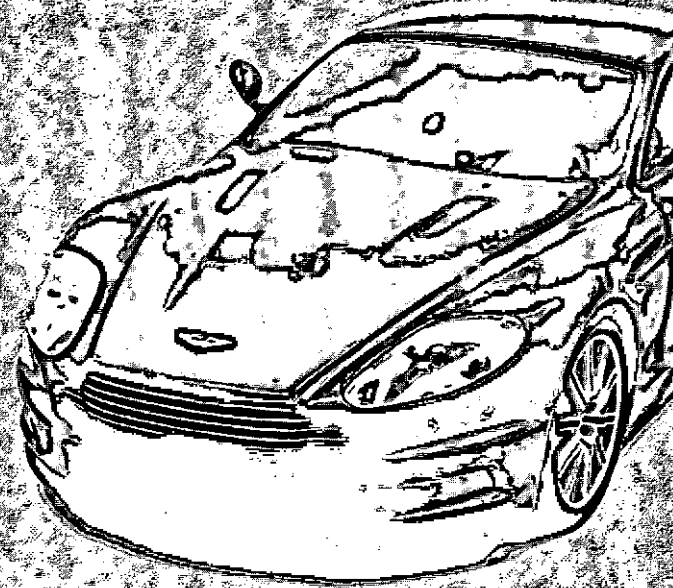
پرونده‌ی موضوعی

سینمای اَکشن (حادثه‌یی)

با سپاس از آقایان: مجید روانجو، مهدی فلاح صابر، محمد هاشمی، امیرحسین بابایی، هومن ظریف و خانم‌ها: آرزو شادکام و الناز دیمان

- از لذت موهوم تا سلطه‌ی خشونت
- سینمای اکشن، گلوله، آدرنالین و هیجان
- سویه‌ی جذاب حادثه
- نگاهی گذرا به تاریخ سینمای اکشن ایران و جهان
- گام معلق سینمای پلیسی
- سینمای اکشن نیازمند بازنگری
- اکشن شرقی و Badgirlها



احیای سینمای حادثه‌یی

برخلاف سینمای ایران که به دلایل متعددی از جمله ضعف‌های ساختاری، فقرِ اقتصادی و نبود امکانات، تولید فیلم‌های حادثه‌یی را متوقف کرده و خود را معطوف به تولید فیلم‌های تجاری و بازاری ارزان‌قیمت کرده، سینماهای امریکا، اروپا و شرق هم‌چنان با قدرت و پرتعداد به تولید این فیلم‌ها می‌پردازند و در این زمینه فیلم‌های حادثه‌یی کشورهای آسیایی به‌ویژه هنگ‌کنگی، چینی، کره‌یی و ژاپنی گوی سبقت را ربوده‌اند. در این میان فیلم‌های حادثه‌یی با مضامین مذهبی، عرفانی و ملی جایگاه مطلوبی نزد مخاطبان جهانی سینما یافته‌اند و همین اقبال عاملی است که می‌تواند سینماگران و مدیران سینمای ایران را به بازنگری در تولیدات سینمایی خود و احیای سینمای حادثه‌یی تشویق کند. سینمای ایران فیلمسازان قدر حادثه‌یی‌ساز کم ندارد؛ باید کوشید تا قبل از این که تماشاگر مشتاق ایرانی، با موج فیلم‌های حادثه‌یی خارجی همراه شود، او را با فیلم‌های مناسب و جذاب حادثه‌یی ایرانی بیوند داد.

پاره‌گویی‌هایی درباره‌ی ماهیت و ساختار سینمای اکشن

از لذت موهوم تا سلطه‌ی خشونت

مجید روانجو

یکم

«اکشن» واژه‌یی است با صورت و حالی کم و بیش تپنده؛ بیش‌تر از آن‌که به هم‌آمیختگی‌اش با هستیِ انسان و اشیا به چشم آید و درنگ و بی‌درنگی‌اش ظهور و زوال پدیده‌ها را ممکن گرداند، بسیار سلطه‌خواه و غیرمتظاهرانه به نظر می‌رسد و آن‌گاه که به زبان آورده می‌شود نه تنها معنای مفهوم‌شده از خود را تدریجی و دگرگون نمی‌کند، بلکه می‌کوشد بیش‌تر از عرضه‌ی وجه شنیداری، یقینِ دیداری مخاطب را حاصل نماید. در ضمیر واژه‌ی اکشن و نیز در دلالت‌های نشانه‌شناسیک آن، هیچ‌گاه اثری از انقطاع و رهاشدگی دیده نمی‌شود زیرا خود پیوسته و هم‌زمان، هم آغازکننده است و هم پایان‌دهنده. بوی آغاز و طعم پایان زبان را می‌توان گاه و بیگاه از دل این کلمه و وانمودهای آن احساس کرد. اکشن اگرچه طبق قراردادهای دستوری زبان از همنشینی چند حرف با مصوت‌ها و سکون‌های تعریف‌شده به نوشتار درمی‌آید و از حالت‌های شنیداری چندان متفاوتی برخوردار نیست اما کاربرد هر باره‌ی آن به احضار مجموعه‌یی از کلمات با مدلول‌های غیرمتناظر می‌انجامد؛ کلماتی همچون نور، صدا، تصویر، بازی و ... این کلمه هم از جنس دالّ خویش است و هم از جنس مدلول خود و تنها بر خود دلالت می‌کند و بس و خود تنها نشانه‌ی بی‌کم و کاست خویش است و به این سبب است که بی‌واسطه بر جهان و هر چه در آن است دلالت می‌کند و نشانه‌ی بی‌بدیل هر آن چیزی است که قوای ادراک انسانی می‌تواند به تصور درآورد. خاصیت برتر این واژه آن است که با وجود یکّه و تنها بودنش با هر زبان و به هر لحن و گویشی که به جا آورده شود، اثری متفاوت و نامکرر دارد. اکشن آغشته به سیرت کلامی است که با یاری آن، موجود شدن به آنی میسر می‌گردد(۱)، زیرا از همان دمِ آغازین صبح ازل معطوف به وقوع بوده است؛ پس بیهوده نیست که حتی اگر زبان هم خواسته یا ناخواسته از آن دوری بگزیند و خود را بی‌نیاز از آن و سر و سامان دادن‌هایش بینگارد، باز هم، از راه دَر یا از بیراه پنجره به سراغ زبان و پدیدارهای زبانی خواهد شتافت، زیرا بدون حضور قاطع آن یا غیبتی که ادامه‌ی حضورش را رقم می‌زند نه از ما و زبان اثری باقی خواهد ماند و نه چیزی از جهان و آفرینش‌های این جهانی.

