

# حرمت حرکت

پل گرین گرس و منزلت ژانر اکشن

چاپ شده در : مجله 24

زمان انتشار : اردیبهشت 95

علی معلم تعبیر بسیار درستی دارد مبنی بر این که جدی نگرفتن ژانر اکشن در میان اهالی بحث و نقد سینمایی و دانشجویان و فرهیختگان و مدعیان فرهیختگی، از یک نظر به شدت مضحک و در ضدیت با ماهیت سینما به نظر می رسد: سینما هنر و فن «تصاویر متحرک» است و اکشن بیش از هر قالب سینمایی دیگر، در ذات خود به حرکت و تحرک و دینامیسم و جهش و جنب و جوش، وابسته است. پس چه طور می توان سینما را از اکشن تفکیک کرد و مثلاً و احیاناً معتقد بود که اکشن ژانر سبک و سخیفی است و از سینمای اصیل و واقعی به دور است؟

تعبیر دیگری را هم در بحث های متعدد شفاهی و کلاسی درباره این موضوع، نگارنده معمولاً مطرح می کند مبنی بر این که تقریباً تمامی ژانرهای تثبیت شده سینمایی، یعنی آنهایی که برخلاف فیلم جاسوسی یا جنگی یا مثلاً تاریخی، بر سر این که ژانر محسوب می شوند یا نه، بحثی وجود ندارد، اغلب شان فقط در دل سینما و در متن و بطنی دنیایی نمایشی می توانند شکل بگیرند. وسترن، ربطی به واقعیات زندگی هیچ کدام از دوره هایی که وسترن ها در آن ساخته می شدند و می شوند، ندارد. علمی-خیالی، موزیکال، نوآر و زیرشاخه آشنای آن یعنی گنگستری، بسیاری از زیرشاخه های کمدی مانند کمدی رومانتیک و یا اسلپ استیک و... ژانر وحشت، هیچ کدام نمی تواند در واقعیت عینی به همان شکلی که در سینما ده ها و صدها بار ساخته می شود، برای کسی یا کسانی اتفاق بیفتد. سینما اینها را می سازد و خودش هم تعاریف و دنیایشان را خلق و تثبیت می کند و بعدها نام شان طبق عادات مألوف تماشاگر بر حسب آن گونه که فیلم ها او را بار آورده اند، می شود «قواعد ژانر». تعبیر کلی و اغلب تعریف نشده «سینمایی بودن»، این جا از این زاویه معنا پیدا می کند که بگوییم کدام ژانرها کاملاً و صرفاً در دل سینما جریان دارند و وقایع و موقعیت ها و درام شان در زندگی عینی بشر، هرگز به همان شکل پردازش شده سینمایی دیده و تجربه نمی شود. به این اعتبار، اکشن که گاه با عناوین و صفاتی همچون «خالی بندی» و «بزن بزن های بی خود و بیهوده» و امثال آنها از سوی دوستان جدی و منورالفکر قدیم و جدید، نفی و انکار می شود، در ماهیت خود به شدت «سینمایی» تر از -مثلاً- ملودرام یا حتی قالب های غیرژانری مانند فیلم اجتماعی و فیلم سیاسی و درام روانشناختی است. در زندگی واقعی، پلیس ها همواره در تعقیب تبهکاران اند؛ بله. اما تعقیب و گریزهایشان هرگز و لزوماً به آن تر و تمیزی و خوش ضرب و ریتمی و به آن میزان مهیج که در اکشن

های خوب می بینیم، نیست. انواع برخوردهای با سلاح و تن به تن و غیره، البته که در زندگی واقعی هم اتفاق می افتند؛ ولی هرگز به آن نظم و وزنی که در کورئوگرافی اکشن های درست و اصیل می بینیم، در زندگی روی نمی دهند. اکشن مانند چند ژانر سینمایی دیگری که فهرست کردم، از بیخ و بن و فقط در سینما شدنی می شود.

این گونه است که وقتی در دوران شلوغ و التقاطی ما، یک نفر فقط اکشن می سازد و اتفاقاً حوصله و جنون لازم برای تجربه های عجیب و به شدت پیچیده در انواع زیرشاخه های آن را دارد، یعنی به ذات و اصل حرکت و تحرک در هنر تصاویر متحرک، حرمت گذاشته است. به غیر از این، پل گرین گرس یک ویژگی صد در صد معاصر دیگر را به عنوان یک فرزند زمانه پست مدرن، در اکشن هایش جاری می کند و آن را به اوج می رساند (طبعاً مقصودم پست مدرن بودن فیلم هایش نیست؛ دارم شخصیت فردی خودش به عنوان یک هنرمند این دوران را می گویم): فیلم هایش سطح هوشی شخصیت های عمده اکشن های قدیمی تر را و همچنین سطح هوشی لازم برای تماشا و درک اکشن را ارتقا داده اند. هم دو فیلمش در مجموعه سه گانه بورن، هم فیلمی که او را به جایگاه معتبر بین المللی رساند یعنی *یکشنبه خونین* و هم همین *منطقه آزاد/سبز* و *کاپیتان فیلپس* اخیر، همه با جلوه های هوش سرشار شخصیت ها و اعمال و رفتار و زبر و زرنگی های نتیجه هوش، همراه اند و در بسیاری پیچش های داستانی و دراماتیک، درک تصمیم های افراد یا نقشه هایشان هم به همان میزان هوش و فعالیت ذهنی تماشاگر و دقت در فرآیند تماشا بستگی دارد. این الزام، درست برخلاف آن شکل سنتی اکشن در تصور قالبی غالب روشنفکران است که می پنداشتند تماشاگر اکشن جز مشتی تخمه و مقادیری واکنش نابخردانه همراه با سوت و کف و نهج و نهج، نیاز به ضریب هوشی قابل اعتنا ندارد. لذت از اکشن های گرین گرس، سطحی بالا و متعالی از لذات فرآیند تماشای فیلم است و به هیچ روی با لذت حقیر و دم دستی و سهل الوصولی که دوستان می پندارند تماشاگر عامی اکشن ها به آن قانع است، یکسان یا حتی قابل قیاس نیست؛ و این نکته، البته در فیلمنامه هایی که او برای ساختن انتخاب می کند هم به اندازه خود فیلم ها، به چشم می خورد. درست به همین دلیل است که او یکی از معدود کسانی است که حق دارد چنین باوری داشته باشد و از آن حرف بزند: «در نهایت، سینما همه اش بازی است؛ واقعی نیست. ولی هر کارگردان درستی به شما می گوید باید موقعیت هایی خلق

کنید که تنش ایجاد کند. چون فقط تنش می تواند کاری بکند که درام، واقعی به نظر برسد». فیلم های او، نمونه عینی همین دیدگاه نظری هستند.