



دانشکده صدا و سیما برای جمهوری اسلامی ایران

پایان نامه دوره کارشناسی ارشد تولید سیما

# کارکردهای نوین فلاش بک در فیلمهای داستانی

مهدی حمزه

استاد راهنما

دکتر محمود اربابی

استاد مشاور

بهروز افخمی

زمستان ۸۶

## چکیده

قصه گویی در سینما و تلویزیون در قالب فیلمهای داستانی به دلایل مختلف روز به روز سخت تر می شود. یکی از راههای دمیدن جانی تازه در کالبد فیلمهای داستانی استفاده از کارکردهای فلاش بک است. فلاش بک که برای بازگشت زمانی به گذشته به کار گرفته می شود، به دلیل وابسته بودنش به عنصر زمان، تأثیرات خود را مدیون تغییرات زمانی در روایت فیلم است. از میان سه ویژگی: ترتیب، مدت و تکرار، مقوله ترتیب ارتباط مستقیمی با نحوه حضور فلاش بک دارد. وقوع رویدادها در دنیای واقعی به ترتیب اتفاق می افتند اما نقل آنها در جهان داستان به دو صورت همزمان و متوالی خواهد بود که هر کدام از این اقسام می تواند در زمان متفاوت (یا واحد) و مکان متفاوت (یا واحد) و یا ترکیبی از آنها رخ دهد. فلاش بکها می توانند درونی یا بیرونی باشند تا وقایعی را که پیش یا پس از شروع فیلم اتفاق افتاده، نقل کنند.

نشانه های سستی ظهور فلاش بک در فیلمها شامل: عناصری برای نشان دادن شروع و یا پایان فلاش بک، عاملی (انسانی یا غیر انسانی) که بهانه حضور فلاش بک است و احیاناً وجود صدای عامل انسانی (که فلاش بک را به یاد می آورد) می باشند. فلاش بکها اغلب پاسخی هستند برای یک معما (قتل، ناپسامانی و...) از سویی فلاش بکها نماینده جریان تاریخ (وقایع گذشته) نیز محسوب می شوند. اما همیشه تاریخ را از دریچه ذهن یک فرد خاص نقل می کنند. فلاش بکها اغلب بازنمایی اعترافات و یا خاطرات و به طور کلی تصورات ذهنی هستند.

عمده تصورات کلاسیک در مورد فلاش بک با ظهور مدرنیسم در سینما دچار تغییرات عمده ای شد. مفهوم مدرن خاطره با تأثیر از بازنمایی متفاوت آن در رمان قرن بیستم و نیز پیشرفتهای علم روانشناسی، شاکله اصلی فیلمهای متأثر از رمان نو می باشد. در این گونه بازنمایی خاطره و گذشته علاوه بر آنکه تفاوتی میان گذشته و حال وجود ندارد، فلاش بکها ساختار اصلی فیلم را تشکیل می دهند. این ساختار با از بین بردن مرز قطعیت در تشخیص حقیقت و تصورات، مفهوم نهانی خود را به ذهن تماشاگر می رسانند.

از سه روش عمده ای که در به کار بردن فلاش بک می توان تشخیص داد: روش تمام فلاش بک، روش فلاش بک در میانه فیلم و روش فلاش بک در فلاش بک، روش سوم قابلیت های زیادی برای خلق معانی متفاوت از موقعیتهای تکراری دارد.

