نشر چشمه

دراماتورژی فیلم

شاهپور شهبازی

فهرست

مقدمه ۹
دراماتورژی چیست و دراماتورژ کیست؟ ۱۱
رازهای پرده‌ی جادویی ۲۵
دوازده سال بردگی ۴۱
گذشته ۵۹
چهارشنبه‌سوری ۷۱
زندگی پنهان والتر میتی ۸۳
نجات آقای بنکس ۹۹
متروپل ۱۱۱
رد کارپت ۱۲۹
رودخانه‌ی میستیک ۱۴۳
عاد ۱۵۵
سگ را بجنبان ۱۶۷
کلاس (در میان دیوارها) ۱۹۳
آگوست: اوسیج کانتی ۲۱۱
تعریف و کارکرد پیش‌داستان در فیلم‌نامه‌ی داستانی ۲۲۱
مصاحبه با هفته‌نامه‌ی سینمایی صبا ۲۳۷

مقدمه

کتاب دراماتورژی فیلم اگرچه به‌نظر مجموعه‌ای از مقالات است و هر مقاله مستقل نوشته شده، اما به دلیل ارتباط تماتیک چاپ آن‌ها تحت یک عنوان کلیتی واحد را می‌سازد. تعدادی از این مقالات پیش از این در مجلات سینمایی چاپ شده و تعدادی برای اولین‌بار به چاپ می‌رسند. در این کتاب، سه مقاله‌ی نخست را باید به عنوان پیش‌فرض‌های تئوریک سایر مقالات دید. مقاله‌ی «دراماتورژی چیست و دراماتورژ کیست؟» ضمن بررسی اجمالی تاریخ درام و فرازهایی از شناخت‌شناسی فلسفه به جست‌وجوی پاسخ رابطه‌ی علم و هنر می‌پردازد. «رازهای پرده‌ی جادویی» انواع مخاطبان متن، سطح ارتباط و فرآیند ادراک آن‌ها را بررسی می‌کند. «آسیب‌شناسی سینمای ایران» به تأثیر عناصر فرامتنی در چگونگی شکل‌گیری متن پرداخته و بر اهمیت نقش دراماتورژی در متن تأکید می‌کند. سپس از منظر دراماتورژی به تحلیل یازده فیلم در ژانرهای مختلف پرداخته‌ام.

مقاله‌ی «اقتباس یا دیکتاتوری متن» ضمن دراماتورژی فیلم دوازده سال بردگی از منظر تئوری گام‌به‌گام مؤلف، به نقش هنر اقتباس در این فیلم می‌پردازد. دو مقاله‌ی «جسدهای عاشق» و «دوئل نگاه» به مثلث اضداد در درام و زیرمتنِ بازیگری در فیلم‌های گذشته و چهارشنبه‌سوری اصغر فرهادی می‌پردازند. «چراغ‌های رنگی جهان اخلاق» از منظر دراماتورژی به فیلم متروپل مسعود کیمیایی نگاه می‌کند. «کابوی خیابانی دف‌زن» قواعد ژانر کمدی را مبنای تحلیل فیلم رد کارپت رضا عطاران قرار می‌دهد.

«فرشته‌ی درون یا هیولا» به نقش صحنه‌های تماتیک و گام‌های دراماتیک در فیلم نجات آقای بنکس می‌پردازد. «چیزهای زیبا جلب‌توجه نمی‌کنند» ضمن تحلیل فیلم از منظر تئوری گام‌به‌گام به تفاوت سینمای شخصیت‌محور امریکا و اروپا در فیلم زندگی پنهان والتر میتی نگاه خواهد کرد. «عدالت یا روایت جعلی از واقعیت» به تحلیل پی‌رنگ معمایی در فیلم جنایی ـ معمایی

رودخانه‌ی مرموز می‌پردازد. «هیولای کلیشه یا مهندسی اطلاعات» به نقش هنرِ تقسیم اطلاعات در تفاوت کیفی فیلم ماد با سایر نمونه‌های مشابه نقبی خواهد زد. «تولید معنا یا بازتولید بی‌معنایی» از منظر تئوری گام‌به‌گام فیلم سگ را بجنبان را تحلیل می‌کند. «اصل چیست؟ سایه کدام است؟» فلسفه‌ی افلاتون را مبنای پرسش اصل و سایه در فیلم سگ را بجنبان قرار می‌دهد و از این زاویه گذری به اندیشه‌ی سایر فیلسوفان خواهد زد. «زندگی خیلی طولانی است» از منظر درون‌مایه به تحلیل شخصیت‌های مختلف فیلم آگوست: اوسیج کانتی می‌پردازد. «قدرت دانش یا دانش قدرت» از منظر فلسفه‌ی سیاسی میشل فوکو و چهار نوع متفاوت تکنولوژی قدرت به تحلیل فیلم کلاس می‌پردازد.

