

روایت‌های سه‌گانه از میدان نبرد؛

از جنگ چه می‌خواهی بگویی؟

دسته بندی سینمای جنگ به سه گونه مشخص

در این میان، برای درک و تحلیل بهتر این منظومه متکثر، می‌توان سینمای جنگ را در سه گونه‌ی مشخص و البته هم‌پوشان دسته‌بندی کرد: سینمای جنگ تجاری که با بهره‌گیری از زبان بازار، به دنبال جذب تماشاگر است؛ سینمای جنگ هنری که با تأکید بر تأمل، زبان فرمی، و تجربه‌ی انسان در بحران ساخته می‌شود؛ و سینمای جنگ عقیدتی - حماسی که کارکردش بیش از هر چیز بازتاب و تثبیت یک گفتمان ایمانی یا ایدئولوژیک در دل روایت جنگی است. این دسته‌بندی، راهی‌ست برای دیدن تفاوت‌هایی که اغلب در دل شباهت‌های سطحی پنهان می‌مانند، و امکانی‌ست برای فهم اینکه هر فیلم جنگی، پیش از هر چیز، پاسخی‌ست به این پرسش: از جنگ چه می‌خواهی بگویی؟

سینمای جنگ تجاری، گونه‌ای از سینماست که جوهره‌ی خود را نه از تاریخ، نه از ایدئولوژی، بلکه از منطق سرگرمی و جذب تماشاگر می‌گیرد. این جا جنگ نه یک فاجعه انسانی، بلکه بستری بصری و دراماتیک برای ساخت یک محصول پرفروش است؛ تجربه‌ای آمیخته با آدرنالین، تعلیق و جلوه‌های خیره‌کننده که هدفش نه درک حقیقت، بلکه خلق تجربه‌ای هیجان‌انگیز در سالن سینماست. چنین سینمایی، همچون ژانر اکشن، بیش از آن که به درون شخصیت‌ها نفوذ کند، آن‌ها را در صحنه‌های پرتحرک، موقعیت‌های بحران‌زده، و انتخاب‌های قاطع به تصویر می‌کشد. روایت‌ها اغلب ساده و خطی‌اند، محور بر فرد است و مخاطب با یک قهرمان همراه می‌شود که باید زنده بماند، بجنگد، نجات دهد یا انتقام بگیرد.

این رویکرد در سطح جهانی با فیلم‌هایی چون نجات سرباز رایان و... شناخته می‌شود؛ آثاری که با تکنولوژی بالا، ریتم تند و تأکید بر جزئیات فنی صحنه‌های نبرد، بیش از آن که دغدغه‌ی تفکر داشته باشند، در پی غرق کردن تماشاگر در یک تجربه سینمایی مهیج‌اند. در سینمای ایران، اگرچه ظرفیت‌های تکنیکی و بودجه‌ای بسیار محدودتر است، اما فیلم «دوئل» ساخته‌ی احمد رضا درویش، بی‌تردید شاخص‌ترین تلاش برای نزدیک شدن به سینمای جنگ تجاری به‌شمار می‌رود. فیلمی با مقیاسی بزرگ، تیم تولید گسترده، طراحی صحنه‌های پیچیده، استفاده چشم‌گیر از جلوه‌های ویژه بصری و تدوینی سریع و نفس‌گیر

سینمای جنگ، برخلاف ظاهر یک‌دست و فریبنده‌اش که معمولاً با صداهای مهیب گلوله، انفجار، آتش و حرکت نظامیان در قاب‌های دودآلود شناخته می‌شود، در لایه‌های درونی خود تنوعی پیچیده، چندلایه و گاه متناقض را دربرمی‌گیرد. آن چه از بیرون به‌عنوان یک ژانر همگون دیده می‌شود، در واقع عرصه‌ای است از برخورد رویدادهای فرمی، گفتمانی و ایدئولوژیک که هر کدام تلاش دارند معنایی متفاوت از جنگ، انسان و حقیقت به مخاطب ارائه دهند. از یک سو، فیلم‌هایی با تکنیک‌های اغواگرانه، ساختارهای خطی و قهرمان محوری، جنگ را به بستری برای سرگرمی، هیجان و فروش تبدیل می‌کنند. در این آثار، انفجارها بخشی از طراحی بصری‌اند، قهرمانان بلامنازع‌اند، و تقابل‌ها شفاف و یک‌سویه‌اند.

در سوی دیگر، آثاری قرار دارند که با تأمل، کندی و تمرکز بر تجربه زیسته‌ی انسان‌ها، به جای تصویر بیرونی نبرد، به کاوش در دنیای درونی شخصیت‌ها می‌پردازند. این‌ها فیلم‌هایی هستند که جنگ را نه به‌مثابه نبردی میان کشورها، بلکه چون آزمونی درونی میان ترس و ایمان، اخلاق و وظیفه، یا خود و دیگری بازنمایی می‌کنند. همچنین در گونه‌های دیگر از این طیف، جنگ نه یک موقعیت انسانی، بلکه حقیقتی عقیدتی و آرمانی است؛ روایتی از ایمان، جهاد، شهادت و معنا که در آن، مرگ نه پایان، بلکه آغاز رستگاری است.