کار خوب

یک دلیل خوب بیار و بمیر

■ امیر افشار

◁ خودش می‌گوید که داستانش ساده است. داستان سربازی که مدت‌زمانی طولانی از کشور و زندگی‌اش دور بوده و حالا نه به درد زندگی می‌خورد، نه به‌درد تمدن. من هم عقیده دارم که داستانش ساده است. فقط مسأله این‌جاست که این داستان را زیاد ساده تعریف نمی‌کند. درواقع اصلاً تعریف نمی‌کند، آن را به‌خاطر می‌آورد. به‌همین‌دلیل شاید در نیمه‌های فیلم تصمیم بگیرید که دیگر ادامه ندهید یا شاید برای متوجه‌شدن ماجرا تا آخر با آن درگیر باشید، حتی شاید در پایان فیلم، اگر آن را چند بار نیز دیده باشید، باز هم فراموش کنید که چه صحنه‌ای را قبل و چه صحنه‌هایی را بعد دیده‌اید.

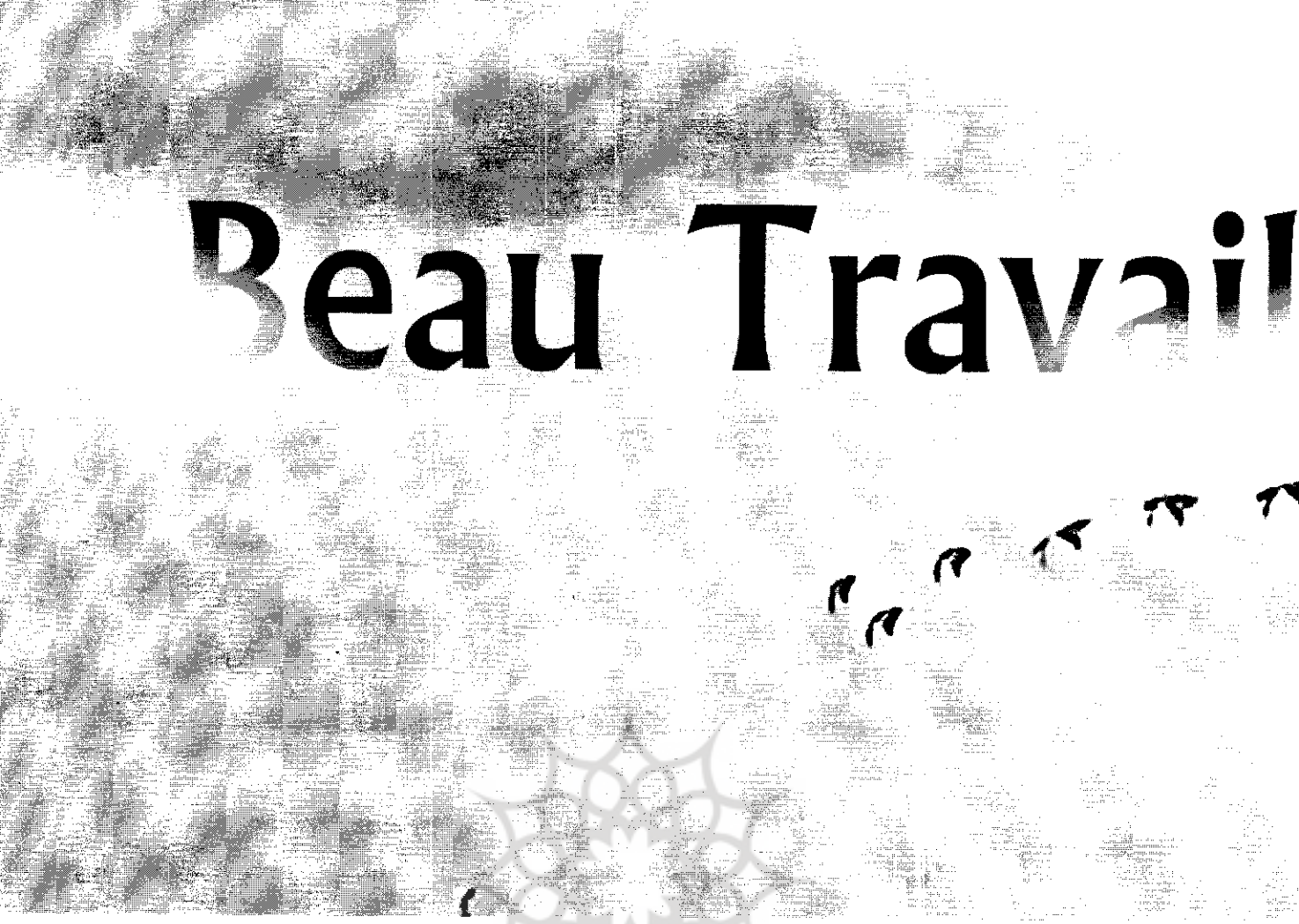
احتمال دارد که چیزی از منطق فیلم دستگیرتان نشود. چون اصلاً قرار نیست چیزی روایت شود. فقط قرار است که ماجرا پروسهٔ یادآوری ذهنی یک انسان را به روش خودش در مدیوم سینما تجربه کنیم.