در هر مقاله، بر یکی از سطوح متن تأکید شده و تلاش شده در این مجموعه طیف متنوعی از گونه‌های مختلف سینمایی مورد تحلیل و نقد قرار بگیرند. به شکل عملی اما این کتاب را می‌توان جلد سوم کتاب تئوری‌های فیلم‌نامه در سینمای داستانی دانست. زیرا در دراماتورژی بسیاری از فیلم‌ها از «تئوری گام‌به‌گام» خودم به عنوان ارزش ارجاعی در تحلیل فیلم‌ها استفاده کرده‌ام.

در پایان کتاب، متن مصاحبه‌ای را خواهید خواند که به گونه‌ای تخصصی به برخی از مفاهیم «تئوری گام‌به‌گام» و نقد سایر تئوریسین‌ها، که در جلد دوم کتاب تئوری‌های فیلم‌نامه در سینمای داستانی آمده‌اند، پرداخته شده. این مصاحبه به همت روزبه کمالی و در مجله‌ی سینمایی فیلم نگار قبلاً چاپ شده. لازم می‌دانم از آقای روزبه کمالی قلباً و صمیمانه تشکر فراوان کنم. آشنایی با ایشان و گفت‌وگو به مناسبت چاپ جلد اول کتاب تئوری‌های فیلم‌نامه در سینمای داستانی راهِ به‌ظاهر آسان اما دشوار ورود به جهان مطبوعات و نقد را برایم هموار کرد و بخشی از مقالات این کتاب به سفارش، اصرار و حمایت ایشان نوشته شده‌اند.

دراماتورژی چیست و دراماتورژ کیست؟

دراماتورژی را شناخت علمِ (تکنیک) درام تعریف کرده‌اند و دراماتورژ فردی است که عالِم بر تکنیک (علمِ) درام است؛ درست مانند پزشکی که بر علمِ پزشکی اشراف دارد. مشکل از همین پاسخ کوتاه آغاز می‌شود، زیرا این پاسخ، پرسش‌های دیگری را ایجاد می‌کند: چه سنخیتی بین علم و درام وجود دارد؟ آیا اساساً در عرصه‌ی هنر می‌توان از مفهومی به نام علم سخن گفت؟ رابطه‌ی علم و هنر چیست؟

علم یعنی آگاهی بر قوانین حاکم بر طبیعت که دارای امکان محاسبه، اثبات‌پذیری، آموزش، اجماع عام‌پذیر و از قابلیت تصدیق گزاره‌های پیش‌بینی‌پذیر برخوردار باشد. اما آیا استفاده از مفهوم علم در مورد هنر نیز صادق است؟ پرسش‌ها را به رسانه‌ی سینما تعمیم می‌دهیم. آیا در فیلم‌نامه چنین قوانین ثابتی وجود دارد؟ آیا می‌توان به‌دقت گفت فلان فیلم‌نامه براساس قوانین علمی درام، ضعیف، متوسط یا خوب است؟ آیا در هنر نیز مانند علم امکانِ محک ابژه‌ی موردتحقیق فارغ از سلیقه‌ی سوژه‌ی شناسنده به یک اندازه فراهم است؟ آیا معیار و قانون ثابتی برای قضاوت قطعی در هنر وجود دارد؟ اگر هیچ قانون، معیارِ ثابت و امکان محک آثار هنری وجود نداشته باشد، چگونه می‌توان تمایز و تفاوت آثار خوب و بد را با معیارهایی که اجماع عام‌پذیر نیز باشند، تبیین کرد؟ برای پاسخ به این پرسش‌ها ابتدا باید با دقت بیشتری به واژه‌ی دراماتورژی نگاه کنیم.

در دراماتورژی مفهوم درام نهفته است. بنابراین پرسش بعدی این است که درام چیست؟ برای پاسخ به این پرسش نقبی کوتاه به تاریخ و زادگاه درام در یونان باستان خواهیم زد.

تاریخ یونان باستان آمیزه‌ای سحرانگیز میان واقعیت و رؤیا، تاریخ و اسطوره است. اساطیر از حقیقتی تاریخی برخوردارند و تاریخ سرشار از حقیقتی اساطیری است. «یونانیان، یا هلنی‌ها، به عنوان نخستین مهاجمان حدود دو هزار سال قبل از میلاد مسیح پا به این منطقه گذاشته و ۱۶۰۰ سال پیش از میلاد تمدن مسینی در شبه جزیره‌ی یونان و در مرکز جزیره‌ی آن، کرت، شکوفا شد. در