته شدند.

به طور کلی زن در سینمای غرب در نقشهای کلیشه ای

(ستارگان) و قالبی (منفی) حضور دارد و در بعضی فیلم ها مانند

سری سیاه زن به مانند لیدی مکبت در نمایشنامه شکسپیر مردان را

به جنایت می کشاند مانند شاهین مالت. نمونه های دیگر: فیلم های

ضد زن مانند ربکا و سوء ظن از هیچکاک (زن بعنوان قربانی)

در فیلمهای باد بوتیچر زن فی نفسه کمترین اهمیتی ندارد. در

نظر هاوکس بهترین جامعه آن است که فقط از مردان تشکیل شده

باشد و در فیلم های هاتاری و بزرگ کردن بیبی، از هاوکس تشابه

زندگی زنان و حیوانات دیده می شود. و در فیلم های پرماجرا و

قهرمانان در گذشته ضربه روحی نامعلومی را از زنان تحمل کرده و

از آن پس نسبت به زنان بدگمان شده اند. در فیلم آرواره ها زن

تای آنان روسپی می باشند. مانند تور نهیل در شمال از شمال غربی که بازار حراجی را به هم می ریزد تا از دست جاسوس ها نجات یابد در فیلم ریوربراوو ککش افراد شرور با بمبهای نیترو گلیسرین و تیرباران کردن آلمانی ها به مانند کشتن بوقلمون در فیلم گروهان بورک و انفجار کشتی های ژاپنی در فیلم نیروی هوایی، هر سه ساخته هاوکس خنده دارد و تفریحی جالب از سوی قهرمانان مثبت می باشد.

ج: شخصیت قالبی

نوعی شخصیت که می تواند به برداشت منفی تماشاگر از

گروهی از مردم دامن زده و تأثیر آن هم منفی است که ناشی از

تعصب فیلم ساز می باشد. مانند فیلم تولد یک ملت با اینکه فیلم

هنری تاریخ سینما است اما موضع آن بر علیه سیاهان به گونه ای

بود که کودکان بسیاری احساس بیزاری از سیاهان را اول بار هنگام

تماشای فیلم تولد یک ملت در خود یافتند. سیاهان فقط برای نقش

سیاهبوست و اغلب بعنوان خدمتکار و افراد پست، و سرخ پوستها

به ویژه در فیلم های وسترن مانند دلجان [جان فورد] بعنوان

مهاجم و خون آشام و قانون شکن به کار گرفته می شدند. همچنین

برخوردشان با مسلمانان و عرب ها مانند فیلم لورنس عربستان

به عنوان جامعه عقب افتاده، قبیله ای و اطاعت کور کورانه و با

سایر دیگر ملتهای غیر غربی و جوامع ابتدایی. همچنین برخورد و

نقش کلیشه ای و منفی زن در سینما که اشاره خواهد شد. در فیلم

رم شهر بی دفاع: خواننده، پارتیزانها را لو می دهد، زن دیگر

همدست آلمانها است و پینا هم که نقش مثبت (همسر و مادر)

دارد از صحنه فیلم در یک سکانس احساسی حذف می شود.