در این‌جا قصد داریم بدون ارزش‌گذاری این‌که فیلم موفق بوده و یا در این تجربه شکست خورده، سعی کنیم ببینیم در آن‌چه اتفاقاتی رخ داده است. چراکه جدای از خوبی یا بدی این اثر، فیلم از حیث بعضی موارد، با آثار روایی دیگری که تجربه کرده‌ایم، تفاوت دارد.

اولین چیزی که به‌عنوان یک شگرد در فیلم جلوه‌گر می‌شود، در همان اولین صحنهٔ فیلم مشاهده می‌شود: همنشینی نامتجانس ولی قابل تأمل عناصر تشکیل‌دهندهٔ صحنه یعنی صدا و تصویر.

کلر دنی سعی کرده با ابزاری مشخص و متعارف در جایگاه مصرفی‌شان، کولاژی سینمایی را در صحنه‌هایی خاص فراهم آورد و تقریباً در هر جایی که توانسته از صدای خارج تصویر به‌عنوان یک ابزار برای آشنایی‌زدایی استفاده کرده و آن را در موقعیتی نسبت به تصویر قرار داده که نتیجه یک ساختار نامعمول و غریب باشد. مثلاً بیش‌تر موسیقی‌های استفاده‌شده در فیلم با تصویرشان همخوان نیستند. انگار که قرار است دربارهٔ هر چیزی به دوگانگی و تناقض آن نیز بیندیشیم.

