سرزمین ناشناخته گدار: اسلوموشن

کریستین تامسن، ترجمهٔ احسان نوروزی

من دوست دارم چیزها را برای اولین بار ببینم. همچون مردم معمولی که دوست دارند شاهد شکستن رکورد جهانی باشند؛ به خاطر این‌که برای نخستین مرتبه است و دفعهٔ دوم کمتر بدان توجه می‌کنند. تصاویر ساخته می‌شوند تا نادیده را قابل مشاهده کنند. پس از آن می‌توانید آن را دور بیندازید و باز ادامه دهید. درست مثل جهانگردان که به سرزمینی ناشناخته می‌روند.

ژان لوک‌گدار

ساختارروایی و شکاف‌ها

هنگامی که ژان لوک‌گدار در سال ۱۹۷۵ فیلم *شمارهٔ دو* را ساخت، آن‌را به منزلهٔ حرکت خویش به سوی گونه‌ای جدید از فیلم‌سازی ارایه کرد. جنجال‌های گستردهٔ پیرامون فیلم آن را همچون بازسازی *از نفس افتاده* معرفی کردند، در حالی‌که عنوان *شمارهٔ دو*، «دومین فیلم نخست» را به ذهن می‌آورد. البته، نتیجهٔ فیلم شباهتی به بازسازی آثار قبلی نداشت. درعوض، این فیلم دربردارندهٔ تمامی نتایج تجربه‌های ویدیویی بود که در میان آثار نیمهٔ دوم دههٔ هفتاد گدار، فیلم‌هایی پراهمیت محسوب می‌شدند. ولی اگر

نمایش *شمارهٔ دو* برای عموم را بازگشت تماشاگران هنری دوران گروه ژیگاورتف آثار گدار بدانیم. بعدها، تجربه‌های ویدیویی گدار با *اوضاع چطوره؟* و دو اثر بلند تلویزیونی ادامه یافت؛ و سپس او از نگرشی مشابه در تبلیغ فیلم *اسلوموشن* در سال ۱۹۸۰ استفاده کرد. بدین‌ترتیب گدار بار دیگر فیلم‌سازی را آغاز می‌کند. این بار نشریات پر خوانندهٔ امریکایی با علاقه نوشتند: «گدار بر سر دو راهی»، «گدار، فیلم‌ساز دوباره متولد شده» و «گدار؛ بازگشت استاد.» روزنامه‌نگاران و تحلیل‌گران که حدود ده‌سال بود اثری از گدار ندیده بودند، به گرمی به استقبالش شتافتند و به گونه‌ای رفتار کردند که گویی نورچشمی قدیمی آن‌ها پس از سال‌ها عدم فعالیت یا سرگشتگی، بازگشته است. تأثیر تصادف او با موتورسیکلت در سال ۱۹۷۱ به طور چشم‌گیری در نوشته‌ها بازتاب یافته بود؛ و به این می‌مانست که تجدید قوا و ساخت فیلم جدید گدار ده سال به طول انجامیده است. شاید در شرایطی غیر از این، فیلم *اسلوموشن* که به تمامی داستانی ناخوشایند و گیج‌کننده در مورد آدم‌هایی دوست‌نداشتنی است، به عنوان اثری نازل‌تر از *تعطیلات آخر هفته* (که برای اغلب آن نویسندگان آخرین فیلم واقعی گدار بود) طرد می‌شد. خلاصه این‌که فیلم جدید او نظریات مثبت و نقدهای تحسین‌آمیز بسیاری را متوجه خود کرد. تبلیغات این فیلم با تحسین بسیاری از نام‌های آشنا مزیّن شد.