واژگان کلیدی: فیلم داستانی، فلاش بک، روایت، مدرنیسم، رمان، رمان نو

## فهرست مطالب

### عنوان

۱	فصل ۱- کلیات پژوهش.....
۲	مقدمه.....
۶	۱-۱- طرح مساله.....
۸	۲-۱- ضرورت و اهمیت پژوهش.....
۸	۳-۱- اهداف پژوهش.....
۹	۴-۱- سوالات پژوهش.....
۹	۵-۱- فرضیه های پژوهش.....
۹	۶-۱- تعریف مفاهیم.....
۱۰	۷-۱- روش پژوهش.....
۱۱	فصل ۲- یافته های پژوهش.....
۱۲	۱-۲- روایت و زمان.....
۱۲	۲-۱-۱- داستان.....
۱۷	۲-۱-۲- ابعاد زمان در روایت.....
۱۹	۲-۱-۲- ترتیب زمانی.....
۲۹	۲-۲- فلاش بک از دیدگاه روانشناختی - تاریخی.....
۲۹	۲-۲-۱- رمزگان فلاش بک.....
۳۱	۲-۲-۲- فلاش بک و تاریخ.....
۳۳	۲-۲-۳- فلاش بک و روان.....
۳۶	۳-۲- مدرنیسم و فلاش بک.....
۳۶	۳-۲-۱- خاطره.....
۳۹	۳-۲-۲- رمان نو و فلاش بک.....
۴۶	۴-۲- روشهای استفاده از فلاش بک.....
۴۷	۴-۲-۱- روش تمام فلاش بک.....

۲-۴-۲- روش فلاش بک در میانه فیلم..... ۴۹

۲-۴-۳- روش فلاش بک در فلاش بک..... ۵۰

فصل ۳- نتیجه گیری..... ۵۲

فهرست منابع و مآخذ..... ۵۸

## فصل اول

### کلیات پژوهش

## مقدمه

قواعدی وجود دارند ، اما برای آنکه شکسته شوند .

ژان کلود کاریر (Carriere jean-Claude, ۱۹۹۰)

هنگامی که نگارنده این پایان نامه که فارغ التحصیل کارشناسی در رشته فیلمسازی است، در رشته کارشناسی ارشد تولید تلویزیون پذیرفته شد، اولین چیزی که به ذهن می رسید، شباهتها و تفاوت های دو رسانه سینما و تلویزیون بود. با اینکه عده ای تلویزیون را فرزند سینما می خوانند اما تلویزیون از همان زمان پخش اولین برنامه هایش، بنابر مقتضیات خاص خود( اندازه تصویر ،کیفیت تصویر، نحوه نمایش) و نیز شرایط اجتماعی ، سیاسی و فرهنگی خاص جوامع پس از جنگ جهانی دوم، کارکرد کاملاً مستقلی پیدا کرد که در موارد زیادی حسادت اصحاب سینما را هم برانگیخت. به نحوی که بسیاری ، سینما و تلویزیون را اغلب دشمنانی سازش ناپذیر دانسته اند، بویژه که تلویزیون از همان ابتدای اختراعش ، منابع سینما را تهدید کرده است . این فرض براین ادعا استوار است که ابداع تلویزیون یکی از دلایل اصلی کاهش شمار تماشاگران سینما از دهه ۱۹۵۰ به این طرف بوده است .

تا اواخر دهه ۱۹۵۰، تلویزیون همان قدر که تهدیدی برای سینما بود. ناجی آن هم بود. در سال ۱۹۵۵ تولیدات تلویزیونی هالیوود ده برابر تولیدات سینمایی بود. در اوایل دهه ۱۹۵۰ تقریباً همه برنامه های مهم تلویزیون آمریکا به طور زنده در نیویورک پخش می شد اما در اواخر این دهه، هشتاد درصد این برنامه ها به صورت فیلم بود و از هالیوود می آمد (کنیگ، ۱۳۸۶، ص ۱۸).

تاریخ سینما و تلویزیون گواهی جدی بر این مدعا است که در حیطه تولید برنامه ها و فیلم ها، سینما و تلویزیون تاثیر متقابلی بر یکدیگر داشته اند.

"سینما و تلویزیون دو رسانه ی متفاوت و در عین حال همپوشاننده هستند که تولیداتشان از مدت ها پیش حیات به هم پیوسته ای داشته است" (تامپسون، ۱۳۸۴، صص ۱۰-۹).

این مبحث چیزی فراتر از پخش فیلم های سینمایی در تلویزیون را شامل می شود. تولید فیلم های سینمایی در ژانرهای مختلف که به وضوح می توان تاثیر کلیپ های موسیقی، گزارش های خبری و آگهی های تلویزیون را در ساختار آنها مشاهده کرد، گوشه ای از این پهنه وسیع است. حتی در زمینه مطالعات نظری هم تحقیقات و یافته های سینما و تلویزیون به طور موازی همچون دو رشته مجزا رشد کرده اند اما اغلب در درون حوزه هایی مشخص با هم پیوند یافته اند. البته مرور زمان هم بیشتر باعث پیوند این دو رسانه می شود.

