تاریخ دریافت مقاله: ۹۱/۲/۲۵
تاریخ پذیرش نهایی: ۹۱/٤/۲٦

شهاب‌الدین عادل [۱]، حسین حیدری [۲]، سیدبهنام حسینی سنگتراشانی [۳]

ساختارهای زمانی نو در سینما، با رویکرد به روایت شبکه‌ای فیلم

چکیده

ساختار زمانی نو و به‌ویژه روایت شبکه‌ای فیلم در سینما، شیوه‌ای برای بیان روایت داستان فیلم است که با دستکاری در ساختار زمانی خطی روایت فیلم، تماشاگران را ـ با ساختن دوبارهٔ فیلم در ذهن‌شان ـ به تعامل با آن وامی‌دارد. کارگردان این دسته از فیلم‌ها، با ارائه داستان‌های پیچیده یا ایجاد پیچیدگی در زمان روایت، نوعی از سینمای اندیشمندانه و تفکر برانگیز را خلق می‌کند. رویکرد نظری این تحقیق بر پایهٔ اندیشه‌های دو نظریه‌پرداز شهیر حوزهٔ روایت در سینما ژرار ژنت و دیوید بوردول استوار است. ژنت در مبحث استراتژی روایت به مفهوم کانونی‌شدگی در روایت می‌پردازد که به معنای ادراک بصری و حتی مفاهیم کلی‌تری از ادراک است، و در هر لحظه دامنه اطلاعات روایت به یکی از شخصیت‌های داستان کانونی یا متمرکز می‌شود؛ در حالی‌که رویکرد بوردول بیشتر ساختاری است. او در نظریه‌پردازی‌اش که نوعی پوئتیکای سینمایی است، روایت شبکه‌ای و زمینه‌های تاریخی پیدایش آن را تشریح می‌کند. روش این تحقیق برپایه مقاله‌های استادان و نظریه‌پردازان متأخر در حوزه روایت استوار است و در آن کوشش شده است که در هر مبحث، ضمن ارائه کلیاتی دربارهٔ موضوع بحث، نمونهٔ فیلم با تشریح ساختار آن ارائه گردد. در مجموع، نتایج حاصل از طرح این مسئله که چگونه روایت شبکه‌ای فیلم توانسته است تأثیری گسترده بر خلق سینمای اندیشمند معاصر بگذارد، مورد توجه قرار می‌گیرد.

کلیدواژه‌ها: زمان روایت، ساختار زمانی نو، روایت فیلم، روایت شبکه‌ای فیلم، نقطهٔ دید، خط داستانی.

۱. استادیار دانشگاه هنر، استان تهران، شهر تهران (نویسنده مسئول)
E-mail: adel@art.ac.im

۲. کارشناس ارشد سینما، دانشگاه تهران، استان تهران، شهر تهران
E-mail: hosein.heidari@ut.ac.ir

۳. کارشناس ارشد سینما، دانشگاه هنر، استان تهران، شهرتهران
E-mail: behnam_hosseiny@yahoo.com

ART University e-Journal Website
http://journal.art.ac.ir

پیشینه مطالعاتی تحقیق

روایت شبکه‌ای [۱] فیلم نوعی ساختار روایت فیلم است که در آن داستان از دید چند شخصیت بازگو می‌شود و یا چند خط داستانی [۲] را چند شخصیت به موازات هم و یا به شکلی درهم‌تنیده بیان می‌کنند. در هر یک از دو صورت ذکرشده چند خط داستانی و چند شخصیت در این شیوه از ساختار روایت فیلم نقش دارند. این نحوهٔ قصه‌گویی بیشتر پس از دورهٔ کلاسیک در فیلم‌سازی در دورهٔ پُست‌کلاسیک [۳] در سینمای امریکا و اروپا گسترش یافت. عنصر زمان در این‌گونه فیلم‌ها نقش تعیین‌کننده‌ای دارد. هنگامی که داستان پایه و اساس روایت شبکه‌ای را می‌سازد، زمان از شکل خطی‌اش خارج می‌شود و آن‌گاه مفهوم نسبی بودن زمان اهمیت می‌یابد. فیلم‌ساز مجبور است که روایت را، یا به شکل پشت سرهم نشان دهد و در نتیجه بدین ترتیب، از نقطهٔ دید چند شخصیت، یک واقعه که در بازهٔ زمانی مشخصی اتفاق افتاده است نشان داده می‌شود؛ و یا قسمتی از روایت هر شخصیت در مورد واقعه‌ای مشخص، به صورت تکه‌تکه بازگو می‌گردد. در هر دو صورت نوعی شکست یا گسیختگی در ساختار زمانی روایت به وجود می‌آید که با آنچه که در دنیای واقعی جریان دارد متفاوت است. هنگامی که چنین وضعی وجود دارد، در واقع یک خط داستانی به صورت مجازی به چند خط داستانی بدل می‌شود و شبکه‌ای از روایت‌ها با ساختار زمانی پدید می‌آید. اما هنگامی که دو یا چند داستان یا خط داستانی وجود دارد، روایت شبکه‌ای شکل واقعی‌اش را بازمی‌یابد. «هرکدام از خطوط داستانی، دربردارندهٔ داستان اصلی مجزایی است و همهٔ این خطوط داستانی وزن دراماتیک یکسانی را بیان می‌دارند» (Smith, 1999, 88).

برخلاف شیوهٔ معمول داستان‌گویی فیلم، که جنبه مرسوم آن وجود قهرمانی هدفمند است در روایت شبکه‌ای چند شخصیت اصلی ارائه می‌گردد که هرکدام هدف‌ها و یا مقاصد متفاوتی را دنبال می‌کند، که هیچ یک از آنها به نتیجه نمی‌رسد و یا هدف نهایی فیلم نیست. در حقیقت، سال‌ها پیش گریفیث در فیلم مهم خود «تعصب» (۱۹۱۶) این شیوه از قصه‌گویی را ارائه کرده بود. در فیلم «تعصب»، چند داستان و چند گروه شخصیت‌های مجزا وجود دارند، که هرکدام به دورهٔ زمانی و مکانی خاصی از تاریخ تعلق دارد. «در روایت شبکه‌ای، چند شخصیت غیراتفاقی یا غیرتصادفی، در یک نقطهٔ کانونی زمانی ـ فضایی [٤] با هم تلاقی می‌کنند، و این باعث می‌شود که چند داستان مجزا درهم پیچیده شوند» (Berg, 2006, 39)؛ در حالی که در «تعصب»، شخصیت‌های روایت شبکه‌ای زمان و فضا از طریق گهواره‌ای که زنی آن را تکان می‌دهد، به اشتراک گذاشته می‌شوند و با یکدیگر ارتباط می‌یابند. دیوید بوردول دربارهٔ روایت شبکه‌ای چنین می‌گوید: «روایت شبکه‌ای گشایش ساختاری اجتماعی [٥] از آشنایی گذشته، و خویشاوندی و دوستی در ماورای هر شناخت شخصیتی است. این روایت، کم‌کم ساختار نمایش را بر بیننده آشکار می‌کند و او را با یکی از شخصیت‌ها و سپس با شخصیت دیگر پیوند می‌دهد. همهٔ این اعمال از ساختار اجتماعی آغاز می‌گردند، که به روابط علی چندان محکمی وابسته نیست. با این حال، شخصیت‌ها درهم تنیده می‌شوند، در حالی که اهداف و مقاصد مختلفی دارند و اینها گاهی اوقات به شکلی تصادفی روی می‌دهند» (Bordwell, 2008, 190).