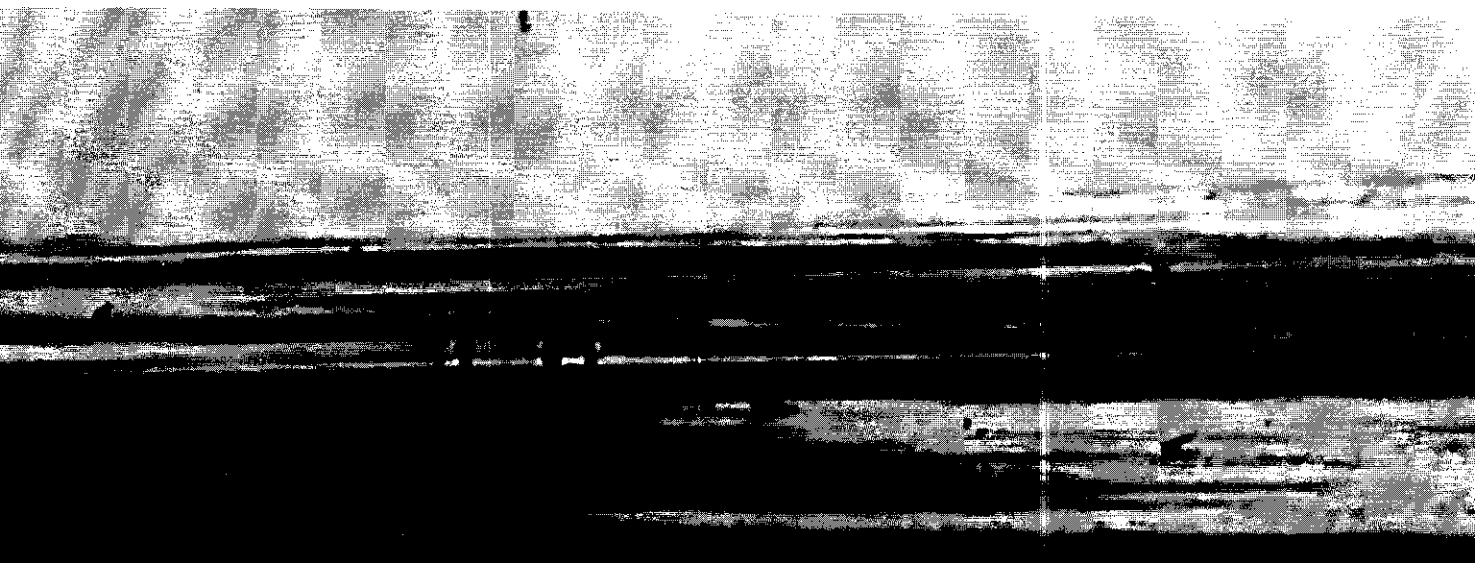
Beau Travail



در نمای اول فیلم در همان ابتدا نمایی از یک صفحهٔ نقاشی‌شده را می‌بینیم و صدای سربازانی را می‌شنویم که سرودی را به شکل دسته‌جمعی زمزمه می‌کنند و در تصویر نیز بر سر قله‌های نقاشی‌شده می‌توان سربازانی مسلح را تشخیص داد که پرچمی را حمل می‌کنند، یعنی عملاً از یک نقاشی به‌جای صحنهٔ واقعی سربازان فرانسوی در حال خواندن سرود استفاده شده است. البته اگر این ایده در این اندازه باقی می‌ماند، هرگز امکان نداشت که بتوانیم از آن به معنی یک استراتژی در جهت ساخت یک کولاژ سینمایی نام ببریم. ولی دقیقاً صحنهٔ بعدی فیلم این امکان را به بیننده می‌دهد که تصمیم بگیرد قرار نیست با فیلمی سرراست روبه‌رو باشد. همه‌چیز به‌عنوان یک عنصر در چیدمان این کولاژ به مفهومی متفاوت از مفهوم و مصرف متعارف‌اش استفاده شده است. این دوگانگی همان چیزی‌ست که فیلمساز برای جلوهٔ تناقض‌ها، ابهام‌ها و پراکندگی‌های ذهنی و درونی شخصیت اصلی‌اش به آن احتیاج دارد. این استراتژی را می‌توان به شکل و روش‌های دیگر نیز در فیلم دنبال کرد که آن‌ها را بررسی خواهیم کرد.

حال صحنهٔ بعد از سکانس سرود افتتاحیهٔ سربازان فرانسوی را پیگیری کنیم. در این صحنه یک دختر عرب سیاه‌پوست را در نمایی نزدیک می‌بینیم که رو به دوربین بوسه‌ای را با صدای بلند می‌فرستد. ولی این صدای بوسهٔ او نیست. این صدا درواقع آغاز ترانه‌ای‌ست به همین نام از «تارکان» خوانندهٔ ترک. حالا نمای کامل‌تری از صحنه را می‌بینیم. صحنه این است: تعدادی سرباز فرانسوی با لباس فرم با زنان و دختران عرب با لباس محلی و حتی با ظاهری متفاوت و در مواردی عجیب با یک آهنگ ترکی می‌رقصند؛ آن هم رقصی که مناسب این مدل آهنگ نیست و بعدها در طول فیلم خواهیم دید که با آهنگ‌هایی به سبک‌های متفاوت نیز، آن‌ها به همین شکل می‌رقصند.

بیش‌تر دست‌کاری‌های فیلمساز در القای ایدهٔ همنشینی نامتجانس صدا و تصویر مربوط به موسیقی است. ولی



روش‌های دیگری نیز در این استراتژی استفاده شده است. مثلاً حذف صدای تصویر در زمان رقص دختر عرب (راحل) همراه با تغییر در تونالیتهٔ رنگ که شکلی از تجسم ذهنی شخصیت اصلی (گالوپ) از اوست. در بعضی مواقع دیگر نیز باند صدای فیلم کاملاً بسته است و این اتفاق با شگفتی در صحنه‌هایی رخ داده که باند صدای فیلم قطعاً مرکز توجه اصلی صحنه نیست و اصلاً شاید مهم نباشد که ما صدای آن صحنه را نشنویم، تا این حد که احتمال دارد در ابتدا اشتباهاً فکر کنید صدای تلویزیون را خیلی کم کرده‌اید!

