

اهمیت مکان در روایت

رضا کاظمی

www.rezakazemi.com



جغرافیای یک قصه، پیوستگی محکم و آشکاری با زمان رخداد آن دارد. یک مقطع زمانی خاص، طبیعت، معماری و سازه‌های خاص خود را داراست. در نظر گرفتن زمان-مکان به عنوان یک دوتایی پیوسته نه یک گزینش صوری و اجباری که بازگوکننده یک واقعیت مفهومی است. اگر قصه‌ای مربوط به چند قرن پیش باشد، مکان رخداد آن قصه مشخصه‌هایی منحصر به فرد دارد و اگر قرار باشد همان پیرنگ را در زمان امروز به قصه بدل کنیم، مختصات جغرافیایی، لوکیشن‌ها و در نتیجه ماهیت و بسیاری از مناسبات قصه دستخوش تغییر می‌شوند. یا مثلاً برای آفرینش قصه‌ای تخیلی که در چند دهه یا قرن آینده می‌گذرد، نخستین راهکار ضروری نویسنده، در نظر گرفتن جغرافیای فرضی محل وقوع حوادث قصه در آن آینده مفروض است. در این مورد، نویسنده باید تأثیرات تکنولوژی بر شیوه زندگی و معاشرت انسان‌ها و روابط آنها با یکدیگر را پیش از هر چیز در ذهن مجسم کند. در انبوه فیلم‌های ژانر علمی-تخیلی، از ادیسه فضایی ۲۰۰۱ تا ماتریکس مفهوم مکان-زمان از صافی ذهن آفریننده متن روایت عبور کرده و مفاهیم و مناسباتی نوساخته را به وجود آورده است. مثلاً در ماتریکس (۱۹۹۹)، مکان، هم‌آهنگ با دینامیسم تغییر پس‌زمینه (بک گراند) دیجیتال یک رخداد است و تغییر پویای زمان و مکان، هر بار مفهومی نو از «بودن» به شخصیت اصلی داستان نئو (کیانو ریوز) می‌دهد. (نئو خود به معنی نو است!) جدا از کارکرد مفهوم پیوسته مکان-زمان، جغرافیای هر قصه کارکردهای دراماتیک خاصی دارد. فرض کنید شما استفن کینگ هستید (فرض محال، محال نیست) و می‌خواهید قصه‌ای

و حتی پایان‌بندی کاملاً متضاد با هم بشنوید! شما به عنوان فیلمنامه‌نویس، اگر چنین خصوصیتی را در خود سراغ ندارید، بی‌خیال این کار شوید و بروید سراغ کاری که نیاز به این «رحمت» نداشته باشد!

احتمالاً اگر قرار باشد با پس‌زمینه یک شخصیت ورزشی، فیلمی را به یاد آورید، بیلاردباز را به منزله فیلمی با زمینه‌های پررنگ واقعیت اجتماعی به یاد می‌آورید، اما آیا این فیلم از «فانتزی» تهی است؟ بگذارید ایده اصلی فیلم را آن قدر در خودش تقلیل دهیم تا برسیم به همان قصه قدیمی سوالیه‌ای که در همه جنگ‌ها به پیروزی می‌رسید، اما سرمست از پیروزی‌ها و متأثر از الهامات شیطانی، شهزاده رویاهایش را از کف داد. این قصه، با اختلافات مختصری در همه فرهنگ‌ها از اروپایی گرفته تا آسیایی و آفریقایی تکرار شده است. فانتزی موجود در این فیلم در خلق شخصیتی خود را نشان داده که در عرصه بیلارد بی‌نظیر است. (به یاد داشته باشیم کلیه «وضعیت»ها، «شخصیت»ها، «مکان»ها و «زمان»هایی که با «صفت عالی» به مخاطب معرفی می‌شوند، در خود بخشی از فانتزی را پنهان دارند.) این شخصیت در فیلم دوم یعنی رنگ پول، اتفاقاً آن بخش «بی‌نظیر» بودن خود را بیشتر حفظ می‌کند. هنگامی که بیلاردباز پیر تصمیم می‌گیرد که به مدد تکنولوژی (معاینه چشم پزشکی، استفاده از عینک) به صحنه بازگردد، او در واقع بازسازی کهن الگوی «سوالیه پیر - پادشاه پیر - خردمند پیر» است که اکسیر جوانی را می‌یابد و ...