بدین ترتیب آنچه که این مدل از فیلم‌سازی را به چیزی بکر و بدیع [٦] بدل می‌سازد، این است که شخصیت‌های چندگانه متعلق به داستان‌های گوناگون، به‌گونه‌ای غیراتفاقی به هم برخورد می‌کنند. در روایت شبکه‌ای، به آفرینش داستان‌ها و زندگی‌های درهم آمیخته‌ای پرداخته می‌شود که رشته‌های درهم تنیده یا شبکه‌هایی تو در تو [۷] از روابط انسانی را به وجود می‌آورند. از

ART University e-Journal Website
http://journal.art.ac.ir

دیگر ویژگی‌های روایت شبکه‌ای، غیبت یا فقدان شرور/ قهرمان [۸] دوپاره است، که معرف شیوهٔ مرسوم داستان‌گویی است. در عوض «روایت شبکه‌ای، چند شخصیت اصلی یا پروتاگونیست را ارائه می‌کند: آدم‌های این جهانی با زندگی و هدف‌های معمولی» (Smith, 1999, 92). اگر یکی از شخصیت‌ها قصد انجام کاری را دارد که یک یا چند شخصیت دیگر را در موقعیت بد یا خطرناکی قرار می‌دهد، بدین دلیل نیست که او قصد بدی داشته یا به عمد دست به چنین عملی زده است بلکه این عمل به علت بی‌دقتی پیش‌بینی‌ناشدنیِ خود آن انجام شده است. همچنین برخلاف روایت کلاسیک، روایت شبکه‌ای مانند طرح‌های داستانی غیرخطی و خرده‌پی‌رنگ، به پایان بسته‌ای که در آن همه چیز حل و فصل می‌شود ختم نمی‌گردد «بلکه با جدا شدن از خط روایتی موجود در هر داستان، در واقع کم و بیش هیچ داستانی به پایان نمی‌رسد» (Smith, 1999, 99). در نهایت، اگرچه در «فیلم‌های روایت شبکه‌ای، چند خط داستانی ارائه می‌گردند، تعداد این روایت‌های مجزا نباید بیشتر از چهار باشد» (Smith, 1999, 99). البته قرارداد اخیر که پروفسور ایوان اسمیت در پایان سال ۱۹۹۹ در «ژورنال فیلم ویدئو» ارائه کرده بود، در سال‌های بعد در فیلم‌هایی چون «تصادف» (پل هگیس، ۲۰۰۷) و «نُه زندگی» (ردریگوگارسیا، ۲۰۰۵) رعایت نشد.

در مجموع همهٔ این ویژگی‌های درهم آمیخته، داستان‌های چندگانه، شخصیت‌های اصلی و چندگانه غیرقهرمان[۹] ، اهداف چندگانه، داستان‌های درهم تنیده، نسبی بودن زمان و فقدان حل و فصل اساس ساختار دستور زبان [۱۰] روایت شبکه‌ای را تشکیل می‌دهند. دیوید بوردول عواملی را که باعث شروع این شیوه از قصه‌گویی به‌ویژه در دههٔ ۱۹۹۰ شده و تا به امروز ادامه یافته است، برمی‌شمرد. به گفته وی: «روایت شبکه‌ای تولید جدیدی بود که صنعت سینما برای نو کردن و احیای خود در سال‌های ۱۹۹۰ بدان نیاز داشت» (Bordwell, 2006, 140). این نوآوری در واقع بخشی از تجربه‌ای سینمایی بود که منجر به پیدا کردن آلترناتیوهایی در برابر هر دو نوع شیوهٔ مرسوم کلاسیک و فیلم‌های غیرمستقل زیادی گشت که این آخری خود اساساً نوعی نوآوری در برابر شیوهٔ کلاسیک به شمار می‌آمد. بوردول چنین ادامه می‌دهد: «از زمانی که بچه‌های دههٔ ۱۹۸۰ در بستری چندرسانه‌ای از تلویزیون، کامپیوترها، بازی‌های ویدیویی و کتاب‌های تصویری داستانی [۱۱] رشد کردند، نوعی جابه‌جایی نسلی [۱۲] رخ نمود. از این رو، در سینما برای تحقق انتظارات مصرف‌کنندگان جوان عصر دیجیتال، تنها می‌بایست فیلم‌هایی با بالاترین امکانات فناوری تولید گردد، در شیوهٔ روایت داستان‌ها نیز نوعی ابداع شکل گیرد و سینما را از شیوهٔ مرسوم روایت کلاسیک متمایز سازد» (Bordwell, 2006, 131). چه بسا به تولیدی متفاوت نیاز بود؛ و روایت شبکه‌ای در واقع همان پاسخی به این فراخوان بود. «اساساً خیزش فیلم‌های مستقل و نیاز به تولیدات متفاوت بی‌گمان دو عامل مهم در افزایش به‌کارگیری این شیوه از روایت فیلم‌اند» (Berg, 2006, 5). البته از فاکتورهای دیگری که کارگردانان را به تولید چنین آثاری متمایل می‌ساخت، قطعه قطعه کردن روایت در حال و هوای دوران پست مدرن و ضدیت آن با ابَر روایت بوده است. «حضور فراگیر اشکال رسانه‌ای روایی کوچک‌تری مانند موزیک ویدیو و بازی‌های ویدیویی که بر چندگانگی انواع روایت‌گری تعاملی [۱۳] تأکید دارند و در آنها مشخصاً خط روایی زمانی خاصی رعایت نمی‌شود، نیاز روزافزون به انواع استراتژی بازیگری به مثابه ساختاری تیمی یا گروهی را گوشزد می‌کرد. تجربیات کاربرد شبکهٔ داستانی و اتصال حاد متنی، این امکان را به کاربر می‌دهد که فصول مجزایی از این رسانه‌ای (مانند متن، تصویر، ویدیو و صدا) را به وجود آورد. از این رو گاه واژهٔ حاد اتصال [۱۴] به این نوع فیلم‌ها با روایت شبکه‌ای

ART University e-Journal Website
http://journal.art.ac.ir

اطلاق می‌گردد» (Berg, 2006, 7).

وقتی فیلم‌های مختلف به این شیوه از روایت فیلم به طور گروهی و پشت سرهم مشاهده شوند، براساس طرح یا ساختار روایی زمانی ساده یا پیچیده [۱۵] فیلم‌ها، می‌توان آنها را به دو گروه کلی روایت شبکه‌ای ساده و پیچیده دسته‌بندی کرد. در روایت شبکه‌ای ساده که آن را روایت شبکه‌ای عینی [۱۶] نیز می‌نامند، تعدد نقطهٔ دید عینی [۱۷] وجود دارد. روایت شبکه‌ای ساده را می‌توان به دو گروه تقسیم کرد: روایت شبکه‌ای کانونی‌شده [۱۸] ساده با یک خط داستانی، و روایت شبکه‌ای کانونی‌نشده [۱۹] ساده با چند خط داستانی. باید توجه داشت که موضوع زمان و ساختار زمانی روایت در این نوع از فیلم‌ها با پیچیدگی زمانی یا شکست و ابهام زمانی همراه نیست، بلکه در واقع تعدد زمانی [۲۰] یا تداخل زمانی [۲۱] وجود دارد. این در حالی است که در فیلم‌های دارای روایت شبکه‌ای پیچیده، تعدد نقطهٔ دید ذهنی [۲۲] یا تعدد خطوط داستانی درهم تنیده مشاهده می‌گردد. در این نوع فیلم‌ها، برعکس، پیچش یا شکست‌های زمانی و جابه‌جایی زمانی روایت به چشم می‌خورد و حوادث گذشته دیرتر رخ می‌دهند و حوادث آینده زودتر.

