

سینما

پروشکاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی

روایت فیلمیک: مبانی درک داستان سینمایی

مسعود اوحدی

چشم‌اندازی به عناصر اصلی درک روایت سینمایی

پس از دیدن یک فیلم، در پاسخ کسانی که از ما می‌پرسند «فیلم درباره چه بود»؟ به نحوی از داستان و آن شخصیت‌هایش سخن می‌گوییم. این ما را به مسئله روایت هدایت می‌کند که در عمل به معنای روش یا شیوه‌ای است که طی آن رویدادهای داستان فیلم سازماندهی شده‌اند: در واقع، در کاوش مفهوم روایت، به ساختار آن رویدادها یا شیوه گفتن داستان نائل می‌شویم.

اصولاً فیلم‌های بلند (سینمایی) نخست بر حسب روایت درک و دریافت می‌شوند و هر چیز دیگر جنبه ثانوی دارد. جلوه‌های تماشایی، میزانشن‌های پیچیده، صحنه‌پردازی‌های باشکوه، طرح‌های هوشمندانه در القای زمان و فضا و... همه جزئی از روایت‌اند. حالا می‌توان گفت که فیلم‌ها همان قدر گویای سبک داستان‌گویی خوداند که گویای داستانی که می‌گویند، و شاید این دورا حتی نتوان از هم جدا کرد. داستان‌گویی چیزی است مربوط به تصمیم گرفتن در مورد این که چه چیزی گفته شود و چه چیزی گفته نشود، و نیز این که، رویدادهایی که نقل می‌شود چگونه آرایش بیابند. با توجه به این که داستان‌گویی لزوماً نباید به ترتیب زمانی (و مکانی) رویدادها صورت گیرد، با جابه‌جایی و

بازساختار بندی رویدادها بر حسب نیازهای تم می‌توان با تعویق نتیجه (به عنوان مثال) انتظاراتی را در تماشاگر ایجاد کرد که با آن تم مرتبط است. و همین جاست که بسیاری از چیزهایی را که می‌توان گفت کنار می‌گذاریم و صرفاً از یک رویداد مهم به رویداد مهم دیگر پیش می‌رویم. با این کار، به طور ضمنی به تماشاگر می‌گوییم که چیزهای گفته نشده ارزش گفتن ندارند و تماشاگر باید منتظر نتایج بعضی از رویدادها باشد. این تصمیمات، البته، در خلأ گرفته نمی‌شوند. این تصمیمات محصول سنتی در روایتگری سینمایی است که امروزه ما آن را به نام «سبک کلاسیک روایتگری در سینمای هالیوود» می‌شناسیم، سبکی که در حوالی سال ۱۹۱۵ تثبیت شد و یکی از الزامات آن این است که طرح داستانی یا پیرنگ فیلم باید مسیر رو به پیش روشنی داشته باشد. یک رویداد باید منطقاً به رویداد دیگر منتهی شود و همه رویدادها باید در تناسب با یکدیگر باشند. این پیرنگ‌ها عموماً بر گروه کوچک از افراد متمرکزند که اهدافشان بسیار روشن است و معمولاً دو وجهی است: یک وجه خصوصی و دیگری عمومی؛ هدف خصوصی غالباً یک داستان عاشقانه است و هدف عمومی شامل دستیابی به یک منظور مهم یا حصول چیزی ارزشمند است. بنابراین، چیزی که برای آثار هالیوودی اهمیت دارد پایان خوش نیست، بلکه پایانی است که به روشنی، اما به هر نحو، در جهت برآورده شدن اهداف آنها حرکت کند.

در این مسیر با مفاهیمی مثل پیرنگ و زیرپیرنگ (با پیرنگ فرعی) مواجه می‌شویم و به ویژه تفاوت پیرنگ و داستان برایمان حائز اهمیت می‌شود. در حقیقت، آگاهی از اهمیت تصمیمات مربوط به پیرنگ به یاری درک ما از تمایز بین داستان و پیرنگ می‌آید. «داستان» به وقایع یا رویدادهایی اشاره دارد که باید روایت شوند، حال آنکه «پیرنگ» به آرایش این رویدادها، آن گونه که نقل می‌شوند، مربوط می‌شود. رویدادهای داستان در ترتیب زمان وقوع (ترتیب کرونولوژیک) به وقوع می‌پیوندند، حال آنکه رویدادهای پیرنگ به ترتیبی رخ می‌دهند که فیلم‌ساز بر حسب گزینش خود آنها را ارائه می‌کند، و این گزینش‌ها غالباً نکات بسیاری را درباره معنای فیلم بر ملا می‌کند. انتخاب فلاش‌بک و در جای‌دهی آن در ساختار پیرنگ یکی از این گزینش‌هاست.

بنابراین، بازآرایی یا ترتیب مجدد رویدادهای داستان یکی از مهم‌ترین وجوه تمایز بین داستان و پیرنگ است، اما تمایزات دیگری هم وجود دارد. یکی از این تمایزات مهم، تفاوت بین موتیف آزاد و موتیف مقید است. موتیف‌ها از تکرار تصاویر یا صداها به سیاقی که به نوعی الگوی محسوس شکل

دهد منتج می شوند. این الگوها ممکن است دارای معنی تماتیک باشند یا نباشند (که در سینمای هالیوود معمولاً دارای چنین معنی ای هستند)، اما کار مهم آنها این است که با آرایش و ترتیب صداها و تصاویر به فیلم ساختار می بخشند.

موتیف مقید موتیفی است که برای گفتن داستان لازم است، یعنی جزئی ضروری از داستان است (مثل شیء مربوط به یکی از شخصیت‌ها که در داستان نقشی دارد) اما موتیفی مثل تصویر ساعت یا سازوکار داخل آن، می تواند موتیف آزادی باشد که بر تمام شدن وقت دلالت دارد (یا موتیف آینه‌ها و پرندگان در «روانی» هیچکاک) موتیف‌های آزاد پیچیدگی زیباشناختی و معنای تماتیک به فیلم می بخشند. علاوه بر تصاویر اشیاء، نور و رنگ نیز به عنوان موتیف‌های آزاد تصویری نقشی مؤثر در این پیچیدگی دارند.

روش دیگر درک روایت سینمایی چگونگی آشکارسازی «حقیقت» آنهاست. در پایان هر فیلم احساس می کنیم که می دانیم چه رخ داده است. در واقع، این احساس که داستان در شرف پایان است معمولاً بدین معنی است که می دانیم عناصر اصلی پیرنگ حل و فصل شده‌اند، یا «حقیقت» وقایع آشکار شده است. با این حال، ابهام روایتی یکی از ویژگی‌های اصلی سینمای هنری است که غالباً چرایی وقوع رویدادها در اولویت روایت نیست.

درک و دریافت سینمایی متضمن انبوهی از دانسته‌های آگاهانه و یا برآمده از ناخودآگاه است. تماشاگر فیلم در فرایند درک این روایت تمامی آن دانسته‌ها را فرامی خواند. عناصر اصلی درک روایت سینمایی بعضاً به چگونگی درک داستان و پیرنگ (به طور کلی)، و از آنجا به مسائل زبان و نشانه‌شناسی مربوط می شوند. اما این «ربط» تنها بخشی از شبکه پیچیده ارتباط‌های مفهومی دخیل در فرایند درک روایت سینمایی است.

برای روشن ساختن مبانی و ماهیت عناصر درک، باید ابتدا شناختی از آنچه که به عنوان «روایت فیلمیک» معروف است، دست یافت و سپس، ساختار، ابعاد، حدود، و به ویژه شرایط «کفایت» آن را مورد بررسی قرار داد.

روایت و روایت فیلمیک

ارسطو در کتاب فن شعر بین روایت و درام تمایز قائل می شود. با این که هم روایت و هم درام با تقلید

یک رویداد یا توالی رویدادها سروکار دارند و از این روی تحت مقوله و مفهوم تقلید (Mimesis) جای می‌گیرند اما روایت مربوط به گفتن یا نقل آن رویدادهاست. حال آنکه درام رویدادها را مستقیماً به تماشاگر ارائه می‌کند.^۱

با این تعریف و با عنایت به سینما، پرسش ما بدین صورت خواهد بود که آیا فیلم رسانه‌ای دراماتیک است یا رسانه‌ای روایتی؟ از یک سو وقتی فیلمی را تماشا می‌کنیم گویی رویدادهایی را که در برابر چشمان ما اتفاق می‌افتند می‌بینیم. البته برخی از نظریه‌پردازان (عموماً نسل اول) معتقد بودند که این ویژگی در واقع تمایز فیلم به عنوان رسانه‌ای هنری است. از سوی دیگر فیلم‌ها نیز در بردارنده پرسپکتیو خاصی از رویدادهای تجسم یافته‌اند. انتخاب فیلم‌ساز نسبت به نماها و تدوین آنها در کنار دیگر عوامل، در بردارنده چیزی همچون روشی تصویری برای گفتن یک داستان است. بنابراین فیلم را می‌توان روایت محسوب داشت، اما این که فیلم دقیقاً چگونه رویدادها را روایت می‌کند همواره موضوع بحث و مناظره‌های تئوریک فرآوان بوده است.

واژه روایت (Narration) ابهاماتی در خود دارد. از یک سو روایت به خود داستان بر می‌گردد- یعنی آنچه که روایت می‌شود. در این معنی روایت توالی رویدادهایی با ساختار علت و معلولی است که موضوع فیلم را تشکیل می‌دهد. اما فیلم‌ها غالباً رویدادهای داستان‌شان را به ترتیبی متفاوت از آنچه که عملاً اتفاق افتاده‌اند ارائه می‌کنند.

برای همین است که مثلاً در سکانس فلاش‌بک معروف فیلم کازابلانکا (۱۹۴۲) اثر مایکل کریز آنجا که ریک ماجرای خاطراتش با الزا در پاریس را به یاد می‌آورد، فیلم به صورت متوالی مجموعه‌ای از رویدادهای داستان را که در زمانی بسیار پیش‌تر از هنگامی که ریک آنها را به خاطر می‌آورد اتفاق افتاده بودند، روایت می‌کند. اصطلاح «گفتمان روایت» غالباً برای اشاره به این جنبه از روایت یعنی این که رویدادهای داستان چگونه ارائه شده‌اند، به کار می‌رود.

دیوید بردول همواره در تلاش آن بوده که رابطه‌ای بین پیرنگ فیلم و داستان آن تعریف کند. از آنجا که بردول تحت تأثیر مکتب نقد ادبی معروف به فرمالیسم روسی بوده است، از دو اصطلاح فابولا و سیوژت برای ارجاع به داستان و پیرنگ (به ترتیب) استفاده می‌کند. بردول مدعی است که تماشاگران فیلم بیشتر شبیه کارآگاهانند، از این نظر که سعی دارند داستان فیلم را- یعنی آنچه را که عملاً اتفاق افتاده- براساس پیرنگ سرنخ- مانند آن بسازند. برای انجام این کار بیننده باید از راهکارهای روایتی

که فیلم در بردارنده آن است معنی بسازد.^۲

بردو این تمایز را با استفاده از اثر معروف آلفرد هیچکاک «پنجره عقبی» نشان می‌دهد. رویدادهایی در داستان فیلم وجود دارد که از چشم تماشاگران دور نگاه داشته شده است. یعنی، هیچکاک با مهارت تمام پیرنگی را مورد استفاده قرار می‌دهد که دسترسی بینندگان را نسبت به آنچه که شخصیت اصلی، جف (جیمی استوارت) هنگام نگاه کردن از پنجره آپارتمانش می‌بیند، محدود می‌کند.

درک رابطه بین سبک فیلم و پیرنگ آن تا اندازه‌ای دشوارتر است. سبک فیلم مربوط به استفاده‌ای است که فیلم از شگردهای سینمایی (یا سینماتیک) موجود در ارائه پیرنگ می‌کند. بنابراین مثلاً ارائه شخصیت‌ها در نماهای نزدیک مکرر و گسترده نمونه‌ای از سبک فیلم است. بردو معتقد است که سبک فیلم به همراه پیرنگ آن به منظور ارائه داستان عمل می‌کند؛ ارائه داستان به روش خاصی که بر تلقی‌ات عاطفی و شناختی تماشاگران نسبت به رویدادهایی که شاهد شکل گرفتن آنها هستند تأثیر می‌گذارد.^۳

در عین حال، بحث و دلیل‌های سیمور چتمن در مورد روایت سینمایی با طرح معمایی درباره گفتن روایت فیلم آغاز می‌شود. اگر روی این نکته توافق داشته باشیم که فیلم‌ها به نحوی با روایت داستان‌هایشان درگیرند، این چه کسی یا چه چیزی است که کار روایت را انجام می‌دهد؟ گاه پاسخ به این پرسش کاملاً روشن است. فیلمی مثل «غرامت مضاعف» (۱۹۴۴) اثر بیلی وایلدر خیلی سریع یکی از شخصیت‌ها و الترنف (فردمک موری) را به عنوان راوی داستان معرفی می‌کند، چرا که ما صدای او را به صورت خارج از صحنه می‌شنویم که محتوای یادداشتی که ما عملاً وی را در حال نوشتن آن می‌بینیم و این محتوا قرار است در ادامه داستان ارائه شود را قرائت می‌کند.