این استراتژی زمانی قوت می‌گیرد که بخواهیم روند اتصال صحنه‌ها و تصاویر را به یکدیگر، و بسط روایت فیلم را بررسی کنیم. چراکه مدل روایی فیلم است که آن را چنین غریب و نامعمول ساخته. موضوع از این قرار است که تصاویر، نه براساس یک ساختار روایی داستانی، که برحسب تداعی لحظه‌ای عناصر هر تصویر و تکرار آن‌ها در نما یا تصویر بعدی پشت سر هم ردیف شده‌اند و به‌همین‌دلیل است که درنهایت نمی‌شود داستان را در بیش‌تر از یک خط تعریف کرد. چراکه منطق فیلم تعریف یک داستان نیست. بلکه فیلم قسمت‌هایی از یک یادآوری‌ست، در ذهنی که دیگر برای چیزی اهمیتی قائل نیست. روایت سعی نمی‌کند که بیننده را در جریان اوضاع و احوال قرار دهد. چراکه آن‌چه می‌بینیم، تداعی ذهنی شخصیت اصلی فیلم است و منطق آن این است که چیزهایی را به‌خاطر می‌آورد که همیشه در ذهنش وجود داشته و سال‌هاست که با آن‌ها زندگی کرده است. روایت هیچ تلاشی نمی‌کند توضیح دهد این آدم‌ها چه کسانی هستند، اصلاً در کجا مستقرند و دارند این‌جا در این صحرای خالی چه می‌کنند و برای چه‌کاری آماده می‌شوند؟ چراکه این چیزها در ذهن شخصیت اصلی فیلم یعنی «گالوپ»، بدیهی فرض شده است. یا مثلاً این دختر عرب - راحل - کیست؟ رابطهٔ او و گالوپ چگونه است و درنهایت این ارتباط چه می‌شود؟ ما تقریباً هیچ‌چیز نمی‌دانیم. حتی یک نما در فیلم نیز نداریم که این دو نفر با هم حرف بزنند و نتیجه این‌که در فیلم تداعی‌هایی هم‌سنگ فقط تکرار می‌شوند: هیچ‌چیز پیش نمی‌رود. فقط خاطره‌هایی دیگر مرور می‌شود. برای مثال یکی از سکانس‌های فیلم را کامل بررسی می‌کنیم:

کارگردان: کلر دنی.
تهیه‌کننده: پاتریک گرانپره.
نویسندگان: کلر دنی - ژان‌پل فارژو
بازیگران: دنی لاوان [گالوپ] میشل سابور [برونو فورسیته] گره‌گوآر کالین [جیل سنیتنا]
محصول فرانسه، ۹۰ دقیقه.

۱. سکانس با رقص راحل آغاز می‌شود. صدای اصلی سالن رقص قطع شده است و راحل با لباس سفید تنها نقطهٔ مورد توجه تصویر است. (A)

۲. در صحنهٔ بعدی گالوپ در زمان حال در اتاقش دارد یک لباس مشکی را اتو می‌زند. صدای تصویر همچنان خاموش است و صحنهٔ قبلی تصویر ذهنی گالوپ است که مجسم شده است و حذف صدای تصویر آن را واضح‌تر نیز کرده است. (B)

۳. بلافاصله تمرین‌های نظامی سربازان را می‌بینیم و سپس رخت‌پهن کردن سربازان را و لباس‌هایی که شسته شده است و بعد اتوکردن لباس‌ها توسط سربازان با نظارت گالوپ را می‌بینیم. یعنی عمل اتوکردن لباس توسط گالوپ توجیهی می‌شود که ما با ذهن او به این قسمت از خاطرات او در گذشته بیاییم. (C)

۴. صحنهٔ بعدی راحل را در حال پهن‌کردن لباس‌هایی زنانه بر روی بند نشان می‌دهد و گالوپ به کمک‌اش می‌آید. حالا عمل پهن‌کردن لباس‌های شسته‌شده بر روی بند از صحنهٔ قبل ما را به خط روایی راحل در حال انجام همان عمل وصل می‌کند. (D)

۵. دوباره لباس‌های سربازان بر روی بند که خشک شده‌اند و سپس جمع‌آوری لباس‌ها توسط سربازان (C).

۶. بازگشت به زمان حال و اتاق گالوپ: او هنوز دارد لباس مشکی‌اش را اتو می‌زند. (B)

۷. باز راحل را در حال رقص (بدون صدا) مشاهده می‌کنیم. (A)

اگر به ساختار این سکانس دقت کنید، منطق کلی مواجهه با فیلم را درمی‌یابید. جدای از آن، این سکانس نظم هندسی کاملی دارد که باعث می‌شود شفافیت این منطق واضح‌تر شود:

A B C D C B A

حالا شاید بهتر بتوانید دربارهٔ استراتژی کولاژ سینمایی این اثر نتیجه‌گیری کنید. همان‌طورکه دیدید صحنه‌ها نه در جای منطقی خودشان که براساس عنصر تکرارشوندهٔ هر صحنه، همچون لحافی چهل‌تکه به‌هم دوخته شده‌اند.