ویدیوی دیجیتالی به سرعت در حال تکمیل شدن است و سیستم های پخش ماهواره ای در حال حاضر در تعدادی تالار سینما به آزمون گذاشته شده اند. شاید روزی برسد که فیلم و تلویزیون یکسر غیرقابل تمیز شوند و درون رسانه ی متکی بر «تصویر متحرک» واحدی حل شوند (تامپسون، ۱۳۸۴، ص ۱۲).

مهمترین حوزه مشترک سینما و تلویزیون در عرصه تولید، توانایی این دو رسانه در قصه گویی به یاری تصاویر متحرک است. تولید انبوه سریالها و فیلمهای تلویزیونی (که این دومی در اندک زمانی کوتاه در تلویزیون ایران، حداقل در نظر مدیرانش، به سرعت مقبول واقع شده است) برپایه گذشت بیش از صدسال از تاریخ سینما و تجربه انواع قصه گویی ها و نقل داستانها است که می توانند مخاطبان خود را به پای گیرنده های تلویزیونی نشانده و به مقدار وسع خود، احيانا تجربه ای متفاوت از آنچه زندگی حقیقی نامیده می شود را به نمایش گذارند.

"این در حالی است که امروزه حتی فیلمسازان خبری نیز حوادث واقعی را رنگ و لعاب دراماتیک می زنند و داستانی می کنند" (افخمی، ۱۳۷۹، ص ۸).

اما به نظر می رسد در سالهای اخیر، فیلمسازی داستانی بسیار سخت تر و مشکل تر از دهه های ابتدایی ظهور سینما است. زیرا همه چیزهای دیدنی و شنیدنی بارها و بارها از زاویه های مختلف نمایش داده شده است.

"نه تنها چارچوب های داستانی مصرف شده و تکراری به نظر می رسد بلکه اغلب جزییات قابل تصور هم تازگی ندارد و دچار استهلاک شده است" (افخمی، ۱۳۷۹، ص ۵).

بحران فیلمنامه که در این سالها بارها گفته و شنیده شده است بر مبنای این نکته ساده به راحتی قابل توجیه است که تعداد کانالها و سینما و دیگر راههای عرضه تولیدات تصویری آنقدر زیاد شده اند که هر کدام برای پرکردن زمانهای نمایش خود، هر موقعیت داستانی و هر ایده ای را که زمانی نو می نمود، آنقدر به نمایش گذاشته اند که چشم و گوش همه را پر کرده اند. ظهور و گسترش روزافزون بازیهای کامپیوتری و اینترنت نیز کار را برای رسانه های قصه گو سخت تر کرده است. این مشکل نه تنها در جامعه ما بلکه در کشور آمریکانیز که صاحب قویترین و پرفروش ترین سینمای جهان است به طور جد وجود دارد.



"در سال ۱۹۴۶ هر هفته نودمیلیون نفر در آمریکا به سینما می رفتند اما این رقم در سال ۲۰۰۰ به بیست و هفت میلیون نفر رسیده است" (کینگ، ۱۳۸۶، ص ۱۸).

این وضعیت در خود تلویزیون هم، کم و بیش به همین منوال قابل مشاهده است.

فیلم داستانی در برابر رقابت فیلم های مستند و مستند خبری زانومی زند و در حالی که جلب توجه تماشاگر به یک فیلم و یا سریال داستانی تازه، هر روز مشکل تر می شود، شبکه های اختصاصی فیلم مستند و خبری، انبوه تماشاگران را به خود جلب می کنند" (افخمی، ۱۳۷۹، ص ۶).

انبوه کتابهای آموزش فیلمنامه نویسی برای سینما و تلویزیون راه حلی است که عده ای از نظریه پردازان و فیلمنامه نویسان پیشنهاد می کنند. یعنی آموزش "اصول و قواعد" فیلمنامه نویسی. مشهورترین این کتابها که در محافل سینمایی از آن به عنوان "کتاب مقدس" نام برده می شود «چگونه فیلمنامه بنویسیم» نوشته سیدفیلداست که اولین چاپ آن در سال ۱۹۷۹ به بازار آمد.