گدار این واکنش‌ها را تحسین کرد. او طی سفرش به امریکا برای تبلیغ *اسلوموشن*، در جواب خبرنگاران، تمام فیلم‌های پس از سال ۱۹۶۸ خود را نادیده گرفت. («او اعتراف کرد که فیلم‌های دههٔ شصتش در زمانی نادرست با آدم‌هایی نادرست، در مکان‌هایی نادرست بوده‌اند و مخاطبان زیادی به خود جلب نکردند. «من فیلم‌سازی دوباره متولد شده هستم.») او از عبارت «دومین فیلم نخست» استفاده کرد و بی‌هیچ توضیحی رفت؛ ولی منتقدان این عبارت را بدون کوچک‌ترین نگاهی به *شماره دو*، مناسب *اسلوموشن* دانستند. این فیلم در به دست آوردن جایگاه گدار نزد امریکایی‌ها به‌عنوان فیلم‌ساز هنری، کاملاً موفق نبود (این جایگاه را طی دههٔ هفتاد، فیلم‌سازان نوین آلمانی به ویژه فاسبیندر کسب کردند.) ولی به هرحال، گدار به این جرگه بازگشته بود.

با این حال جریان پذیرش او کاملاً عجیب بود. در توصیف‌هایی که از فیلم می‌شد، آن‌را به عنوان بازگشتی کامل به رویکرد سنتی پیش از سال ۱۹۶۸ گدار مطرح می‌کردند. منتقدان چنان با اعتماد به نفس (و بدون دقت) شرح پیرنگ را می‌نوشتند که گویی فیلم به راحتی قابل درک است؛ و در بسیاری از این نوشته‌ها، حتی اشاره‌ای به روابط بسیار پیچیدهٔ صدا ـ تصویر فیلم و حتی پافشاری آن بر تمهیدات تصاویر کُند شده نیز نشده بود. با وجود دشواری مشخص کردن خط داستانی کامل و پیچیدگی سبک، این مسایل در نظر من چشم‌گیرترین وجوه فیلم هستند. گدار با زیرکی تمام، فیلمی ساخته است که تماشاگر سطحی‌نگر بتواند مجموعهٔ مرتبط مشخصی از حوادث، ویژگی‌های شخصیت‌ها و اشارات درونمایه‌ای را تشخیص دهد و درعین‌حال خود گدار نیز قادر باشد بدون مزاحمت به تجربه‌های خود در شکل (فرم) ادامه دهد. من فکر می‌کنم، *اسلوموشن* را نمی‌توان به سادگی به گدار گذشته رجعت داد. بلکه شاید درواقع همان‌طور که گدار اظهار می‌کند این فیلم آغاز دورهٔ پنجم کار او باشد.

بدون تردید، فیلم‌هایی که او تا به حال ساخته است، به درجات مختلف، راهبردهای مشابهی را دارند. به نظر می‌رسد فیلم‌های گدار از *اسلوموشن* تا *کارآگاه*، آگاهانه، گونه‌های مختلفی از مخاطبان را هدف قرار داده‌اند: مخاطبان سینمای هنری، منتقدان ژورنالیستی، ناقدان آکادمیک و تا حدودی هم گروه کوچکی از تماشاگرانی که مشتاق تجربه‌هایی در شکل پارامتری[1] هستند. گدار کاملاً آگاه است که گروه اخیر آن‌قدر گسترده نیستند که آثار او را از لحاظ تجاری موفق کنند و به همین لحاظ او فیلم‌هایش را تا حدودی منطبق با معیارهای سینمای هنری می‌سازد. حتی در بعضی موارد به نظر می‌رسد که وی قادر به فریب ناقدان فیلم‌هایش است. برای نمونه، اثر ویدیویی *فیلم‌نامهٔ فیلم*

