مجسمه‌های رنگی

■ امیر افشار

◁ افسانه یکی از قدیمی‌ترین و البته معروف‌ترین گونه‌های داستان‌گویی است که در مشرق‌زمین برای خود جایگاه پرابهت و جداگانه‌ای دست و پا کرده است. چیزی که جذابیت یک افسانه را در مدیوم ادبیات و یا حتی سینما تضمین می‌کند، قهرمان‌های اسطوره‌ای آن است. کاراکترهایی با توانایی‌ها، قابلیت‌ها و ویژگی‌هایی فوق بشری و دوست‌داشتنی، با اتفاقاتی که در زندگی واقعی کم‌تر رخ می‌دهند و بیش‌تر حوادثی ماوراءالطبیعه به‌حساب می‌آیند. همراه با عشق‌هایی آسمانی و ماندگار و مرگ‌هایی قهرمانانه. با این حال افسانه‌ها ریشه در واقعه‌ای تاریخی نیز دارند و بُعد تاریخی آن‌ها به کمک اسطوره‌ها و قهرمان‌های ماندگارش آن‌ها را از دیگر گونه‌های داستان‌پردازی جدا می‌کند.

قهرمان نیز فیلمی است دربارهٔ یک افسانهٔ قدیمی که از همان آغاز آن را به بیننده‌اش یادآوری می‌کند تا بتواند از انواع و اقسام جلوه‌های ماتریکسی برای پرواز مبارزه‌گران توانمندش و مبارزاتی که در آن قهرمان‌هایش با شمشیرهای متنوع‌شان در آسمان منجمد می‌شوند، استفاده کند.

با این همه نمی‌دانم چرا هر وقت در هر فیلمی این گونه جلوه‌های کامپیوتری را می‌بینم، ناخودآگاه به یاد کارتون **فوتبالیست‌ها** می‌افتم که در آن بازیکنان برای رسیدن به توپ به هوا می‌پریدند و با هم به عرش می‌رفتند و در آسمان برای تصاحب توپ می‌جنگیدند و همیشه سه‌چهار قسمت سریال طول می‌کشید تا دوباره به روی زمین برگردند! درواقع تنها استفاده‌ای هم که از واژهٔ افسانه در

قهرمان

کارگردان: ژانگ ییمو
فیلم‌نامه: لی فنگ، وانگ بین، ژانگ ییمو
موسیقی: تان دان
فیلم‌بردار: کریستوفر دویل
تدوین: لام آنگی، وینسنت لی، ژای رو
طراح صحنه: هو تینگ‌ژیائو
طراح لباس: وادا امی
بازیگران: جت لی (بی‌نام)، تونی لونگ چیووادا (شمشیر شکسته)، مگی چونگ (برف پرنده)، ژانگ زی‌ئی (ماه)، دائومینگ چن (شاه کین)، دونی ین (آسمان)
محصول هنگ‌کنگ، چین ۲۰۰۲، ۹۹ دقیقه.

فیلم **قهرمان** شده، در همین پرواز شمشیرزنان در هنگام مبارزه است و احتمالاً استفاده از واژهٔ افسانه بهانه‌ای‌ست تا ما بتوانیم انواع جلوه‌های ماتریکسی را در جنگ میان چند شمشیرزن حرفه‌ای برای چندمین‌بار مشاهده کنیم. چراکه اگر داستان فیلم را مرور کنید، متوجه می‌شوید که هیچ نشانی از یک افسانه با تعریفی که از آن کردیم، در آن نیست. این داستان حتی می‌توانست به‌راحتی یک واقعیت محض تاریخی باشد. اگر و فقط اگر قهرمان‌هایش در هوا پرواز نمی‌کردند. دراصل تنها ویژگی فوق بشری و نیروی ماوراءالطبیعه‌ای که به این قهرمانان اعطا شده، در همین حد باقی مانده است و ما قابلیت برجستهٔ دیگری در آن‌ها نمی‌یابیم.