این یک مورد مشخص و واضح فیلمی است که راوی شخصیت بخشیده یا انسان‌وار انگاشته دارد، یعنی شخصیتی در داستان که به عنوان روایت‌گر داستان تجسم یافته است. اما در مورد فیلم‌هایی که فاقد آن صداهای خارج از صحنه هستند چه؟ فیلم‌هایی که در تجسم رویدادهای داستان‌شان دیدگاه شخصیت یا نقطه دید راوی را لحاظ نکرده‌اند.

آیا این فیلم‌ها هم روایت می‌شوند؟^۴ پاسخ چتمن قاطعانه مثبت است. به عقیده او همه فیلم‌ها دارای راویان سینمایی‌اند، راویانی که لازم نیست انسان باشند، بلکه در عوض واسطه یا عامل روایت‌اند. مسئولیتی که این واسطه یا عامل‌های روایت بر عهده دارند این است که فیلم داستانش را دقیقاً به همان

شیوه‌ای که روایت می‌کند، روایت کند. چتمن با استفاده از مثال یکی از فیلم‌های قدیمی‌تر هیچکاک «ترس از صحنه نمایش» (۱۹۵۰) به این استدلال می‌رسد که ما در ضمن باید به وجود یک مؤلف تلویحی نیز معترف باشیم. چرا که موقعیت‌هایی پیش می‌آید که ما باید تشخیص دهیم که هم «راوی انسان‌وار انگاشته» و هم «راوی سینماتیک» مطیع یک حضور مسلط‌تر و کنترل‌کننده‌ترند و آن حضور مؤلف ضمنی متن سینماتیک است. به همین دلیل است که بررسی چتمن با توصیف کوتاهی از ایده مؤلف ضمنی آغاز می‌شود.^۵

با آنکه چتمن تا حدود بسیار زیادی متأثر از اندیشه‌های بُردول است اما این دو بر سر این که آیا روایت مستلزم وجود راوی است باهم اختلاف نظر دارند. اندیشه بُردول چنین است که ما بدون شخصیت بخشیدن یا انسان‌وار انگاشتن واسطه در روایت سینمایی هم می‌توانیم به خوبی سرکنیم حال آنکه چتمن این اندیشه را اشتباه می‌داند. از نظر او باید به عنوان تماشاگر تصمیم‌گیری که کدام مؤلف شرح و گزارش موجه‌تر و معقول‌تری از روایت فیلم دارد.

از جانب دیگر جرج ویلسون^۶ در بحث و استدلال دشوار اما دقیق خود، ادعای چتمن را که فیلم‌ها همیشه دارای راویان سینمایی‌اند، رد می‌کند. البته ویلسون به جای حمله مستقیم به ادعای چتمن فرضیه‌ای را که شالوده توصیف چتمن از دو اصطلاح کلیدی مؤلف تلویحی و راوی سینمایی است، مورد توجه قرار می‌دهد: بر اساس این فرضیه فیلم‌ها مستلزم نمایش‌هایی از رویدادهای داستان‌شان هستند. ویلسون معتقد است که نظریه پردازانی همچون چتمن توجه چندانی به این پرسش نداشته‌اند که معنای دقیق این که روایت‌های سینمایی مستلزم نشان دادن (نمایش) داستان‌هایشان هستند چیست.^۷

یک دلیل این که چرا چتمن ایده راوی سینمایی را مطرح می‌کند، توضیح این مسئله است که چگونه روش خاصی که طی آن یک فیلم داستان خود را به تجسم درمی‌آورد - تدوین و گزینش نماها و غیره - به نشان دادن یا نمایش بصری رویدادهای داستان می‌انجامد.

این مسئله برای چتمن مهم بوده، زیرا در صورت صحت مشخص می‌کند که چگونه شکلی که یک فیلم برای ارائه روایت خود به کار می‌گیرد پرسپکتیو خاصی را برای مشاهده داستانش اعمال می‌کند. هدف ویلسون فراهم آوردن توجیهی صحیح از چگونگی ربط فیلم با آن «نشاند» هاست و این چیزی است که خود آن را «فرضیه نشانداد داستان» می‌نامد.

یک نسخه یا ورسیون این فرضیه که ویلسون با آن مخالف است، یعنی ورسیون رودرو، تأکید بر این قرار می‌دهد که در هنگام تماشای یک فیلم داستانی بینندگان تصور می‌کنند که رویدادهای خیالی یا غیرمستند فیلم را طوری می‌بینند که انگار در موضع دوربین هستند. مسئله‌ای که در مورد این ورسیون فرضیه وجود دارد این است که ورسیون مذکور فرض را بر این قرار داده که بخشی از آنچه بیننده در هنگام تماشای فیلم تصور می‌کند همان نقطه دسترسی او به رویدادهای فیلم است. ویلسون مدعی نامحتمل بودن این فرض است.

بنابراین ویلسون به جای نسخه رودرو فرضیه نشانداد (showing) داستان، نسخه یا ورسیون واسطه را پیشنهاد می‌کند. در اینجا ویلسون متکی به تمایز بین نما در فیلم سینمایی و نما در داستان فیلم است. هر نمایی در فیلم داستانی هر دوی اینهاست. یعنی این نما تا آنجا که چیزی درباره شخصیت‌های خیالی در داستان خود می‌گوید نمای داستانی است، ولی در عین حال همین نما حقایقی را درباره بازیگران و دکورها ثبت کرده و از این لحاظ یک نمای فیلم (سینمایی) است. بنابراین مثلاً نمایی از لی ماروین در فیلم «مردی که والانس را کشت» یک نمای فیلم سینمایی از ماروین به عنوان مردی جوان است، در حالی که همین نما ضمناً نمای داستان فیلم از مرد شرور فیلم یعنی والانس است.

برای درک این ایده یعنی ایده فیلم به عنوان نشانداد داستانش، ویلسون ما را به پشتیبانی از مدعای پیچیده ذیل وا می‌دارد:

در نگاه به یک فیلم داستانی در جایی که باور داریم یک رویداد خاص که در نمای داستان فیلم ثبت شده، اتفاق افتاده است - فرض کنید کشتن لیبرتی والانس - می‌بینیم که در عالم داستان این خود برایمان حقیقتی است که فیلم آن رویداد را در نمای فیلم (سینمایی) نیز ارائه کرده است. دلیل مربوط بودن مسئله فوق به این پرسش که فیلم مستلزم نشاندهاست یا نه، این است که ویلسون اکنون در موقعیت توضیح ترکیبات نشانداد است. از نظر ویلسون نشانداد یعنی نمایش تخیلی (غیرمستند) و ترتیب یا آرایه متوالی به وسیله تدوین نماهای فیلم (سینمایی) از رخدادهایی که داستان را تشکیل می‌دهند.^۸

درک این ایده البته دشوار است. چیزی که ایده مذکور بر آن تأکید دارد این است که یک منطق پیچیده در باورهای داستانی (تخیلی، تصویری، غیرواقعی) وجود دارد که بیننده فیلم داستانی آن را می‌پذیرد.

آن بخشی از داستان خیالی که بیننده می‌پذیرد، بخشی است که بیننده عملاً نماهایی را می‌بیند که رویدادهای در واقع اتفاق افتاده را ثبت کرده است، به طوری که گویی او (بیننده) شاهد مستندی از رویدادهای تخیلی یا تصویری بوده است. اهمیت این استدلال اگر درست باشد در این است که به آن ایده اصلی، یعنی ایده‌ای که می‌گوید یک فیلم داستانی یا تخیلی حاوی نشانداد رویدادهایی است که روایت می‌کند و ربطی به تماشاگری که تصور می‌کند آن رویدادها را از دیدگاه دوربین دیده ندارد، محتوا می‌بخشد، نتیجه آنکه ویلسون از این ایده پشتیبانی می‌کند که فیلم‌ها ناقل پرسپکتیوی از رویدادها هستند که خود به وسیله ویژگی‌های شکلی روایتشان به آنها تجسم می‌بخشند.

روایت و ساختار پیرنگ

روایت همچون دستور یا گرامر یک زبان طبیعی است؛ نوعی سیستم نشانه‌ای. علامتی مثل علائم ترافیک.

روایت بیش از یک نوع چیز است و گویی که فعالیت‌های متمایزی را نیز دربر می‌گیرد. به یک فعالیت آن گفتن داستان و به فعالیت دیگر آن شاید بتوانیم مصرف داستان، دریافت داستان و یا گرفتن داستان اطلاق کنیم. در هر حال ما ظرفیت‌هایی داریم که ما را از توان فهم و دریافت و نیز ارائه داستان برخوردار می‌کند. این توان یا مهارت نیز پرسش‌های بسیاری را برمی‌انگیزاند. از یک سو داستان‌های ما برآمده از روان ماست و درگیر با محتواها و فرایندهای ذهنی/عقلی. خود عمل یادآوری یک چیز را باید بیشتر به صورت سازه‌ای جاری و مستمر بر طبق اصول منطق روایتی دید تا به صورت بازیافت یا بازپس‌گیری داده‌های ثابت.

با این همه، روایت عمدتاً جنبه اجتماعی دارد و راهی است برای سازماندهی تجربه، چنان‌که بتوان در آن تجربه سهیم شد. قرار دادهای روایت دانسته‌های خاص بسیاری را مطرح می‌کند و بازمینه‌های فرهنگی متعددی درگیر است که اگر آن زمینه‌ها در فرهنگی وجود نداشته باشد، روایت هرگز درک نمی‌شود (مثل لطیفه یا شوخی‌هایی که در مورد اقوام و ساکنان شهرهای دیگر وجود دارد). روایت‌ها مهارت‌های اجتماعی را فعال می‌کنند و اگرچه بعضی‌ها داستان‌سرایانی خبره می‌شوند (با توجه به این که بعضی می‌توانند داستان نقل کنند و بعضی نمی‌توانند) ولی تقریباً همه ما داستان‌های خوش-ریخت را تشخیص می‌دهیم. تبحر یا توانش ما در روایت به هوش اجتماعی ما بستگی دارد.

روایت با همه تمایزی که دارد در عین حال چند ریخت هم هست و در بسیاری از فرم‌ها و فعالیت‌های دیگر هم محو و ترکیب می‌شود. در رمان، به عنوان مثال، مشکل بتوان عبارات توصیفی را به روشنی از درون پیرنگ بیرون آورد، زیرا شرح مردمی که در ایستگاه راه‌آهن ازدحام کرده‌اند یا مشغول اسکی بازی هستند، به سهولت وارد مجموعه‌های کوچک کنش می‌شود.

سنت بلاغت که در مورد عوامل ترغیب مخاطب نظریه‌پردازی می‌کند، قائل بر این است که داستان‌ها می‌توانند در بحث و جدل تأثیرگذار باشند. خلاصه مستندات مربوط به یک مورد حقوقی از نظر رومیان باستان ناراتیو (Narratio) شناخته می‌شد.

داستان‌ها نیز به نوبه خود به اصطلاح «همه چیز خور»ند و فرم‌های دیگر را می‌خورند و در خود تحلیل می‌برند. ادبیات ژاپن شامل ژانر خاطرات سفر است که صورت نثر دارد، ولی غالباً با عبارات منظوم توصیفی پیوند می‌خورد (داستان‌های گلستان سعدی نمونه دیگر چنین بافتی است) فیلم مستند فرانک کاپرا به نام «نبرد روسیه» (۱۹۴۲) وقت قابل توجهی را صرف مقوله‌بندی تمامی انواع مردمانی که در شوروی آن روز می‌زیستند کرده است.

میخائیل باختین معتقد بود که رمان به سوی همبافتی صداهای متباین سوق داده شده که شاید علتش در این باشد که همه انواع روایت‌ها اشتیابی برای ادغام و همگون شدن نشان می‌دهند.

یک علت این که روایت بالنسبه دیرتر به صورت یک حیطه متمایز مطالعاتی پدیدار شد این است که قرن‌ها عمدتاً با زبان گویشی هم‌هویت بود. بر طبق یک سنت باستانی روایت، داستانی گفته شده بود در حالی که داستانی که به کنش در می‌آمد درام شناخته می‌شد. ظهور سینما، داستان‌های مصور و نظایر آنها نظریه‌پردازان را به بازنگری و بازاندیشی واداشت. اکنون روایت به‌طور معمول یک فعالیت فرارسانه‌ای است. یک داستان می‌تواند نه تنها در قالب زبان بلکه در قالب پانتومیم، رقص، تصاویر و حتی در قالب موسیقی ارائه شود. از جهات خاصی می‌توانیم از روایت به عنوان پدیده پیش‌کلامی یاد کنیم و با همه این احوال، زبان همچنان به عنوان مهم‌ترین طریق ارتباط با یکدیگر شمرده می‌شود و روایت زبان - پایه حالت پیش‌فرض یا پیش‌گزیده برای تعریف روایت است (و همین را به عنوان «داستان‌گویی» می‌شناسیم). بدین ترتیب، ارتباط یا ارتباط‌های بین روایت کلامی و دیگر انواع روایت چه می‌تواند باشد؟ شاید دیگر انواع روایت از داستان‌گویی کلامی نشأت گرفته باشند. شاید کودک یاد می‌گیرد که فیلم‌ها و برنامه‌های تلویزیونی مبتنی بر قصه‌های پریان را که در بستر شنیده

درک کند. شاید روایت‌های کلامی و غیرکلامی در مهارت‌های مفهومی اساسی‌تری که ما برای مفهوم‌سازی از هر چیزی که با آن مواجه می‌شویم به کار گرفته می‌شوند، مهارت‌هایی مثل وساطت، علیت، زمان و نظایر آنها.