بنابراین آن نقد خردمندانه دانلد ریچی بر ئی‌تی که از تأثیرگذاری عمیقی که صحنه اشک ریختن کودک بر بالای تابوت شیشه‌ای ئی‌تی به دنبال داشت ابزار هراس و تردید کرده بود، تا حدودی عوام‌فریبانه به نظر می‌آید؛ آن هم از سوی منتقدی که روزگاری به بینش او بیش از دانشش می‌شد اعتماد کرد. «زمان» نشان داد که سینما به عنوان یک بلندگوی احقاق حقوق اجتماعی مهم است، اما اساساً جایگاهش این نیست. آیا شما هر اتومبیلی را که مصدومی رو به مرگ را به بیمارستان می‌رساند، آمبولانس می‌نامید؟ «تومبیل» وسیله‌ای است با تعاریفی مشخص؛ و صرفاً به این دلیل که می‌توان در فلان کارکرد انسان‌دوستانه هم از آن استفاده کرد، نمی‌توان و نباید آن را در تعاریفی جدید به بند کشید.

طبیعتاً اکنون ترجیح می‌دهم که عمق «فانتزی» را در آثار تارانتینو، برادران کوئن و جیم جارموش و آثار برجسته لوک بسون جست‌وجو کنم. چرا؟ به این دلیل موجه که فیلمنامه‌نویسان این آثار، به درستی به این امر واقف‌اند که «واقعیت امروز» چیزی جز تکرار «کهن‌الگو»ها و افسانه‌های قدیمی نیست؛ و این امر، یادآور یکی از قصه‌های بازنوشته بورخس است که گویا از یکی از روایات عطار اخذ شده؛ روایتی درباره روایت‌گری که نمی‌دانست راوی روایت روایت‌گری دیگر است یا خود، روایت‌روایت‌گری!

درباره دگردیسی و مخصصه شیطانی یک نویسنده تعریف کنید. در چنین موردی، داستان را به هتلی دورافتاده در دل تل و تلواسه‌های برف خواهید برد. (درخشش/ استنلی کوبریک) در اینجا با گزینش لوکیشنی با شکل و مختصات جغرافیایی مشخص، چهارچوب و محدوده حرکت شخصیت‌ها را به خوبی محدود و مشخص کرده‌اید. با دانستن موقعیت ساختمان، وضعیت قرارگیری هتل، تونل‌های یخی اطراف آن و... تک تک کنش‌های داستان در زمان مناسب به کار گرفته می‌شوند و روایت را پیش می‌برند. حالا اگر همچنان استفن کینگ باقی بمانید و باز هم بخواهید داستان به مخصصه افتادن هولناک یک نویسنده را به تصویر بکشید، احتمالاً باز هم به سراغ برف خواهید رفت. چون قبلاً از ترکیب برف و نویسنده نتیجه خوبی گرفته‌اید. این بار میزری را می‌نویسید. (میزری/ راب راینر)

برف آن قدر ویژگی دراماتیک برای القای مخصصه دارد که بعدها برادران کوئن هم برای ترسیم یک جهنم سفید و ایجاد حس ناب مخصصه، داستان فیلم **فارگو** را از فضای تفتیده و شرحی مورد علاقه اغلب فیلم‌هایشان (**blood simple**، مردی که آنجا نبود، بار تون فینک، جایی