فیلد مدعی است که یک فیلم دو ساعته باید ساختاری سه پرده ای داشته باشد. نقاط مجزاکننده ی این سه پرده عموماً "نقطه عطف" نامیده می شود و فیلد نقطه عطف را این طور تعریف می کند که: واقعه یا رویدادی که داستان را به قلاب می اندازد و آن را به جهت دیگری پرتاب می کند (تامپسون، ۱۳۸۴، ص ۵۴).

سید فیلد در جای جای این کتاب، استناد به فیلمهای ساخته شده مشهوری می کند که به زعم او، ساختارشان منطبق بر نظریه ای است که او آن را به طور کامل شرح می دهد.

اما نکته باریکتر از مو اینجاست که با وجود همه این کتابها، روز به روز مشکل نبود فیلمنامه خوب، بیشتر احساس می شود. دلیل آن هم به وضوح مشخص است: اگر این کتابها براساس فیلمهایی که سالها پیش

ساخته شده اند، قواعد و اصول را آموزش می دهند پس با گذشت این همه سال و دسترسی انبوه نویسندگان مبتدی و حرفه ای به این کتابها، دیگر نمی توان از این گونه تکنیکها استفاده کرد.

اگر گاهی قواعد و اصول می توانند پای بگیرند و خود را غالب بنمایانند، همچنان که برای تراژدی کلاسیک این چنین روی داد، این قواعد به سرعت در خود می شکنند و فرو می ریزند. بعد اشکال دیگر در جای دیگر فوران کرده، جاری شده، مهارناپذیر از پذیرش تعاریف مشخص می گریزند و برچسب های طبقه بندی را به خود نمی پذیرند (کریر، ۱۳۸۰، ص ۹۱).

نگارش این رساله هم متضمن یک موقعیت پارادوکسیکال است. از سویی این رساله شرح آن است که چگونه می توان از یک تمهید به ظاهر منسوخ شده، کارکردهای نو و تازه ایی به دست آورد تا همان ایده ها و موقعیت های بی شمار تصویر شده را جانی تازه بخشید. در عین حال ممکن است خود این رساله هم به سرنوشت کتابها و نوشته هایی که اشاره شد، دچار شود. پس ناگزیر باید هشدار داد که مبدا این نوشته، همچون یک اصل علمی گریزناپذیر تلقی شود زیرا ممکن است مطالب آن حتی در زمان نگارش هم کهنه شده باشند چه برسد به بعد از آن.

"در واقع، هیچ قانونی برای الهام بر ما حکم نمی راند، هیچ قاعده ای برای داستان پردازی ما را داستان پرداز نمی کند" (کریر، ۱۳۸۰، ص ۳).

## ۱-۱- طرح مساله

فلاش بک یک تمهید روایی است که در فیلم (همچنانکه در ادبیات) برای بازگشت زمانی به لحظه ای گذشته در زندگی یک کاراکتر و یا تاریخ و روایت آن لحظه به کارگرفته می شود. بنابراین آشکارترین

نشانه ی فلاش بکها این است که لحظه های ذهنی در درون آن روایت را تشکیل می دهند  
(هیوارد، ۱۳۸۱، ص ۲۱۸).

تاکید هیوارد بر لحظه های ذهنی در درون فلاش بک در تعریف بوردول و تامپسون از فلاش بک وجود  
ندارد.

"یک فلاش بک صرفاً بخشی از داستان است که طرح و توطئه آن را خارج از توالی زمانی نشان  
می دهد" (بوردول و تامپسون، ۱۳۷۷، ص ۷۹).

با این حال خود بوردول و تامپسون هم یادآوری می کنند که فلاش بکها معمولاً به مثابه ذهنیت روان دلیل  
وجودی می یابند اما ذکر این نکته را هم لازم می دانند که مادامی که در حال دیدن فلاش بکها هستیم،  
رویدادها تماماً از دیدگاه عینی عرضه خواهند شد (بوردول و تامپسون، ۱۳۷۷).