همین که ایده‌ای در مورد یک شخص داشته باشید، می‌توانید هویت، انگیزه‌ها و... شخصیت‌ها را درک کنید، حال چه با آنها در صفحات کتاب برخورد کرده باشید و چه آنها را بر پرده سینما دیده باشید.

بسیاری از روایت‌شناسان گویی بر این عقیده‌اند که روایت زبان- پایه‌بنایی است که دیگر رسانه‌ها خود را به آن مانند می‌کنند. اگر زبان دستور کار تمامی انواع روایت باشد، باید انتظار داشته باشیم که همه رسانه‌ها از آن تبعیت کنند.

بنابراین تحلیل‌گر در فیلم به دنبال معادل‌های دیدگاه اول شخص یا چیزی مشابه صدای یک راوی ادبی می‌گردد، اما اگر فکر می‌کنیم که زبان همان پایگاه دیگر رسانه‌ها را دارد و وسیله‌ای است برای بعضی از ظرفیت‌های روایتی بنیادی، پس نباید انتظار داشته باشیم که موازی‌ها یا معادل‌های دقیقی بین تمهیدات روایتی ادبی و فیلمی بیابیم. رسانه‌های مختلف می‌توانند قلمروهای شاخص داستان‌گویی را فعال کنند، شاید دیدگاه فیلمیک کاملاً متفاوت از دیدگاه ادبی باشد، و ممکن است معادل سینماتیکی برای یک راوی کلامی وجود نداشته باشد.

به خاطر همه این دلایل، می‌توان گفت که در مطالعه روایت نباید فراموش کنیم که روایت می‌تواند مردم را سریعاً و عمیقاً درگیر کند. یک لطفیه ساده که کمتر از ۴۰ کلمه دارد، می‌تواند موجب خنده شود. ما به روایت می‌اندیشیم زیرا از بسیاری ابعاد، روایت پدیده‌ای نیرومند است. روایت توجه ما را عمیقاً جلب می‌کند، ادراک ما را متمرکز می‌کند، عواطفمان را بر می‌انگیزد، آموزش می‌دهد و رضایت می‌آفریند. اما چگونه؟ به چه وسیله؟ چه چیزی ما را قادر می‌سازد که داستانی را بفهمیم و آن را دنبال کنیم؟ چه چیزی به داستان آن چنان قدرت عمل بر ذهن و عواطف می‌بخشد؟

در واقع، ثمربخش‌ترین خط تحقیق در مورد روایت با ادراک عادی ما آغاز می‌شود. روایت‌ها از گرایش‌ها، عادات و مهارت‌هایی که ما آنها را عادی می‌پنداریم بهره‌برداری می‌کنند؛ آنها را مشخص و مؤثر می‌کنند، به تغییر و تحریف می‌کشاند و در معرض تأیید یا تفحص قرار می‌دهند. روایت‌ها از روان‌شناسی عامیانه استفاده می‌کنند که در بعضی موارد به‌طور چشمگیری غیرقابل اتکا است، اما در

عین حال همچنان به عنوان اولین راه حل باقی می ماند. در زندگی واقعی شاید درست نباشد که بر اساس نخستین برداشت‌ها و احساساتمان قضاوت کنیم، اما این کار را می‌کنیم و روایت‌ها از طریق معرفی شخصیت‌ها- به گونه‌ای که خصایل اصلی آنها به وضوح خودنمایی کند- روی این گرایش تأکید می‌کنند. بررسی روایت از دیدگاه هنری باید بیشتر روان‌شناختی باشد تا هستی‌شناختی. اصول، تجربیات و فرایندهایی که مورد بررسی ماست، احتمالاً نمی‌تواند مدل‌های استدلال دقیق و موشکافانه باشد.

روایت‌شناسان معمولاً در مورد این که یک روایت چگونه می‌نماید متفق‌القول‌اند، اما در مورد این که اصلاً روایت چیست؟ اتفاق نظر چندانی ندارند. به طور کلی، دو شیوه در درک یک روایت می‌توان تشخیص داد. این دو شیوه، به قول دیوید بردول کنش محور و عامل محور است. هر روایتی از دیدگاه کنش محور شامل عناصر خاصی است که در زمان آرایش یافته است. این عناصر رویدادها و اوضاع و احوال است. هر روایتی در آغاز کار اوضاع و احوالی را به دست می‌دهد- پارسایی برکنار دریا^۹ (از گلستان سعدی، به عنوان مثال)- و رویدادها شامل هر آن چیزی است که اینها می‌گویند و انجام می‌دهند. آن عناصر، وقتی در زمان آرایش می‌یابند روایت ارائه شده در داستان را تشکیل می‌دهند. نظریه پرداز روایت کنش محور احتمالاً به ما یادآور می‌شود که لازمه یک روایت نه تنها وجود رویدادها در زمان، بلکه وجود تغییر نیز هست. در روایت‌های سفر مکان تغییر می‌کند، در روایت‌های روان‌شناختی خلق و خو یا تلقی شخصیت تغییر می‌کند، و در روایت‌های رازآلود وضع آگاهی شخصیت‌ها تغییر می‌کند. چیزی که ما از داستان انتظار داریم به قول ارسطو، پرپیتیا (Peripeteia) - یعنی، تغییرات بخت از بد به خوب (یا ناخوش به خوش و از آنجا به ناخوش) است. این فکر کنش محوری روایت را در «فن شعر» ارسطو می‌توان یافت. اما اگر قرار بود «رویدادها»، «اوضاع و احوال» و «علیت» تنها عناصر روایت باشند، روایت نوعی انتزاع‌پردازی بی‌روح می‌بود. وقتی ما به روایت فکر می‌کنیم در واقع، ابتدا به شخصیت‌ها (عوامل) فکر می‌کنیم. با این حال، روایت از نظر ارسطو یک تمامیت است و عوامل (شخصیت‌ها) جایگاهی را در چرخه بزرگ‌تر فعالیت «رویدادساز» اشغال می‌کنند. می‌توانیم عوامل و ظرفیت‌های آنان را مبنای روایت بدانیم و رویدادها را محصول آن (کیفیات). از نظر تاریخی، این دیدگاه متأثر از نظریه‌های دوران قرون وسطی و رنسانس است که شخصیت در آنها آمیزه‌ای از طنزهای ضروری و نمایش خلق و خواست.

بُردول، ضمن آمیزش دو شیوه درک روایت، با نگاهی که بیشتر متوجه ساختار روایت است، سه بعد مشخص را در روایت شناسایی می‌کند، ضمن این که هیچ کدام از این سه بعد را به‌طور قطع به سود مدل‌های کنش پایه یا عامل پایه یک داستان نمی‌داند. البته سه بعد موردنظر بُردول از پیش در ادبیات روایت‌شناسی وجود داشته، اما طبقه‌بندی بُردول به واسطه جنبه‌های کاربردی که برای ابعاد روایت تعریف می‌کند، قانع‌کننده‌تر می‌نماید.

ابعاد روایت

بعد اول: جهان داستان

این جهان شامل عوامل، شرایط (اوضاع و احوال)، و محیط پیرامون داستان است. وقتی ماجرای پارسا برکنار دریا (در روزگار سعدی) را روایت می‌کنیم، جهان داستان شامل آن ساحل دریا (و تمامی ویژگی‌های دیداری- شنیداری یک ساحل دریا در آن روزگار است).

بعد دوم: ساختار پیرنگ

این بعد عبارت است از آرایه بخش‌های روایت، آن‌گونه که دریافتش می‌کنیم. داستان سعدی به شکل مجموعه‌ای از کنش‌ها و واکنش‌ها، اظهارات و پاسخ‌ها ساختار یافته است. این داستان دارای وضع تقابلی است (مرد پارسا در مقابل دیگران، شکر گفتن به جای نالیدن، پرسش و پاسخ)

بعد سوم: روایت

بعد روایت همان جریان لحظه به لحظه اطلاعات درباره جهان داستان است. روایت حکایت سعدی بسیار موجز و گزیده‌گوی است؛ این روایت فاقد هرگونه شرح محیط کنار دریا یا مشخصات شخصیتی مرد پارسا یا مردم پرسشگر است و هیچ اشاره‌ای هم به نحوه استقرار و آرایه آنها در ساحل ندارد (جز آنکه احتمالاً به واسطه رنجوری از زخم پلنگ باید به حال تکیده نشسته یا آرمیده باشد) موقعیت ما بیرون از ذهن پارسا و مردمان است، حال آنکه بسیاری از داستان‌ها، از جمله لطیفه‌ها، جنبه ذهنی یا سوژکتیو دارند.

هر سه بعد به نکته موردنظر حکایت سعدی مربوط می‌شوند. بدون آنکه بخواهیم اصرار یا تأکیدی

در قیاس داشته باشیم، جهان داستان شبیه بعد معنایی زبان، و ساختار پیرنگ قابل قیاس با ساختار دستوری یا ساختار نحوی (syntatic) است و روایت قابل مقایسه با سبک لفظ به لفظ (یا کلامی) است که مضمونی عرفانی - اخلاقی و در عین حال عملی (عملگرا) بر آن حاکم است.

از نظر روایت‌شناسی همواره تمایزی بین سازمان یا سازماندهی کنش در متن روایت، و کنش آن‌گونه که فرض می‌شود، در داستان رخ داده (استنباطی، استنتاجی) وجود داشته است. ارسطو تمامی رویدادهای تشکیل‌دهنده کنش (اکسون) را پراکسیس (Praxis)، و رویدادهای ساختار گرفته در درون یک پیرنگ را موتوس (Muthos)، نامیده بود.^{۱۰}

نظریه پردازان متأثر از مکتب ساختارگرایی فرانسه در سال‌های دهه ۱۹۶۰ بین ایستوار (Histoire) یا داستان و دیسکور (Discours) یا گفتمان تمایز قائل شده‌اند. مفهوم فابولا (Fabula) به معنی اوضاع و احوال و رویدادهای داستان و سیوژت (سوژه)، به معنی آرایش آن اوضاع و احوال و رویدادها در روایت آن‌گونه که ما آنها را دریافت می‌کنیم، از آن اصطلاحات روایت‌شناختی ویژه فرمالیست‌های روسی است که در این بحث بسیار مفید واقع خواهند شد. براساس مفاهیم این دو اصطلاح، روایت فیلمیک را می‌توان این چنین تعریف کرد: روایت فرایندی است که فیلم از طریق آن تماشاگر رابه ساختن فابولای جاری بر مبنای سازمان سیوژت و الگوسازی / طرح‌بندی سبک‌گرایانه وامی‌دارد. می‌توان گفت که این منطق تجربی درک روایت هر فیلمی است، چیزی معادل مسیر رهنمودی بازدیدکنندگان داخل یک ساختمان. اما واژه گفتمان در اینجا ابهامی درخور دارد چون بر طرح‌بندی در سطوح مختلف اشاره دارد. یکی از رایج‌ترین مثال‌ها در این مورد، فلاش‌بک است. در اینجا رویدادهای داستان که ابتدا در زنجیره رویدادها اتفاق می‌افتند، جابه‌جا گردیده و بعداً نشان داده یا نقل می‌شوند، در این گفتمان داستان را بازآرایی می‌کند. اما اصطلاح گفتمان ضمناً اشاره بر چیزی دقیق‌تر، یعنی بافت زبان گفتاری یا نوشتاری دارد که در فیلم معادل ترکیب‌بندی نما یا ماهیت یک برش (در تدوین) است.

از دیدگاه بُردول روایت سینمایی با روایت ادبی همپوشی دارد، ولی این دو به‌طور کامل در همخوانی و سازگاری نیستند. به عنوان مثال «دیدگاه» فیلمیک به ندرت از لحاظ استمرار و قاطعیت با تنوع ادبی برابری می‌کند. راوی اول شخص در رمان ما را به یک نوع آگاهی محدود می‌کند، اما راوی فیلم که صدایش خارج از صحنه شنیده می‌شود، می‌تواند رویدادهایی را نشان دهد که شاهد آنها نبوده یا حتی

چیزی در مورد آنها نمی‌داند. یک قرارداد قدیمی و ماندگار این باور را در ما به وجود آورده که داستان‌گویی ادبی مقلد داستان‌گویی در زندگی واقعی است، یعنی هر داستانی یک گوینده و گیرنده (خواننده - شنونده) دارد.