دوم

تولیدات دیروز و - بیش‌تر - امروزی سینمای اکشن (= کنش - نمایشی؟) در بین تولیدات دیگر سینمایی، نمونه‌های مناسبی هستند برای مطالعه‌ی خصوصیات متفاوت و تبیین کارکردهای پیدا و پنهان موضوع و مدلول گونه، زیرا در فیلم‌های اکشن و مبتنی بر زد و خوردهای بیرونی و ماجراساز، قوانین مربوط به عمل و حدود و ثغور سینمای گونه، ناگزیر، خود را به روشن‌ترین شکل - و گاه حتی اغراق‌آمیزتر از آن چه به نوشته درآمده - عرضه می‌دارد. این قوانین به‌طور عام و فراگیر بر شالوده‌های فرهنگ‌سازی مانند مشارکت یک‌طرفه، درگیری با ذهن و زبان، کنترل بر آگاهی‌های مخاطب، انعطاف‌ناپذیری، سودآوری‌های اقتصادی - اجتماعی و تظاهر به برآوردن نیازهای روانی تماشاگر برقرار شده‌اند. محصولات سینمای گونه، بدون ائتلاف هیچ انرژی زمانی، مکانیکی و یا اندیشگی، ویژگی‌های مفهومی خود را در یک مرحله‌ی پیوسته و طی سه مرحله‌ی قابل تفکیک تولید، پخش و مصرف به دست می‌آورند. با توجه به شناسایی و قاعده‌مندی معاصر فیلم‌های گونه و نیز امکانات کمال‌یافته‌ی صنعتی و روش‌های پیچیده‌ی مخاطب‌یابی، هنوز هم به‌واقع نمی‌توان با تکیه بر ناهم‌خوانی قوانین ساختاری سینمای هنری، محصولات این نوع سینما را از هر نظر از تولیدات سینمای گونه و به‌ویژه گونه‌های هالیوودی جدا کرد. با این وصف یک نکته را نمی‌توان نادیده گرفت و آن

در سینمای اکشن، تولیدکنندگان قبل از پیش گرفتن هر کاری و پیش از طرح هر نقشه‌ی ذهنی و خیال‌پردازانه‌یی، اندازه‌ها و مقیاس‌های مطلوبی را به کار می‌گیرند که بر اساس آن‌ها بتوانند به الگوهای تجاری خود و دلخواه تماشاگران نایل آیند

این که قوام‌یافتگی و کارکردهای منجر به جلب مخاطب در سینمای گونه و به‌ویژه در فیلم‌های اکشن، از مناسبات دوسویه‌یی با میزان افزایش یا کاهش فعالیت‌های سینمایی در زمینه‌های پیش‌بینی‌شده و جنبه‌های احتمالی برخوردارند. به تعبیر دیگر، در سینمای اکشن، تولیدکنندگان قبل از پیش گرفتن هر کاری و پیش از طرح هر نقشه‌ی ذهنی و خیال‌پردازانه‌یی، اندازه‌ها و مقیاس‌های مطلوبی را به کار می‌گیرند که بر اساس آن‌ها بتوانند به الگوهای تجاری خود و دلخواه تماشاگران نایل آیند. رقابت و پیشی گرفتن با و بر دیگری، میان سازندگان فرهنگ، در بازاری چنین آشفته و پرهیاهو، هر نوع مسامحه‌یی را به تعجیل و هر گونه اتلافی را به صرفه‌جویی‌های ریاضت‌مدارانه تبدیل می‌کند. گروه‌های فیلمنامه‌نویس فیلم‌های اکشن، همه حال، با پیروی از دستورالعمل‌های روایتی و شخصیت‌پردازی‌های مبتنی بر هیجان و کنش‌های فیزیکی متمادی، ساختارهای حادثه و فضاهای نفس‌گیر را طبق قوانین گونه گزینش می‌کنند. بر پایه‌ی این گزینش‌ها، بنگاه‌ها و دست‌اندرکاران نقش‌یابی، نقش‌های اصلی و تکمیلی پرداخته‌شده در فیلمنامه‌ی کار را می‌یابند. انتخاب‌های مورد نظر این گروه اغلب با توجه به عوامل و تعیین‌کننده‌هایی مانند تجربه‌های بازیگری شخصیت‌ها، اندام و تیپ ظاهری و پیش‌بینی میزان محبوبیت آنان در بین تماشاگران و نیز درجه‌ی مهارت‌هایشان در حادثه‌آفرینی و عملیات مجیرالعقول انجام‌پذیر می‌گردد. طی این جست‌وجو و نیز هنگام ساختن طرح و پیرنگ روایت و معماری داستان فیلم اکشن، همواره انگاره‌هایی از ایدئولوژی بورژوازی و نقشمایه‌هایی (Motive) از فلسفه‌های هستی‌شناختی نوع ویژه‌یی از زندگی و جانبداری دنبال می‌گردد. این نوع فیلم‌ها، هیچ‌گاه از گرایشات فمینیستی، دلبستگی‌های نژادپرستانه و حتی تمایلات همجنس‌گرایانه فارغ نبوده‌اند. این پنداشت و طرز تلقی‌ها که بدون شبهه و بی‌درنگ برآمده از عقل همه‌چیزدان کاپیتالیست‌های صنعت فرهنگ‌سازی است به مثابه ایده‌ها و برابر نهادهایی علاج‌گرایانه برای فایق آمدن بر ناسازگاری‌های درون و برون شیوه‌ی زندگی سرمایه‌داری معاصر در سویه‌های چندگانه‌ی فیلم‌های اکشن تزریق و گسترش می‌یابند. از زاویه‌یی که یک حادثه، کنش یا شخصیت را فیلمبرداری می‌کند تا گام و طنین صدایی که طراحی می‌گردد و نیز آرایش‌های صحنه‌یی و دکور و لباس، تدوین، ترکیب صدا و تصویر و سرانجام نوع و حیطه‌ی کارگردانی اثر، همه و همه فراهم‌آمده و نگاشته‌یی از رونوشت قانون ایجاب‌گر گونه هستند و منظور نظر راهبردهای ایدئولوژیک.