در باره دگردیسی و مخصصه شیطانی یک نویسنده تعریف کنید. در چنین موردی، داستان را به هتلی دورافتاده در دل تل و تلواسه‌های برف خواهید برد. (درخشش/ استنلی کوبریک) در اینجا با گزینش لوکیشنی با شکل و مختصات جغرافیایی مشخص، چهارچوب و محدوده حرکت شخصیت‌ها را به خوبی محدود و مشخص کرده‌اید. با دانستن موقعیت ساختمان، وضعیت قرارگیری هتل، تونل‌های یخی اطراف آن و... تک تک کنش‌های داستان در زمان مناسب به کار گرفته می‌شوند و روایت را پیش می‌برند. حالا اگر همچنان استفن کینگ باقی بمانید و باز هم بخواهید داستان به مخصصه افتادن هولناک یک نویسنده را به تصویر بکشید، احتمالاً باز هم به سراغ برف خواهید رفت. چون قبلاً از ترکیب برف و نویسنده نتیجه خوبی گرفته‌اید. این بار میزری را می‌نویسید. (میزری/ راب راینر)

برف آن قدر ویژگی دراماتیک برای القای مخصصه دارد که بعدها برادران کوئن هم برای ترسیم یک جهنم سفید و ایجاد حس ناب مخصصه، داستان فیلم **فارگو** را از فضای تفتیده و شرحی مورد علاقه اغلب فیلم‌هایشان (**blood simple**، مردی که آنجا نبود، بار تون فینک، جایی



ادبیسه فضایی ۲۰۰۱

ولادیمیر ناباکوف در نقد درخشانش بر داستان **مسخ** کافکا به جای در افتادن به دام تأویل و تفسیرهای پیچیده، به شیوه‌ای منطقی گرایانه (که یادآور داستان **سوسک طلایی** ادگار آلن پو است) هم گونه جانوری گرگور سامسا پس از مسخ را حدس می‌زند و هم نقشه فرضی خانه سامسا را با استفاده از داده‌های داستان ترسیم می‌کند. طرح شماتیک او از اتاق‌های خانه سامسا و نشانه‌گذاری عناصر داستان بر اساس لوکیشن محدود خانه گرگور، ما را آنچنان به گوهر داستان نزدیک می‌کند که کنش‌ها و رخدادها را یک بار دیگر با نگاهی مسلط و از بالا، در ذهن مجسم می‌کنیم، گویی حالا پس از رمزگشایی از جغرافیای قصه، اشراف بیشتری بر گوشه و کنارهای آن داریم.

نمونه‌های شاخص سینمایی که از طرح و الگوی خاص معماری یک لوکیشن، کارکرد ساختاری و یا دراماتیک گرفته‌اند کم نیستند. در آغاز فیلم **بازرس** (منکیه ویچ) که بر اساس نوول آنتونی شفر به همین نام ساخته شده است، میلو (مایکل کین) برای دیدار با آندرو (لارنس الیویه) باید از شمشادهای بلند حیاط خانه مجلل آندرو عبور کند. این ایده در داستان وجود ندارد و توسط خود شفر که نویسنده فیلمنامه هم بوده به فیلم راه یافته است. آشکار است که این راه پیچاپیچ بر پیرنگ معماگونه و تو در توی روایت منطبق است.

بازرس منکیه ویچ وجه مهم دیگری از معماری محل وقوع قصه را نیز در بر می‌گیرد. خانه آندرو در سه لایه قرار دارد. لایه اول و معمول روایت که اتاق نشیمن خانه آندرو است و در آن گفت‌وگوهای او و میلو در می‌گیرد. لایه فوقانی و یا سطحی‌ترین لایه که اتاق همسر غایب آندرو در آن قرار دارد و وسوسه‌های برخاسته از آن راه اندازنده کل درام بوده و سرانجام، زیرزمین و یا انبار زغال‌ها که درونی‌ترین لایه را شکل می‌دهد و میلو و بعد آندرو برای زدودن آثار جرم باید دست خود را به پلشتی واقعیت نهفته در آن آلوده کنند. اهمیت این معماری که با پیشرفت داستان برای بیننده مکشوف و مختصاتش آشکار می‌شود، لزوماً در این تفسیرهای پرطمطراق نیست، آن چه مهم است، همراهی مخاطب داستان با جست‌وجوی رمزگشایانه

برای پیرمردها نیست و...) به آن انتقال دهند. انگار آنها هم اهمیت برف را درک کرده‌اند. (نمونه ایرانی خوب کاربرد هوشمندانه برف، **عیار چهارده** پرویز شهبازی است.)