از لحاظ ساختار روایی نیز، شیوهٔ انتخاب‌شده برای ساختاربندی روایت و گسترش طرح، مناسب با فضای یک افسانه نیست. شیوهٔ روایی انتخابی استراتژی «راوی غیرقابل‌اعتماد» است که آن را مفصل‌تر بررسی خواهیم کرد. در این‌جا فقط در همین حد اشاره می‌کنم که اساس این شیوه بر ابهام پایه‌گذاری شده است که از مبنا با منطق افسانه مغایرت دارد.

همان‌طور که گفتیم افسانه به‌نوعی ریشه در یک واقعهٔ تاریخی دارد. مثلاً در این‌جا افسانه مربوط است به امپراتوری که چین را به اتحاد ملی می‌رساند و دیوار چین را بنا می‌کند. با این توصیف اگر بپذیریم که افسانه داستانی است که از گذشته در میان مردم یک مرز و بوم رواج داشته، می‌شود گفت که آن قصه‌ای‌ست که همگی آن ملت از محتوای آن باخبرند و تعریف یک واقعه به اشکال مختلف و متناقض درحالی‌که همه از نتیجهٔ آن مطلع‌اند، شیوهٔ تعریف چندان درستی نیست (مگر این‌که فرض کنیم راوی قصد دارد اصل واقعه را به چالش بکشد و در آن زمان لازم است که حتماً ابهام در خصوص حقیقت باقی بماند). حتی اگر فرض بگیریم که افراد زیادی از این افسانه مطلع نیستند، صرف اطلاق واژهٔ افسانه به آن، چنین طرز روایتی را عبث می‌سازد. درواقع در این‌جا ما با افسانه‌ای سروکار داریم که قهرمانان آن پس از اتمام یک‌سری حوادث در اتاقی نشسته‌اند و برای هم داستان سر هم می‌کنند. این افسانه نیست.

به این ترتیب «قهرمانان» واقعی این فیلم کریستوفر دویل و ژانگ ییمو هستند. فیلم به‌لحاظ بصری کاملاً موفق است. رنگ در فیلم معنی واقعی خودش را دارد و بسیاری از سکانس‌ها از نظر ترکیب‌بندی بی‌نقص به‌نظر می‌رسند.

ژانگ ییمو از ایده‌های سبکی متعددی برای انسجام اثرش استفاده کرده است. به‌طور مثال در فیلم سعی شده با استفاده از قابلیت‌هایی که عناصر میزانسن در خود دارند، پس‌زمینه را در اغلب اوقات با بافتی هندسی از

«قهرمانان» واقعی این فیلم کریستوفر دویل و ژانگ‌ییمو هستند. فیلم به‌لحاظ بصری کاملاً موفق است. رنگ در فیلم معنی واقعی خودش را دارد و بسیاری از سکانس‌ها از نظر ترکیب‌بندی بی‌نقص به‌نظر می‌رسند.

انواع اشیاء میزانسن تصویر کند. این اتفاق از همان اولین نماهای فیلم در قصر امپراتور قابل تشخیص است. در جایی که «بی‌نام» در حال بالارفتن از پله‌های قصر دیده می‌شود. پس‌زمینه شامل بافت راه‌راه افقی پله‌های قصر است که «جت لی» در آن به‌آرامی بالا می‌رود، یا مثلاً دقت کنید به سکانس‌های نشگرکشی سپاه امپراتور و یا نمای آسمان پُر از تیر در سکانس حملهٔ سپاهیان امپراتور به محل اختفای برف پرنده و شمشیر شکسته، و خیلی صحنه‌های دیگر که همه جزو نماهای ماندگار فیلم به‌حساب می‌آیند. شاید آخرین این تصاویر مربوط باشد به در قلعهٔ امپراتور که با تیرهای سربازان امپراتور همچون سوزن‌دانی کاملاً سوزن‌سوزن شده است و به بافتی رسیده که این‌بار به‌جای «بی‌نام»، جای خالی او در آن‌جا دیده می‌شود. این ایدهٔ سبکی در فیلم پس از مدتی در بیننده این انتظار را ایجاد می‌کند که بداند در موقعیت بعدی چه عناصری و چگونه بافتی دیگر از تصویر به نمایش گذاشته خواهد شد.

