

## فانتزی سرگرم‌کننده



«آزمایشگاه» فانتزی خوش ساختی است که توانسته مفهوم سرگرمی را به‌عنوان یکی از خاصیت‌های سینما به آن بازگرداند و این همان رسالت بسیار مهمی است که سینما نتوانسته در سالیان اخیر بدان پایبند باشد. اما چرا باید آزمایشگاه را یک فانتزی سرگرم‌کننده خوب بنامیم؟

171&#171;آزمایشگاه» فانتزی خوش ساختی است که توانسته مفهوم سرگرمی را به‌عنوان یکی از خاصیت‌های سینما به آن بازگرداند و این همان رسالت بسیار مهمی است که سینما نتوانسته در سالیان اخیر بدان پایبند باشد. اما چرا باید آزمایشگاه را یک فانتزی سرگرم‌کننده خوب بنامیم؟

جهانی که آزمایشگاه برای ما ترسیم می‌کند، جهانی فرم‌گراست که با کاراکترهایی فرم‌پذیر، حالاتی را به انجام می‌رساند که اولاً ضرورت انجامش برای مخاطب توجیه‌پذیر است، ثانیاً در تداوم آن حالات، انشعابات داستانی فراوانی قرار می‌گیرد و ثالثاً پایانی دارد که کلیشه‌ای نیست و البته با سر و بدن قصه، همخوانی دارد.

دلیل دیگر این مدعا به فرم روایت برمی‌گردد؛ یک داستان با ضرباهنگی تند که این شدت، هم در دیالوگ‌گویی خود را نشان می‌دهد و هم در اکت‌های کاراکترهای فراوانش. این وارونگی از دیالوگ به اکت و هارمونی دوست داشتنی و با تأنی آن، نه‌تنها مخاطب را خسته نمی‌کند بلکه او را از مناسبات چندبعدی فیلم دور نگه نمی‌دارد. این شتاب سریع که در چند فیلم اکران‌شده سال 91 نیز به کار رفته بود هیچ‌گاه تا این اندازه موفق نشده بود خود را با اجرا وفق دهد و این مزیت گرانبهایی است که آزمایشگاه از آن برخوردار است.

کاراکترهای آزمایشگاه، انسان‌هایی شناسنامه‌دار هستند که در اکثر مواقع به شناسه روحی و اخلاقی خود وفادار می‌مانند. رگه‌های استوار اما پنهانی عشق نیلوفر به قهرمان می‌تواند نتیجه سکانس پایانی را برای ما قابل باور کند، اخلاقیات پدر نیلوفر در سکانس ابتدایی فیلم، می‌تواند تصمیم نابخردانه او در انتهای فیلم را نتیجه دهد و... نکته مهم اینجاست که این روحیات، هیچ‌گاه در مسیر کلیشه حرکت نکرده، به‌گونه‌ای که ما از ابتدای فیلم و با توجه به این روحیات بتوانیم پایان هر یک از روابط انسانی و اخلاقی در فیلم را حدس بزنیم.

اما آنچه سبب می‌شود مخاطب بتواند با این به بار نشینی روحیات کاراکترها ارتباط برقرار کند انشعابات است که از روحیات هر یک از کاراکترها حاصل شده است. به‌عنوان مثال شخصیتی مانند سپهر به‌عنوان لیدر دسیسه‌های رخ داده در فیلم، در قامت شخصیت نه چندان زیرکی نشان داده می‌شود که بر همین مینا، دسیسه‌های او فاقد زیرکی تمام عیار است. در همین شخصیت، ما دسیسه‌چینی را در اشکال مختلف می‌بینیم که اگر بخواهیم تعداد آن را دسته‌بندی کنیم شاید به چرخشی معادل 7 یا 8 دسیسه برسیم؛ دسایسی غیرتکراری و کارآمد که هر یک از آنها به تنهایی می‌تواند روال داستان را به فضاهایی جدید بکشد.

همین اتفاق با شدتی کم‌رنگ‌تر برای دیگر کاراکترها نیز رخ می‌دهد. آبخور تمامی این اتفاقات خوب در فیلمنامه کارشده خلاصه می‌شود؛ فیلمنامه‌ای که کاراکترهای مختلف با روحیات متفاوتی را در خود ادغام کرده و با توجه به روحیات هر یک از آنها، دست به ترسیم فضاهایی زده که متنوع، کارآمد و همگام با پیشبرد مسیر قصه در روال بکر خود است. دیالوگ‌نویسی روان و پرمغز فیلمنامه به همراه بازی بسیار خوب بازیگران، تدوین خطی و تقریباً بی‌نقص فیلم به همراه موسیقی خوب از دیگر نکات قابل توجهی است که آزمایشگاه موفقیت خود را مدیون آنها می‌داند.