د: شخصیت غیر انسانی

در سینما توجه به شخصیت های حیوانی (سگ و گربه) و

هیولایی و افسانه ای (قدیم یا جدید مانند آدم آهنی در جنگ

ستارگان) و حشرات غول آسا و میمون غول پیکر مانند کینگ کنگ

و گیاهان شکارچی مانند: آدلا هنوز شام نخورده است و ارواح

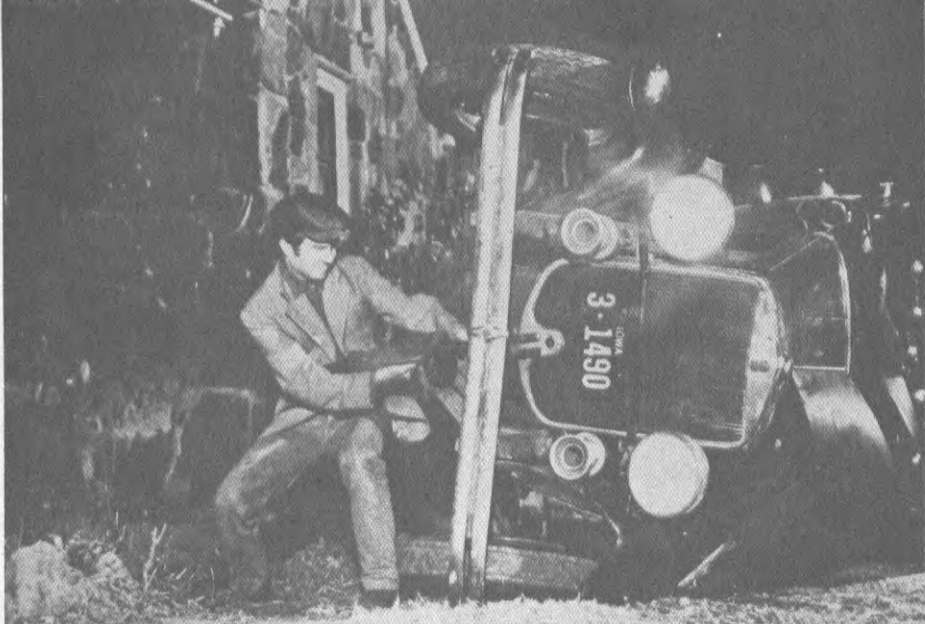
فراوان شده و اغلب در فیلم های ژانر (گونه) وحشت و یا احساسی

ساخته می شوند که تماشاگران را به خود جذب می کند. در این

میان برخی با ویژگی حیوان و بجای انسان مطرح شده اند مانند

حیوانات و بویژه سگ و گربه در فیلم های سینمایی کودک و

نوجوانان که ترویج کننده نوع زندگی و تفریح غربی است. مانند



بانی و کلاید

به عنوان طعمه، یا موجودی احساسی، یا در حال تفریح نشان داده می شود. در فیلم های جان فورد زن در جایگاه اجتماعی زنان وجود دارد، همسر یا مادر و کاملاً احساسی. در بیلارد باز، زن، روسپی محروم از محبت پدر و دنبال یک عاشق تا با او زندگی کند. در ریوبراوو: زن با آنکه نقش مثبت دارد اما همگی در گذشته یا حال روسپی بوده اند. و در سالهای اخیر، زن به عنوان کارآگاه با رفتاری مردانه و مانند آن. (مدیر و ...)

ب: اساطیر در سینما

۱. شخصیت اسطوره ای

اینگونه بیشتر در ستاره سازی ها بویژه از نوع هالیوودی آن که معرفی کننده نوعی از زندگی می باشند دیده می شود. شخصیت های معروفی چون والتدینو و جیمز دین و زمبو. همچنین بوگارت که ابتدا در فیلم کازابلانکا و سپس در فیلم های سری سیاه به صورت اسطوره و نمونه ای برای نسل جوان زمان خود و بعد از خود درآمد. سوپرمن بعنوان قهرمان مبارزه نیکی علیه بدی و شین بعنوان یک ناجی که همانند اسطوره باز آمدن مسیح می باشد و تقدیس اساطیری از مبارزه را نشان می دهد.

۲. اسطوره و ژانرها

اسطوره ها در گونه های وحشت زار، وسترن، گانگستری، جنایی، موزیکال، عشقی، نقش ساختاری دارند. نمونه وحشت و عشق: فیلم آدم مصنوعی از سبک اکسپرسیونیسم که براساس اسطوره یهودی جان بخشیدن یک عابد به مسجحه می باشد که دلال اشیاء عتیقه مجسمه ای را عاشق می شود، به او جان می دهد و مجسمه عاشق دختر دلال می شود و نوسفراتو بیانگر اسطوره پیروزی عشق بر شر و هیولا می باشد. موزیکال: حالت شدت یافته و سرزنده و پرطراوت و پایان خوش با قدرت عشق. فرد آسترو و جینجر راجرز در این گونه، خود را شخصیت های اسطوره ای کردند. وسترن: مهمترین گونه هالیوود که در بردارنده اسطوره هایی از فرهنگ ملی آمریکا است. اسطوره ی پیشقراولان -