روایت شبکه‌ای کانونی‌شده

روایت شبکه‌ای کانونی‌شده نوعی از روایت شبکه‌ای ساده است که در آن همهٔ روایت‌ها به یک رویداد، متمرکز یا کانونی می‌شود. این شیوه از روایت داستان فیلم دارای ویژگی‌های خاص خود است. اول تعدد نقطهٔ دید عینی که در آن کارگردان یک رویداد خاص را از دید چند شخصیت بازگو می‌کند. در نتیجه یک حادثه چندین بار به نمایش در می‌آید ولی در هر بار، زاویه‌ای که آن رویداد دیده می‌شود تغییر می‌کند و در نتیجه در هر بار حقایقی پنهانی از رویداد اصلی هویدا می‌گردند. سابقهٔ این نوع روایت داستانی بی شک به فیلم مهم «راشومون» (کوروساوا، ۱۹۵۰) بازمی‌گردد که در آن حقیقتی مبهم، از دید و بیان روایتی چهار شخصیت بازگو می‌شود. اصطلاح جلوه راشومون [۲۳] از همین رو برای فیلم‌هایی با روایت شبکه‌ای یک داستانی به کار می‌رود. درون‌مایهٔ این‌گونه از فیلم‌ها رسیدن به حقیقت واقعه است. از این رو فیلم‌ساز با نمایش واقعهٔ اصلی از چند زاویهٔ متفاوت، تماشاگر را برای انتخاب بهترین نقطهٔ دید به منظور رسیدن به حقیقت ماجرا، به تعامل وامی‌دارد. موتیف‌های اصلی این گروه از فیلم‌ها، تعدد زمانی و تعدد نقطهٔ دید عینی با کانونی شدن زاویهٔ دید است.

یکی از جالب‌ترین فیلم‌هایی که در سال‌های اخیر به شیوهٔ روایت شبکه‌ای کانونی ساخته شده است، فیلم «نقطهٔ دید برتر» یا «دیدگاه برتر» [۲۴] (۲۰۰۸)، اثر پیت تراویس است. این فیلم که در ژانر تریلر ساخته شده است، با به کارگیری تعدد نقطهٔ دید عینی، دیدگاه برتر را نقطهٔ دید کارگردان فیلم می‌داند. داستان فیلم، دربارهٔ ترور رئیس جمهور امریکاست که در سفر به یکی از شهرهای اسپانیا بر ضد تروریسم جهانی سخنرانی می‌کند. یک گروه تلویزیونی به این مراسم پوشش تصویری خبری می‌دهند. با شروع سخنرانی، به طرف رئیس جمهور شلیک می‌شود و اوضاع محل سخنرانی به هم می‌ریزد. رئیس جمهور را به بیمارستان منتقل می‌کنند، ولی پس از چند لحظه بمبی در میدان شهر منفجر می‌شود. تصویر سفید می‌گردد و بخش‌های نمایش داده‌شده، با تکنیک حرکت معکوس [۲۵] در کمتر از ده ثانیه به عقب برمی‌گردند. نوشتهٔ ۲۳ دقیقه پیش بر تصویر حک می‌شود، ساعت ۱۲ در کنار آن نمایان می‌گردد. حال، داستان ترور از دید یکی از محافظان رئیس جمهور مشاهده می‌شود، که بعد از انفجار به جزئیات بیشتری از نحوهٔ

ART University e-Journal Website
http://journal.art.ac.ir

ترور توجه می‌کند. تصویر بار دیگر سفید می‌شود و به عقب بازمی‌گردد و ساعت ۱۲ دوباره در تصویر به چشم می‌خورد. این بار جریان ترور از دید مردی که لباس پلیس پوشیده است و بمبی را به زنی می‌دهد که بعد از ترور موجب انفجار می‌گردد مشاهده می‌شود. نیروهای امنیتی، این پلیس قلابی را دنبال می‌کنند، ولی او فرار می‌کند و در زیر پُلی جلوی یکی از ماشین‌های پلیس را می‌گیرد. اما روایت باز در اینجا متوقف می‌گردد و تصویر سفید می‌شود و با بازگشت تصویر ساعت ۱۲ بر آن به چشم می‌خورد. این بار نحوهٔ ترور از دید مرد سیاه‌پوستی که با هَندی‌کم در حال تصویربرداری از مراسم است با جزئیات بیشتری دیده می‌شود. با بازگشت تصویر به ساعت ۱۲، این بار جزئیات واقعه از دید خود رئیس جمهور به نمایش درمی‌آید که قبل از ترور از واقعه خبردار شده است و بدل خود را به جای خود می‌فرستد و خودش به مکان امنی می‌رود، ولی تروریست‌ها او را با حمله‌ای می‌ربایند. فید به سفیدی و ساعت ۱۲ می‌آید. اما این بار روایت از زاویهٔ دید دانای کلی بازگو می‌شود، که مخاطب را از جزئیات کامل نحوهٔ ترور و بمب‌گذاری و دزدیدن رئیس جمهور، تا نجات او به دست محافظانش مطلع می‌سازد.

همان‌گونه که از خلاصهٔ داستان برمی‌آید، رویدادی نشان داده می‌شود که شش بار در طول فیلم تکرار می‌گردد و روایت هربار به اطلاعات یکی از شخصیت‌های داستان محدود می‌شود. در واقع این داستان شش راوی دارد؛ و برای تحلیل روایت این فیلم باید گفت که «در فرایند نقل روایت که دارای مختصات تقریبا گریزناپذیر و مفصل زمان ومکان است، می‌بایست یک پرسپکتیو را به عنوان دیدگاه مناسب یا برتر در شمار آورد؛ دیدگاهی که رویدادهایی به لحاظ زمانی و مکانی معین، داستان را انتقال می‌دهد» (جی تولان، ۱۳۸۳، ٦٧). ژرار ژِنت این استراتژی روایت را کانونی‌شدگی [٢٦] می‌نامد. «منظور از کانونی‌شدگی، زاویه‌ای است که اشیا از آن دیده می‌شوند. در اینجا دیدن نه فقط به معنای ادراک بصری بلکه به معنای وسیع کلمه به کار رفته است» (جی تولان، ۱۳۸۳، ٦٧). در فیلم «نقطهٔ دید برتر» در هر بار تکرار مجدد رویداد ترور و انفجار بمب، روایت در واقع دامنهٔ انتقال اطلاعات را به یکی از شخصیت‌ها، متمرکز یا کانونی می‌کند؛ یعنی روایت فقط اطلاعاتی را منتقل می‌سازد که شخصیت محوری ماجرا در آن بخش می‌بیند. علاوه بر تعدد نقطهٔ دید [۲۷] و تعدد زمانی نامساوی[۲۸] ، بخشی از واقعه‌ای ثابت هر بار تکرار می‌گردد (البته فقط بخش‌های مهم رویداد) و در هر تکرار اطلاعات بیشتری به مخاطب منتقل می‌شود. در نظریه‌های روایت، تکرار نقل یک حادثه در داستان را بسامد [۲۹] می‌نامند. این در ادبیات داستانی و رُمان سابقه‌ای طولانی دارد، ولی در سینما این تکنیک از روایت‌گری تنها در فیلم‌های دارای ساختار زمانی نو دیده می‌شود.