حالا دیگر فرض کنید استفن کینگ نیستید و قرار است شخصیت نویسنده داستانتان را وارد فضایی رمانتیک‌تر و روشنفکرانه‌تر کنید. اگر قصد دارید در آمریکا بمانید، نیویورک احتمالاً مناسب‌ترین مکان است، مثل **اقتباس** (اسپایک جونز)، **منهتن**، **ساختار شکنی هری** و بسیاری از آثار وودی آلن. ولی اگر در همین آمریکا قصد دارید تقابل یک نویسنده فیلمنامه‌نویس یا به طور کلی یک هنرمند را با یک سیستم سخیف و ابتذال‌پرور روایت کنید، قطعاً اولین انتخاب شما لس‌آنجلس خواهد بود، مثل شخصیت‌های فیلمنامه‌نویس **سانست بلوار** و **بار تون فینک** یا سفر کوتاه وودی آلن به لس‌آنجلس در **آنی هال** و... اگر هم می‌خواهید به اروپا سر بزنید، بهترین انتخاب شما فرانسه (مخصوصاً پاریس و حومه آن) است. نمونه شاخص هم **نلی و موسیو آرنو** است. اهمیت پیوند میان فرانسه و نویسندگی آن قدر زیاد است که در **استخر شنا** (فرانسوا ازون) یک ناشر انگلیسی، نویسنده‌اش (شارلوت رمپلینگ) را از انگلیس به فرانسه کوچ می‌دهد تا قریحه نویسندگی خشکیده‌اش بازیافت شود.

مثال‌ها درباره بار مفهومی مکان‌ها متعدد و متنوع‌اند. تنها در حد اشاره مایلم به کاربرد خاص و اغلب منحرفانه و مغرضانه فرهنگ شرق و سرزمین‌های شرقی در فیلم‌های کارگردانان غربی ارجاع دهم. برای نمونه در فیلم‌های برتولوچی همچون **آسمان سرپناه**، **بودای کوچک**،

قهرمانان داستان است که میان بخش‌های مختلف این ساختمان در رفت و برگشت و تکاپو هستند و با دانستن جغرافیای ساختمان، مخاطب می‌تواند در حدس و گمانه‌های شخصیت‌ها بیشتر و بهتر همراه و شریک شود.

گاه چنین منطقی از یک لوکیشن محدود به لوکیشن کلی فیلم گسترش می‌یابد. سیر ظاهری قهرمان فیلم در مسیری پر پیچ و خم و پر از منحنی و نیم‌دایره که بازتابی بیرونی از یک سیر سرگیجه‌آور درونی است، نه فقط در نمونه شاخص **سرگیجه** هیچکاک که در فیلم‌های دیگری نیز بازتاب یافته است. نمونه دلپذیری از اهمیت گزینش مکان برای روایت قصه و یا فیلم را در همین **سرگیجه** می‌بینیم. سان‌فرانسیسکو به خاطر خیابان‌های مارپیچی و شی‌بدار، مناسب‌ترین لوکیشن برای طی طریق و تعقیب رازناک قهرمان فیلم است. سال‌ها بعد پل وروهوفن در **غریزه اصلی** همین حس دورانی جست‌وجو را در هلی‌شات‌های به یاد ماندنی‌اش از اتومبیل‌رانی‌های مایکل داگلاس به تصویر می‌کشد. داستان این فیلم هم در سان‌فرانسیسکو می‌گذرد. دی پالما، نزدیک‌ترین فیلم‌ساز به دنیای هیچکاک، در **وسواس** که بازخوانی درخشان او از **سرگیجه** است و میزانشن کلی فیلم را بر پایه حرکات دورانی مداوم دوربین بنا نهاده و دوربینش یک لحظه آرام و قرار ندارد، توجه خاصی به معماری دارد و از این رو لوکیشن قصه برای در بر گرفتن عنصر معماری در میانه‌های فیلم به ایتالیا منتقل می‌شود و نیز طرح طاق‌ها و نماهای نیم‌دایره‌ای و منحنی مجسمه‌ها و بناها از اجزای لاینفک فیلم است.