اسطوره در فیلمهای داستانی

الف: مقدمه:

در اصطلاح اسلامی از سطر به معنی نوشته دروغ و جذغه آمیز می باشد. حادثه قدیمی آمیخته با مبالغه و خرافات که اهلس آن را مقدس و بزرگ بشمرند. که در ملت های باستانی روم، یونان، بین النهرین، ایران، هند و اسلاوها و ژرمن وجود داشت. در قرآن، هرگاه مشرکان و کافران می خواستند منکر معارف الهی شوند اصطلاح اسطوره را به معنی ساخته و گفته پیشینیان بکار می بردند. یقول الذین کفروا هذا الا اساطیر الاولین (۲۵- انعام) در مسیحیت هم هرچه با تورات و انجیل توجیه پذیر نبود، افسانه شمرده می شد و در قرن ۱۹ میلادی، در غرب هرچه را با واقعیت تضاد داشت اسطوره می گفتند، مانند انسانهای نامرئی. اما در جوامع باستان اسطوره بنیان زندگی اجتماعی و فرهنگ آنان را می ساخت. داستانهای اساطیری به خدایان و موجودات فوق طبیعی و رویدادهای خارق العاده می پرداخت که تصویری از میل ها و آرزوها و جهان بینی و الگوی زندگی آنان بود. بعدها مقداری از این اساطیر به ادیان الهی و از جمله مسیحیت راه یافت که جای بحث آن نیست. اسطوره ها در طول تاریخ غرب، از بین رفته و با تغییر شکل و بطور پنهان در قرن بیستم وارد زندگی و فرهنگ دنیایی شده و روزمره غربی شدند. به صورت دنیای شده،

فردگرایی - سرزمین - قانون و نظم. در فیلم ماجرای نیمروز: اسطوره بی هماهنگی طبیعی و به حال تعادل درآمدن طبیعت است. و غلبه نیکی بر شر در ریوبراوو. جست و جو برای یافتن سرزمین موعود و سرگردانی که اسطوره یهودی می باشد [اورشلیم نوین] در برخی از فیلم های جان فورد مانند فیلم جویندگان دیده می شود. [آوارگی اتان ادواردز در این فیلم]، مبارزه و بازآمدن مسیح در فیلم شین. در طرحهای مثلثی مانند مثلث عشقی در فیلم کازابلانکا، عدد سه سمبولی از تثلیث (پدر، پسر، روح القدس) یا تقدیرهای سه گانه در اساطیر یونان است که گریغیت در تعصب از آن استفاده کرد.

جنایی - دلهره آور: فیلمهای هیچکاک. مانند فیلم بدنام که قسمت اول آن براساس اسطوره پیگمالیون که تندیس زنی را ساخت و عاشق او شد و بر اثر نیایش به او جان داد و قسمت او اسطوره به جهان مردگان رفتن اورفه برای بازآوردن همسرش می باشد که پلکان نماینده آن است که دولین، ایشیارا از طبقه بالا به پائین که نماینده زمین است برمی گرداند و می آورد.

خلاصه و نتیجه

از آنجا که داستان به عنوان یک هنر مؤثر، پیوستگی نزدیک با روح انسان دارد قرآن نیز از این شیوه بیانی برای بیان مفاهیم بلند و مهم، استفاده نمود و امر به داستانگویی اما بگونه ای هدفدار می کند. فاقصص القصص لعلمهم ینفکرون. این در حالی است که روآوردن سینما به داستان ابتدا به انگیزه سوداگری بود که نزدیک به ۲۰ سال ادامه داشت تا اینکه در آمریکا گریغیت قالب های بیانی را از ادبیات به سینما آورد و فیلم های هنری مانند تولد یک ملت را ساخت و در اروپا هم پس از جنگ اول بود که سینمای هنری در شوروی، آلمان و فرانسه مطرح شد.