سوم

همواره دو خطر جدی، سینمای اکشن را تهدید می‌کند؛ یکی خطر دست به گریبان شدن و به چالش درافتادن با فرهنگ و خرده‌فرهنگ‌های غیررسمی و مدون‌نشده‌ی مردمی و دیگری خطر فراروی‌های افراطی و سرپیچی‌های مهارنشدنی از قوانین گونه. این دشواری‌ها از سویی به‌طور پیوسته حقیقی و واقعی بودن درام‌های اکشن و جایگاه شخصیت‌ها و حوادث این فیلم‌ها را در عرصه‌های فرهنگ مردمی و روندهای رشد و تحولات جامعه‌شناختی می‌آزماید و از طرف دیگر ناگزیرشان می‌سازد تا دربرگیرنده‌ی هجوم واقعیت‌های تناقض‌آلود اجتماعی، تاریخی و فرهنگی زمانه‌ی خود باشند. تکرارهای ساختاری، در هم آمیختگی‌های مضمونی و تقلیدهای آگاهانه‌ی فیلم‌های اکشن از روی نسخه‌ی موفق این گونه فیلم‌ها، پیش از هر چیز به انعطاف‌پذیری قالب‌ها و تزلزل انسجام‌های به کار گرفته‌ی گونه می‌انجامد و سرانجام چندپارگی‌های افراطی و ابهام‌آلودی را در گستره‌ی چنین سینمایی موجب می‌گردد. درست است که فیلم‌های اکشن در برهه‌یی کنش‌های نمایشی، در بخش‌هایی از شگردهای مربوط به تیپ‌سازی و پرداخت شخصیت‌ها و در بعضی از فضاسازی‌های واقع‌نمایانه‌ی خود، بازتاب‌هایی - نه چندان شناساننده و قطعی- از زنجیره‌ی واقعیت‌های زندگی مصایب‌آمیز انسانی در اجتماع سرمایه‌زده‌ی معاصر را در معرض دید تماشاگر قرار می‌دهند اما همواره از طرح پرسش‌های اساسی با انگیزش‌های جست‌وجوگرانه درباره‌ی موضوعات بنیادی فرد و جامعه مانند آشفتگی‌های فرهنگی، نابسامانی‌های روانی، بحران‌های اقتصادی، هرج و مرج‌های جنسیتی و سایر بیماری‌های اجتماعی اجتناب می‌ورزند. با این وجود، اغلب گونه‌های تاریخ سینما و به تبع آن جریان‌های راهبردی فیلم‌های اکشن هیچ‌گاه از تأثیرپذیری رویدادها و تحولات تاریخی، اجتماعی و اقتصادی زمانه‌ی معاصر خود بر کنار نبوده‌اند. در بررسی علت‌های وجوبی هستی تاریخی گونه‌ی اکشن و بن‌مایه‌های فلسفی - اجتماعی این

دسته از فیلم‌ها، به هیچ روی نمی‌توان ساختار و مضمون و مقاطع تاریخ اجتماعی رخدادهایی مانند بحران‌های اقتصادی دهه‌ی سی آمریکا، جنبش‌های کارگری، اعتراضات فراگیر زنان و جنجال‌آفرینی‌های ناشی از مک‌کارتیسم را نادیده گرفت. بازتاب‌ها و عکس‌العمل‌های سینمای اکشن در مقابله با سردرگمی‌ها و بی‌پناهی‌های انسانِ عصر سرمایه و فن‌آوری و نیز در برابر نظام‌های کلان اقتصادی و فرهنگی مبتنی بر قدرت و خشونت معاصر، آن چیزی نیست که می‌توان از روایت‌های واقع‌گرایانه با کارکردهای سینمایی امروز انتظار داشت و آن چیزی نیست که در آغاز - بین سال‌های ۱۹۰۲ تا ۱۹۱۴ سینمای آمریکا - قرار بود به‌وسیله‌ی آن، قلمروی سینما در مدتی بس اندک، خود را به مرزهای توصیفی - انسانی و دیگر امکانات ادبیات نزدیک سازد. به نظر می‌رسد با این که بیش از صد سال از نخستین کنش‌های ماجراجویانه - سرقت بزرگ قطار، ۱۹۰۳، ادوین اس. پورتر - تاریخی سینما می‌گذرد، هنوز هم تاریخ فرهنگ مردمی با همه‌ی تصورات زیبایی‌شناختی، فرم‌های اسطوره‌یی، پتانسیل‌های معنایی و جلوه‌های بصری‌اش می‌تواند به مثابه مناسب‌ترین آبشخور فیلم‌های اکشن و در عین حال مهم‌ترین پشتوانه‌ی پایداری آن محسوب گردد اما این‌گونه نیست و زاد و بود و در و دیوار ساختمان امروزی سینمای اکشن هم گواهی می‌دهد که نمی‌تواند این‌گونه باشد، زیرا قراردادها و چارچوب‌های معاصر گونه رهیافت‌های متأثر از فرهنگ و آیین‌های مردمی را برنمی‌تابند و بیش‌تر از این پروای آن می‌رود که محصولات گونه با توصیف و گسترش قلمروهای تاریخی و بازنمون شاخص‌های فرهنگ اجتماعی، به مرور از جایگاه و موقعیت انکارناپذیر و نسبتاً غیرقابل تزلزلی نزد انبوه مخاطبان برخوردار گردند؛ که در این صورت هم طبیعت خلق‌الساعه بودن فیلم‌های گونه از دست می‌رود و هم عرصه بر گستره‌ی حاکمیت و اعمال نفوذ گونه‌های دیگر تنگ‌تر می‌گردد. در این میان، تماشاگران فیلم‌های اکشن نیز محصولات این نوع سینمایی را تا آن‌جا می‌پذیرند که اقتضای طبیعت فردی، روانی، جنسی و فرهنگی‌شان ایجاب آن را روا می‌دارد. تکرار چارچوب‌های شناخته‌شده‌ی گونه از طرفی و هر چه ناآشنا کردن قراردادهای میان گونه و مخاطب از طرف دیگر، به مرور و با تقلیدهای غیرخلاقانه، خود به دشواری خطرآفرینی برای گونه‌ی سینمایی تبدیل می‌گردد که به آسانی و بی‌تفاوت نمی‌توان از کنار آن گذشت؛ مشکلی تحت عنوان عمومی. نوع ارتباط میان گونه و تماشاگر.