استفاده از ویژگی‌های تاریخی و سنتی یک ناحیه گاه نقشی بنیادین و تعیین‌کننده در ساختار یک روایت دارد. برای نمونه اگر قرار باشد اقتباسی آمریکایی از یکی از داستان‌های چارلز دیکنز انجام شود، احتمالاً حفظ فضای نور و بارانی و جلوه سنگفرشی تیره و معماری پوسیده شهر از مهم‌ترین اصولی است که باید رعایت شود. از این رو مثلاً نیویورک لوکیشن به مراتب مناسب‌تری از لس‌آنجلس، تگزاس و... است. با در نظر گرفتن همین ملاحظات، تصمیم‌وودی آلن در گزینش لندن برای نخستین فیلم غیرآمریکایی‌اش، **امتیاز نهایی** و فیلم بعد از آن، **رویای کاساندر**، منطقی و مستدل به نظر می‌رسد. باران



یکی از موتیف‌های مورد علاقه وودی آلن است و مشخص است که در لندن از هر جای دیگر اروپا بیشتر یافت می‌شود و البته زبان انگلیسی آن ناحیه هم عامل مهمی است که نباید نادیده گرفت.

جغرافیا و اقلیم، ارتباط ناگسستنی و معناداری با فرهنگ، خلق و منش ساکنان هر ناحیه دارد. چهار اپیزود فیلم **شب روی زمین** جیم جارموش به خوبی امکان این مقایسه را فراهم می‌کنند. او برای روایت یک قصه ماتم‌زده سرد و دل‌مرده، سراغ هلسینکی فنلاند و برف می‌رود (باز هم برف). برای روایت قصه‌ای درباره اخلاق و مذهب به سراغ رم می‌رود و بهره‌ای دوگانه می‌برد. او از معماری کوچه پس‌کوچه‌های تنگ و تاریک رم برای خلق یک کمدی مهیج استفاده می‌کند و از پارادوکس فرهنگ ایتالیایی در تقابل و هم‌جواری ولنگاری و مذهب، کمدی موقعیت بسیار درخشانی را شکل می‌دهد. برای بازگفتن قصه یک چهره مشهور بهترین جا را لس‌آنجلس و تپه‌های بورلی هیلز می‌داند و برای یک هجویه پر سوز و گداز و روشنفکرانه شب‌های پاریس و تنوع نژادی ساکنان این شهر را برمی‌گزیند. کاری که در اپیزود نیویورک هم با گزینش یک راننده تاکسی اهل آلمان شرقی که به نیویورک مهاجرت کرده، انجام می‌دهد. در همین دو نمونه اخیر، پاریس و نیویورک شهرهایی با تنوع و تقابل‌های فرهنگی شاخص و دراماتیک‌اند و همین ویژگی در فیلم‌های بسیاری به کار گرفته شده است تا جایی که این دو

گزینه‌های اصلی برای قصه‌هایی هستند که قرار است موضوع تنوع قومی و نژادی را مطرح کنند. فیلم‌هایی همچون: **the bonfire of the vanities** (**آتش نخوت** - برایان دی پالما)، اغلب فیلم‌های اسپایک لی، **نفرت** (ماتیو کاسوویتز)، **پنهان** (میشائیل هانکه)، **کلاس** (لورن کانتته)، **عشاق جانی** (فرانسوا اوزون) و...