این طرح ارتباطی برای بسیاری از رمان‌ها هر چند نه برای همه آنها به خوبی عمل می‌کند. (در سه‌گانه معروف دوس پاسوس به نام آمریکا که یک رمان مونتاژ-پایه است، چه کسی را به عنوان «گوینده» می‌توانیم معرفی کنیم؟). به هر حال، سیوژت و سبک یک فیلم مقید به حدود و ثغور ارتباط کلامی نیست. روایت سینمایی که نوعی نمایش یا «معرض» دیداری شنیداری، و نه متن نوشتاری است، به شکلی فرصت‌طلبانه خرده‌ریزه‌های مدل ارتباطی (خواننده - شنونده) را از آن خود می‌کند. به همین جهت می‌توانیم اظهاراتی بیرون صحنه‌ای از سوی قهرمان یا شخصیت اول فیلم داشته باشیم بی‌آنکه هیچ نشانه‌ای از اینکه شخصیت با کسی در جهان داستان صحبت می‌کند وجود داشته باشد. این اظهارات را می‌توان «به خود گفتن» یا «با خود اندیشیدن»ی از نوع «جریان سیال ذهن» یا صرفاً مجرای دیگری برای اطلاعات داستان دانست، بی‌آنکه نیازی به بقچه روابط گوینده - شنونده باشد. وقتی صدای قهرمان فیلم ما را با سبک زندگی وی و مسائل شخصی‌اش آشنا می‌کند و بعد صدای او محو شده و هرگز باز نمی‌گردد می‌توان از خود پرسید این (قهرمان) با کی حرف می‌زد؟ در واقع، چیزی که برای روایت مهم است دادن علامتی به ماست که بتوانیم با آن علامت استنباط‌ها یا استنتاج‌های درستی به عمل آوریم.

ساختار پیرنگ

اصطلاح ساختار پیرنگ می‌تواند معانی بسیار داشته باشد، که در این مبحث از آن برای اشاره به شیوه‌ای که طی آن سیوژت در خودش الگو پرداخته یا طرح اختیار کرده - بدون توجه به راهکارهایی که به واسطه آنها روایت اطلاعات فابولا را ارائه می‌کند - می‌پردازیم.

مثال معروف اندیشه ساختار پیرنگ داعیه جین اسمایلی^{۱۱} است که می‌گوید رمان به طور طبیعی در چهار بخش: معرفی و ارائه شرایط، کنش رو به خیزش، اوج، و گره‌گشایی تقسیم می‌شود. این تقسیمات تماماً به سیوژت مربوط می‌شود. کنش روبه خیزش می‌تواند یک فلاش‌بک باشد و گره‌گشایی می‌تواند دیدگاه (P.O.V) را تغییر داده یا جابه‌جا کند، ولی هیچ‌یک از این تکنیک‌های

روایتی هندسه مبتنی برکنش را که خانم اسمایلی ارائه داده، تغییر نمی‌دهد. از نظر بُردول، اصطلاح «معرفی و ارائه شرایط» (Exposition) اصطلاح خوبی برای نامگذاری بخشی از پیرنگ نیست. معرفی و ارائه شرایط را باید به عنوان یک فرایند کارکرد - محور روایت در نظر گرفت، زیرا می‌تواند در هر نقطه‌ای از پیرنگ اتفاق بیفتد. اگر روایت چیزی مثل گشت (یا سفر)، در داخل یک ساختمان باشد، آنگاه، ساختار پیرنگ همچون ساختمان است که ما آن را در قالب یک طرح یا نقشه بازسازی می‌کنیم - این طرحی است انتزاعی و شبه - هندسی از بخش‌ها بر طبق اصول اندازه، تناسب و هم‌جواری.

با چنین ادراکی، ساختار سیوژت در واقع، کنش‌ها/رویدادها و اوضاع و احوال جهان داستان را بر طبق طرح پیشرفت خاصی سازماندهی می‌کند. معمولاً نوعی تغییر، و غالباً مقداری کشمکش در جهان داستان وجود دارد و سیوژت آن را بر حسب اصول وسیعاً شناخته شده ساختاربندی می‌کند. چنان که معمولاً گفته می‌شود، اندیشه کنش رو به صعود، اوج، و گره‌گشایی اندیشه‌ای مبهم است. همین مسئله در مورد «خواسته یا آرزویی که با موانع برخورد می‌کند و سپس تحقق یافتن آرزو» نیز مصداق دارد. این در واقع خلاصه یا جمع‌بندی بسیاری از داستان‌هاست، ولی هنوز در اطراف آن ابهامات زیادی وجود دارد. آیا ممکن است بتوانیم تصور دقیق‌تری از ساختار پیرنگ داشته باشیم بی‌آنکه اجراپذیری کلی آن را فرو گذاشته باشیم؟ سیمور چتمن^{۱۴} در اشاره به این نکته اظهار می‌دارد که تأمین پارادایمی از کلان ساختارهای دقیقی که بتوانیم برای روایت فراهم آوریم، بسیار دشوار است. چتمن در مورد تلاش ساختارگرایان در جهت یافتن نوعی دستور زبان کنش که بر تمامی داستان‌ها حاکم باشد، تردید نشان می‌دهد. او یادآور می‌شود که واحدهای کنش/رویدادی که ما داستان (یا مجموعه داستان‌ها) را در قالب آنها تقسیم می‌کنیم، تابع درک ضمنی ما از آن چیزی است که انتظار داریم مخاطبان به عرف و شیوه‌های گوناگون از آن داستان بسازند. آیا یک کنش/رویداد خاص را باید «خیانت» تلقی کرد یا «ایثار»؟ آن چیست که چیزی را کنش رو به صعود می‌کند؟ توصیه چتمن این است که تا نتوانیم مبنایی کلاً توافق شده برای تعیین آن واحدها (واحدهای کنش/رویداد) بیابیم، فقط باید بر یکایک آثار و ژانرها تأکید کنیم. در عین حال، از نقطه نظر ثوری هم بعید است که بتوان طبقه‌بندی دقیقی از ساختار قابل اطلاق به تمامی روایت‌ها ارائه داد. در خصوص این امر، ارسطو مجدداً، اشارت‌هایی دارد.

اندیشه ارسطو بر این محور استوار بود که پیرنگ تراژیک را می‌توان در سیاقی سلسله‌مراتبی توصیف کرد؛ بدین‌گونه که هر سطح راهکارهای سازمانی متفاوتی را مشخص کند. در شکل کلی، پیرنگ براساس آنچه که زنجیره رویدادها را آغاز و خاتمه می‌بخشد، دارای آغاز، میانه و پایان است. اگر مشخص‌تر بخواهیم بگوییم آن زنجیره شامل گره‌افکنی و گره‌گشایی نیز می‌شود و باز مشخص‌تر آنکه، کنش/رویداد تراژیک شامل پاره-داستان‌ها یا اپیزودهایی است که از وضع غم‌انگیز به تغییر در جهت عکس و از آنجا به تشخیص (شناخت) منتهی می‌شوند. حتی اگر این مفهوم لایه‌لایه از ساختار را نتوان به کم‌دی و حماسه اطلاق کرد باز هم تمایزات ارسطو ابزاری ارزشمند جهت نشان دادن اصول ساخت در تراژدی است.

بیشتر ادبیات روایت‌شناسی کار را با شرح فابولا (Fabula) آغاز می‌کند، که همان قلمرو مکانی/زمانی است که کنش یا رویداد به ترتیب وقوع در آن شکل می‌گیرد. از آن پس، ادبیات مذکور به شرح این که چگونه آن جهان خاص از طریق الگوهای روایت مثل نقطه دید محدود، سازه فلاش‌بک و نظایر آن شکل گرفته است، می‌پردازد. اگرچه قصد این راهکار روشن‌سازی مفهوم روایت است، اما اندک ابهاماتی نیز در خود دارد، در واقع توصیف فابولا به ما می‌گوید که ما فقط از طریق فابولا می‌توانیم به روایت دسترسی داشته باشیم. روایت صرفاً پنجره‌ای نیست که از طریق آن بتوان داستانی از پیش موجود را که شاید از جایی دیگر بتوان دید، تماشا کرد. روایت، تعامل آرایه سیوژت و الگوپردازی سبکی فیلم، یا همان نیرویی است که فابولا را در ذهن تجسم می‌بخشد.

این پرسش که آیا نیروی روایت در ارتباط با سینما هم دارای همان وزن و وقار مطرح در روایت ادبی است ملاحظاتی خاصی را به میان می‌آورد. متون ادبی خالق جهان‌هایی است که صرفاً از واژه‌ها به وجود آمده‌اند، حال آنکه سینما ارائه‌گر آرایه‌ای غنی از تصاویر و صداهاست که به فوریت قلمرویی متراکم و پیچیده را در خاطر زنده می‌کند. از همین روی، در مورد سینما تسلیم شدن به آنچه پیش‌تر «توهم موضعی» یا «توهم مرجعی» نامیده می‌شد، آسان است. منظور از «توهم موضعی» وجود این مفهوم یا حس است که گویی جهان ملموس و محسوس در پشت پرده سینما قرار دارد و داستان‌گویی چیزی نیست جز برجسته کردن این یا آن لحظه در جریان گذر یا پیشرفت چنان جهانی. این مفهوم تا حدودی در مورد روایت‌های مستند اعتبار دارد. مسلماً این خود یک پیش‌فرض از مستند به عنوان یک شیوه یا روال بیانی است. اما فیلم داستانی روایتی تمام‌عیار و از هر جهت است. روایت تمام‌عیار

نه صرفاً از نظر موضع دوربین، بلکه ضمناً از نظر آرایه اشکال در فضا، نه فقط برش، بلکه ضمناً حرکت بازیگران و نه تنها نماهای زوم، بلکه ضمناً عبارت دیالوگ و خلاصه همه چیز، از جمله محیط سه بعدی و رفتارهایی که تشخیص می‌دهیم همه از طریق روایت فیلم ایجاد می‌شود و اینها چیزهایی است که در اختیار داریم؛ ما هیچ دسترسی مستقلى به جهان تصویر شده بر پرده نداریم. برای ارائه یک رویداد ناگزیریم بین شیوه‌های ارائه آن گزینش کنیم و آن شیوه‌هاست که روایت را تشکیل می‌دهد.

نکته جالب اینجاست که روایت از ما می‌خواهد پی به جهانی ببریم یا جهانی را استنباط کنیم که به نظر می‌رسد منفک از بازنمایی خود است. همین که این شکاف به وجود آمد، می‌توانیم (از طریق نقطه دید، دستکاری در زمان، و غیره) ملاحظه کنیم که با آن جهان مورد بحث چگونه برخورد می‌شود، گویی که جهان مذکور قلمرویی مجزا و مستقل است که روایت صرفاً امکان دسترسی به آن را به ما داده است، یعنی، همین که ما جهانی را از قبل بازنمایی آن می‌سازیم با آن جهان به مثابه جهان باز-بازنمایی شده از طریق تاکتیک‌های خاص روایتی برخورد می‌کنیم (همان تاکتیک‌هایی که در ابتدا موجب برانگیختن ما شده بود). در این مورد، ابتدا باید دریابیم که چه سریع و آسان از عهده ساختن جهانی قابل تشخیص بر می‌آییم که از عوامل مجری کنش‌ها/رویدادها پر شده است. برای ذهن ما، ساختن تکه تکه و تدریجی این جهان و یا بنا کردن آن از هیچ امری عملاً غیرممکن است، به همین جهت کاملاً محتمل است که ما مجموعه‌ای از مقدمات و فرضیات بدیهی گرفته را به آنچه می‌بینیم و می‌شنویم معطوف کنیم. مسلم است که بعضی از این فرضیات، مثل این فکر که تصاویر افتتاحیه یک فیلم باید اطلاعات مربوط به موضوع آن را معرفی کند از تجربه ما با سایر فیلم‌ها و آثار هنری رسانه‌های دیگر برآمده است. اما مجموعه این فرضیات و مقدمات باید از مکانیسم‌های خودکاری برآمده باشد که ما برای مفهوم‌سازی یا معنابخشی به جهان فیزیکی که در آن زندگی می‌کنیم از آنها استفاده می‌کنیم. روی پرده سینما آن قدر اطلاعات فراوان وجود دارد که اگر آن فرضیات بدیهی پنداشته نبود، برای جذب آنها به پردازش جدی نیاز داشتیم.

اگر نمایش تصویری و صدایی روی پرده سینما به‌طور کلی با تجربه روزانه ما تطابق داشته باشد می‌توانیم یک جهان داستانی منسجم را بسیار سریع بنا کنیم. در واقع، وضع جاری بدین قرار خواهد

بود: در غیبت سایر اطلاعات فرض کنیم آنچه را که می بینیم و می شنویم اساساً مانند آن چیزی است که در تجربه غیر فیلمیک خود می بینیم و می شنویم. توان یا ظرفیت های ادراکی و شناختی ما برداشت سریع و کم و بیش درستی را از ناحیه کنش نمایانده در تصویر و منعکس در صدای فیلم ارائه می کنند. چگونگی این اتفاق از نظر درک و دریافت، در فصل سوم کتاب بُردول: «روایت در فیلم داستانی»^{۱۳} آمده است.