چهارم

فیلم‌های اکشن بهای گزافی می‌پردازند تا مقبول طبع عامه‌ی تماشاگران واقع شوند. موفقیت مالی و اعتبار عامه‌پسندانه‌ی این فیلم‌ها، اغلب نتیجه‌ی دو نوع کارکرد هم‌سو و هم‌زمانِ فرم‌های زیبایی‌شناختی - شبیه‌سازی‌ها و جلوه‌های ویژه - و نگره‌های معناشناختی - تقابل‌های ایدئولوژیکی - است. به‌طور کلی فیلم‌های اکشن، آثار مشوش و نگرانی هستند. این نگرانی به‌ویژه از سال‌های نخست دهه‌ی نود - قرن بیستم - به این سو در این نوع سینما به طرز چشمگیری افزایش یافته است. شواهدی مانند کنش و منش غیرطبیعی و فراعقلانی شخصیت‌ها در رویارویی با حوادث غیرمترقبه و پیش‌بینی‌نشده و فضاهای تیره و آکنده از خشونت و سنگدلی حاکم بر مناسبات انسانی، دامنه‌ی جهانی و انگیزش‌های به ظاهر حق‌طلبانه و انسان‌مدارانه‌ی این نگرانی را آشکار می‌سازد. نگاه این نوع فیلم‌ها به دنیا و آینده‌ی بشریت همواره آمیخته و آلوده به انواع اوهام غیرواقعی و اقسام تهدیدات ماورایی است. فجایع اتمی، هجوم موجودات ناشناخته‌ی سیارات دیگر به زمین و مهم‌تر از همه خطر بی‌اساس شبح کمونیسم، از جمله مقام‌هایی است که خیال‌پردازی‌های ایدئولوژیک سینمای اکشن، واقعیت‌ها و اثرات تاریخ معاصر زندگی انسانی را از طریق آن‌ها روایت می‌کند و نشان می‌دهد. ردیابی معناشناختی وقایعی مانند سرکوبی وحشیانه‌ی جنبش مردمی دهه‌های پنجاه و شصت در نقاط مختلف جهان، ترورهای زنجیره‌یی رهبران سیاسی در دهه‌ی هفتاد قرن گذشته، دامنه‌ی جنگ متجاوزانه و ناعادلانه‌ی ویتنام و ماجرای واترگیت، در فیلم‌های اکشن سه دهه‌ی اخیر کار چندان دشواری نیست. اضطراب جاری در این دسته از آثار، از طرفی نشانه‌های دلالت‌گرانه‌یی است بر وحشت و سراسیمگی اراده‌های یکّه و معطوف به قدرت و خشونتی که بورژوازی جهانی در عرصه‌های اقتصادی و فرهنگی بر هستی بشری اعمال کرده است و از سوی دیگر نمایانگر - نه چندان گویا و تمام و کمال - خواسته‌ها و مطالباتِ مبتنی بر اعتراضات فراگیر و ستیزه‌گرانه‌ی مردمی است که در قالب‌های روایی و ساختارهای بصری این فیلم‌ها فرصت بروز می‌یابند. پرمخاطب‌ترین آثار اکشن، اغلب فیلم‌هایی هستند که به لحاظ شکل اجرایی قادرند عناصر واقعی و خیالی روایت را با بهره‌گیری به‌جا و بهینه از امکانات ذهنی - تکنولوژیکی جلوه‌های ویژه، به بخش‌هایی از تجارب طبیعی و همگانی تماشاگران نزدیک نمایند. از سوی دیگر این جلوه‌ها و دیگر تمهیدات خیال‌پردازانه باید به چنان طرز و ترتیبی در پیرنگ و ضرب‌آهنگ روایت

آمیخته و درونی باشد که بتواند همنوا با دیگر اجزای بیانی و بصری فیلم، ارزش‌های همگن و باورپذیرانه‌یی از فرم و ایده‌ی اثر را به مخاطب بقبولاند. به نظر می‌رسد گونه‌ی اکشن بیش‌تر از فیلم‌های علمی - تخیلی و انواع فیلم‌های ترسناک وابسته به شگردهای هیجان‌زا و مبتنی بر جلوه‌های ویژه و آخرین دست‌یافته‌های فنی - تکنولوژیکی آن هستند. این وابستگی و نیاز از آن‌جا آغاز می‌گردد که فیلم‌های اکشن به طرزی زایدالوصف در جست‌وجوی راه‌های پوست‌اندازی و رازهای پایداری خود تلاش می‌کنند. نتیجه‌ی چنین فرایند مصرانه و در عین حال محافظه‌کارانه‌یی، سرانجام دستیابی به جنبه‌های تفاهم‌آمیزی است میان آن چه به منزله‌ی خواسته‌های پیدا و پنهان تماشاگر تلقی می‌گردد و آن چیزی که به عنوان ایدئولوژی حاکم بر صنعت تجاری محصولات سینمایی اکشن - ماجراجویانه قلمداد می‌شود.

پنجم

خصلت کلی دنیای فیلم‌های اکشن، به میزان قابل اعتنایی، معطوف به عناصر تصادف و کارکردهای چندگانه‌ی روایی آن است. در واقع این شبکه‌یی از تصادف‌های به هم پیوسته با تقارن‌های زمانی تعریف‌شده هستند که زمینه‌ی مساعد اشتراکات بیانی و بصری رویکردهای زیبایی‌شناختی و نمودهای ایدئولوژیکی را در سینمای اکشن فراهم می‌سازند. عنصر تصادف در فیلم‌های اکشن بخش تخطی‌ناپذیری از قرارداد گونه محسوب می‌گردد. وقوع رویدادها و حوادث غیرقابل حدس بر اساس تصادف یا ظهور ناگهانی شخصیت‌های کلیدی فیلم در لحظه‌های مقتضی، اگرچه در آغاز با کم‌ترین احتمال باورپذیری تماشاگر روبه‌رو می‌شود، اما به عنوان عامل گسترش‌دهنده‌ی بافت پیرنگ روایت و پیونددهنده‌ی فضاهای تعلیقی و نیز به منزله‌ی ضابطه‌یی نظارتی در سبک سینمای اکشن می‌تواند مورد ارزیابی قرار گیرد. اگر در فیلم‌های وسترن و موزیکال و حتی در آثار علمی - تخیلی، رویدادها یا شخصیت‌های تصادفی به حکم ضرورت‌های روایی یا کشف و دستیابی به موقعیت نمایشی برتر گنجانده می‌شوند، در فیلم‌های اکشن، این همه به دلیل پایبندی قراردادی به این اصل ارسطویی است که عقیده دارد میزان توجه به یک رخداد و باورپذیری آن در آستانه‌ی وقوع همواره بیش‌تر از رویداد حتمی‌الوقوعی است که در روند متقاعدسازی ناتوان یا بی‌تفاوت است(۲).