به‌سختی بشود شرایط بسط داستان را به‌شکلی واقعی تعریف کرد. مسیر حرکت فیلم و چیدمان سکانس‌ها منطبق با مدل‌هایی نیست که از یک فیلم داستانی سراغ داریم. تا جایی که اصلاً شاید نتوان چیزی به‌نام داستان را به فیلم نسبت داد. تصاویر، همگی روایت پراکنده و ناقصی‌ست که از ذهن این فرماندهٔ تنها تراوش می‌کند. منطق روایت، تداعی ذهنی گالوپ فرماندهٔ گروهی از سربازان است که در کشوری عرب‌زبان دوران خدمت‌شان را می‌گذرانند. در ابتدا تداعی‌ها به‌صورت یادآوری اشخاصی‌ست که گالوپ در آن زمان می‌شناخته و با آن‌ها کار کرده است. در همین مسیر، فضایی که این اشخاص در آن به‌سر می‌برند تا حدودی معرفی می‌شود. در ادامهٔ این تداعی‌ها، برخورد گالوپ با تعدادی از این سربازان را می‌بینیم و درنهایت انسانی که آمادهٔ مُردن است، چراکه زندگی‌اش را خالی و از دست‌رفته می‌داند؛ بدون گذشته، تنها و احتمالاً بدون خاطره‌ای دیگر برای مرورکردن.

مسیر روایتی فیلم اصولاً بر این منطق استوار است که

قرار نیست مرز بین زمان حال و گذشته برای ما مهم باشد و در فیلم می‌توانیم نقاطی را که فیلم به تجسم گذشتهٔ گالوپ اشاره دارد، از زمان حال جدا کنیم. یعنی این‌که استراتژی فیلم بازی با زمان روایت نیست. استراتژی حذف خود روایت است. در فیلم کسی چیزی را روایت نمی‌کند، فقط به چیزهایی فکر می‌کند و ما این فکر پراکنده را به‌شکلی مجسم می‌بینیم. در فیلم گهگاه گالوپ به اشخاصی از گروهان اشاره می‌کند و همین، و ما فقط تصاویری گنگ از آن‌ها را به شکل جمعی در حال انجام کاری می‌بینیم. آن‌ها ورزش می‌کنند. برای آمادگی بدنی‌شان تمریناتی را انجام می‌دهند که گالوپ دستور داده است. شنا می‌کنند. ماهی می‌گیرند. شطرنج بازی می‌کنند و با دختران عرب می‌رقصند. ولی ما هرگز بیش از این از هیچ‌یک از آن‌ها نمی‌فهمیم و این ما را به استراتژی دیگر فیلم می‌رساند: این‌که قرار است بیهودگی و تناقض درونی شخصیت اصلی، در ساختار فیلم نمود پیدا کند. گالوپ و افرادش همه در وضعیتی قرار دارند که این حس بیهودگی در انسان القاء می‌شود. مهم‌ترین وظیفهٔ آن‌ها در آن لباس و شمایلی که بیننده از آن‌ها می‌بیند، جنگ یا دفاع از خاک و یا منطقه‌ای‌ست که برای آن خود را آماده می‌کنند. ولی ما در طول فیلم چیزی از جنگ و حمله و دشمن و این‌گونه‌چیزها نمی‌بینیم. حتی مرگ یکی از سربازان به‌خاطر سقوط یک هلی‌کوپتر را از زمانی می‌بینیم که آن‌ها در آب غوطه‌ورند و اتفاق اصلی تمام شده است. همهٔ یادآوری‌ها و خاطرات گالوپ به صحنه‌هایی برمی‌گردد که هیچ ربطی به وظیفه و موقعیتی که در آن قرار گرفته، ندارند. با رئیس‌اش، مثل این‌که در تعطیلات باشند، شطرنج و بیلیارد بازی می‌کنند، کنار ساحل جشن تولد می‌گیرند، و برای رقص با دختران محلی عرب به کازینوها می‌روند. تنها چیزی که ما از موقعیت آن‌ها به‌عنوان سرباز و یک شخص رزمی می‌بینیم، تمرینات آن‌هاست؛ تمریناتی نامفهوم و عجیب و غریب. آن‌ها فقط برای آمادگی بدنی به اسکلت ساختمان‌های خالی حمله می‌کنند و پشت ستون‌های متروک آن از دشمن خیالی‌شان سنگر می‌گیرند. و از همهٔ این‌ها گذشته، منطقهٔ حفاظتی خود را تخلیه می‌کنند و به جایی متروک‌تر و خالی‌تر در نقطهٔ اتصال کویر و دریا پناه می‌برند و ما بی‌اهمیت‌ترین کارهای روزانهٔ او را می‌بینیم: اتوزدن، لباس‌شستن، جاروکردن و خوردن قهوه، و به نظر من گالوپ حق دارد که به بیهودگی برسد. در اصل او گذشته‌ای را مرور می‌کند که در آن هیچ اتفاقی نیفتاده. برای تماشاگر نیز تقریباً همهٔ کارهای آن‌ها احمقانه و سطحی و بیهوده است و قرار است که چنین باشد، چراکه گالوپ دارد به چنین نتیجه‌ای می‌رسد و این تصاویر تجسم خاطرات اوست. این چیزهایی‌ست که از جنگ و آن دوران در ذهن و خاطره‌اش باقی مانده است. و حال بعد از آن نیز تماشاگر، خود را در قطاری از افراد محلی آن منطقه می‌بیند که در بیابان مسافرت می‌کنند. یا مثلاً در فیلم صحنه‌ای هست مربوط به خرید هدیه توسط گالوپ برای راحل، و ما بعد از آن مجدداً صحنه‌ای از رقص راحل را در سالن می‌بینیم و گالوپ نظاره‌گر اوست (باند صدا خاموش است). این صحنه کات می‌شود به غواصی سربازان در زیر آب که به معنی دیگر برای دفاع شخصی در زیر آب در حال تمرین با یکدیگر هستند. همین‌طور سکانس پایانی فیلم را می‌شود مثال زد: گالوپ به‌تنهایی در همان کازینوی همیشگی به‌شکلی دیوانه‌وار و غیرطبیعی می‌رقصد، یا بهتر است بگوییم خودش را به در و دیوار می‌زند. شخصاً به این‌که انتهای یک فیلم براساس دلایلی تماتیک تفسیر شود، اعتقادی ندارم؛ مخصوصاً اگر با فیلمی این‌قدر غیرمعمول روبه‌رو باشم.