در عین حال، همزمان با ساخت پارامترهای فیزیکی جهان داستان به بررسی عمیق تر آن هم می پردازیم: ما به نقش عاملیت توجه داریم، یعنی، عاملیت را (این که روایت از آن کیست، عاملی در داخل فیلم، خارج آن یا...؟) تعیین می کنیم، علت و معلول را دنبال می کنیم و اهداف را تشخیص می دهیم. این فعالیت ها به شکل خودکار از طریق انواع وسایل مثل، مدارگان عصبی، دستگاه قضاوت از روی شم، برآورد سریع از بالا به پایین و نظایر آن «فعال» می شوند. در واقع روایت سینمایی خود را با سازوکارهایی که ما در همه اوقات از آنها استفاده می کنیم وفق می دهد.

حدود روایت

صحنه ها و فصل های روایت سینمایی بخش هایی از کلیت های بزرگ تری هستند. این صحنه ها و فصل ها (یا همان سکانس ها) از لحاظ عملکردی که به طور کلی برای هر اثر سینمایی دارند در هیئت های بزرگ تری جای می گیرند، فصل های مورد بحث جزء زیرمجموعه اهداف تشکیل دهنده کارند و از این روی، اصولی که صحنه ها و فصل ها را به هم مربوط می کنند، وابسته به اهداف کل فیلم اند.

گذشته از این، فیلم ها می توانند دارای برنامه های عمل مختلفی باشند. بسیاری از فیلم ها داستان گویند، حال آنکه بعضی مشخصاً بحث یا استدلالی را به میان می کشند. دیگر فیلم ها، همچون اثر ژیکاورتوف به نام «مردی با دوربین فیلمبرداری» عمدتاً درگیر کاوش ممتد در قیاس ها و تضادها هستند و باز، برخی دیگر مثل اثر ژان کوکتو به نام «خون شاعر» حیات درونی رویاها یا تصاویر خیال را مجسم می سازند، یا مثل فیلم «عصر طلایی» لوئیس بونوئل و سالوادور دالی در پی ایجاد شوک در تماشاگرند. بسته به این که توجه و دلمشغولی فیلم ساز به چه نوع سازماندهی در اثرش باشد، ساختارهای متفاوتی برای ارتباط صحنه ها و سکانس ها به وجود می آید.^{۱۴}

اگرچه مجال بررسی ساختارهای گوناگون در این زمینه نیست، ولی ملاحظه یک نوع ساختار در جهت هماهنگی سکانس‌ها و قاب‌بندی متغیری که آنها را سازماندهی می‌کند، در بحث ما سودمند خواهد افتاد. با توجه به این که مجدداً این سکانس‌ها در محدوده ساختارهای بزرگ‌تری قرار دارند که کل فیلم را منسجم می‌سازند. ساختار بزرگ‌تر (مورد نظر کارول) ساختاری است که ریخت کلی اکثر آثار مردم‌پسند و فیلم‌های بازار انبوه را اعم از سینما و تلویزیون ارائه می‌دهد.^{۱۵}

ساختار اساسی روایت سینمایی، از دیدگاه کارول، ساختار روایت پرششی (Erotetic) یا استفهامی است. سودمندی بررسی این ساختار به دو جهت است: اولاً: برای نشان دادن این که چگونه اصول حاکم بر قاب‌بندی متغیر با اصولی که به شکل سلسله مراتبی کار روایت را در سطح کل اثر سینمایی کنترل می‌کنند هم‌ربط یا منسجم می‌شوند و ثانیاً: از این نظر که مسئله ماهیت روایت سینمایی یک بعد فلسفی جالب توجه هم دارد.

یک فیلم معمولی، به طور نوعی، چگونه داستانش را بیان می‌کند؟

اولاً، برخلاف فیلم‌های داستانی تلویزیونی - مثل سُب‌پراها - فیلم معمولی (یا تیبیک) داستانش را در یک نشست لاینقطع بیان می‌کند. فیلم شروع می‌شود و معمولاً (کمتر و بیشتر) در عرض دو یا چهار ساعت پس از آغاز، پایان می‌پذیرد. از سوی دیگر، در مقایسه با برنامه‌های سُب‌پرا، آرزوی سازندگان سُب‌پرا این است که داستان منظومه‌وار آنها پیوسته ادامه داشته باشد، اگر فیلم‌ها از توصیه ارسطو در مورد «آغاز، میانه، پایان» تبعیت می‌کنند، به قول دنیس پورتر^{۱۶} منتقد، «دارای میانه‌های بی‌نهایت قابل گسترش اند».

گذشته از این، تفاوت صرفاً در این نیست که فیلم در جایی بالاخره متوقف می‌شود، در حالی که سُب‌پرا^{۱۷} در شکل آرمانی، به طور پایان‌ناپذیر ادامه دارد. پایان روایت سینمایی جلوه کامل شدن یا به انتهای امر رسیدن را در خود دارد، و احساس کاملاً مشخصی از تکمیل را ارائه می‌دهد. حال آنکه بر عکس، سُب‌پرا بنا به ماهیت ناکامل است. برای یک سُب‌پرا عملاً گره زدن سروته‌های شل و ول، یا به نتیجه رساندن تمامی خطوط پیرنگ غیر ممکن است.

اما در شکل آرمانی ما توقع داریم که فیلم همه چیز را جمع و جور کند و به اصطلاح «ببندد» خلاصه آنکه قرار نیست فیلم صرفاً به نقطه توقف برسد؛ فیلم باید چیزی را داشته باشد که نظریه‌پردازان سینما به آن «خاتمه» یا «کفایت روایت» می‌گویند.

خاتمه یا کفایت روایت

فکر خاتمه، به مفهوم انتها یا فینال که هر قطعه موسیقایی، شعری، داستانی یا فیلم معمولی با آن ختم می‌شود، مربوط است. این احساسی است که به ما می‌گوید دقیقاً همان نقطه‌ای که اثر پایان می‌گیرد نقطه مناسب و صحیح است. فراروی از این نقطه اشتباه است و دور-روی. اما توقف پیش از آن نقطه نیز اشتباه خواهد بود. این کار زیاده ناگهانی تلقی می‌شود.

خاتمه، بیشتر مسئله ختم کردن و نتیجه گرفتن است تا صرفاً توقف کردن یا بس کردن یا از دست دادن انرژی. وقتی فیلم‌سازی خاتمه رابه ثمر می‌رساند، احساس می‌کنیم دیگر کاری ندارد که انجام دهد، چیزی برای شرح و بیان باقی نمانده است. خاتمه، تا آنجا به فیلم مربوط می‌شود حاوی احساس تکمیل است. وقتی آخرین تصویر از پرده محو می‌شود، دیگر چیزی از داستان باقی نمانده که گفته شود، و چیزی هم وجود ندارد که به گفتن نیاز داشته باشد یا ناگفته مانده باشد. این دست کم چیزی است که در صورت آرمانی تماشاگر احساس می‌کند و قصد این بوده که چنین احساس کند. اما چه چیزی موجب خاتمه می‌شود؟ غالباً ما در مورد فیلمی که روایتی موفق داشته می‌گوییم که «همه چیز این فیلم جمع‌وجور شد.» ولی گفتن این که فیلمی «همه چیز را جمع‌وجور کرد» چه معنایی دارد؟ نظریه دیوید هیوم^{۱۸} در مورد برانگیختن تماشاگر از طریق روایت و اینکه بهترین شیوه تأثیرگذاری روایت تأخیر در دادن اطلاعات به تماشاگر است، البته بسیار قابل تعمق است. از نظر هیوم، ابتدا باید کنجکاوی و بی‌قراری تماشاگر را برانگیخت و از آن پس از او را با راز داستان آشنا کرد. برای این کار، به تماشاگر زنجیره رویدادهایی ارائه می‌شود که حاصل آنها کنجکاوی وی را برانگیخته است. براساس همین کنجکاوی است که می‌خواهد بداند بعد چه اتفاقی می‌افتد - ولی از باخبر کردن او خودداری می‌شود. مثلاً آرزوی داشتن این که آیا مأمور مخفی از دخمه می‌گریزد و دستگاه گاز فلج‌کننده را نابود می‌کند، یا دانشمند دیوانه سرانجام در اجرای نقشه خود در به اسارت کشیدن جهان موفق می‌شود، تا آخرین پرده فیلم بر آورده نمی‌شود.

قابل اتکا بودن این تکنیک، و نیز این فرضیه را که کنجکاوی چسبی است که تماشاگر را به پرده سینما می‌چسباند، می‌توان آزمایش کرد. اگر دستگاه نمایش یا تلویزیون را درست پیش از آشکاری محتوای پرده آخر خاموش کنیم، تماشاگران واکنشی ناگهانی نشان خواهند داد چرا که می‌خواهند بدانند چگونه مأمور مخفی می‌خواهد جهان را نجات دهد. علت این امر هم آن است که این پرسش و نظایر

آن فعالیت تماشای آنها را سازماندهی کرده است.

الف: مدل پرسش و پاسخ

آنچه که هیوم آن را «راز» می نامد، می تواند به عنوان یک سؤال یا مجموعه سؤال هایی که تماشاگر انتظار پاسخ آنها را دارد تلقی شود. به این ترتیب می توانیم ببینیم که خاتمه چگونه تحقق می پذیرد، یا به اصطلاح، فیلم ساز چگونه «همه چیز را می بندد». به بیان دیگر، فیلم ساز وقتی داستان را می بندد که تمامی پرسش هایی را که کنجکاوی تماشاگر را برانگیخته پاسخ داده باشد. لازم به گفتن نیست که آن پرسش ها از «هیچ کجا» نمی آید، آن پرسش ها را فیلم ساز به شیوه ای به اصطلاح «کاشته» که در شکل آرمانی توجه تماشاگر مورد نظر را جلب می کند. پرسش های مورد بحث با پیشرفت داستان گرفت خود را بر ما نگاه می دارند. خاتمه وقتی پیش می آید که تمامی پرسش هایی که به طور بارز از سوی روایت مطرح شده، پاسخ داده شوند. این نقطه ای است که در آن تماشاگر می تواند فرض کند که مثلاً از آن پس همه به خوبی و خوشی زندگی می کنند و اثر را در همین نقطه رها می کند.

این استدلال در مورد خاتمه تذکاری مهم در مبانی طریقی است که طی آن پیرنگ فیلم ها ساخته می شوند. پیرنگ فیلم ها با طرح پرسش هایی در مورد جهان داستانی فیلم که فیلم برای پاسخ دادن به آنها پیش می رود، ساخته می شود. پیرنگ در یک سطح معنایی شبکه ای از رویدادها و اوضاع و احوال است که با سیمان علیت (یا روابط علت و معلولی) به یکدیگر جوش خورده اند. اما در سطح دیگر معنا شبکه ای از پرسش و پاسخ هاست که در آن پرسش ها خود- مطرح اند، اما سرانجام به پاسخ یا راه حل می رسند.

کار خلاصه کردن ساختار روایتی یک فیلم را بهتر است از پایان آن آغاز کرد. باید برآورد کرد که چه پرسش هایی در خاتمه فیلم پاسخ داده می شود و سپس از مسیر معکوس (با عقب رفتن) به صحنه ها و سکانس هایی رسید که آن پرسش ها در آنها مطرح شده، بخشی از آنها پاسخ داده شده یا این که پرسش به جای خود باقیست، یا پرسش پالایش یافته، تغییر شکل و تبدیل یافته، دگرگونی پذیرفته و الی آخر... حاصل کار اسکلت پیرنگ است با پرسش هایی زنده و فعال که به عنوان مفصل ها یا محل های اتصال عمل می کنند.

برخی از صحنه ها و سکانس ها شرایط لازم را برای پرسش های خاصی که باید پایدار باشند معین

می‌کنند. خود این صحنه‌ها، از جمله بیشتر صحنه‌های مقدمه و معرفی در فیلم، معمولاً درگیر با پاسخ به پرسش‌های مطرحی است که وقتی با توصیف یا تجسم هر مجموعه‌ای از شرایط روبه‌رو می‌شویم، خواهیم داشت. پرسش‌هایی از قبیل: کنش / رویداد در کجا و چه موقع تثبیت شده، این افراد چه کسانی هستند و چه ارتباطی با یکدیگر دارند، چه می‌خواهند، له یا علیه چه کسی هستند، چرا این چنین و آن چنان رفتار می‌کنند و غیره.

برخی از صحنه‌ها پرسش برانگیزند، و برخی صحنه‌های دیگر پرسش‌های گفته شده را مستقیماً پاسخ می‌دهند و باز برخی از صحنه‌ها یا سکانس‌های دیگر پرسش‌های پیشین را همچنان برقرار نگاه می‌دارند: عدم موفقیت در دستگیری زندانی فراری باعث می‌شود که همچنان از خود بپرسیم که آیا وی در صحنه بعد دستگیر خواهد شد یا نه. گاه پرسش‌های ما به‌طور ناقص پاسخ داده می‌شود: ما درمی‌یابیم که مجرم لنگ لنگان راه می‌رود، ولی هنوز نمی‌دانیم که چه کسی است.