تماشاگران فیلم‌های اکشن اغلب بیش‌تر از آن‌که درصدد جنبه‌های مسلم و مناسبات ضروری روایت فیلم باشند در جست‌وجوی اموری هستند که به نوعی قوه‌ی گمان تخیلی و میل حدس‌پردازانه‌ی آنان را برمی‌انگیزاند. آن چه خلاف انتظار ماست، همواره نشانه‌هایی از تصادف با خود همراه دارد و ما را با جاذبه - دافعه و باید و نبایدهای عدم قطعیتی که از خصلت‌های ذاتی و شناخته‌شده‌ی عنصر تصادف است، ناگزیر و هم‌زمان به مرزهای مشترک تراژدی و کمدی می‌کشاند. بر همین اساس، به‌طور قاطع نمی‌توان به طرز و ترتیب خاصی برای تبیین خاستگاه عنصر تصادف در پیرنگ و ساختار فیلم‌های اکشن اندیشید، زیرا در غیر این صورت احساس‌ها، عواطف و دریافت‌های معطوف به تخیل تماشاگر که در طول فیلم پرورانده شده است، تبدیل به نیرویی مقاوم در مقابله با فرمول‌های روایی و شگردهای آشنای اثر می‌گردد. گاهی ممکن است فضاهای اکشن با برجستگی بیش‌تری نسبت به کنش آدم‌های فیلم احساس‌ها و هیجان‌های ناشی از رویدادهای غیرمنتظره را انتقال دهند. اعمال احساسی از این جنس که معمولاً به کمک عدسی‌هایی با قابلیت‌های فوق‌العاده‌ی بازشدگی صورت می‌پذیرد، تماشاگر را از یقین کامل به راستی یا ناراستی و واقعی یا غیرواقعی بودن مکان‌ها و اشیا و رخدادهای فراهم‌آمده در آن فضا بازمی‌دارد. در بیش‌تر فیلم‌های اکشن آدم‌ها و مناسبات آنان، اغلب بسیار کلیشه‌یی و قابل پیش‌بینی به نظر می‌رسند و کالبد و ذات داستان به خودی خود در روند پیشبرد کنش‌ها و رخدادهای فیلم از اهمیت چندانی برخوردار نیست. در چنین وضعیتی هم‌خوانی و هم‌داستانی مقاطع مختلف تعلیق‌زا با حوادث قریب‌الوقوع انرژی‌های لازم را برای حرکت‌ها و اعمال شگفت‌انگیز و خیره‌کننده در بدنه‌ی فضاها و مکان‌های دراماتیک مهیا می‌سازند. گاهی نیز ممکن است بر اثر طولانی‌تر شدن غیرمعمول

حس انتظار و به دلیل غیرمحتمل شدن وقوع حادثه، به ادراک باورپذیری بیننده، خدشه‌های غیرقابل جبرانی وارد آید. در این حالت امور تصادفی و کنش‌های متأثر از آن در پیکره‌ی فیلم جنبه‌های مضحکه‌آمیزی به خود می‌گیرند. هجوم پی در پی حوادثِ برآمده از موقعیت‌های تصادفی به سیستم مقاومت‌ناپذیر احساساتِ بیننده‌ی در حال تماشای فیلم، ناگزیر منجر به تعلیق باورپذیری او می‌گردد. ضرب‌آهنگ این هجوم‌های کنش‌مند گاه چنان روال و شدتی به خود می‌گیرند که تماشاگر فرصت آن را نمی‌یابد تا میان دو هجوم متوالی، علت و چگونگی وقوع رویداد نخست را تبیین نماید و سپس در مورد احتمال رخ دادن یا نامحتمل بودن اتفاق بعدی حدس‌آزمایی کند. انحراف از معیارهای حسی بیننده با نابهنگام نشان دادن تقارن‌های زمانی و وقایع پیش‌بینی‌ناشده و احتمالی، تا آن‌جا می‌توانند در فیلم‌های اکشن از کارکردهای مفهومی و مؤثری برخوردار باشند که از طرفی به فریب و سردرگمی تماشاگر نینجامند و از طرف دیگر واقعیت فیلم را بیش از حد انتظار و باورداشت‌های معمولی او آشکار سازند. اعتقاد و یقین مخاطب مبنی بر این که رویداد یا عملکردی واقعی یا غیرواقعی است تا حد زیادی وابسته به منطق و تمهیدات بیانی و بصری به کار گرفته‌یی است که اجزای روایت فیلم را به هم پیوند می‌زند و بر اساس دیالکتیک میان تصویر و صدا، شخصیت‌ها، کنش‌ها، خاستگاه‌ها و فضاهای آکنده از اتفاق را از هم جدا می‌سازد. گاهی نیز این باورداشت، بدون هیچ واسطه‌یی به طرز تلقی مخاطب نسبت به تعاریف چندگانه و حتی متناقض او از واقعیت و غیرواقعیت ربط پیدا می‌کند. از سوی دیگر گاهی هم می‌توان در این باره به قراردادهایی اشاره کرد که از سوی گونه بر واقعی یا غیرواقعی بودن اجزا، رویدادها و مناسبات حاکم بر فیلم دلالت دارند. البته نفس این قراردادها به خودی خود تبیین‌گر نیستند، زیرا ارزش و مقام تکوینی‌شان به هر حال با سنجه‌های ادراکی و تجربی تماشاگر محک می‌خورد.