باید توجه داشت که روایت فیلم «نقطهٔ دید برتر» تنها سرنوشتی نهایی را رقم می‌زند که بر خلاف روایت چنگالی [۳۰] در فیلم‌هایی چون «بدو لولا» (تام تیکور، ۱۹۹۸) و «درهای کشویی» (پیتر هاویت، ۱۹۹۸) است که در آنها تغییر سرنوشت‌ها به چشم می‌خورد؛ و بدین ترتیب «نقطهٔ دید برتر» در دستهٔ فیلم‌های روایت شبکه‌ای کانونی یا روایت چنددیدگاهی [۳۱] قرار می‌گیرد. محدود شدن اطلاعات به دیدگاه یک شخصیت به معنای بازگویی مجدد داستان نیست، چون مؤلف باید برای روایت واقعه‌ای در زمان گذشته از فلاش‌بک استفاده کند، که در آن زمان حال برای شروع روایت و چند فلاش‌بک برای تعریف دوبارهٔ واقعه حضور دارد. این الگوی فیلم «راشومون» (کوروساوا، ۱۹۵۰) بوده است؛ اما در «نقطهٔ دید برتر»، تعدّد زمانی در زمان حال وجود دارد که در حالت واقعی امکان‌پذیر نیست. در نتیجه، دیگر زمان شکل خطی ندارد بلکه مفهوم نسبی بودن

ART University e-Journal Website
http://journal.art.ac.ir

[۳۲] آن مطرح می‌گردد، «در حالی که در روایت دارای فلاش‌بک، ساختار روایی بر هم نمی‌ریزد» (هیوارد، ۲۱۹، ۱۳۸۸).

در فیلم «راشومون»، کارگردان با به‌کارگیری شیوهٔ نامعمول انتقال زمانی برش مستقیم، تماشاگر را در نوعی سردرگمی بازشناسی صحنه‌های گذشته و حال قرار می‌دهد. از این رو این فیلم دارای روایت خطی است، ولی به شیوه‌ای نو و پیچیده بازگو می‌شود. از طرفی فیلم «نقطهٔ دید برتر» به شکل متحول‌شونده و تکامل‌یابنده‌ای از خرده‌پی‌رنگ به سمت شاه‌پی‌رنگ می‌رود؛ یعنی هربار ارائهٔ اطلاعات مهم‌تر به تعویق می‌افتد. مثلاً در روایتِ نخست، مجرای اطلاعات در واقع کارگردان تلویزیونی برنامهٔ سخنرانی است که از طریق ترفند دوربین با محدودهٔ دید کم پی‌رنگ، دامنهٔ اطلاعات را بسیار محدود می‌سازد. شخصیت کارگردان به عنوان عامل اصلی متمرکز کنندهٔ روایت، در مرکز میزانسن‌ها قرار دارد. معرفی محافظ رئیس جمهور هم از نقطهٔ دید کارگردان تلویزیونی در این بخش صورت می‌پذیرد و در بخش بعدی از نقطهٔ دید محافظ با یک فید به سفیدی و حرکت بازگشتی، هرگونه سردرگمی در تماشاگر از بین می‌رود. فید به سفیدی، حرکت ریورس یا معکوس فیلم، و نمایان شدن ساعت ۱۲، سه رمز تکرارشونده اتصالی بین بخش‌ها هستند. این شیوهٔ روایت برای هر شخصیت شبکه‌ای از روایت‌ها را می‌سازد؛ اما در فیلم «۲۱ گرم» (ایناریتو، ۲۰۰۳)، این روایت دقیقاً برعکس می‌شود و هر بخش بدون مقدمه در پی بخش پیشین می‌آید، به نحوی که مخاطب برای کشف ارتباط زمانی و مکانی رویدادها دچار سردرگمی می‌شود و نوعی روایت پیچیدهٔ شبکه‌ای پدید می‌آید. از طرفی، در فیلم «نقطهٔ دید برتر» در ابتدای بخش دوم، علاوه بر نمایان شدن زمان بر روی تصاویر، عناصر دیگری چون صدای گزارشگر و نماهای تلویزیونی ـ که در بخش نخست دیده شدند ـ تکرار می‌شوند، و این برای تأکید هم‌زمانی [۳۳] رویدادهایی‌ست که ناهم‌زمان نشان داده می‌شوند. داستان کمی که جلوتر می‌رود، پی‌رنگ به منظور ایجاد تعلیق بخشی از اطلاعات را پنهان می‌کند. محافظ حتی هَندی‌کَم مرد سیاه‌پوست را می‌گیرد، چون او در فیلم ضبط‌شده، به تصویر مهمی توجه کرده است که بَه مخاطب نشان داده نمی‌شود. این کاشت در روایت، نوعی تعلیق در تماشاگر به وجود می‌آورد. در واقع فیلم می‌کوشد تا با نحوهٔ روایت‌گری‌اش، «دربارهٔ حوادث قبلی داستان، دلهره و کنجکاوی راجع به رخدادهای آتی را در تماشاگر به وجود آورد و با افشای غیرمنتظرهٔ برخی از رمز و رازهای داستان یا پی‌رنگ، احساس غافل‌گیری را در او پدید آورد» (بوردول، ۱۳۸۵، ۱۳۵).

بخش آخر، اصلی‌ترین ـ و به لحاظ زمانی، طولانی‌ترین ـ بخش فیلم است که از زاویه دید شخصیت دایجتیک یا داخل داستان بازگو نمی‌شود. به همین خاطر دامنهٔ انتقال اطلاعات وسیع‌تر است و پی‌رنگ برای انتقال اطلاعات هیچ گونه محدودیت مکانی ندارد. در واقع داستان از دید دانای مطلق روایت می‌شود، که نظرگاه مسلط [۳٤] است، و به تعبیری چه بسا این نظرگاه مختص خود کارگردان فیلم باشد. این بخش به دلیل حجم وسیع اطلاعات و افشای تمامی نقاط مبهم و لازم شکل‌گیری کامل داستان در ذهن مخاطب، ضرباهنگ تندی دارد. در پایان همهٔ گره‌های داستانی باز می‌شود و شکل‌گیری کامل داستان نمایان می‌گردد. در تیتراژ آغازین فیلم تصاویری با استفاده از تکنیک تقسیم پرده از مراسم دیده می‌شوند و هر تصویر بخشی از واقعه را نمایش می‌دهد و این تصاویر گاه در هم دیزالو می‌گردند. در نهایت این بخش‌های جدا از یکدیگر، در نمایی کلی عنوان فیلم VANTAGE POINT را می‌سازند. به نوعی تیتراژ به صورت نمادین شکل روایت پاره‌پاره فیلم را نشان می‌دهد که سرانجام با کنار هم قرار گرفتن این خرده‌روایت‌ها، کلیت

ART University e-Journal Website
http://journal.art.ac.ir

اثر شکل می‌گیرد.

روایت شبکه‌ای کانونی‌نشده (نامتمرکز)

در این گروه از فیلم‌ها چند داستان در زمان حال و در فضایی زمانی رخ می‌دهند که از طریق موتیف‌های خاصی چون اشیا و همچنین شخصیت‌های مشترک در روایت‌های مختلف و یا دوست و خویشاوند به هم متصل می‌شوند. به هر حال در روایت‌های گوناگون، شخصیت‌ها یا اشیایی مشترک وجود دارند. در روایت شبکه‌ای چند داستانی یا کانونی‌نشده (نامتمرکز) نوعی تداخل زمانی در روایت‌ها به چشم می‌خورد، ولی ساختار زمانی دچار گسست نمی‌گردد و در نهایت برخی از روایت‌ها زودتر آغاز می‌شوند یا دیرتر به پایان می‌رسند.

در سال‌های اخیر چند فیلم مهم براساس روایت شبکه‌ای کانونی‌نشده (نامتمرکز) ساخته شده‌اند. از آن جمله‌اند «تصادف» (پل هگیس، ۲۰۰۵)، «نُه زندگی» (رودریگو گارسیا، ۲۰۰۵) و «بابِل» (اینارتو، ۲۰۰۶). در ادامه از این میان به تشریح ساختار روایتی زمانی فیلم «بابل» پرداخته می‌شود. بد نیست در ابتدای بحث، اشاره شود به گفته اینااریتو کارگردان فیلم «بابِل»، که: «مشکل اینجاست که ما به جای آنکه از مرز به مثابهٔ نوعی اندیشه صحبت کنیم، به‌عنوان مکان سخن بگوییم، به گمان من، مرزبندی‌های اصلی در درون تک‌تک ماست» (عادل، ۱۳۸۹، ۲۵۳).