ممکن است یک پرسش به نحوی پاسخ داده شود که پرسشی تازه یا مجموعه‌ای از پرسش‌ها را به میان آورد. این پرسش که آیا می‌توان جلوی کینگ کنگ را گرفت، وقتی پاسخ داده می‌شود که او را در جزیره جمجمه با گاز بی‌هوش می‌کنند، ولی همین موضوع این پرسش را بر می‌انگیزد که وقتی او را با کشتی به نیویورک می‌برند، چه اتفاقی می‌افتد. به همین ترتیب بعد از صحنه حمام در فیلم روانی هیچکاک این پرسش که آیا ماریون می‌تواند زندگی آشفته‌اش را دیگر بار سامان دهد، با پرسش‌های دیگری تعویض می‌شود: پرسش‌هایی مثل این که آیا معلوم می‌شود که قاتل او کیست و آیا قاتل او دستگیر می‌شود؟

البته همه پرسش و پاسخ‌هایی که به شبکه منسجم‌کننده یک فیلم تعلق دارند ترتیب واحدی ندارند. بعضی از پرسش‌ها توجه ما را به داستان در حال پیدایی از یک سر به سر دیگر سازمان‌دهی می‌کنند؛ بعضی دیگر از پرسش‌ها بخش‌های بزرگی از داستان را سازمان‌بندی می‌کنند ولی نه تمام داستان را و باز دسته دیگری از پرسش‌ها هستند که در مقیاس کوچک‌تری مطرح‌اند. پرسش‌هایی هستند که یک متن کامل یا دست‌کم بیشتر آن را ساختار می‌بخشند، این پرسش‌ها را می‌توانیم کلان-پرسش‌های ناظر یا گرداننده روایت بنامیم. دو نمونه از کلان-پرسش‌های ناظر یا گرداننده داستان یا فیلم موبی‌دیک عبارتند از: ۱- آیا ناخدا ای هب (Ahab) و گروه ملوانان او نهنگ سفید را پیدا خواهند کرد؟ و ۲- اگر نهنگ را پیدا کنند، آیا قادر به از بین بردن او خواهند بود؟

وقتی پکود (Pequod) با دیگر کشتی‌هایی که از جا و مکان نهنگ سفید باخبرند مواجه می‌شود، آن صحنه‌ها سهمی در وابسته نگاه داشتن ما به داستان ایفا می‌کنند، آن صحنه‌ها کلان پرسش‌های ناظر را مطرح می‌کنند. وقتی سرانجام آن مواجهه مرگبار رابه ما نشان می‌دهند و می‌بینیم که تمامی ملوانان کشتی پکود، به غیر از یکی نابود می‌شوند، داستان به پایان یا اختتام رسیده است. یا در اصطلاح خودمان خاتمه یافت است. دیگر نمی‌پرسیم که آیا اشمائیل یک فروشگاه منسوجات در یک شهر ماهیگیری باز خواهد کرد یا نه، چرا که فیلم (و رمان) ما رابر آن نداشته‌اند که چیزی در مورد اشمائیل پرسیم که به قضیه جست‌وجو برای شکار نهنگ سفید مرتبط باشد.

البته روایت‌های سینمایی از یک لحظه به لحظه دیگر صرفاً با کلان پرسش‌های ناظر جلو رانده نمی‌شوند. پیشرفت این روایت‌ها به چیزهایی بیش از این بستگی دارد. پروتاگونیست یا شخصیت اصلی، ممکن است در جست‌وجوی هدفی فراگیر و گسترده با مانعی موضعی یا محلی مواجه شود؛ به عنوان مثال برای نجات ایمان از دسیسه شیطان ممکن است قهرمان ناچار باشد در جست‌وجوی چشمه معجزه‌آسایی که آبش حافظ وی در برابر آن دسیسه‌هاست وارد غاری شود که عفریت‌های خونخوار در آن ساکن‌اند. آیا قهرمان می‌تواند به آب آن چشمه دست یابد؟ راه حل این مسئله به پروژه بزرگ‌تر پروتاگونیست به عنوان وسیله برای رسیدن به هدف بستگی دارد. پرسش‌هایی با این مقیاس که بر ساختار یک یا دو سکانس حاکم‌اند را می‌توانیم پرسش‌های خرد بنامیم. این پرسش‌ها، پرسش‌هایی هستند که پاسخ به آنها سرانجام در پاسخ به یک کلان پرسش ناظر نقشی خواهد داشت. ولی به خودی خود کلان پرسش‌های ناظر را مستقیماً و کاملاً پاسخ نخواهد داد. ممکن است بین کلان پرسش‌های ناظر و پرسش‌های خرد، پرسش‌هایی وجود داشته باشند که بخش‌های بزرگی از فیلم را سازمان‌دهی کنند، ولی پیرنگ را به‌طور کلی سازمان‌دهی نکنند. به علت مقیاس این پرسش‌ها می‌توانیم آنها را کلان پرسش بنامیم، ولی اینها دیگر کلان پرسش‌های ناظر نیستند. در فیلم «روانی» (هیچکاک) این پرسش که آیا ماریون بازداشت می‌شود یا نه، تعدادی از صحنه‌ها را سازمان‌دهی می‌کند ولی دست آخر یک پرسش از گونه کلان پرسش‌های ناظر در این فیلم نیست.

واضح است که یک رابطه سلسله‌مراتبی بین پرسش‌های مطرح از سوی روایت در حال جریان سینمایی وجود دارد. پرسش‌های خرد معمولاً تابع یا زیر دست کلان پرسش‌های ناظرند، و خاتمه وقتی حاصل می‌شود که تمامی کلان پرسش‌های ناظر و تمامی یا اکثر پرسش‌های خرد که به استقرار کلان پرسش‌ها

مربوط‌اند، پاسخ داده شده باشند. گذشته از این، از آنجا که وظیفه یا کارکرد صحنه‌ها و سکانس‌ها مقید نگاه داشتن تماشاگر به این مدار پرسش‌ها و پاسخ‌هاست، قاب‌بندی متغیر در هر سکانس عموماً در فیلم معمولی به شیوه‌ای عمل می‌کند که عنصر یا عناصری که در وهله نخست توجه ما را در طی نماهای پی‌درپی جلب می‌کنند همان عناصری هستند که بسیار به طرح، تثبیت، بهسازی، تبدیل یا تغییر شکل پرسش‌ها و یا پاسخ به پرسش‌هایی که صحنه را پیش می‌برند مربوط‌اند.

ب: مدل مسئله / حل مسئله

بدیل مدل پرسش / پاسخ در جهت مفهوم‌سازی روایت پرسشگر مدل «مسئله» و «حل مسئله» است. خاتمه در این شیوه هنگامی پدید می‌آید که پروتاگونیست‌ها تمامی مسائلی را که فیلم بر آنها تحمیل کرده حل کرده باشند؛ مثل فیلم‌های وسترن در هنگامی که قهرمان، شخصیت شریر و دارودسته او را با ششلول از پا در آورده و سربزنگاه، قهرمان، زن را که به ریل راه‌آهن بسته شده از ریل دور می‌کند و او را از له شدن در زیر چرخ‌های قطاری که نزدیک می‌شود می‌رهاند. مسلم است که مدل مسئله / حل مسئله به موارد بسیار متعددی مربوط می‌شود؛ با این همه مدل پرسش / پاسخ به دلایل فراوان برتری دارد.

نخست آنکه چارچوب پرسش / پاسخ به هر موردی که پایگاه عمل مدل مسئله / حل مسئله باشد مربوط و در آن قابل اجراست، زیرا همیشه می‌توانیم پرسیم: آیا پروتاگونیست مسائل خود را حل خواهد کرد یا نه؟ در عین حال، مواردی نیز وجود دارد که با مدل پرسش / پاسخ تناسب دارد، اما مدل مسئله / حل مسئله برای آن تصنعی می‌نماید. واقعاً منطقی است که این پرسش را که آیا دو نفر مورد نظر عاشق هم خواهند شد یک مسئله فرض کنیم؟ مسلماً عاشق شدن آنها می‌تواند مسائلی را دربرداشته باشد و موانعی مثل والدین یا رقبا و غیره وجود داشته باشند که عشاق باید بر آنها فائق شوند. با این که تمامی مسائل را می‌توان در قالب پرسش‌ها ترجمه یا مطرح کرد، اما معلوم نیست که همه پرسش‌ها را بتوان در قالب مسائل ترجمه کرد. بنابراین مدل پرسش / پاسخ نسبت به مدل مسئله / حل مسئله جامع‌تر است. گذشته از این مدل مسئله / حل مسئله مناسب‌القا به مواردی است که مسئله لاینحل می‌شود؛ به عنوان مثال، موردی که مثل نخستین بازسازی فیلم «هجوم جسدربایان» (۱۹۷۸)، بیگانه‌های فضایی وارث کره زمین می‌شوند. این بدان معنی است که مجدداً مدل پرسش / پاسخ

جامع تر از مدل مسئله/حل مسئله است و به همین دلیل این مدل را باید ترجیح داد.

ج: رجوع به گذشته یا آینده (فلش بک و فلش فوروارد)

حقیقتی که در مورد داستان گویی وجود دارد این است لزومی ندارد که زمان گفتن داستان با زمان خود داستان منطبق باشد؛ این همان قدر در مورد فیلم با روایت سینمایی مصداق دارد که در مورد هرگونه روایتی به طور کلی با آنکه داستان فیلم به طور خطی و با زمان واقعی و عنوان بندی آغازینی که پیش از عنوان بندی پایانی می آید نشان داده می شود، ولی رویدادهای تشکیل دهنده داستان نیازی به ترتیب پی درپی به آن شیوه ندارند و فلش بکها (گذشته نگرها) و فلش فوروارد (آینده نگرها) می توانند وجود داشته باشند.

ترتیب زمانی فیلمی که در آن رویدادها نمایان می شود می تواند متفاوت از ترتیب پیش آمد آنها در جهان داستان باشد. به عنوان مثال در فیلم «بلوار سانست» در می یابیم که جوگیلیس به قتل رسیده و این پیش از آن است که بدانیم چه کسی و چرا او را کشته است. با این همه، ترتیب زمانی گفتن قصه معمولاً از ساختار پرسشی فیلم جدا نیست. علت این امر آن است که فلش بکها و فلش فورواردها نوعاً نقشی در برانگیختن، ماندگاری یا پاسخ به پرسشها ایفا می کنند. فلش بک «بلوار سانست» توضیح می دهد که گیلیس چگونه مرده است، به همین ترتیب فلش بکهای پایانی فیلم «شعبده باز» با تشخیص تماشاگر در مورد این که او (تماشاگر) هم در کنار بقیه شخصیت های فیلم گول خورده درون-برش (اینترکات) می شود و به پرسش های ما درباره این که حقه آیزنهایم شعبده باز چگونه به اجرا درآمد پاسخ می دهد.

فلش فورواردها هم نوعاً در ساختار پرسشی روایت جا می افتند. موتورسیکلت آتش گرفته در فیلم «ایزی راید» ما را بر آن می دارد که پرسیم چه کسی در این حادثه مرده و چرا. همان طور که، فلش فوروارد فیلم «حالاً نگاه نکن» این پرسش را برمی انگیزد که تشییع جنازه چه کسی را شاهد هستیم و این پرسشها که جهت گیری عطف به ماسبق دارند ما را به روایت های مربوط به خود می چسبانند.