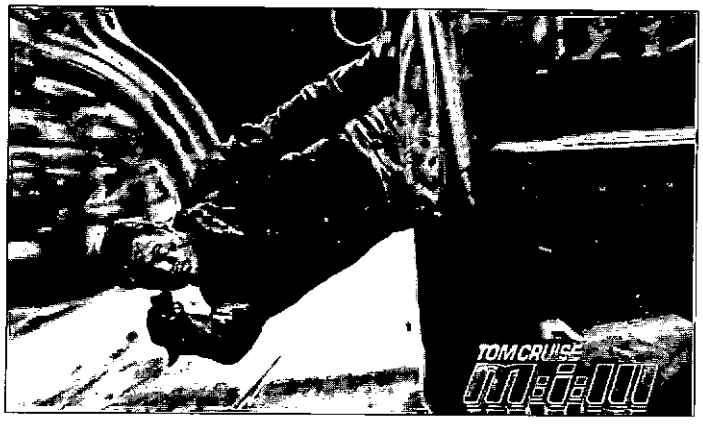
ششم

درونمایه‌ی فیلم‌های اکشن - کنش - نمایشی - اغلب از ماهیت و ساختاری اساطیری برخوردار است. مبتنی بر چنین رویکردی، شخصیت‌های اکشن، به لحاظ قد و قامت و ورزیدگی و کارکردهای عضلانی، به غایت از فیزیک و جسمانیت طبیعی انسان‌های عادی، تنومندتر و قوی‌تر نمایانده می‌شوند. عکس‌العمل‌های حیرت‌زا و دردسرآفرینی غیرعادی این آدم‌ها در مواجهه با دشمنان و حوادث غیرمترقبه نیز بسیار باشکوه‌تر، دامنه‌دارتر و بسی چشمگیرتر از انواع کنش‌ها و رویدادهای انسانیِ متناظر زندگی واقعی به نظر می‌رسند. رویکردهای اساطیری، متکی بر بنیان‌های هستی‌شناسانه و برآمده از ناخودآگاه جمعیِ انسان‌ها، در این نوع سینما، همزمان هم به رشد ساختارهای دراماتیک در گسترش چندجانبه‌ی ماجراهای اکشن کمک می‌کند و هم برای تجسم، اعتلا و باورپذیری نشانه‌های بصری یک فرهنگ خاص می‌کوشد. وجوه اساطیری مورد توجه سینمای اکشن، اغلب دربرگیرنده‌ی شخصیت‌هایی مرگ‌ناپذیر در جدال با موجوداتی فراطبیعی است که با گذشتن از حادثه‌یی خارق‌العاده و گرفتار آمدنِ در رویدادی عجیب‌تر، جان‌سخت‌تر می‌شوند. فیلم‌های اکشن با تجسم بصری این شخصیت‌ها و اتفاق‌ها غبار توهم و انگاره‌های افسانه را از آن‌ها می‌زدایند و آن‌ها را در قالب انسان‌های امروزی و رویدادهای روزمره عرضه می‌کنند. از مقتضیات ساخته و پرداخته‌شده در بیرون و اندرون چنین فیلم‌هایی، آن است که تماشاگر را به هر ترتیب و طرز ممکن با اهلیت و اصل بودن چنین اسطوره‌هایی آشنا و آگاه سازد و به مرور صورت آرمانی (Archetype) چنین شخصیت‌ها و عملکردهایی را بر رفتارهای ذهنی و خواسته‌های آرمانی او حاکم گرداند. بیش‌ترین توانمندی گونه‌ی اکشن در استفاده از قابلیت‌های بالقوه و نهفته در آرزوهای روانی و خواسته‌های درونی تماشاگر است. این رؤیاها و مطالبات غریزی که از ضمیر ناخودآگاه انسانی سر بر می‌کنند به گونه‌یی نمادین نمایانگر اصلی‌ترین و مشخص‌ترین ویژگی‌های درونی و تعمیم‌پذیر میان انسان‌ها قلمداد می‌شوند. مبارزه با دشواری‌ها، میل به کشف ناشناخته‌ها، برخورداری از قدرت‌های مافوق بشری، خون‌خواهی و انتقام‌جویی، رنج جست‌وجوهای تحمل‌شکن را بر خود هموار داشتن، یکّه و تنها به استقبال خطر و حوادث مخاطره‌آمیز رفتن، درگیری با متجاوز، دفاع از سرزمین و مردم، تلاش برای حفظ نوامیس و ... از جمله صورت‌های ازلی و کهن‌الگوهای نوعی ذهن بشری هستند که انسان‌های هر زمان و هر مکان آن‌ها را همواره در خود و با خود داشته‌اند و به مرور بر اثر پرورش‌ها و بازیافت‌های مدام در مرحله‌ی ناخودآگاه جمعی به اشکال متفاوتی از نماد و اسطوره تبدیل شده‌اند. درک مفهوم اساطیر و ارتباط آن با رؤیاها و خواسته‌های ناخودآگاهانه‌ی انسانی و نیز درک مفهوم تقابل در شکل‌گیری و زیست فراتاریخی اسطوره‌ها اغلب دربردارنده‌ی زمینه‌های جامعه‌شناختی و قابل گسترشی برای طرح و پردازش - هرچند مکرر - نقشمایه‌ها، روایت‌های فرعی و ساختارهای بصری اکشن هستند؛ گاهی بر اساس صورت ازلیِ قهرمانِ شکست‌ناپذیر، مرد اکشن مردانگی بالفعل خود را طی حوادث فراواقعی و مخاطرات آکنده از آتش و خون و حیرت می‌آزماید، وقتی دیگر آبرمردِ تنها بر پایه‌ی الگوی باستانیِ دفع شر و مقابله با قانون‌شکنی همه‌ی توش و توان و

دست‌یافته‌های زندگی خود را بدون چشمداشت در مبارزه‌یی بی‌امان با سرکشی‌ها و متجاوزان حریم قانون و جامعه هزینه می‌کند و هنگامی نیز به موجب سنخ نوعیِ هماهنگی طبیعی قهرمان سفیدپوست و متمولِ فیلم ناگزیر می‌شود با دشمنان جنایتکار و ناشناخته‌یی به نبرد برخیزد که هر یک برخوردار از هویت‌هایی چندگانه‌اند. اسطوره‌ها و مفاهیم مبتنی بر تقابل‌های پنهان در آن‌ها - جدال خیر و شر، خوبی و بدی، درستکار و تبهکار ... - در فیلم‌های اکشن، هم بخش‌هایی از شکل و ساختار بصری اثر را شامل می‌شوند و هم قسمت‌هایی از ایده را. مخاطب بر اثر غوطه‌ور شدن در فرم و طرز بیان سینمایی فیلم است که سرانجام پی به نشانه‌هایی می‌برد که او را به ایده‌های اسطوره‌یی رهنمون می‌سازد. کارکردهای مفهومی اسطوره در اکشن در همه حال، نخست خود را در هیئتی تذکردهنده به تماشاگر عرضه می‌کنند و سپس با تمام توان برای سیطره بر او می‌کوشند. نکته‌ی ضروری در این فرایند آن است که شکل و ساختار بیرونی اسطوره‌های اکشن حتی به کمک پیشرفته‌ترین روش‌های طراحی و اجرای جلوه‌های ویژه هم قادر نخواهد بود معنای نهفته در صورت ازلی و نخستین اسطوره و طرز تلقی‌های امروزی مخاطب از آن‌ها را به نابودی بکشاند. هر اندازه هم که از پتانسیل‌های معنا در شگردها و چیدمان حوادث و فراواقعی نمایاندن شخصیت‌ها صرف گردد و هر قدر هم که معنا بر اثر هیجان‌سازی‌ها و التهاب‌های وهم‌آلود صحنه‌یی به تعویق بیفتد، باز هم دست آخر معنایی، از جنس و واقعیت‌های اسطوره‌یی، از ناکجای فیلم، آشکارا، سر بر خواهد آورد. تا واقعیتِ وجودی خود را اعلام نماید؛ آن واقعیت وجودی که روشن‌ترین دلیل وجودی‌اش، تحمیل‌شدگی بی‌قید و شرطی است که بر تماشاگر روا می‌دارد.