رویکرد تقدیرگرایانهٔ اینااریتو با روایت چندخطی در «بابل»، درون‌مایهٔ اصلی تمامی این‌گونه فیلم‌هاست. در روایت چهارگانه فیلم «بابِل»، زمان پیچیده‌تر از آنی است که بتوان هویتی مشخص برای آن قائل شد. تماشاگر هم در تفسیر غیرخطی فیلم‌ساز در بلاتکلیفی به سر می‌برد. اینااریتو نه تنها برای مکان بلکه برای زمان نیز مرزبندی مشخصی قائل نیست. او زمان را به درون آدم‌ها می‌برد، و با توجه به وضع روحی آنها تأثیرات متفاوتی بر تک‌تک‌شان می‌گذارد. در این فیلم چهار روایت دیده می‌شود که در سه نقطهٔ جغرافیایی از جهان جریان دارند. حتی تیتراژ آغازین فیلم، واژه «بابل» به سه زبان ژاپنی و عربی و لاتین در BABEL مستحیل می‌شود و صفحهٔ تقسیم‌شدهٔ پردهٔ سینما تصاویری از این روایت‌ها را به گونه‌ای نشان می‌دهد که گویی اشاره به این‌جهانی‌سازی روایت دارد. رویدادهای هم‌زمان در زمان حال و به شکلی پس و پیش در نقاط مختلف با شخصیت‌های مشترک [۳۵] رخ می‌نمایند.

داستان فیلم، در روایت یکم دربارهٔ تفنگی است که چوپانی فقیر برای شکار شغال می‌خرد و آن را به دو پسرش می‌دهد. پسرها دربارهٔ بُرد تفنگ چانه می‌زنند و سپس آن را با شلیک به سمت اتوبوسی که تعدادی توریست امریکایی را حمل می‌کند، می‌آزمایند. گلوله ـ برخلاف ذهنیت آن دو ـ بچه‌ها می‌گریزند ولی در سلسله حوادث بعدی پلیس آنها را شناسایی می‌کند و در درگیری پلیس با این دو و پدرشان، یکی از بچه‌ها کشته می‌شود. در روایت دوم، در لس‌آنجلس، زنی از خواهر و برادری هفت یا هشت ساله که مادر و پدرشان به مسافرت رفته‌اند، مراقبت می‌کند. زن که به مراسم عروسی در مکزیک دعوت شده است، ناگزیر می‌شود که دو کودک را با خود ببرد. بعد از پایان مراسم و در بازگشت، راننده اتوموبیل حامل آنها با پلیس درگیر می‌شود و زن و دو بچه در بیابان رها می‌گردند، و سپس پلیس زن را بازداشت می‌کند. در روایت سوم، زن و مرد امریکایی که در حال گشت و گذار در مراکش‌اند می‌کوشند یاد و خاطرهٔ فرزند سوم‌شان را ـ که مرده است ـ به فراموشی بسپارند. در اتوبوس توریست‌ها، تیری که اتوبوس را هدف گرفته است به زن اصابت می‌کند. مرد در گیرودار نجات زنش در خانه‌ای روستایی به سر می‌برد تا هلیکوپتر امریکایی آن دو را به بیمارستان منتقل کند، در بیمارستان مرد از حال و احوال دو کودکش که به زن مکزیکی

ART University e-Journal Website
http://journal.art.ac.ir

سپرده است، باخبر می‌شود. روایت چهارم در توکیو می‌گذرد. دختر کَر و لالی که بسیار سرکش است، باعث باخت تیم والیبال مدرسه‌اش می‌شود. او که در برقراری تعادل با دیگران دچار مشکل است، می‌کوشد خود را در بستر تجملات روزمرهٔ زندگی رها سازد و با مصرف مواد روان‌گردان به برقراری ارتباط با دیگران بپردازد. او در فرهنگ وارداتی غربی که کشورش را در خود غرق کرده است، چندان با پدرش که به تازگی همسر خود (مادر دختر) را از دست داده است مرتبط نیست، ولی بعد از چند ماه درمی‌یابد که پدرش را دوست دارد.

خطوط ارتباطی این چهار روایت با ادامهٔ داستان‌ها مشخص می‌گردد. با اینکه اینها به شکل شبکه‌ای از روایت‌ها بازگو می‌شوند ولی پیچیدگی فیلم‌هایی چون «قصه‌های عامیانه»)تارانتینو، ۱۹۹٤(و «۲۱ گرم» (اینااریتو، ۲۰۰۳) را ندارند. در حقیقت دو پسر چوپان با تفنگ به زنی امریکایی شلیک کرده‌اند و کسی که تفنگ را به پدر این پسر فروخته، راهنمای محلی شکار پدر دختر ژاپنی در توکیو است، و زن دیگری مراقبت‌کنندهٔ بچه‌هایی است که مادرشان تیر خورده است. در نهایت، سرنوشت این دو بچه و پسر چوپان که خود را به پلیس تسلیم کرده است و همچنین زنی که تیر خورده است درهم گره می‌خورند، اینااریتو در «بابِل» نظریهٔ طرح و روایت خود را، چه در تخیل و چه در دنیای واقعی، به اثبات می‌رساند. به گفتهٔ وی، «موانع و مرزها همواره مرئی و فیزیکی نیستند. مرزبندی‌ها در درون ما و پیش‌داوری‌ها در چارچوب فرهنگی خود ما نهفته‌اند؛ و از این رو می‌توان آنها را به همان ترتیب که پا گرفته‌اند، پایین کشید» (عادل، ۱۳۸۹، ۲۵٦). در واقع در فیلم «بابل»، تکنیک‌های خاص از چهار سبک مختلف سینمایی ـ و به ویژه سبک نورئالیستی ایتالیایی ـ با یکدیگر درمی‌آمیزند:

– نخست، نقطهٔ دید چندگانهٔ شخصیتی روایت شبکه‌ای.

– دوم، حضور موضوعات اجتماعی، فیلم‌برداری در محل، نورپردازی نورئالیستی و ترکیب بازیگران حرفه‌ای و غیرحرفه‌ای متاثر از سبک سنتی نورئالیسم.

– سوم، تدوین تداومی روند قصه‌گویی کلاسیک.

– چهارم، فیلم‌برداری با دوربین بر روی دست، ترکیب‌بندی خودمانی و تصحیح کادر با «زوم این / زوم اوت»، متأثر از سینمای مستقیم[۳٦] .

یکی از ویژگی‌های مهم روایت شبکه‌ای اهمیت و برجستگی داستان‌های در هم تنیده است، که به واسطهٔ رویدادی غیرعمدی اما با اهمیت، شبکه‌ای از ارتباطات را میان شخصیت‌های مجزا پدید می‌آورد. اگر پسر تیر را شلیک نمی‌کرد، چه بسا برادرش کشته نمی‌شد، و زن و مرد امریکایی نیز بازمی‌گشتند و فرزندان‌شان در بیابان سرگردان نمی‌شدند. البته روایت دختر ژاپنی مجزا از سه روایت دیگر است و نقطهٔ ارتباط آن، تنها فرد شکارچی و تفنگی است که فروخته است. «در بیشتر مواقع رویداد غیر عمده و اتفاقی از زوایای دید شخصیت‌های گوناگون نشان داده می‌شود» (Berg, 2006, 4)؛ و مثلاً همان حادثهٔ تیراندازی به زن، ابتدا از دید دو پسربچه، و سپس از داخل اتوبوس به نمایش در می‌آید. تیراندازی به زن، غیرعمدی است و صرفاً از کنجکاویی‌های کودکانه سرچشمه می‌گیرد. پسر بزرگ تیرانداز ماهری نیست؛ و به هدف نمی‌زند و از تفنگ ایراد می‌گیرد. این در حالی است که پسر کوچک‌تر تیرانداز ماهری است ولی خودش این را نمی‌داند. او به هدف می‌زند، در حالی که نمی‌داند تیرش به کجا خورده است. مهارت او را در تیراندازی، می‌توان در صحنهٔ شلیک به پلیس و زخمی کردن او مشاهده کرد. تیری که پنجره اتوبوس را می‌شکافد و به زن می‌خورد، معلوم نیست از کجا آمده است و توریست‌های متعجب و ترسیده، فکر می‌کنند کار