اگر تا قبل از آن فیلم ها از نظر شکل بیانی و مضمون داستانی بسیار ساده و عامه پسند بودند از این دوره به بعد و در سبک هایی مانند اکسپرسیونیسم و سوررئالیست و آوانگارد و آثار فیلمسازان روسی مانند ایژنشتاین مسئله هنر برای هنر مطرح شد و فیلم ها با شکل های بیانی پیچیده و تا اندازه ای داستان های مبهم عرضه شدند. در حالی که در آمریکا بتدریج ژانرها (گونه های) متعدد سینمایی شکل گرفت که همگی در سبک سنتی داستان و در تکرار موضوعات و استفاده از ستارگان و استودیوها مشترک بودند و بیشتر واقعگرایان و سرگرم کننده. پس از جنگ دوم در اروپا و بویژه

فرانسه و ایتالیا سبک هایی شکل گرفت که برخلاف سبک های هنر برای هنر و برخلاف جریان سنتی فیلم های داستانی مرسوم قبل از آن رو به فیلم های واقعگرایانه آورد که در آنها داستان بدون جریان مشخص آغاز - وسط - پایان و طرح مشخصی از قبل طرح ریزی شده بود که البته اینها هم پس از مدتی مانند سبک های قبل از خود تاب مقابله با جریان فیلمهای مصرفی را نیاوردند.

اما قرآن با استفاده مناسب از داستان آن را در کمک محتوا بکار می گیرد و به همین جهت سبک داستانهای قرآن از جهت شیوه بیان با داستان های معاصر چه رمان و چه فیلم تفاوت دارد.

گاه داستانی با حذف جزئیات چنان کوتاه ولی پر معنی است که در یک آیه بیان می شود و گاه لازم است داستان با تفصیل بیشتر و صحنه های به دقت انتخاب شده بیان شود مانند داستان حضرت موسی و حضرت یوسف. بنابراین قرآن نه درگیر سبک داستانی است و نه به کلی آن را رها می کند بلکه برخورد متعادلی با آن دارد. هنر همراه با محتوا و متناسب با یکدیگر اما از نظر موضوع های داستانی قرآن تمام داستان هایش را چه مربوط به زمان قبل از نزول قرآن (گذشته) یا زمان نزول قرآن (حال) باشد مانند داستان و بررسی جنگ احد یا خندق و یا حکایت هایی در مورد آینده (قیامت - بهشت و جهنم) همگی را براساس واقعیات عالم خارج و اتفاق افتاده یا حوادثی که بطور حتم اتفاق می افتد بیان می کند زیرا تنها واقعیت است که در داستان بر مخاطب تأثیر می گذارد نه افسانه پردازی و داستان تخیلی. این در حالی است که داستانهای سینمایی چه اقتباس شده از ادبیات و چه برگرفته از ذهن مؤلف آن اغلب تخیلی است و یا همراه با معانی که همان اسطوره های باستانی می باشند که در فیلم های آمریکایی مشهود است و فیلم های علمی و تخیلی هم به گونه ای ساخته شده اند که فقط نگاه به وضع آینده بشر بوده نمی تواند هشدار دهنده باشند و فیلمهای تاریخی هم اغلب از نظرگاه ذهنی سازنده آن مطرح می شوند.

مسئله دیگر در تمامی سبک ها و ژانرها رعایت معیارهای ارزشی (مسئله جنسی - خشونت) می باشد که قرآن گرچه آنها را مطرح کرده اما بگونه ای نیست که بر مخاطب تأثیر منفی بگذارد. اما در سینما گذشته از فیلم های معرفتی، در فیلم های کارگردانهای صاحب سبک شخصی هم عدم رعایت این گونه مسائل به بهانه ریشه یابی دقیق انحرافها و وضع جوامع غربی دیده می شود. تفاوت چهارم داستان در قرآن و سینما، هدفداری و تأثیر داستان های قرآن



دنیاجان

قرآن به درون انسان می‌پردازد و توجه اش به بعد معنوی انسان و ماوراء این دنیا است.

قهرمانان جوامع غربی تا قبل از پیدایی سینما یا کاملاً تخیلی بودند و یا اشخاصی بافضیلت در میان مردم.