هفتم

سینمای اکشن امروز جهان، به نوعی شغل و پیشه‌ی ایدئولوژیک تبدیل شده است. دو جنبه‌ی شاخص روایی - تصویری این نوع سینما، یعنی نمایش قدرت و خشونت و ارتباط میان این دو، به تعبیری بازنماییِ معطوف به واقعیت قدرت و خشونتِ به انحصار درآمده‌ی نظام بورژوازی معاصر قلمداد می‌گردد. سینمای اکشن با به‌کارگیری چهره‌های شناخته‌شده‌ی بازیگری و گسترش روایت‌های مهیج، عامه‌پسندانه



و نه چندان چفت و بستدار و با استفاده از شگردهای رنگ و لعابدار و پیچیده‌ی سینمایی و امکانات بهره‌مندی از تازه‌ترین روش‌های جلوه‌های ویژه، محصولاتی را تولید و عرضه می‌کند که از طرفی دربردارنده‌ی نیازهای از پیش رقم‌خورده‌ی عامه‌ی مشتاقان سینما هستند و از طرف دیگر رونق‌فزای بازارهای کساد صنعت فیلمسازی‌اند و نیز مروجان پسندیده‌ی آموزه‌های بی‌شک و شبهه‌ی ایدئولوژی نظام‌یافته‌ی سرمایه‌داری. سینمای اکشن، بسیار پیش‌تر و عیان‌تر از آن‌که تعدیل‌کننده‌ی میان صنعت و هنر باشد. یا آن‌که بتواند بخش ناچیزی از انگیختگی‌های طبیعی مخاطبانش را برآورده سازد، به منزله‌ی مشخصه‌یی از نوعی صنعت مادر با شاخه‌های در هم تنیده و متصل به هم شناخته شده است که بدون ائتلاف هر گونه انرژی مادی، ذهنی و زمانی در کار ساخت و ساز بی‌محابای فرهنگ انحصاری و راه و رسم فرهنگ بصری مختص به خود است. سینمای اکشن بی‌آن‌که قابلیت‌ها و توانمندی‌هایش را از اشتیاقات و دلبستگی‌های مردمی بستاند وامدار بی‌چون و چرای قدرت و سیطره‌ی تکنولوژیک بورژوازی معاصر است. از نگاه مدیران و سازمان‌دهندگان نظام‌های فرهنگی سرمایه‌داری، مرتبه و حرمت اقتصادی - اجتماعی صنعت عریض و طویل تولید فیلم‌های اکشن به مراتب از ارزش‌های کیفی و اعتبارات معطوف به آینده‌ی بیش‌تری نسبت به صنایع کلیدی عظیم و تثبیت‌شده‌یی مانند اسلحه‌سازی و تولید انواع ماشین‌های کاربر برخوردار است. به همین دلیل نیز حساسیت‌ها و مراقبت‌های روانکاوانه و دقت نظرهای چندباره‌یی که علی‌الدوام بر روند تولید و توزیع و چگونگی مصرف این آثار اِعمال می‌گردد تا آن پایه اساسی و چشمگیر است که به آسانی می‌توان هر یک از محصولات این نوع سینما را به مثابه پیامد و ماحصل رقابت‌های دامنه‌دار و رویاروی الگوهای قوی‌تر و منعم‌تر این صنعت در مقایسه با مدل‌های دمِ دست و کم‌مایه‌تری قلمداد کرد که با همه‌ی توش و توان خود می‌کوشند بر سر انتخاب و راضی کردن بازیگران زبانزد، شبکه‌های تولید راه و روش‌های استفاده از دستاوردهای تکنولوژیک، نوع نیروهای به کار گرفته شده و اسلوب‌های روانشناختی جذب مخاطب از یکدیگر سبقت بگیرند. سابقه‌ی نه چندان کشف‌آمیز و پرتحول سینمای اکشن از یک سو و نسل جدید اکشن‌های رنگ و لعابدار رایانه‌یی امروز از سوی دیگر نشان می‌دهد که تولیدات انبوه این نوع سینما، سال از پی سال و فیلم به فیلم، بیش‌تر و آشکارتر از گذشته در ایده‌آلیسم رؤیاهای ساختگی خود غرق شده‌اند به طوری که دیگر به سختی می‌توان موجودیت اثر اکشن را در میان احاطه‌های فنی، هجوم همه‌طرفه‌ی جلوه‌های ویژه و دخالت‌های بدون حد و مرز هیجان‌های دروغین به روشنی دریافت. اکشن‌های آغاز تاریخ سینما، این‌گونه تهی از ایده‌های عام هنر بصری و جنبه‌های زیبایی‌شناختی مبتنی بر نیازهای آگاهانه‌ی انسانی نبودند. ایده‌ی سینمایی و جوهره‌ی آگاهمند هنر انسانی زمانی از ورطه‌ی سینمای اکشن رخت برکشید که این نوع آثار به دستمایه‌های ذهنی و زبانی تبلیغاتی فرهنگ‌سازانی تبدیل شدند که خود به واقع از جمله جادمصاف‌کن‌های عبور کارتل‌های بزرگ نفتی و تراست‌های اقتصاد سرمایه‌داری به سراسر جهان به شمار می‌روند. تماشاگرانی که بر اثر دیدن و مکرر دیدن حوادث پُرزد و خورد اکشن و هم‌ذات‌پنداری‌های بیمارگونه با

قهرمانان این آثار، دنیای واقعیِ خارج از سینما را در تداوم انگیزش‌ها و هیجان‌های نمایاندهشده بر پردههای نقرهیی میدانند، دیگر فرصت قابل استفادهیی برای تفکر و دقیق شدن در ماهیت و ضرورت وجودی این فیلمها در زندگی خود نمییابند. در همه حال امور واقعی در ترکیبی نامتوازن و احاطهیی نابرابر نسبت به امور محال بر آنان مشتبه میگردد. در این میان، از دست قوای تخیلی تماشاگر نیز کاری برنمیآید زیرا او در این شرایط خاص، دیگر قادر نیست قدرت ذهن تفکیکپذیر و مبتنی بر تجربههای خود را بر موهومات واقعنمای فیلم چیره گرداند. او در این حالت سراپا متعلق به جهان اکشن است؛ آن چه در یک پلان یا سکانس میبیند و میشنود، ناخودآگاه او را به پلان و سکانس بعد میکشاند. واکنشهای غیرارادی مخاطب در طول فیلم، بسیار بیشتر از حد انتظار منطبق بر الگوهای پیشبینیشدهیی است که پیش از تولید تجسم واقعی پذیرفتهاند.