شوق ارایه‌کنندهٔ تلفیقی برجسته از اهداف مختلف است. یکی از این اهداف، پارودی ژانر مستندهای در مورد تولید فیلم است. درحالی‌که اغلب این‌گونه فیلم‌ها بر مرحلهٔ طراحی و تولید، به عنوان جذاب‌ترین بخش دیداری فیلم، تمرکز می‌کنند، در این فیلم، گدار در مورد مرحلهٔ فیلم‌نامه صحبت می‌کند؛ به‌طوری‌که این فیلم ویدیویی هیچ قطعه‌ای در مورد صحنه‌های برنامه‌ریزی شده، ندارد. فراتر از این، *فیلم‌نامهٔ فیلم شوق* تعمقی در فرایند فیلم‌سازی است؛ تعمقی نیمه جدی و نیمه شوخی در آن چیزی که به احتمال قوی تشکیلات انتقادی، راجع‌به او و *شوق* خواهند گفت. عبارات مبهم و متناقضی که او در مورد فیلم و خودش می‌گوید سرچشمهٔ تفاسیری است که چنین ناقدانی ناگزیر ارایه می‌دهند. و این اثر ویدیویی، به گدار اجازه می‌دهد از همان قطعاتی که برای *شوق* به کار رفته، اثری دیگری به دست آورد؛ اثری که به عنوان پیش پرده‌ای بلند و آزاد برای فیلم نشان داده شد (همان‌طور که در سال ۱۹۸۳ در شبکهٔ چهار انگلستان نشان داده شد). در فیلم *کارآگاه* چند تن از شخصیت‌ها به دنبال تأمل در مورد انگیزش‌های رفتارهای مختلف دیگر شخصیت‌ها و عوامل پشت حوادث می‌روند؛ گفتارهای آن‌ها به حرف‌هایی می‌ماند که ممکن است تماشاگران و ناقدان هنگام روبه‌رو شدن با پیچیدگی‌های یک فیلم بگویند یا بنویسند. در مجموع، گدار به چنگ آوردن موقعیت منحصر به فرد خویش در رابطه با نهادهای فیلم‌سازی و پخش فیلم را کاملاً مدیون شکل صِرف آثار اخیرش است. این مسأله نشان می‌دهد که چگونه قرار دادن آن آثار در زمرهٔ سینمای هنری مرسوم می‌تواند باعث نادیده گرفته شدن ابعاد مبهم و پیچیدهٔ فیلم‌ها و همین‌طور نقش انتزاعی‌تر و پارامتری‌تر آن‌ها شود. به یقین، وجود مرتبه‌ای از ساختارهای پارامتری در سرتاسر *سُیوژه*[2] چه مورد توجه قرار بگیرد چه نه، در عموم فیلم‌های پارامتری نمونه است. برای مثال لازم نیست حتماً متوجه شوخی‌های دشوار فهمِ فیلم *زنگ تفریح* [ژاک تاتی] یا نظام منحصر به فرد موجود در زمان و مکان آثار ازو بشویم تا بتوانیم از آن‌ها لذت ببریم.

بدین‌ترتیب، فیلم‌های گدار یک گام بیش‌تر نهاده‌اند، چرا که او آگاهانه به این امر در مورد شکل پارامتری پی برده است و در هنگام طرح‌ریزی فیلم خود آن‌را به کار می‌برد. شاید قسمت اعظم پیچیدگی و دشواری فیلم‌های اخیر او که باعث شده است در یک بار تماشای آن‌ها نتوان *فابیولایی* منسجم را بنا کرد، به ما اشاره می‌کنند که به دنبال این ابعاد پارامتری بگردیم. عناصری در این فیلم‌ها وجود دارند که توجیه آن‌ها اگر ناممکن نباشد، ولی بسیار پیچیده است؛ و همین مطلب در مورد کارکرد آن‌ها در روند روایی فیلم نیز صادق است. هرچند این اصطلاح نامناسب است ولی این فیلم‌ها، فرا پارامتری (meta parametric) هستند؛ یعنی فیلم‌هایی‌اند که تأثیر شکل پارامتری بر ادراک داستان را بررسی می‌کنند. اغلب ناقدان این وجه گدار جدید را نادیده گرفته‌اند و از قرار معلوم آن‌ها پنداشته‌اند که ابهام‌های روایی، نمادهای نامفهوم اضافی‌ای هستند که باید (اغلب با توجه به معناهای روشن‌تر فیلم‌های قبلی گدار) تفسیر شوند. اجازه دهید بدون آن‌که تفسیر را رها کنیم، نگاهی به دشواری‌ها و نقش‌های پارامتری در *اسلوموشن* بیندازیم.