در نظر بسیاری از اهالی سینما، فلاش بک یک شیوه عمده روایت در نگارش فیلمنامه است. اما با وجود  
شهرت زیاد فلاش بک، تهیه کنندگان سینما کارآیی قابل اطمینانی برای آن قایل نیستند. چنانچه در بیشتر  
کتاب مرجع فیلمنامه نویسی (که اغلب آمریکایی هستند) در مورد استفاده از این روش به فیلمنامه نویسان  
هشدار داده شده است.

"نخست فلاش بکها را دراماتیزه کنید. ثانیاً از فلاش بک استفاده نکنید مگر اینکه در بیننده نیاز و تمایل به  
دانستن چیزی را ایجاد کرده باشید" (مک کی، ۱۳۸۲، ص ۲۲۴).

با این همه باز هم فیلمنامه نویسان این شیوه را در نوشته هایشان به کار می گیرند. چرا که بسیاری از  
فیلمنامه های کلاسیک و متاخر با استفاده شایسته از آنها موفق از آب در آمده اند. از این رو می توان گفت  
استفاده صحیح و مناسب از فلاش بک می تواند کمک به سزایی به غنای روایت بکند.

## ۱-۲- ضرورت و اهمیت پژوهش

سابقه استفاده از فلاش بک در فیلمهای داستانی به نخستین روزهای تاریخ سینما - دست کم به ۱۹۰۱ و فیلم «داستان یک جنایت» اثر «فردینان زکا» - می رسد ( هیوارد، ۱۳۸۱).

اگر بخواهیم سیاهه ای از فیلمهای تاریخ سینما را که در آنها فلاش بک به عنوان یک تمهید روایتی به کار رفته است تهیه کنیم، به لیست بلند بالایی خواهیم رسید. حتی اگر چند معیار ارزش گذاری را نیز به کار بریم باز هم فیلمهای زیادی باید مورد بررسی قرار گیرند. و این به آن معنا است که از اولین روزهای پیدایش سینما تا اکنون فلاش بک یک تکیه گاه مطمئن در روایت فیلمهای داستانی بوده است. علی رغم ذهنیت منفی که چند دهه پیش در مورد استفاده از فلاش بک بوجود آمد و اغلب دست اندرکاران سینما آن را دستمایه تازه کارها می دانستند اما استفاده های متفاوت از فلاش بک در فیلمهای اروپایی و به دنبال آن جریان رنسانس هالیوود باعث شد که امروزه نویسندگان به این بیندیشند که برای استفاده از فلاش بک حتما باید ساختار نو و فکرهای تازه به کار برند.

اما این تمهید فراوان استفاده شده چندان مورد تحلیل و نقد قرار نگرفته است. در حالی که توجه به آن راهی برای رخنه در گستره عظیم تاریخ فیلمهای داستانی و روشی برای مطالعه تاریخ زیبایی شناسی روایت در فیلمهای داستانی است. مطالعه فلاش بک نه تنها راهی برای مطالعه سیر پیشرفت قالبهای فیلم بلکه راهی برای مشاهده چگونگی به کار گیری مفاهیم توسط قالبهای فیلم و تجسم ایده ها است.

## ۱-۳- اهداف پژوهش

هدف از این پژوهش بررسی توانمندیها و مقتضیات استفاده از تمهید فلاش بک در روایت فیلمهای داستانی است. ضمن این بررسی گونه های مختلف استفاده از فلاش بک در فیلمهای داستانی مرور خواهد شد و به کارکردهای که امروزه فلاش بک می تواند در خلق معانی داشته باشد نیز اشاره خواهد شد.

یافته های این پژوهش به سازندگان فیلمهای داستانی (چه تلویزیونی و چه سینمایی) جهت نوآوری فرمی کمک خواهد نمود. به عبارت بهتر سازندگان این گونه فیلمها (اعم از نویسندگان و کارگردانان) پی خواهند برد که فلاش بک فرصتی است برای آنکه در ضمن خلق ساختاری نو معانی مورد نظر را نیز سامان بخشند.

#### ۱-۴- سوالات پژوهش

- ۱- آیا فلاش بک می تواند ارزش زمان گذشته را با زمان حال یکسان نماید؟
- ۲- آیا فلاش بک می تواند در دل داستان اصلی فیلم داستان جدیدی روایت کند؟
- ۳- آیا فلاش بک می تواند با ساختاری که ایجاد می کند معانی جدیدی در فیلم خلق کند؟

#### ۱-۵- فرضیه های پژوهش

فلاش بک می تواند از طریق تغییر در روابط علت و معلولی روایتی نو از فیلمنامه بسازد.