ایدهٔ موفق دیگر فیلم در خصوص سکانس‌های مبارزه است. از ایدهٔ تکرارشوندهٔ پرواز این قهرمانان که بگذریم، متوجه می‌شویم که فیلم سعی کرده این مبارزات را هر بار به روشی از منطق یک مبارزهٔ معمولی خارج کند و به‌نوعی از آن آشنایی‌زدایی کند. مثلاً دقت کنید به اولین مبارزهٔ «بی‌نام» با «آسمان». در آن سکانس ما ابتدا مبارزهٔ «آسمان» را با هفت سرباز دیگر می‌بینیم و به تسلط او به کارهای رزمی پی می‌بریم (شبیه فیلم‌های وسترن). سپس بی‌نام وارد می‌شود و مبارزهٔ اصلی آغاز می‌شود، ولی یک عنصر قوی این مبارزه را از حالت عادی خارج می‌کند: در صحنه پیرمردی حضور دارد که سازی محلی را می‌نوازد و پس از شروع مبارزهٔ آن‌ها قصد ترک آن‌جا را دارد. ولی «بی‌نام» دست از مبارزه می‌کشد و از او تقاضا می‌کند که برای‌شان ساز بزند. سپس «آسمان» و «بی‌نام» مدت‌ها بی‌حرکت رودرروی هم می‌ایستند و با موسیقی به جنگ با یکدیگر فکر می‌کنند (مثل یک دوئل) آن‌ها مبارزه‌شان را تجسم می‌کنند و با پاره‌شدن تارهای ساز پیرمرد تازه مبارزه آغاز می‌شود. در میانهٔ این سکانس ناگهان متوجه می‌شویم که مبارزهٔ آن‌ها در جاهایی درواقع تبدیل به یک نمایش دونفره شده است. انگار که قصد این دو از این مبارزه، کشتن دیگری نیست. این تصاویر قرار می‌گیرد در کنار نماهایی اسلوموشن از چکهٔ آب باران به روی زمین بازی و ظرف‌هایی مملو از آب که موسیقی، آن‌ها را به‌راحتی به یکدیگر مربوط کرده است. انگار که مبارزهٔ آن‌ها چیزی‌ست به‌مثابه یک بازی، یک تفریح یا یک نمایش دونفره. حتی صحنهٔ شکست و مرگ «آسمان» در موقعیتی فانتزی رخ می‌دهد. («آسمان» با حرکت دورانی نیزه‌اش، دیواری از قطران آب می‌سازد و «بی‌نام» با عبور از آن‌ها ضربهٔ آخر را وارد می‌کند!).

سکانسی را به‌خاطر بیاورید که «شمشیر شکسته» در حال نوشتن واژهٔ شمشیر است. (این واژه را به هجده روش می‌شود نوشت و بی‌نام از او خواسته تا آن را به روشی جدید بنویسد) و سپاهیان امپراتور آن‌جا را تیرباران می‌کنند. «بی‌نام» و «برف پرنده» به دفاع از آن محل به بیرون می‌روند و دونفره جلوی بارش تمام‌نشدنی تیر سپاهیان را می‌گیرند و این به شکل موازی با سکانس نوشته‌شدن واژهٔ شمشیر توسط «شمشیر شکسته» ترکیب می‌شود. این توازی را شاید بشود تعریفی از مبارزه به معنی نوشتن، و شمشیر را به‌مثابه یک قلم تعبیر کرد. همین‌طور مبارزهٔ «بی‌نام» و «شمشیر شکسته» در سکانس دریاچه در کنار جنازهٔ «برف پرنده» بیش‌تر شبیه رقص باله است تا یک مبارزه. و همین‌طور مبارزهٔ «ماه» و «برف پرنده» در پایان روایت اول که بیش‌تر از خود مبارزه، رنگ است که اهمیت دارد.