بیهودگی در ساختار فیلم حضور صحنه‌هایی‌ست که تعریف نمی‌شود، نقدپذیر نیست و با این‌که نمی‌شود آن‌ها را توصیف کرد، با استراتژی اثر یعنی خاطرات پراکنده و لحظه‌ای گالوپ خوانایی دارد

به‌خاطر همهٔ آن گذشته از خود بیزار است.

نتیجهٔ دیگر این‌که بیهودگی در ساختار فیلم حضور صحنه‌هایی‌ست که تعریف نمی‌شود، نقدپذیر نیست و با این‌که نمی‌شود آن‌ها را توصیف کرد، با استراتژی اثر یعنی خاطرات پراکنده و لحظه‌ای گالوپ خوانایی دارد. پراکندگی صحنه‌ها نیز باز از همین نکته می‌آید. جاگذاری صحنه‌های فیلم در خیلی از نقاط به‌گونه‌ای‌ست که شوک ایجاد می‌کند. همنشینی این صحنه‌ها و سکانس‌ها در کنار هم برحسب ترتیب زمانی رویداد نیست و از طرفی هر قسمت مربوط به فضایی‌ست که با فضاهای دیگر همخوانی ندارد. مثلاً همان صحنهٔ رقص ابتدای فیلم، بلافاصله پس از یک سرود دسته‌جمعی سربازان می‌آید و شاید این پایان تلاش مذبوحانهٔ گالوپ باشد برای این‌که خود را به چیزی تبدیل کند که سال‌ها پیش به طرف‌اش نرفته است و یا حرکتی باشد برای نزدیکی به دنیایی که دیگر فقط خاطراتی پراکنده، آن را عبث نشان می‌داده است. ولی به‌هرحال اگر واقعاً خیلی از رفتارهای گالوپ را در فیلم بیهوده یافته‌ایم، چرا باید به دنبال این باشیم که حتماً معنایی در این سکانس نهایی نهفته باشد. مخصوصاً که این سکانس پایانی پس از صحنهٔ تصمیم خودکشی گالوپ دیده می‌شود. و گالوپ در آخرین دیالوگ فیلم می‌گوید: «یک دلیل خوب بیار و بمیر».▶

fetid apples@yahoo.com