هشتم

فیلمهای اکشن امروز جهان، صرفنظر از شباهتهای ماهوی و ساختاریشان در نوع بیان بصری و توهمزایی، به نام و به اعتبار سرگرمی و تفریح آسان، جایگاه هنر سینما را تا حد مصارف اغواکننده و استفادههای کاسبکارانه تنزیل دادهاند. انواع محصولاتی که تحت عنوان فیلم سینمایی در گسترهی این گونه تولید میگردد با همسو نشان دادن و ادغام عناصر و خودانگیختههای ناهمگرایی مانند آزادی فردی و آزادی سرکوب یا دامنهی لذتهای انسانی و خشونتطلبیهای افسارگسیخته، اسباب و بساط مشغولسازی ذهن تماشاگر را چنان فراهم میکنند که گمان برده شود لزوماً میتوان از آشتیپذیری رویکردهای هنری با جنبههای مبتذل فرهنگ عامیانه، به پدیدهی تازهتر، مفرح و هدفداری رسید که خود یکتنه قادر است پاسخگو و ارضاکنندهی بسیاری از خواستههای دیدهنشده و سرکوبشدهی عامهی مردم باشد. این تصور بیشک زاده و پرداختهی مکانیسم ایدئولوژیکی است که جدیترین بازتابهای نیازهای روحی و جسمانی انسانها در آینهی هنر را، نخست از محتواهای تشخصیافتهی خود میاندازد و سپس آنها را با صورتبندیهای کاذب، بیتاب و توان و آبکی نمودار میسازد. وجه انکارناپذیر و بسیار حساسیتبرانگیزی از هنر سینما معطوف به سرگرمی مخاطب است. کارکرد خلاقهی عناصر سرگرمیآور، حتی در انتزاعیترین شکلهای هنری نیز همواره از دینامیسمی عینیتیافته برخوردار است. فیلمهای اکشن هستی درون و بیرون خود را به ظاهر مصروف خلق لحظههای سرگرمیآور برای تماشاگر عوام و ایجاد زمینههای تفریح و گشایشهای روانی او میگردانند اما واقعیت چیز دیگری است؛ آن چه در ورای اِعمال و نمایانگریِ قدرت و خشونتِ جاری در حوادثی مانند به آتش کشیدن اتومبیل و به هوا پریدن بخشهایی از یک آسمانخراش یا انواع آرتیستبازیهای مرد اول فیلم رنگ و بوی کاذب سرگرمی و جلوههای تفریح به خود میگیرد، بازنمونهای همان حقیقت موحش و عوامفریبانهیی است که بورژوازیِ معاصر آن را از مردم عوام پوشیده نگاه میدارد یا با تمام قوا به سرکوب آن همت میگمارد. رویکردهای سرگرمکنندهی این نوع سینما از همان آیین و سنت فرهنگسازی مایه میگیرد که هنر انسانی میکوشد آن را به منزلهی وسیله و زمینهی تحمیق طبقات تحت ستم نشان دهد. حالتها و وضعیتهای دلخوشکننده در این فیلمها برای تماشاگران آنگاه به اوج دراماتیک خود نزدیک میشوند که بددهنیها، اعتیاد دایمی به سیگار و پوزخندهای معنیدار قهرمان اکشن و نیز اِعمال خشونتهای بیحساب و کتاب او به تجارب ذهنی و سپس عملی تماشاگران افزوده شود. در این حالت، سرخوشیها و مستیِ چنین لذت آکنده از هیجانی طرح واقعیتری از ابعاد خشونت فیلم را در دستگاه روانی تماشاگر به ودیعهیی با طول زمانی نامعلوم خواهد سپرد. مردان – و حتی زنان – شبیهسازیشدهی اکشن، در مرحلهیی طولانی و مکرر به تماشاگران خود میآموزند که در ذات و ساختار عینی هر رویدادی، خواه کوچک یا بزرگ، خواه بر پردهی سینما نمایانده شود یا در دنیای واقعی به وقوع بپیوندد، امکان جنایت تمامعیاری را میتوان انتظار کشید. با تماشا و تعقیب صحنه به صحنه و رویداد به رویداد این فیلمها، لذت بصری جای خود را به هیجانهای مستیآوری میدهد که هرگز تا به آخر ادامه نمییابد. ادامهی چنین از خود بیخود شدنهای فروشکستهیی، در زندگی واقعی، به مقابلهی تماشاگر با پدیدههای اطراف و حاکمیت خشونت فردی او بر محیط و فضای زیست فردی و اجتماعیاش میانجامد.

ترغیب و تهییج القاشده توسط سینمای اکشن، از آن رو همواره ناتمام و نیمهکاره رها میگردد که به اعتقاد تولیدکنندگان بلندپایهی این دسته آثار قرار است قوای حسی و امیال تماشاگران، تنها تا آستانهی لذت خشونت و هیجانخواهی همراهی گردد. این اعتقاد و عمل به آن، عمیقاً در تضاد با اصول روانشناختی به کار گرفته شده در تبیین تفریح و سرگرمی است. سینمای اکشن، ارضای ناتمام احساسات و هیجانزدگیِ تماشاگرانش را مشروط به بدرقهی خستگیناپذیر ابرمردی میداند که کسب و کارش کشتن و به آتش کشیدن زندگی دیگرانی است که مطابق با قراردادهای روایی داستان فیلم و بدون هیچ دلیل وجدانپسندی باید آنان را دشمنان برانگیختهی خود انگاشت ■

۱– برگرفته از (قرآن کریم، سورهی یس، آیهی ۸۲):
اِنَّما اَمْرُهُ اِذا اَرادَ شیئاً اَنْ یَقُولَ لَهُ کُن فَیَکُون
چون بخواهد چیزی را بیافریند فرمانی که میدهد این است که میگوید: «موجود شو» و (بیدرنگ) موجود میشود.

۲– رجوع کنید به فن شعر ارسطو.