#### ۱-۶- تعریف مفاهیم

- روایت: روایت عبارت است از زنجیره ای از رویدادهای علی واقع در زمان و فضا (بوردول و تامپسون، ۱۳۷۳).

- پلات ( طرح ): نقل حوادث است با تکیه بر موجبیت و روابط علت و معلول (فورستر، ۱۳۶۹).

- فرم: سیستم فراگیر حاکم بر روابط بین عناصر که در یک فیلم توسط بیننده درک می شود (بوردول و تامپسون، ۱۳۷۷).

- سبک : عبارت است از آن سیستم فرمال فیلم که تکنیکهای استفاده شده در فیلم را سامان می دهد  
( بوردول و تامپسون، ۱۳۷۳).

- ساختار : همه اجزا و عناصری که در ارتباط متقابل با یکدیگر و با کلیت ساختی بزرگتر قرار دارند و بدون هیچ یک از این اجزا معنایی ندارند ( علوی مقدم، ۱۳۸۱).

#### ۱-۷- روش پژوهش

در پژوهش پیش رو از روش اسنادی یا کتابخانه ای در جمع آوری اطلاعات استفاده شده است. در این پژوهش علاوه بر کتب فارسی از اطلاعاتی که در فضای مجازی اینترنت در اختیار هر پژوهشگری قرار دارد نیز استفاده شده است.

## فصل دوم

### یافته های پژوهش

چندگویی، تن زن و اسرار جوی	با دلم گفتم که ای بسیار گوی
می بسوزم گر نمی گویم سخن	گفت غرق آتشم عییم مکن
چون توانم بود یک ساعت خموش	بحر جانم می زند صدگونه جوش
خویش را مشغول می دارم بدین	بر کسی فخری نمی آورم بدین

(عطارنیشابوری، ۱۳۴۲، ص ۲۵۵)

## ۲-۱- روایت و زمان

### ۲-۱-۱- داستان

داستان از زمانی متولد شد که انسان بوجود آمد و تا زمانی که انسان هست، داستان نیز خواهد بود. نیاز گوش فرا سپردن به داستان، نیازی است بسیار طبیعی و همیشه ارضا نشده. تمامی ملت ها در تمامی روزگاران، آرزوی داشتن و شنیدن بهترین داستانها را داشته اند، زیرا که خود از داستان بر آمده اند. آنها با داستانها همذات پنداری می کنند و هویت می یابند. داستان نه تنها پربارترین و شایعترین فرم هنری است بلکه رقیبی جدی برای دیگر فعالیتهای ما-کار، بازی، خوردن غذا، ورزش- نیز هست. ما به همان اندازه که می خوابیم، گوینده و شنونده داستانییم - و تازه در خواب نیز به رویا فرو می رویم.



" اگر از شکل مجسمه انسان نناندرتال قضاوت کنیم باید بگوییم که او نیز به داستان گوش می داد  
است" (فورستر، ۱۳۶۹، ص ۳۲).

امروزه هم ، همانند گذشته نیاز به حضور داستان گو ، همچون نیاز به حضور کشاورز یا نانواست. نه پیش  
و نه کم . در واقع هنرهای داستان گو به نخستین منبع الهام بشر که در جستجوی نظم و شناخت زندگی  
است، بدل شده اند .

" همه چیز داستان است ، حتی تاریخ. همه چیز حکایت می شود ، همچون رشته ای از اعمال پیاپی"  
( کریر، ۱۳۸۰، ص ۱۴۳).

هیچ چیز بهتر از سرگذشت شهرزاد، نمی تواند اهمیت هنر قصه گویی را نشان بدهد. ادامه زندگی او در هر  
شب مدیون قصه های جذابی است که برای پادشاه نقل می کند .

" شهرزاد به این جهت از مرگ نجات یافت که می دانست سلاح انتظار را چگونه به کار برد و این تنها  
سلاح ادبی است که بر جباران و وحشیان کارگر می افتد" (فورستر، ۱۳۶۹، ص ۳۲).