و اما رنگ. شاید بتوان گفت فیلم **قهرمان** یعنی رنگ. کم‌دقت‌ترین بیننده نیز می‌تواند جایگاه پراهمیت رنگ را در این فیلم حدس بزند. این‌که هر روایت با رنگی غالب از دیگر روایات جدا شده است و ترکیب‌بندی رنگ‌ها همان جلوهٔ بصری خیره‌کنندهٔ فیلم است. ایده‌ای آن‌چنان واضح که چیزی برای تحلیل و توصیف باقی نمی‌گذارد.

گفتیم که استراتژی روایی در بسط فیلم مدل «راوی غیرقابل‌اعتماد» است. شیوهٔ روایی این مدل بر این اساس است که در آن چند راوی مجموعه اتفاقاتی مشترک را با انگیزه‌هایی مبهم به شکل متناقضی تعریف می‌کنند. ویژگی آشکار این استراتژی، ابهام موضوع روایت است و شیوهٔ روایتی آن این‌گونه است که عناصری در تمام روایات ثابت یا مشابه هستند، ولی تناقض در عنصری کلیدی، این روایات را به‌کلی از هم جدا می‌کند. نمونهٔ بدون نقص این استراتژی در مدیوم سینما شاهکار

استراتژی روایی در بسط فیلم مدل «راوی غیرقابل‌اعتماد» است. شیوهٔ روایی این مدل بر این اساس است که در آن چند راوی مجموعه اتفاقاتی مشترک را با انگیزه‌هایی مبهم به شکل متناقضی تعریف می‌کنند.

ماندگار کوروساوا، **راشومون** است.

امکان توصیف چگونگی کارکرد فیلم **راشومون** در موقعیت این نوشته نیست. فقط در توضیحی مختصر می‌شود گفت که در آن‌جا موقعیت اصلی این بود که یک زن و شوهر از یک جنگل می‌گذرند که راهزنی قصد تصاحب زن را می‌کند. او شوهر را فریب می‌دهد و او را می‌بندد و در حضور شوهر به زنش تجاوز می‌کند. مسئله این جاست که پس از تجاوز، مرد کشته می‌شود و مرگ شوهر است که تناقض فاحش کلیهٔ روایات این کاراکترها در دادگاه است. در این اتفاق، موقعیت کلیدی متغیر در کلیهٔ روایات چگونگی مرگ شوهر است. و نتیجه این که درنهایت مشخص نمی‌شود چه کسی مرد را کشته است.

قهرمان نیز چنین شیوه‌ای را برای توصیف مبارزات قهرمان بی‌نام‌اش و پیروزی‌اش در برابر دشمنان امپراتور انتخاب کرده است. شاید حالا براساس همین گفته‌ها بشود حدس زد که چه عواملی باعث شده‌اند که این استراتژی در چنین پیرنگی کارکرد نداشته باشد. فیلم در استفاده از این شیوه چندین محدودیت مهم داشته است.

اول این‌که فیلم دربارهٔ یک افسانه است و نمی‌شود یک افسانه را در ابهام به پایان رساند. چراکه این عمل در ذات خود بی‌معنی است. درنتیجه «بی‌نام» پس از روایت امپراتور از اتفاق، همه‌چیز را توضیح می‌دهد تا ابهام برطرف شود. هر چند که «بی‌نام» با دروغ گفتن در روایت اول غیرقابل‌اعتماد بود و می‌شد به‌راحتی فرض کرد که دوباره دروغ گفته است. ولی دیدار مجدد بیننده با «برف پرنده» و «شمشیر شکسته» که منتظر نتیجهٔ عمل «بی‌نام» هستند، کل ابهام روایت تا به این‌جا را نفی می‌کند و به‌این‌ترتیب مهم‌ترین اصل این استراتژی یعنی ابهام عملاً نادیده گرفته می‌شود و تماشاگر متوجه می‌شود که حدود یک‌ساعت‌ونیم است که بازیچه قرار گرفته است.