چه دشواری‌هایی در ادراک فیلم *اسلوموشن* وجود دارد؟ در نظر بسیاری از تماشاگران، تأثیرِ نخستینِ فیلم به خاطر قصهٔ ساده و بدون شیله‌پیله آن بوده که به وسیلهٔ تمهیدات اسلوموشنِ چاپ گام‌به‌گام (که از این پس آن را «SM مجازی»[3] می‌نامیم) و ترفندهای صوتی، اندکی پیچیده شده است. البته مقدمات فیلم به اندازهٔ کافی واضح است. همچون بسیاری از فیلم‌های دیگر او، این بار نیز ایزابل تبدیل به استعاره‌ای برای بهره‌کشی سرمایه‌داری می‌شود. یک زوج روشنفکر (پل و دنیس) در رسانه‌ای ـ در این مورد ایستگاه تلویزیونی ـ کار می‌کنند و سعی دارند دربارهٔ وضعیت خود بازنگری کنند؛ دنیس کارش را رها می‌سازد تا در حومهٔ شهر زندگی کند. این مسأله بیانگر تقابل شهر/ حومهٔ شهر است که به ترتیب نشان‌دهندهٔ فروپاشی آن و پاکی این یکی است. علاوه بر این، نام پل گدار برای قهرمانی که در روابط مختلفش با زنان شکست می‌خورد یادآور خود

ژان لوک گدار است که می‌کوشد با استفادهٔ بسیارِ جنسی از زنان در فیلم‌هایش خود را از مورد نخست [شهر] رها سازد. (منتقدان تقریباً به تمامی پُل را تصویر سادهٔ زندگینامه‌ای کارگردان دانسته‌اند؛ همان‌طور که دیوید دنبی اشاره می‌کند همزاد اوست. حادثهٔ تصادف اتومبیل، به تصادف موتورسیکلت گدار مربوط می‌شود و کار تلویزیونی گدار به کار ویدیویی خود گدار ربط داده می‌شود، و به همین ترتیب.) اشارات ایدئولوژیک نیز به همان شکل واضح‌اند و می‌توان آن‌ها را این‌گونه خلاصه کرد: «بیماری‌های مدرنِ تنهایی و پوچی معنوی.»