در **بی خوابی** (هر دو نسخه نروژی و آمریکایی) ویژگی اقلیمی و جغرافیایی به مهم‌ترین عامل دراماتیک داستان بدل شده است که شرایطی روان‌فرا را به شخصیت تازه‌وارد داستان تحمیل می‌کند.

در **بروژ** ساخته مارتین مک‌دونای یکی از مهم‌ترین فیلم‌های متأخری است که نقش معماری خاص یک ناحیه را به عنوان عامل تعیین‌کننده دراماتیک در ساختار قصه فیلم به کار گرفته است. گزینش بروژ به سبب محصور بودن در برج و باروها و معماری دست‌نخورده قرون وسطایی‌اش انتخابی هوشمندانه و شاخص است و با درون‌مایه داستان که تلاش بی‌فرجام برای رهایی از مخمصه گناه و عقوبت است، همگونی دلپذیری دارد.

وقوع داستان در یک لوکیشن محدود، ریشه در انگیزه‌ها و ایده‌های گوناگون دارد. از ایده گروگان‌گیری در **بعد از ظهر سنگی** (سیدنی لومت) و **شهر دیوانه** (کاستاکوراس) تا قصه‌های حادثه‌های ماجراجویانه همچون حادثه پوزیدون و تایتانیک که در اولی کل داستان و دومی بخش اعظم آن در کشتی می‌گذرد، یا فیلم‌هایی مثل **گذرگاه کاساندر** (جورج کازمتس)، **قتل در قطار سریع‌السیر شرق** (سیدنی لومت) و **بانو ناپدید می‌شود** (هیچکاک) که بخش اعظمشان در قطار می‌گذرد و یا داستان‌های رازآمیز یا کارآگاهی همچون **گسفرود پارک** (رابرت آلتمن)، و **آنگاه دیگر هیچ نبود** (رنه کله)، **بازی‌های سرگرم‌کننده** (میشائیل هانکه) که بخش اعظمشان در یک ویلا می‌گذرد، یا تجربه‌های دشوارتری همچون **آسانسوری به سوی چوبه دار** (لویی مال) که گیر افتادن قهرمان داستان در یک آسانسور به کنش اصلی قصه بدل می‌شود یا کار درخشان و ستودنی سیدنی لومت در **دوازده مرد خشمگین** و البته شاهکار **طناب** (هیچکاک) تا تجربه رادیکالی همچون **نوار** (ریچارد لینکلتر) که کل قصه فیلم در یک اتاق بسیار کوچک شکل می‌گیرد و یا ایده شیطنت‌آمیز و درخشان **باجه تلفن** (جوئل شوماخر) و ده‌ها نمونه دیگر. در هر مورد یک ایده منجر به گزینش یک لوکیشن خاص برای شکل گرفتن داستان شده است. اگر شما نویسنده هستید و برای نوشتن قصه کفگیرتان به ته دیگ خورده، احتمالاً با در نظر گرفتن لوکیشن‌های خاص و ویژگی‌های منحصر به فردشان می‌توانید قصه‌هایی تازه بنویسید؛ مثلاً قصه فردی که در گیشه فروش بلیت سینما یا باجه عوارضی اتوبان کار می‌کند، قصه کسی که دم در سرویس‌های بهداشتی بین راهی می‌نشیند، خود را مسئول نظافت دست‌شویی‌ها معرفی می‌کند و به زور از مردم پول می‌گیرد و صدها مثال دیگر که بهتر است خودتان به ذهن بیاورید. در هر مورد گزینش لوکیشن، ناخودآگاه و به شکلی الهام‌بخش، کوهی از ایده‌ها و شگردهای روایتی را به ذهن متبادر می‌کند. پس اهمیت لوکیشن را از یاد نبرید، چون بعضی وقت‌ها می‌تواند نقطه استارت نوشتن یک داستان یا فیلم‌نامه باشد.