دوم این‌که «بی‌نام» برای این‌که به‌واقع نشان دهد دشمنان امپراتور را نابود کرده است، مجبور است مبارزه‌اش با «برف پرنده» را در حضور سپاهیان امپراتور اجرا کند تا بتواند به قصر و ده‌قدمی امپراتور راه یابد و این باعث شده است که در تمامی روایات تعریف‌شده تغییری در این حادثهٔ مهم نبینیم. درواقع تنها تغییری که در این سکانس‌ها در روایت‌های مختلف انجام شده، تغییر رنگ لباس «برف پرنده» است و همین. شاید حتی می‌شد همانند مبارزهٔ «آسمان» و «بی‌نام» آن را فقط یک‌بار دید ولی با این توصیف واقعاً دیگر چه چیزی برای ادامهٔ این استراتژی باقی می‌ماند؟

سوم این‌که این روایات متناقض لازم است در موضوعی کلیدی (مثل مرگ مرد در **راشومون**) اختلاف داشته باشند. در صورتی که در این‌جا تناقض‌ها بیش‌تر بر پایهٔ فرضیه است و یک تناقض ذهنی است. درواقع داستان امپراتور فقط یک حدس است و هیچ‌گونه دلیل و استدلال مشخصی برای آن‌ها ندارد. چراکه در هیچ‌یک از آن اتفاقات حضور نداشته است و تنها دلیلش لرزش شمع‌های روبه‌رویش هستند. («بی‌نام» می‌توانست به‌راحتی همهٔ این روایت را رد کند.) درنتیجه این موضوع به خودی خود به کمرنگ‌شدن قدرت این مُدل روایت در این ساختار کمک کرده است.

پایان‌بندی فیلم **قهرمان** موضوع را بدتر کرده است. فصل پایانی از جایی شروع می‌شود که امپراتور شمشیرش را به «بی‌نام» می‌دهد و کشته‌شدن به دست او را می‌پذیرد. در این مقطع داستان در زمان حال است و دو خط روایی «برف پرنده و شمشیر شکسته» و «بی‌نام و امپراتور» از هم جدا می‌شوند و ما درواقع دو پایان می‌بینیم.

پایان‌بندی خط روایی «برف پرنده و شمشیر شکسته» ضعیف‌تر از حد تصور است. ابتدا پس از این‌که «برف پرنده» متوجه می‌شود که «بی‌نام» در کشتن امپراتور ناکام مانده، بدون انگیزه‌ای مشخص و منطقی «شمشیر شکسته» را به مبارزه دعوت می‌کند. «شمشیر شکسته» خود را به او می‌سپارد و کشته می‌شود و به‌این‌ترتیب پایان سانتی‌مانتال این خط کامل می‌شود. «برف پرنده» احساس پشیمانی می‌کند و خود را با همان شمشیری که در بدن «شمشیر شکسته» باقی مانده، می‌کُشد. (در اصل خود را به شمشیر شکسته می‌دوزد.) یک پایان رومئو ژولیتی ولی با یک نمای تایتانیک‌وار! در خط روایی «بی‌نام و امپراتور» نیز اتفاق متفاوتی نمی‌افتد. «بی‌نام» در آخرین لحظه بدون انگیزه‌ای مشخص از کشتن امپراتور صرف نظر می‌کند و قهرمانانه تیرباران می‌شود و جنازهٔ او را همچون یک «قهرمان» تشییع می‌کنند. البته این اتفاقات خیلی عجیب نیست. چراکه با چنان شکل روایتی، می‌شد حدس زد که احتمالاً چنین بن‌بستی در انتظار پیرنگ خواهد بود. ▶

fetidapples@yahoo.com