داستان که زمانی آنچنان معجزه آسا دیده می شد که به خارج از کھکشان ها ( به خدایان) منسوب می شد،  
امروزه حاکم مطلق اکثر وسایل ارتباط جمعی است . تمام فیلم ها ، رمانها و نمایشنامه های خوب با ارائه  
مدل تازه ای از زندگی که از معنایی عاطفی و تاثیر گذار نیرو می گیرد، علاوه بر سرگرم کردن مخاطبان  
خود، آنها را در جستجوی واقعیت به پیش می برند .

سینما و همچنین تئاتر (اما به ویژه سینما) به طرزی ظریف و ناشناخته به شکلی از روایت یا به بیان  
دیگر، داستان وابسته است. این داستان می تواند کند یا سریع باشد. ساده، درونی و یا پر از جنب و  
جوش بیرونی باشد. خطی ساده یا دارای خطوط بسیار و درهم باشد. اما به هر ترتیب باید حکایتی را

نقل کند و به همین خاطر است که ما آن را دنبال می کنیم (کریر، ۱۳۸۰، صص ۲۸-۲۷).

ما همه چون شوهر شهرزادیم و می خواهیم بدانیم که بعد چه خواهد شد؟ این مساله عمومیت دارد و به همین جهت است که ستون فقرات فیلم باید داستان باشد.

"فیلمنامه نویسی، عمدتاً و در اکثر مواقع چیزی نیست جز طراحی و تنظیم یک داستان" (موریتز، ۱۳۸۴، ص ۸).

اما داستان چیست؟ اگر ابتدا آن را از پیرایه های زیبایی که بر او گرد آمده دور کنیم به چه خواهیم رسید؟ "داستان نقل وقایع است به ترتیب زمانی- در مثل، ناهار پس از چاشت و سه شنبه پس از دوشنبه و تباهی پس از مرگ می آید و بر همین منوال" (فورستر، ۱۳۶۹، ص ۳۳).

داستان باید شروع داشته باشد، شخصیت ها و کنش نمایشی که شخصیت ها گرد آن جمع آیند و یا به واسطه ی آن در مقابل یکدیگر قرار گیرند و بعد رویدادها و وقایع غافلگیر کننده بیاید. و در این میان کسی باید باشد که سرنوشتش برای خواننده (و بیننده) جالب باشد. اگر مخاطب درگیر داستان شود، باقی دنیا را فراموش می کند و دو ساعتی را با این داستان زندگی می کند. در آن غرق می شود و یا با آن در می آمیزد و در میان تعلیق های آن حیران و سرگردان می ماند. بعد از آن مخاطب می خواهد پایان را بداند.

"داستانی که واقعا داستان باشد باید واجد یک ویژگی باشد: شنونده را برآن دارد که بخواهد بداند چه پیش خواهد آمد و برعکس ناقص است اگر کاری کند که خواننده نخواهد بداند که بعد چه خواهد شد" (فورستر، ۱۳۶۹، ص ۳۳).

زندگی روزانه نیز سرشار از حس زمان است. ما فکر می کنیم که واقعه ای پیش یا پس از واقعه ای دیگر رخ می دهد. این اندیشه ها اغلب در ذهن ما هست و بیشتر گفتار و رفتار ما از همین اندیشه ناشی می شود. اساساً زمان از بدیهی ترین و متقن ترین دریافت های آدمی به نظر می رسد، لیکن همین که از سر جدیت درصدد کشف حقیقت آن برآیم با تاریک ترین راز عالم مواجه می شویم. دعوای فلاسفه و فیزیکدانها بر

سر عینیت یا ذهنیت زمان نیز از همینجا شروع می شود. اما اگر بخواهیم بدون توجه به این دعوها به زمان مذاقه کنیم باید بپذیریم که زمان اصیل و حقیقی (نه زمان ساعت و کورنومتر) امری فردی است که خود را در تشویق و دغدغه آینده ظاهر می کند و این زمان وجود پیدا نمی کند مگر آنکه احساس یا ادارک شود.