فیلمها چگونه سؤالها را می پرسند

شاید این ادعا عجیب به نظر برسد که روایت های سینمایی با طرح پرسشها پیش می روند. اگر نسبت

دادن حالات دستوری به صحنه‌های فیلم منطقی باشد (که احتمالاً نیست) بیشتر صحنه‌های فیلم را باید با عنوان حالت اخباری و یا حالت اظهاری طبقه‌بندی کرد. هر تکه فیلم البته بدون دیالوگ یا عنوان‌گذاری‌های داخلی هیچ سؤالی را نمی‌پرسد یا حکمی را صادر نمی‌کند. بنابراین آیا درست است که بگوییم فیلم‌ها سؤالاتی را می‌پرسند؟

اگر موضوع از دیدگاه مدل پرسش/پاسخ در نظر گرفته شود، نخستین چیزی که باید به آن توجه کنیم این است که پرسش‌ها می‌توانند از قبل جملات اظهاری مطرح شوند - چنان‌که غالباً این امر پیش می‌آید. وقتی به ما گفته می‌شود که فلان شخصیت فیلم اخیراً از توطئه‌گروگان‌گیرها جان به در برده، طبیعی است که پرسیم چه کسانی می‌خواسته‌اند او را برابیند و چرا. به همین ترتیب، وقتی اطلاعاتی را از طریق رسانه‌ها - به غیر از زبان - دریافت می‌کنیم، پرسش‌ها بی‌درپی مطرح می‌شوند. وقتی عکسی از پدر و مادر خود می‌بینیم که کنار دیگر افراد ایستاده‌اند که آنها را نمی‌شناسیم، می‌پرسیم اینها چه کسانی هستند؟

شکل‌گیری پرسش براساس اطلاعات دریافت شده نمونه فرایند طبیعی فکر است. این فرایند نقشی در هر نوع پرسش یا تفحص دارد. با توجه به روایت سینمایی پرسشی، ما از پرسش‌های برانگیخته از روایت برای سازماندهی و ردیابی بازنمایی‌های رویدادها و اوضاع و احوالی که داستان به ما ارائه می‌کند استفاده می‌کنیم. در فیلمی می‌بینیم که دزدان در غیاب صاحب مزرعه به آنجا حمله کرده و همسر او را می‌کشند. مزرعه‌دار به خانه بر می‌گردد و همسرش را مرده می‌یابد. ما از خود می‌پرسیم، مزرعه‌دار چه خواهد کرد؟ او یک جفت شش لول شیک را از جایی که آن را پنهان کرده در می‌آورد و به کمر خود می‌بندد. ما حدس می‌زنیم که وی قصد انتقام دارد و این خود برانگیزاننده این پرسش است که آیا او موفق خواهد شد یا شکست خواهد خورد؟ (با توجه به این که او فقط یک کشاورز است و نه یک ششلول‌بند حرفه‌ای) یا این که احتمالاً نرم شده و از انتقام صرف‌نظر می‌کند؛ اینها پرسش‌هایی است که مشاهده ما را از آنچه که بعداً باید بیابد ساختار بندی می‌کند.

احضار یک چنین پرسش‌هایی در مقوله فرایند طبیعی فکر است. اگرچه ما در اینجا از پرسش‌ها صحبت می‌کنیم ولی قصد نداشته‌ایم به برداشت یا ورسیونی از مدل زبان فیلم رجوع کنیم. در مقایسه با دستور زبان کلامی می‌توان دید که هیچ دستور زبان فیلمی وجود ندارد. در زندگی عادی وقتی در اتاقمان را باز می‌بینیم طبیعتاً می‌پرسیم کی آن را باز کرده است؟ به همین طریق در فیلم هم وقتی به ما

نشان داده می‌شود که قفل در خانه شخصیت زن فیلم دست خورده است، می‌خواهیم بدانیم چه کسی و به چه دلیلی آن را باز کرده است. مسئله این نیست که فیلم دارای ساختاری نحوی است که هم ریخت ساختار استفهامی (همان پرسشی) در زبان (کلامی) است. این روایت است که پرسش برانگیز است؛ نه جمله فیلمی (جمله‌ای که مربوط به ماهیت نوار فیلم باشد) علت این امر آن است که رویدادهای روایتی و اوضاع و احوال در فیلم‌های داستانی می‌تواند پرسش ایجاد کند همان‌طور که رویدادها و اوضاع و احوال زندگی روزمره هم می‌تواند چنین کند.

برای درک این که رویدادها و اوضاع و احوال بازنمایی شده در صحنه‌ها و سکانس‌های فیلم‌های روایتی چگونه می‌تواند در تماشاگران پرسش برانگیزد، باید به یاد داشته باشیم که بسیاری از این رویدادها و اوضاع و احوال در روابط علت و معلولی مختلفی نسبت به یکدیگر قرار دارند، با توجه به این که این روابط علی از قدرت‌های متفاوتی برخوردارند، بعضی از رویدادهای پیشین در جهان داستان صرفاً شرایط علی ضروری برای تحولات بعدی‌اند؛ برای همین است که به جای آنکه به‌طور کامل تعیین‌کننده تحولات آینده پیرنگ باشند، تنها گستره‌ای از نتایج ممکن را در برابرمان می‌گشایند. به عنوان مثال اگر پلی را بمب‌گذاری کرده باشند، با عبور دشمن از آن ممکن است پل منفجر بشود یا نشود؛ اما ما نمی‌دانیم کدام‌یک از این دو اوضاع و احوال حاکم خواهد شد. بنابراین به‌طور کاملاً طبیعی از خود می‌پرسیم که چه اتفاقی خواهد افتاد.

خود همین عدم کفایت بسیاری از رابطه‌های علت و معلولی در اکثر روایت‌های سینمایی کنجکاوی ما را در مورد این که چه اتفاقی خواهد افتاد برمی‌انگیزد؛ زیرا اگرچه نتیجه قابل پیش‌بینی نیست ولی این نتیجه قریب‌الوقوع فرض می‌شود و طبیعی است که حتی به‌طور ضمنی پرسیم که نتیجه مذکور چه خواهد بود.

عمدتاً همین درون‌داده‌ها یا اطلاعات ورودی- که وسیعاً در روایت‌های پرسشی ترکیب و تعبیر یافته‌اند- هستند که کلان‌پرسش‌های ناظر و خردپرسش‌های فوری و حاد را برمی‌انگیزند و پاسخ‌های این پرسش‌هاست که خاتمه را در فیلم‌های معمول تأمین می‌کند.

می‌بینیم که یک شخصیت به نیت یا مقصودی شکل می‌دهد و آرزویی، نیازی، منظوری، هدفی یا نقشه‌ای دارد، یا این که این شخصیت تعهدی یا آرمانی را داراست، یا عهدی بسته است. این موقعیت‌ها یا اوضاع انگیزشی بخشی از شرایط علی کنش او را تشکیل می‌دهد. اینها ضمناً

پرسش‌هایی را درباره اینکه آیا نیت، آرزوها، انگیزه‌ها، اهداف، مقاصد و یا نقشه‌های او تحقق خواهد یافت یا نه مطرح می‌کنند: آیا او به تعهداتش، به آرمان‌هایش و به قول‌هایش عمل خواهد کرد؟ در این میان، موانع، چالش‌ها یا مسائلی بروز خواهد کرد. این‌ها هم مضمون علی‌کنش‌های او را ساختاریندی می‌کند. آیا او می‌تواند با این موانع، چالش‌ها یا مسائل روبه‌رو شود یا از آنها شکست خواهد خورد؟

یک سرقت انگیزه تعقیب می‌شود؛ یک آدم‌ربایی تلاش برای رهایی را به دنبال می‌آورد و یک صدمه یا زخم زبان، آرزوی انتقام را می‌پروراند. آیا دزدان گرفتار می‌آیند، آیا گروگان نجات می‌یابد، و آیا زخم زبان جبران خواهد شد؟ فیلم معروف «دزد دوچرخه» را به یاد بیاوریم. اینجا کسی را داریم که خود را در یک موقعیت مالی مایوس‌کننده‌ای می‌یابد؛ دوچرخه‌اش را دزدیده‌اند و نمی‌تواند دوچرخه دیگری بخرد. اما به دوچرخه دیگری نیاز دارد تا بتواند کاری بیابد و معاش خانواده‌اش را تأمین کند. این مرد چه خواهد کرد؟

شخصیت‌ها به اعتقاداتی در مورد موقعیت‌هایی که خود را در آنها می‌یابند شکل می‌دهند. آنها شرایط، محیط و اوضاع خود را تعبیر می‌کنند. اتللو، به تحریک یا گو به این باور می‌رسد که دزدمونا نسبت به او بی‌وفا بوده است؛ با تشخیص باور اتللو می‌پرسیم: «او چه خواهد کرد؟»، «آیا دزدمونا را خواهد کشت؟»

این مثال‌ها از موقعیت‌های فکری شخصیت‌های داستان به عنوان درون‌داده‌های علت و معلولی مربوطی که پیوسته انواع پرسش‌ها را تولید می‌کنند استفاده کرده‌اند. پرسش‌هایی که پاسخ آنها سرانجام خاتمه را پیش می‌آورند. اما هیچ دلیلی وجود ندارد که درون‌داده‌های علت و معلولی مربوط را به موقعیت‌های ذهنی محدود کنیم. در فیلم «رژه پنگوئن‌ها»، دمای سریعاً روبه کاهش با کلان‌پرسش ناظر در فیلم همدست می‌شود و این سؤال اساسی را مطرح می‌کند که آیا پنگوئن‌ها و جوجه‌های آنها می‌توانند به بقای خود ادامه دهند؟

البته، تنها درون‌داده‌های علت و معلولی نیستند که می‌توانند کلان‌پرسش‌ها را مطرح سازند، بلکه آثار با جلوه‌ها نیز ممکن است همین پرسش‌ها را مطرح کنند. وقتی به اجبار با جلوه‌های خاصی مثل آن دوایر در زمین‌های کشاورزی در فیلم «نشانه‌ها» روبه‌رو می‌شویم انتظار داریم درباره مبدأ آنها به ما پاسخ داده شود. بنابراین علاوه بر درون‌داده‌های علت و معلولی کلان‌پرسش‌های ناظر یا

پرسش‌های در مقیاس بزرگ از طریق رویدادهای معمایی مطرح می‌شوند. این البته روش فیلم‌های کارآگاهی کلاسیک است؛ به محض آنکه موضوع قتل برملا می‌شود، می‌پرسیم: چه کسی قتل را مرتکب شده است؟ مختصر آنکه هر پرسشی که از قبل شبکه ارتباطی یا کانون علت و معلولی داستان برخیزد، می‌تواند به عنوان یک مؤلفه و جزء سازنده ساختار پرسشی فیلم عمل کند. مثال این نکته را می‌توان در فیلم «همشهری کین» یافت که با پرسش «رزباد» (غنچه) نشانه چیست؟ آغاز می‌شود. همان‌طور که فیلم «میلدرد پی‌یرس» با سؤال چه کسی شوهر میلدرد پی‌یرس را کشت شروع می‌شود.

گذشته از این، نقش قاب‌بندی متغیر از نمایی به نمای دیگر در جهت برجسته کردن عنصر یا عناصری در سکانس است که شبکه پرسش و پاسخ‌ها را به حرکت در می‌آورد، پرسش و پاسخ‌هایی که توجه ما را برمی‌انگیزد. مثال این امر را می‌توان در نمای نزدیک اواخر فیلم شعبده‌باز یافت که آیزنهايم را در حال کندن جواهرات از روی تیغه شمشیر آرشیدوک نشان می‌دهد و با این کار او را در نوعی نمایه یا فهرست راهنما، در نوعی مقیاس و در شکلی از پراگماتیک قرار می‌دهد. این نما به پرسش ما درباره شیوه کلک خوردن آن وارث بلامعارض پاسخ می‌دهد. سکانسی که این صحنه در آنجای گذاری شده به نوبه خود عملکردی در جهت پاسخ به پرسش برجامانده‌ای دارد که تماشاگر در مورد صحنه قبلی برایش مطرح است. طی این صحنه آیزنهايم و یکی از همدستان او در حال پی‌ریختن نقشه‌ای هستند. از آن نقشه یا توطئه چه حاصل آمد؟ پاسخ به این پرسش را فلاش‌بک مربوط به بازرس پلیس در ایستگاه راه‌آهن برملا می‌کند.

البته همه فیلم‌ها بدین شیوه روایت نمی‌شوند و حتی همه فیلم‌ها روایت‌های به تمام معنی پرسشی نیستند. دلیل این امر آن است که اگرچه فیلم‌ها پرسش‌هایی را مطرح می‌کنند ولی سریال‌های سینمایی گذشته که به‌طور هفتگی پخش می‌شدند و نیز قسمت‌های روزانه سریال‌های احساساتی تلویزیون (سپ‌پراها) که امروزه هم پخش می‌شوند، تا حد ملال‌آوری از پاسخ به کلان‌پرسش ناظر خود طفره می‌روند تا مطمئن باشند که تماشاگران برای دور بعدی پیرنگ‌پردازی به آن سریال باز می‌گردند.

برخلاف فیلم‌های ترسناک آمریکایی که سعی می‌کنند همه سروته‌های شل را به هم گره بزنند، فیلم‌های اخیر سینمای ترسناک آسیا-مثل «رینگو» کار هیدئوناکاتا و «جوآن» اثر تاکاشی شیمیزو-نه

تنها نیروهای ماوراءالطبیعه را به حال خود رها می‌کنند، بلکه به ندرت از آنها حرف می‌زنند. امتناع از پاسخ به پرسش‌های تماشاگران نوعی ناسودگی متافیزیکی در مورد راز هر چیز ایجاد می‌کند که به مراتب ترسناک‌تر و اطمینان‌بخشی و خاطر جمع‌سازی‌اش بسیار کمتر از فیلم‌های روح و شبخ آمریکایی است که تا می‌خواهیم باخبر شویم که ارواح اصلاً چگونه وارد دوزخ شدند به دوزخ بازگردانده می‌شوند.