درعین‌حال پیچیدگی‌های فیلم گمراه‌کننده نیز هستند. ناقدان نه فقط می‌توانند به راحتی آن‌ها را تفسیر کنند بلکه می‌توانند کاملاً از خلأها و پیچیدگی‌های فیلم هم چشم بپوشند. پائین کایل که با اکراه فیلم را تحسین کرد، گفت: «این نخستین بار است که احساس کردم مقدار داستان در فیلم گدار کافی نبوده و آن‌قدر در این شرایطِ «هرکس برای خودش»[۴]، حادثه کم است که شما احساس می‌کنید به درام بیش‌تری نیاز است.» هیچ تعجبی نیست که این نظر، اگرچه در مورد فیلم اندکی صدق می‌کند، از طرف منتقدی باشد که فیلم را فقط یک‌بار دیده است. (این بدان معنا نیست که پیچیدگیهای فیلم در اولین تماشای فیلم به چشم نمی‌آیند، چراکه من خود بعد از نخستین بار تماشای فیلم تصمیم به نوشتن این مقاله گرفتم). ولی حتی ناقدی آکادمیک همچون کالین مک‌کیب که به طور مفصل به آثار اخیر گدار پرداخته است نیز اقرار می‌کند که در مقابل «به‌کارگیری کم‌وبیش قابل فهم روایت» در این فیلم، شگفت زده شده است؛ و با شگفتی نتیجه‌گیری می‌کند که گدار کار متمرکزش بر حاشیهٔ صوتی را رها کرده است و فیلم *اسلوموشن* را در حکم «پذیرش مردد و با اکراه غلبهٔ کامل تصویر» می‌داند. گواهِ دیگر شکست ناقدان آکادمیک در توجه به میزان بالای پیچیدگی‌های ارایه شده توسط فیلم را می‌توان در سه مقالهٔ نویسندگان مجلهٔ *کامرا ابسکیورا* یافت. همگی می‌پذیرند که پل گدار صراحتاً همان ژان لوک‌گدار است؛ جنت برگسترم می‌پذیرد که گفت‌وگویی میان پُل و مربی ورزش یک صدای معمولی خارج از صحنهٔ داستانی باشد؛ کنستانس پنلی با صراحت به منشأ صداهای گوناگون زنانی می‌پردازد که در فاصله‌های زمانی مختلف چیزی را می‌خوانند؛ برگسترم معتقد است که در صحنهٔ اتومبیل، به خاطر آن‌که ما صدای مارگریت دوراس را می‌شنویم پس او درون اتومبیل است و الیزابت لیون می‌گوید که در ابتدای فیلم، دنیس در شهر است و بعداً به حومه شهر می‌رود. همان‌طور که خواهیم دید، من تمام این عناصر مشابه و بسیاری همانندی‌های دیگر را، بسیار بیش‌تر از آنچه این مقالات نشان می‌دهند، مشکل‌زا و دارای تفاوت ظریف می‌دانم. بدین‌ترتیب، این نکته که منتقدان مشهور و ناقدان آکادمیک به شکلی مشابه در تعریف فیلم، آن‌را تحریف کرده‌اند، باید ما را نسبت به راهبردهایی در این فیلم هشیار سازد که نگاهی دقیق‌تر را روا می‌دارند.

بنابراین بررسی دقیق‌تر فیلم *اسلوموشن* وجود ابهام‌ها، عدم قطعیت‌ها و رخدادهایی بی‌دلیل را نشان می‌دهد که بازسازی خط داستانی سیوژه‌اش را دشوار می‌سازد. به طور مثال، حوادث کجا اتفاق می‌افتند؟ بعضی از منتقدان مکان حوادث را «شهر نامعلومی در سوییس» می‌دانند. درواقع پنج فضای کلی متفاوت وجود دارد که تفاوت‌های میان آن‌ها نقش مهمی را در اشارات ایدئولوژیک فیلم به عهده دارد. یک شهر (جنوا) وجود دارد، یک شهرک (نیون، بیست کیلومتر در امتداد ساحل دریاچهٔ جنوا، که خط اصلی راه‌آهن جنوا نیز از آن می‌گذرد)؛ روستایی نامعلوم نزدیک نیون؛ مزرعه‌ای نزدیک روستا، و منطقه‌ای میان این نقاط. ایستگاه تلویزیونی که پل و دنیس در آن کار می‌کنند، مدرسهٔ سیسیل، هتلِ پُل، صحنه‌های رفت‌وآمد خیابان‌ها، آپارتمان ایزابل و هتل‌هایی که ایزابل در آن‌ها مشتریانش را ملاقات می‌کند همگی در شهر جنوا هستند. دنیس و پل آپارتمانی اشتراکی در نیون داشتند که دنیس آن‌جا را به قصد زندگی در مزرعه‌ای در کوهستان ترک می‌کند. ایزابل در آخر فیلم از جنوا به همین آپارتمان نقل‌مکان می‌کند. مؤسسهٔ انتشاراتی میشل پیاژه که دنیس به آن‌جا می‌رود، در روستایی نزدیک

محل اقامت اوست. ما، او را درحال دوچرخه‌سواری در جاده‌های اطراف نیون و روستا می‌بینیم. شناخت درست این مکان‌ها در فهم داستان بسیار یاری می‌کند و این تمایزها نکات ظریفی را به این تقابل سادهٔ شهر / حومهٔ شهر می‌افزایند. ما این مکان‌ها را به عنوان فضاهایی برای صحنه‌های مختلفی از شخصیت‌هایی می‌بینیم که می‌کوشند زندگی خود را تغییر دهند؛ تغییراتی آن‌چنان که در ابتدا می‌نمایند ساده و ناگهانی نیستند.