Art University e-Journal Website
http://journal.art.ac.ir

تروریست‌هاست. اما تماشاگر می‌داند که برداشت آنها اشتباه است. بدین ترتیب در واقع دوربین با افزایش نقطهٔ دید، آگاهی بیشتری به تماشاگر می‌دهد و او خود را دانای کل روایت می‌پندارد. این شلیک بر پرستار بچه‌ها نیز تأثیر می‌گذارد، چون پدر بچه‌ها از اورژانس به خانه زنگ می‌زند و از او می‌خواهد که مراقب بچه‌هایش باشد، آن هم در روز عروسی پسرش؛ ولی زن که کسی را به جای خودش پیدا نمی‌کند بچه‌ها را به ناگزیر با خود می‌برد. در بازگشت، چون برگهٔ اجازهٔ پدر و مادر بچه‌ها را با خود نیاورده است، نوهٔ زن (رانندهٔ ماشین) از خود بیخود می‌شود و با ترس، فرار می‌کند، و زن و بچه‌ها را در بیابان مرزی تنها می‌گذارد. زن برای آوردن کمک، بچه‌ها را زیر درختچه‌ای در بیابان رها می‌سازد، تا پلیسی او را می‌یابد. ابتدا زن برای کمک به بچه‌ها به پلیس التماس می‌کند، ولی پلیس موافقت نمی‌کند. تماشاگر متوجه نگرانی زن از گم شدن بچه‌ها می‌شود. به هر حال، این پرسپکتیوهای چندگانه آگاهی تماشاگر را از واقعیت گسترده‌تر می‌سازند. سرانجام وقتی بچه‌ها نجات می‌یابند، زن به مکزیک بازگردانده می‌شود، چون مجوز لازم برای اقامت در امریکا را ندارد.

این چشم‌اندازهای متعدد [۳۷] این واقعیت را می‌رساند که برای هر داستان، دو یا چند وجه مختلف وجود دارند که ما را از حقیقت باخبر می‌سازند. روایت شبکه‌ای، برخلاف شیوهٔ کلاسیک تک‌چشم‌اندازی [۳۸] از واقعیت یا کلیشهٔ قهرمان / ضدقهرمان، دانش تماشاگر را با نماهای نقطهٔ دید چندگانه با چند شخصیت غنی می‌سازد، آن هم در ترکیب رخدادها یا بسته‌ای از وقایع که به زندگی عادی شباهت دارد. هرکدام از این نقاط دید، دال بر حادثه‌ای مشابه است که بخشی از واقعیت را می‌سازد. البته منظرهای چندگانه لزوماً همیشه این گونه عمل نمی‌کنند و گاه موجب آفرینش حالت ناپایدار و عدم اطمینان می‌شوند، مثلاً در فیلم‌های «قصه‌های عامیانه» یا «راشومون» در نهایت واقعیت آشکار نمی‌گردد. «یکی دیگر از ویژگی‌های روایت شبکه‌ای فقدان حل و فصل داستان برخی از شخصیت‌هاست» (Smith, 1999, 94). مثلاً سرنوشت پسر تیرانداز بعد از تسلیم به پلیس مشخص نیست و مرگ برادرش هم قطعی نشان داده نمی‌شود؛ و یا سرنوشت زن و مرد امریکایی پس از انتقال به بیمارستان در حالی که در شیوهٔ کلاسیک فیلم‌سازی تماشاگر، یا بهبودیِ زن تیرخورده را می‌بیند و یا مرگ او بر اثر شدت جراحات. البته در روایت در توکیو که از دید مردِ ژاپنی است، بیننده از تلویزیون آگاه می‌گردد که زن پس از بهبودی با شوهرش از مراکش می‌رود. البته پزشک، شوهر زن را از خطر زخم دست و شانهٔ او، باخبر کرده است، پس نتیجه گرفته می‌شود که عمل جراحی دست او موفقیت‌آمیز بوده که از بیمارستان با شوهرش خارج شده است. سرنوشت دو بچه هم درست نشان داده نمی‌شود، و فقط پلیس به هنگام دی‌پورت پرستار بچه‌ها به او می‌گوید که پیدا شدن بچه‌ها معجزه است. آگاهی تماشاگر از این روایت، به آگاهی پرستار بچه‌ها محدود می‌شود.

پیش‌تر اشاره شد که روایت شبکه‌ای با تمرکز بر یک واقعه‌ای واحد از طریق چشم‌اندازهای چندگانه، عینیت‌گرایی [۳۹] را به نوعی بازسازی می‌کند. اما عملکرد این نقطهٔ دید عینی در «بابل» از طریق نقطهٔ دید ذهنی آدم‌های درون قصه‌هاست. این ذهنیت‌گرایی [۴۰] را می‌توان در داستان پرستار بچه‌ها ـ که از سرنوشت آنان باخبر نیست ـ مشاهده کرد. این قصه، با محدود شدن و تأکید بر پرستار، لحظات درماندگی را در زندگی روزمره انسان به یاد می‌آورد؛ درماندگیِ اینکه هیچ ذهنیتی از اینکه اکنون کسانی که می‌شناسدشان و دوست‌شان دارد، به چه حال و روزی هستند، ندارد. درحقیقت پرستار در اینجا به مثابه مادر آن دو بچه است. این جابه‌جایی شخصیت،

ART University e-Journal Website
http://journalart.ac.ir

تماشاگر را به نوعی همذات‌پنداری [٤١] با کاراکتر پرستار وامی‌دارد. همچنین در روایت پرستار زن تماشاگر به نوعی با پایان باز [٤٢] در روایت مواجه است؛ (مانند روایت پسربچه تیرانداز)؛ در حالی که سرنوشت دختر ژاپنی و مرد و زن امریکایی تا حدودی مشخص است. در صحنهٔ پایانی روایت دختر ژاپنی، دوربین هنگامی که پدر دختر او را در آغوش می‌گیرد، به عقب و بالا می‌رود و بدین‌ترتیب به شیوهٔ مرسوم کلاسیک حس پایان فیلم [٤٣] به تماشاگر دست می‌دهد. البته مشخص نیست که مشکل دختر ـ یعنی جدا شدن او از پدرش ـ حل شده است یا نه. دختر می‌خواهد مستقل باشد و رفتارهایی از بزرگ شدن را بروز می‌دهد که بزرگ‌ترها از خود نشان می‌دهند؛ ولی او مورد توجه آدم‌های دیگر قرار نمی‌گیرد. طرد شدن دختر از سوی پسرهای جوان، دندانپزشک و حتی دوست پدرش، نشانه‌ای است از پذیرفته نشدن او به عنوان انسان مستقل، یا عبور از مرحلهٔ نوجوانی. ایناریتو فیلم «بابل» و به‌ویژه روایت پرستار بچه‌ها را به وضعیت خود در زندگی شخصی‌اش نزدیک می‌داند.