در سطحی بالاتر به منظور کسب یک امتیاز بالاتر از نظر تماتیکی می‌توان اصلاً از خاتمه اجتناب کرد، همان کاری که کوروساوا در فیلم «راشومون» می‌کند. در آن فیلم کوروساوا با افشا نکردن آنچه که از دیدگاه یک راوی دانای کل اتفاق افتاده، در واقع بیننده را به نگاه کردن از زوایا و ابعاد مختلف به عنوان بهترین تغییر از فیلم و شاید هم بهترین تعبیر از روابط بین انسان‌ها، به طور کلی وامی‌دارد. بعضی از فیلم‌ها، مثل فیلم «ماجرا» اثر آنتونیونی، ممکن است از این نظر به پرسش‌هایی که مطرح ساخته‌اند پاسخ ندهند که می‌خواهند بگویند همه پرسش‌های ما پاسخ ندارند و نیز اینکه بی‌معنایی هستی‌گرایانه خود یک احتمال واقعی است. به همین ترتیب فیلم «نشویل» اثر رابرت آلتمن هم از خاتمه اجتناب می‌کند؛ در واقع این فیلم پایانی ندارد تا غیرقابل فهم بودن آمریکای دهه ۱۹۷۰ را نشان دهد. با این قیاس ناکامل بودن روایت برابر است با اغتشاش، آشوب و هرج و مرج.

صحنه‌های فیلم «ساتیریکون» فلینی با شبکه پرسش و پاسخ به هم مرتبط نشده‌اند، ولی همین البته خود عامل اصلی در برانگیختن کیفیتی غریب است که فلینی به هنگام آفرینش این فیلم که خود آن را فیلمی «علمی-تخیلی» از گذشته تاریخی نامیده است، جست‌وجو می‌کرده است. به همین ترتیب فیلم «محاكمه» اثر اورسن ولز با جابه‌جایی ناگهانی صحنه‌ها می‌خواهد نوعی حس خودسرانگی و اجبار موقعیت‌ها را در بیننده ایجاد کند که منظور از آن موازی قراردادنش با معضل شخصیت اصلی فیلم است که در یک نظام قانونی غیرقابل درک به دام افتاده است.

گذشته از این، ساختار پرسش/پاسخ ممکن است نه تنها به خاطر تأثیر یا جلوه بیانی سست بنا شود، بلکه به خاطر واقع‌گرایی نیز این ساختار شُل گرفته شود. اغلب اوقات، فیلم‌های واقع‌گرا، مثل فیلم «آمارکورد» اثر فلینی به شکل بخش‌بخش یا ایزودی روایت می‌شوند؛ صحنه‌ها نه براساس نظام پرسشی بلکه بر مبنای اصول مجاورت و قرابت و غالباً همجواری جغرافیایی با یکدیگر مرتبط شده‌اند. این‌گونه روایت اغلب به عنوان هدف، تمایلی در جهت تأثیری کل‌نگر از یک محیط

اجتماعی خاص دارد و این تمایل را با فهرست کردن یا لایه‌بندی جزئیات زندگی در فرهنگ یا خرده فرهنگی خاص در زمانی معین تحقق می‌بخشد.

گذشته از این، فیلم‌های مدرنیست مثل «سال گذشته در مارین باد»، اثر آلن رنه و «ترانه هندوستان» اثر آنیس واردا به معنای واقعی کلمه مدل پرسشی را رد و نفی می‌کنند، زیرا این فیلم‌ها همه پرسش‌اند و هیچ پاسخی در خود ندارند. در بعضی موارد، اصلاً خود هدف و مسئله فیلم‌های آوانگاردی مثل اینها عریان‌سازی خود-پژواکانه ساختارهایی است که تجربه فیلم‌های روایتی معمول را به این صورتی که هست در آورده‌اند. این فیلم‌ها نمونه‌های پدیده متاسینما یا فراسینما یا فیلم‌هایی درباره فیلم‌ها هستند. فیلم «سال گذشته در مارین باد» مثلاً گستره‌ای از پرسش‌ها را مطرح می‌کند- پرسش‌هایی مثل این که آیا برخی از شخصیت‌های فیلم در سال (یا فصل) گذشته در مارین باد بودند یا نه - اما فیلم از پاسخ به این قبیل پرسش‌ها سرباز می‌زند تا بر بیننده آگاه از خویشتن آشکار کند که روایت سینمایی به چه میزان با درگیر کردن انتظارات ما (یا همان پرسش‌هایمان) پیش می‌رود. معنی این سخن آن است که پیرنگ با عقیم گذاشتن انتظارات ما در چنین مواردی این بازشناسی یا تشخیص را در نزد بیننده بر می‌انگیزد که ما عادت کرده‌ایم که تمامی پرسش‌های مصرانه‌مان درباره جهان داستان - پیش از آنکه چراغ‌های تالار نمایش فیلم روشن شوند - پاسخ داده شوند. با برانداختن آن انتظارات ما به آگاهی از شیوه‌ای می‌رسیم که طی آن این انتظارات به ما امکان می‌دهد که فیلم را در حین پیشرفت دنبال کنیم و به سازماندهی آن پردازیم.

بنابراین، این طور نیست که همه فیلم‌ها روایت پرسشی را به کار گرفته باشند، اما خیلی از فیلم‌ها چنین می‌کنند. در حقیقت، اکثریت وسیعی از فیلم‌های سینمایی، فیلم‌هایی که برای نمایش در تالارهای سینما پخش می‌شوند (اگر نخواهیم به درام‌ها و کمدی‌های تلویزیون اشاره کنیم) این شکل روایت را به کار می‌گیرند. مسلماً، روایت پرسشی شاید یکی از دارایی‌های عمده سینمای مردم‌پسند، و یکی از آن عوامل محوری باشد که فیلم‌های بازار انبوه را این چنین برای بسیاری از افراد جذاب کرده است. علت این امر آن است که وقتی روایت پرسشی طوری با قاب‌بندی متغیر ممزوج شود که در یک نمای فرضی نخستین قلم یا گروه اقلامی که چشمان بیننده را می‌گیرد به نحوی مؤید شبکه پرسش/پاسخ باشد، روایت تصویری حاصل دارای سطحی از فهم‌پذیری و وضوح بدون حشو و زوائد است که در زندگی روزمره به ندرت دیده می‌شود. عصب‌شناسان اکنون در آغاز راه مشخص

کردن رجحان یا اولویتی که مغز برای وضوح قائل می‌شود هستند. از این لحاظ، فیلم‌ها غذای اشتها آور مغز به شمار می‌آیند. جهان داستان احساس برجسته بودن و مهم بودن تمام عیار را به دست می‌دهد. از دیدگاه روایت، هر چه که به کانون توجه ما آورده شود، عملاً شرح داده شده یا توصیف گردیده است. داستان خود دارای نوعی تمامیت و قابلیت درک است که به مراتب از حوزه تجربه ما فراتر می‌رود. از این روی، آرزوی معنی داری و هدفمندی که اغلب اوقات در زندگی ما به تحقق نمی‌پیوندد می‌تواند در سینما بازیافته شود که این به واسطه هماهنگی قاب‌بندی متغیر در درون سکانس‌ها با روایت پرسشی در طی سکانس‌ها (از سکانسی به سکانس دیگر) است. گذشته از این، اندیشه روایت پرسشی نه تنها ما را از بینش نسبت به قدرت سینما از جنبه در اختیار گرفتن تماشاگران برخوردار می‌سازد، بلکه نشانه‌های مهمی از نحوه عمل دیگر انواع ساختارهای پیرنگ نیز به دست می‌دهد.

با مراجعه به بررسی‌ای که از تأثیرات برخی از آثار سینمایی به عمل آوردیم، می‌بینیم که چگونه این تأثیرات می‌تواند برای فیلم‌هایی که از روایت پرسشی چشم می‌پوشند پیش آید. در بعضی از موارد نتیجه شامل آماده‌سازی تماشاگر برای دست یازیدن به تعبیر است؛ مثل تعبیر تم-محور (تماتیک) در مورد راشومون و تعبیر خود-پژواکی یا بازتابی در مورد «سال گذشته در مارین باد». ضمناً، به این مسئله نیز توجه داریم که سست کردن ساختار پرسشی یک روایت سینمایی می‌تواند یا به تأثیرات واقع‌گرایانه و یا به تأثیرات بیانی/حسی منتج شود.

در برخی موارد تا آنجا که به هر نوع روایتی مربوط می‌شود، ساختار پرسشی چیزی مثل یکی از انتظارات، پیش‌فرض ما را در اختیار می‌گیرد؛ یعنی گویی که تعهد پاسخ به پرسش ما در این روایت‌ها تضمین شده است، حتی اگر آن پاسخ‌ها، پاسخ‌هایی به‌طور کلی غیرقابل پیش‌بینی باشد. اما وقتی داستان آن انتظار پیش‌فرض را برآورده نکند، ما متمایل به جست‌وجو برای دیگر منابع انگیزه برای مورد حاضر، از جمله دلالت‌های تعبیری، حسی و یا واقعی می‌شویم.

بنابراین، با آنکه زمینه گمان بردن به اینکه بی‌قاعدگی‌های مدل پرسشی در روایت‌های سینمایی اشتباه نبوده بلکه از روی قصد اعمال می‌شود، معهذاً ما با آن مثل یک دعوت اکتشافی برخورد می‌کنیم یا درصدد جست‌وجوی دلالتی به غیر از دلالت روایی بر می‌آیم. به‌طور خلاصه، ناکامی در تأمین خاتمه پرسشی همان چیزی است که در بعضی موارد می‌تواند ابعاد غیرروایی دلالت را

امکان‌پذیر سازد. معنی این سخن آن است که روایت پرسشی یک ساختار پیرنگ است که بسیاری دیگر از ساختارهای روایتی ظاهراً پیچیده‌تر براساس آن صور متنوع خود را به نمایش می‌گذارند. با این که روایت شامل «بازگویی» یا نقل رویدادهای واقعی یا ساختگی است، ولی عملکرد سینمای روایتی همان داستان‌گویی است، نه شرح و وصف. شرح و وصف در فرض، یکی از عملکردهای فیلم/تلویزیون مستند است. روایت مرجوع به راهبردها، رمزها و قراردادهای (از جمله رمزها و قراردادهای میزانشن و نورپردازی) است و این راهبردها، رمزها و قراردادهای برای سازماندهی «داستان» به کار گرفته می‌شوند و عملاً همان قواعد حاکم بر روایت‌اند (قوانین فرمال یا قوانین شکلی). سینمای روایتی، بیش از هر چیز سینمایی است که از این راهبردها به عنوان وسیله بازفرآوری جهان «واقع» استفاده می‌کند، جهانی که تماشاگر می‌تواند یا با آن همذات‌پنداری کند یا آن را در محدوده قلمروهای امکان در نظر گیرد.

پی‌نوشت‌ها:

۱. ارسطو. «فن شعر». ترجمه: دکتر زرین کوب. انتشارات بنگاه. ترجمه و نشر کتاب. ۱۳۵۸.

2. David Bordwell. Narration in the Fiction film (Madison: University of Wisconsin press, 1985)

۳. همان منبع

4. Seymour chatman, Coming to Terms: The Rhetoric of Narrative in Fiction and Films (Ithaca:

Cornell university press, 1990)

۵. همان منبع

6. George Wilson, Narration as showing, from "Le Grand Imagier Steps out" PP. 298- 303, 305-11,

314-16, University of Arkansas

7. George wilson, Narration as showing, film "Le Grand Imagier Steps out" PP.298-303,305- 11,

314- 16, University of Arkansas

۸. همان منبع

۹. پارسایی را دیدم بر کنار دریا که زخم پلنگ داشت و به هیچ دارو به نمی‌شد. مدت‌ها در آن رنجور بود و شکر خدای عزوجل علی‌الدوام گفتی.

پرسیدندش که شکر چه گویی، گفت شکر آنکه به مصیبتی گرفتارم نه به معصیتی. (گلستان سعدی- باب دوم. در اخلاق درویشان).

۱۰. از آنجا که پیرنگ در ضمن، تجرید یا آبستراکسیون نیز هست، یعنی ساختاری مبتنی بر رویداد که در رسانه‌های مختلف قابل مشاهده است، ارسطو بین پیرنگ و نمایشنامه (متن درامی که پیرنگ را ارائه می‌کند) تمایز قائل می‌شود.

Halliwel, "The Poetics of Aristotle": Translation and commentary, chapel Hill: University of North Carolina, 1987.

11. Jane Smiley. "13 Ways of looking at the Novel" (New York: Mc Graw-Hill, 2006), ch.3.

12. Seymour chatman. Story and Discourse: Narrative structure in Fiction and Film (Ithaca, N.Y. Cornell university press, 1978),93-95.

13. Bordwell, Narration in the fiction film, (Madison: University of Wisconsin), ch,3.

14. Carrol, Noel, "The Philosophy of Motion Pictures. Blackwell Publishing, 2008. p. 133.

۱۵. همان منبع

۱۶. همان منبع

۱۷. Soap Opera درام- سریال‌های احساساتی در تلویزیون که گاه سال‌ها یا حتی دهه‌ها ادامه می‌یابند.

18. David Hume, " Of Tragedy" (Selected Essays), Oxford University Press,1993.