"زمان فی نفسه موجودی نیست که قابل لمس و قابل تصور باشد. زمان یک حالت وجود مخصوص به من است که خود را در آزادی و اختیار من در برابر آنچه می توانم بشوم (و هنوز نشده ام) ظاهر می سازد" (جمادی، ۱۳۷۷، ص ۱۸).

اما آیا همه زندگی ما در سایه زمان معنا می یابد؟

"علاوه بر زمان چیز دیگری هم در زندگی هست. چیزی که می توان آن را ارزش خواند؛ چیزی که نه برحسب دقایق و ساعات، بلکه برحسب شدت (Intensity) سنجیده می شود" (فورستر، ۱۳۶۹، ص ۳۴). بنابراین زندگی روزمره در اصل هرچه باشد، از دو زندگی تشکیل شده است. زندگی در قالب زمان و زندگی در قالب ارزش ها- و رفتار ما نیز مبین تابعیتی است دوگانه.

فیلم نیز همین تابعیت دو گانه را رعایت می کند. با این تفاوت که در آن تبعیت از زمان ضروری است. چون هیچ فیلمی بی آن نمی تواند ساخته شود. حال آنکه در زندگی روزمره این تابعیت ممکن است ضروری نباشد. تجربه بعضی از عرفا حاکی از این است که اشتباه است اگر بگوییم سه شنبه متعاقب دوشنبه و یا فنا پس از مرگ می آید. برای انسان همیشه امکان این است که وجود زمان را در زندگی روزمره خویش انکار کند.

"نه خاطره و نه انتظار، هیچیک علاقه ای به عجزه زمان ندارد و همه خیالپردازان و هنرمندان و عشاق تا حدی از سلطه استبداد او در امان اند" (فورستر، ۱۳۶۹، ص ۳۴).

اما فیلمساز (یا فیلمنامه نویس) هرگز نمی تواند وجود زمان را دریافت فیلم خویش نادیده بگیرد چون او باید به رشته داستان خود بچسبد و این رشته بی پایان را از دست نهد و گرنه معقول نخواهد بود. در فیلم همیشه یک ساعت وجود دارد. نویسنده (و یا فیلمساز) ممکن است از این ساعتی که وجود دارد خوشش نیاید. چنانچه تارانتینو در «داستان عامه پسند» با زیرکی بسیار جای عقربه های ساعت را تغییر می دهد. در ابتدای این فیلم شاهد گفتگوی یک پسر و دختر بر سر دزدی از رستوران هستیم. تیتراژ فیلم که تمام می شود، جولز و وینسنت را می بینیم که ساعتی قبل در حال رفتن به خانه برت برای به دست آوردن آن کیف مرموز هستند. پس از کشت و کشتاری که در آنجا صورت می گیرد فیلمساز قسمتی از ماجرا (کشته شدن پسر سپاهپوست، تلاش برای محو آثار جنایت و سر زدن به همان رستوران اول فیلم و مواجهه با آن پسر و دختر) را حذف می کند تا در انتهای فیلم آن را روایت کند.

آلخاندرو گونزالس ایناریتو فیلمسازی است که خواسته زمان را از کار خود حذف کند و البته ناکام مانده است. «بیست و یک گرم» از «داستان عامه پسند» و «به یاد آر» فراتر رفته و ساعت فیلمش را به کلی خرد کرده است. آن هم به امید آنکه فیلمش به کلی از سلطه زمان رهایی یابد و محتوای آن را بر حسب ارزش ها بیان کند. کوشش فایده ای نداشته است چون فیلمی که یکسر از قید زمان آزاد شود دیگر نمی تواند چیزی را بیان کند. تماشاگر پیش از آنکه درگیر فیلم و شخصیت های آن شود در پی آن است که بفهمد صحنه ایی که پیش رویش است قبل از صحنه قبلی بوده یا بعد از دو صحنه قبل تر و این یعنی اینکه تماشاگر به تنها چیزی که نگاه نمی کند خود فیلم است.

به تعبیر ارسطو در «فن شعر» داستان از سه بخش تشکیل شده: «شروع» که آشفتگی زندگی شخصیت را معرفی کرده و داستان را به راه می اندازد. بخش «میانه» کنش پیشرونده را ارایه می دهد که مجموعه ای از