روایت شبکه‌ای پیچیده[۴۴]

همان‌گونه که اشاره شد، موتیف یا نقش‌مایهٔ مشترک فیلم‌های روایت شبکه‌ای، چندگانه بودن شخصیت‌ها و یا چندگانگی روایت نقطهٔ دید است. هنگامی که در روایت شبکه‌ای، کارگردان محل صحنه‌های فیلم را عوض کند و صحنه‌های زودتر را دیرتر نشان دهد، صحنه‌های دیرتر را زودتر، تماشاگر صرفاً با دیدن تمامی فیلم می‌تواند این قطعات به هم ریخته را در ذهن خود به‌درستی سازمان دهد. بدین ترتیب نوعی روایت شبکه‌ای با ساختار زمانی پیچیده شکل می‌گیرد. «قطار اسرارآمیز» ساختهٔ جیم جارموش، «قصه‌های عامیانه» ساختهٔ کوئینتین تارنتینو، فیلم‌های «عشق سگی» و «۲۱ گرم» ساختهٔ الخاندرو گونزالس اینایریتو و یا «۲:۳۷» (تالوری، ۲۰۰۷) و بسیاری از فیلم‌های دیگر به این شیوه ساخته شده‌اند که در این میان چه‌بسا «۲۱ گرم» مهم‌ترین فیلم در گروه مورد بحث به شمار آید.

«۲۱ گرم» به شیوهٔ شروع از میانهٔ ماجرا [٤٥] روایت می‌شود. در فیلم «۲۱ گرم»، دو داستان به وسیله داستان سومی که تصادف اتومبیل است به هم وصل می‌شوند. در حقیقت این فیلم همهٔ ویژگی‌های ساختاری روایت شبکه‌ای را دارد. فیلم به شکل نوعی پازل یا تکه‌چینی [٤٦] مونتاژ شده است. کارگردان با حرکت در زمان‌های حال و گذشته و آینده، بخش‌های فیلم‌نامهٔ تودرتو و پازل‌مانندی را شکل می‌دهد. ابتدا فیلم ساختار زمانیِ گاه‌شمارانه [٤٧] دارد (یا به نظر می‌رسد چنین است) ولی تماشاگر به‌تدریج درمی‌یابد که این‌گونه نیست و تکه‌هایی از اواسط داستان‌ها را ابتدا دیده است. فیلم با درون‌مایهٔ تقدیرگرایانه‌ای که در آثار دیگرِ این کارگردان نیز به چشم می‌خورد، تماشاگر را به تعمق و تفکر وا می‌دارد. «منطق زمانی وقایع در فیلم به هم خورده است. کارگردان در ابتدای فیلم، که در گذشته و آینده می‌گذرد، تماشاگر را دچار نوعی سردرگمی می‌کند. درواقع کارگردان، داستان را به شکل مارپیچی [٤٨] روایت می‌کند» (عادل، ۱۳۸۹، ۲۳۱). به هم ریختن قطعات فیلم روایت شبکه‌ای فیلم را به ساختار روایی معماگونه نزدیک می‌سازد. عنوان فیلم از زبان شخصیت استاد این‌گونه استدلال می‌شود:

«می‌گویند وقتی انسان می‌میرد، دقیقاً ۲۱ گرم از وزنش کم می‌شود»

تحقیقات یکی از پزشکان در سال ۱۹۱۰ مشخص ساخت که وزن روح آدمی حدود ۲۱ گرم است ـ با توجه به میزان کاهش وزن پس از مرگ. به هرحال ساختار پازلیِ ماهرانهٔ فیلم، نوآوری

ART University e-Journal Website
http://journal.art.ac.ir

خلاقانه‌ای در فیلم‌سازی به شمار می‌آید. فیلم شامل ۱۲۰ صحنه است که در ۱۲۰ دقیقه ارائه می‌گردد. باید توجه کرد که این فیلم دربردارندهٔ سه جهان داستانی [۴۹] است:

جهان جک ـ تماشاگر او را مردی عیال‌وار می‌بیند که مرتب به دیگران نصیحت می‌کند، و حتی با جوانکی نیز درگیر می‌شود. او الکل می‌نوشد و بعد پدر خانواده‌ای را با دو فرزندش زیر می‌کند و می‌گریزد. همسرش او را در پاک کردن و از بین بردن آثار جرم یاری می‌رساند. ولی او دچار عذاب وجدان است؛ و خود را به پلیس معرفی می‌کند؛ و حتی در زندان دست به خودکشی می‌زند. این عذاب پس از آزادی نیز او را رها نمی‌کند. وی توبه می‌کند؛ از خانه می‌گریزد، شغلی با کار دشوار می‌یابد ـ در کارخانه صنایع. پل سرانجام با پیدا کردن او به طرفش شلیک می‌کند، ولی نمی‌خواهد او را بکشد. جک پس از این، پل را با کریستی در خانه می‌یابد و با آنها درگیر می‌شود؛ پل به خود تیر می‌زند. جک و کریستی او را به بیمارستان می‌رسانند ولی پل می‌میرد. جک و کریستی در روزی برفی در کنار پنجره در جوار یکدیگرند. چه بسا جک به خانه‌ای که همسرش در آن منتظر اوست، بازگردد.

جهان پُل ـ او مردی علیل با قلبی خراب است و همسرش از او مراقبت می‌کند. آن دو در آرزوی بچه‌دار شدن‌اند، و پل می‌بایست درمان شود. قلب مردی را که تصادف کرده است در سینهٔ پل می‌گذارند و او بهبود می‌یابد. در خانه‌شان، جشن و مهمانی برپاست. سپس زن درمی‌یابد که نمی‌تواند بچه‌دار شود، و به همراه پُل به پزشک مراجعه می‌کنند. دغدغه پُل در واقع یافتن مردی است که قلبش را در سینه دارد. سرانجام او همسر مرد متوفی را می‌یابد و می‌کوشد که حقیقت را به او بگوید؛ ولی کم‌کم به وی علاقه‌مند می‌شود و با او رابطه برقرار می‌کند. همسر پُل متوجه می‌شود و درصدد ترکِ خانه برمی‌آید. پل پس از رابطه با همسر اهداکننده قلب، متوجه اعتیاد او می‌شود و با خود می‌پندارد که افسردگی ناشی از مرگ شوهر و دو فرزندش او را به این روز انداخته است. هنگامی که زن از نحوهٔ مرگ همسرش و دو فرزندش ـ که به علت سرعت زیاد ماشین جک بوده است ـ آگاه می‌شود، دلش می‌خواهد او بمیرد. پل سلاحی می‌خرد تا جک را که در نزدیکی او خانه دارد بکشد، اما این کار را نمی‌کند. جک به خانهٔ پل می‌آید، در حالی که کریستینا کنار اوست و از پل می‌خواهد او را بکشد. زن جک را به قصد کشت کتک می‌زند، ولی پل تیری به خودش می‌زند تا از این کار جلوگیری کند. جک و زن، پل را به بیمارستان می‌رسانند؛ پل می‌میرد ـ گویی سرنوشت او چنین است.