قرآن با قائل بودن به فطرت نیک توجه به شخصیت‌های مثبت می‌کند.

قانون نمایش و فیلم در غرب توجه بیشتری به شخصیت منفی و عرضه کردن او در فیلم‌ها دارد.

می‌باشد که در سینما این تأثیر اغلب به گونه منفی در تماشاگر بروز پیدا می‌کند. فیلم‌هایی که جنبه مثبت دارند یا ناامید کننده‌اند و قهرمان در پایان به نیستی می‌رسد. مانند فیلم‌های سبک نئورئالیست و هنری آمریکا و یا در طول فیلم بعلت عدم رعایت معیارهای ارزشی پیام مثبت فیلم تأثیرش خنثی می‌شود و در صورتی که این دو مورد نباشد در میان انبوه فیلم‌های مصرفی نمی‌تواند تماشاگرانش را تغییر دهد.

که برای مخاطبان مسلمان تأثیر منفی بالایی دارد. در زمینه شخصیت‌سازی و قهرمان چه مثبت و چه منفی سینما و به ویژه سینمای مصرفی و سوداگرانه با استفاده از امکانات تصویری، دست به اسطوره و ستاره‌سازی زده و بواسطه آنها نوع زندگی بی‌معنی و مصرفی را ترویج می‌دهند. از سوی دیگر با توجه بیش از حد به قهرمانان منفی آنها را به عنوان عامل جذابیت فیلمی قرار داده است به گونه‌ای که فیلمهای مثبت سینما از سوی تماشاگر خسته کننده پنداشته می‌شود. توجه دیگر سینما به شخصیت‌های قالبی مانند بیشتر، غیر غربیها (سرخ‌پوستان و مسلمانان و...) می‌باشد که اغلب به صورت منفی و عقب افتاده در فیلم‌ها مطرح می‌شوند، در حالی که حیوانات در فیلم‌هایشان تصویری بهتر از این دارند مانند سگ و گربه در فیلم‌های سینمایی کودک و نوجوان و در فیلمهای هیولایی اگر آنها جنایت می‌کند ولی حداقل فاقد شعور می‌باشند. همچنین توجه سینما به زن هم توجهی قالبی و منفی است و زنان اغلب به عنوان وسیله کامجویی مرد یا حاشیه‌ای و عامل گمراهی مطرح می‌شوند. اما قرآن ابتدا با قائل بودن به فطرت نیک و بد و نه اعتیاری دانستن آن [برخلاف فیلم‌های روانشناسانه غربی] توجهش به شخصیت‌های مثبت به عنوان الگوی عملی ساختن است و توجهش به شخصیت‌های منفی بعنوان هشدار از عواقب کسانی است که با اختیار خود [نه جبر جامعه و عقده‌های سرکوفته] به گمراهی افتاده و دچار عذاب الهی شده‌اند. در قرآن

قرآن به درون انسان می‌پردازد و توجهش به بعد معنوی انسان و ماوراء این دنیا می‌باشد و حال که بیشتر فیلم‌های غربی و غیراسلامی به جنبه مادی و گرفتاری‌های دنیایی انسان می‌پردازند و با حل شدن مشکل شخصیت در فیلم، فیلم به انتها می‌رسد و تماشاگر هم تجربه اش و ارتباطش با محتوای فیلم قطع می‌شود. فیلم‌هایی هم که به بعد معنوی و مذهبی زندگی انسان پرداخته‌اند اغلب آن‌را با اسطوره‌ها و مسائل روانشناسی فروید و یا نظریه‌های تحریف شده مسیحیت یا دیدگاه شخصی فیلمساز عرضه می‌کنند شخصیت قالبی نداریم و زن به عنوان خودش و هم در نقش مثبت و هم منفی عرضه شده، البته در جنبه‌های منفی تصویرسازی او، بدون بیان مسائل ریز جنسی و بدنی زن می‌باشد. در قرآن حیوانات بعنوان حیوان بودن مطرح هستند و دارای شعور و حتی عامل هدایت و آموزش انسان هستند. این است الگو و سبک قرآنی و آن سبک سینمایی عامه پسند. ■