جهان داستانی کریستینا ـ او زنی است که دارای دوستان زیادی است و به شنا در استخر علاقه زیادی دارد؛ و کارهای خانه را شوهرش انجام می‌دهد. شب حادثه کریستی دیر به خانه می‌آید و متوجه می‌شود که شوهر و دو فرزندش تصادف کرده‌اند؛ آن‌گاه به بیمارستان می‌رود و می‌فهمد که آنها مرده‌اند. وقتی که پزشکان قلب شوهرش را برای پیوند می‌خواهند، او موافقت می‌کند؛ ولی عوارض ناشی از مرگ همسر و فرزندانش او را از اعتیاد تفننی به اعتیاد واقعی و دائمی می‌کشاند. وی در این اثنا با مردی با نام پُل آشنا می‌شود که در درگیری‌ای خیابانی به او کمک می‌کند و او را به خانه‌اش می‌رساند. در روزهای بعد پل را بیشتر می‌بیند و سپس به خانه‌اش می‌آید. پس از بازگشت پل به خانه خود، کریستی همان شب به او زنگ می‌زند. پل به او می‌گوید که قلب شوهرش در سینهٔ او می‌تپد. کریستی او را از خود می‌راند ولی پل شب تا صبح در اتومبیل منتظر کریستی می‌ماند. کریستی در اتومبیل او را می‌بخشد و رابطهٔ آن دو شروع می‌شود. پل به اعتیاد کریستی پی می‌برد، ولی کریستی به اعتیادش ادامه می‌دهد. او به صحنهٔ حادثه می‌رود و

ART University e-Journal Website
http://journal.art.ac.ir

بسیار ناراحت است، و ناراحتی‌اش را به پل می‌گوید. پل تصمیم می‌گیرد عامل تصادف را بیابد و مجازات کند. سلاحی می‌خرد و نشانی جک را ـ که حالا می‌شناسدش ـ به دست می‌آورد و آن را به کریستی هم نشان می‌دهد؛ و در صبحی او را به بیابان می‌کشاند و تیر شلیک می‌کند. وی این تیرها را برای ادب کردن او شلیک کرده است ولی به کریستی به دروغ می‌گوید که او را کشته است. جک به خانهٔ پل ـ در همسایگی او ـ می‌آید و پس از درگیری، پل به خود تیر می‌زند. جک و کریستی، پل را به بیمارستان می‌رسانند. جک از اداره پلیس آزاد می‌شود. پل در صبحی برفی می‌میرد، در حالی که جک و کریستی پشت پنجره گویی با درد مشترکی مواجه‌اند.

باید دقت کرد این سه جهان داستانی به تناوب پس و پیش به نمایش در می‌آیند، و بدین ترتیب در واقع فیلم از لحاظ زمانی کاملاً در هم ریخته می‌نماید. لیکن تماشاگر با دیدن کامل فیلم، می‌تواند رابطه‌ای منطقی بین این صحنه‌های درهم ریخته ایجاد کند. به ترتیب: جهان داستانی پُل دارای ۲۹ صحنه است؛ جهان داستانی جک ۲۹ صحنه دارد؛ و جهان داستانی کریستینا ۲۳ صحنه. جهان داستانی مشترک پل و کریستینا دربردارندهٔ ۱۸ صحنه است. جهان داستانی مشترک جک و پل چهار صحنه دارد. جهان داستانی کریستینا و جک یک صحنه‌ای است. جهان داستانی مشترک جک و پل و کریستینا پنج صحنه دارد؛ و سرانجام اینکه صحنه‌های فاقد شخصیت چهار صحنه‌اند. فیلم با صحنه‌ای که پل در اتاق با کریستیناست آغاز می‌شود. این تکنیک شروع داستان از میانه نام دارد؛ که در فیلم اشاره‌شده، نیمهٔ دوم جهان داستانی نمود دارد.

نتیجه‌گیری

به هر رو، علاوه بر زمان و بازی با آن که اساس ساختارهای زمانی نو را می‌سازد، ساختار روایی با یک یا چند داستان و چند نقطهٔ دید شیوه‌ای از روایت فیلم را به نام روایت شبکه‌ای فیلم پدید آورد. با اینکه فیلم‌های دارای روایت شبکه‌ای بر اساس تعدد نقطهٔ دید عینی بنا شده‌اند ولی باید خاطرنشان کرد که زمان در چنین ساختاری، شکلی تو در تو به خود می‌گیرد. این نوع از سینما را باید معادل جریان سینمای هنری، که در برابر جریان سینمای کلاسیک هالیوود در سال‌های میانهٔ قرن بیستم سربرآورده بود، برشمرد. از این رو فیلمسازان سینمای هنری در این سال‌ها مشخصاً می‌کوشیدند تا به شیوه روایت شبکه‌ای و پیچیده به ساخت فیلم‌های اندیشه‌برانگیز بپردازند.

در سینمای هنری، ساختار زمانی روایتی فیلم در مرحلهٔ مونتاژ شکل می‌گرفت. این درحالی است که در ساختار زمانی نو، فیلمساز ضمن استفاده خلاقانه از مونتاژ در مرحلهٔ پیش‌تولید و فیلم‌نامه به طراحی ساختار فیلم خود می‌پردازد. در حقیقت ساختار زمانی نو، در مرحلهٔ پیش‌تولید شکل می‌گیرد. در روایت شبکه‌ای فیلم، تماشاگر با یک یا چند داستان مواجه است که از نقطهٔ دید چند شخصیت بازگو می‌شود. در شیوهٔ روایت شبکه‌ای کانونی یا متمرکز، تماشاگر یک داستان را به صورت روایت‌های پی در پی از دید شخصیت‌های متفاوت درگیر و دخیل در آن مشاهده می‌کند. این شیوه از روایت فیلم، با اینکه داستان در هر روایت خطی به نظر می‌رسد، اما به دلیل تکرار رویدادی واحد، کل فیلم از شیوه روایت خطی خارج می‌شود. حال چنانچه چند داستان که در نقاط مختلف جغرافیایی می‌گذرند به موازات هم به نمایش درآیند، در حقیقت نوع دیگری از روایت شبکه‌ای شکل می‌گیرد. در این شیوه، برخلاف شیوهٔ نخست که به نوعی دستیابی به حقیقت درونمایهٔ آن است، بیشتر به روابط آدم‌های آشنا یا ناآشنا در دنیای ارتباطات امروزی

ART University e-Journal Website
http://journal.art.ac.ir

پرداخته می‌شود و مفاهیمی چون جهانی‌سازی و فرهنگ‌سازی جهانی تداعی می‌گردد. در حقیقت روایت شبکه‌ای، روایت زندگی انسان‌های مختلفی است که در این دنیای خاکی زندگی می‌کنند. این آدم‌های معمولی قهرمان نیستند و به دنبال قهرمان بودن هم نیستند، و به سرنوشت یا تقدیری که برای‌شان نوشته شده است تن درمی‌دهند. اینان در عین حال می‌کوشند تا اگر مشکلاتی در این سرنوشت از پیش تعیین‌شده برای‌شان رخ نماید، آن را حل کنند یا از تأثیرات منفی و مخرب آن بکاهند. در واقع روایت شبکه‌ای گسترشی به دنیای بیرونی آدم‌هاست تا تماشاگر با دیدن این‌گونه از فیلم‌ها، تجربه‌های مشابه خود را با دیگران به اشتراک بگذارد.

پی‌نوشت‌ها

۱. Network Narrative
۲. Multiple Storylines
۳. Post-Classic Period
٤. Time-Space Focal Point
٥. Social Structure
٦. Original
۷. Web
۸. Villain/Hero
۹. Non-heroic Protagonists
۱۰. Paradigm-
۱۱. Comic Books
۱۲. Generational Shift
۱۳. Interactive
۱٤. Hyper linking
۱٥. Simple or Complicated
۱٦. Objective
۱۷. Objective P.O.V
۱۸. Focalized Network Narrative
۱۹. Non-Focalized Network Narrative
۲۰. Multiple Temporal
۲۱. Interference Temporal
۲۲. Subjective P.O.V
۲۳. Rashomon Effect
۲٤. Vantage Point
۲٥. Reverse Motion-
۲٦. Focalization
۲۷. Multiple P.O.V
۲۸. Unequal Multiple Temporal
۲۹. Frequency
۳۰. Forking-Path Narrative-
۳۱. Multiple P.O.V Narrative
۳۲. Relativism
۳۳. Synchronization
۳٤. Vantage Point
۳٥. Mutual Characters

ART University e-Journal
http://journal.art.ac.ir