گذری به صحنه‌های فیلم، به بحث در مورد داستان فیلم *اسلوموشن* کمک خواهد کرد. (چنان که خواهیم دید، این تقسیم‌بندی گسست‌های موجود در تصاویر را حذف کرده است، چراکه اغلب صدایی به عنوان متصل کنندهٔ دو یا چند بخش عمل می‌کند و بدین‌ترتیب تقسیم‌بندی تصاویر ممکن می‌شود و این ابزار نقادانه را در اختیار ما می‌گذارد که صدا را نیز به سهولت و وضوح تصویر یادداشت کنیم.)

۱. عنوان‌بندی (نمای ۱). پُن بر روی ابرها، همراه با موسیقی.

۲. هتل (نماهای ۲ تا ۵). صدایی آواز اپرا می‌خواند، پُل به دنیس در ایستگاه تلویزیونی تلفن می‌کند، ولی او آن‌جا نیست. پل اتاق را ترک می‌کند و پیشخدمت همجنس‌باز هتل تعقیبش می‌کند تا سر صحبت را با او باز کند.

۳. مناطق سرسبز سوییس نزدیک نیون (نماهای ۶ تا ۱۲). دنیس در جاده‌ای بیرون شهر دوچرخه‌سواری می‌کند؛ آغاز تصویر ثابت و SM مجازی. نمای هفت مربوط به عنوان است که با نوشتهٔ Sauve qui peut و با عدد ۱ شماره‌گذاری شده است. نمای نُه نیز مربوط به عنوان است که با نوشتهٔ La vie و با عدد صفر شماره‌گذاری شده است.

۴. رستورانی در روستا (نماهای ۱۳ تا ۱۶). دنیس پشت میز است؛ روی میز مجاور گفت‌وگویی درحال انجام است. او در مورد صدای موسیقی که می‌شنود می‌پرسد و بعد هم می‌فهمد که میشل پیاژه در زمین فوتبال است.

۵. زمین فوتبال روستا (نماهای ۱۷ تا ۲۴). دنیس با دوچرخه می‌آید تا میشل را در زمین فوتبال ببیند. آن‌ها در مورد کار پدر میشل و چشم‌انداز آن‌جا صحبت می‌کنند. دنیس قرار می‌گذارد که به مؤسسهٔ او بیاید. در دو نما شاهد SM مجازی هستیم. نمای نوزدهم عنوان است که با عدد ۱ شماره‌گذاری و نوشته شده است: L'imaginaire.

۶. مزرعه (نماهای ۲۵ تا ۳۰). زنی به دنیس نشان می‌دهد که چگونه به گاو غذا دهد.

۷. مزرعه و ایستگاه تلویزیونی در جنوا (نماهای ۳۱ تا ۳۴). دنیس به پل تلفن می‌کند تا بگوید که از آپارتمان می‌رود، ولی او به دنبال مارگریت دوراس رفته است. زنی در خانهٔ کشاورز، اتاقش را به او نشان می‌دهد. نمای ۳۲ پُل را نشان می‌دهد ولی نه درحال صحبت با تلفن؛ در نمای ۳۴، او درحال صحبت با دنیس است. این صحنه با مشاجره پایان می‌یابد و درعین‌حال برای نخستین بار به سیسیل و زن قبلی پُل اشاره می‌شود.

۸. مزرعه (نماهای ۳۵ و ۳۶). اسب‌ها توی محوطه‌اند و دنیس در اتاقش درحال پوشیدن لباس و نوشتن است. صدای خواندنش به نمای بعد نیز انتقال می‌یابد.

۹. موسسهٔ میشل پیاژه در روستا (نماهای ۳۷ تا ۴۳). دنیس به سوی مؤسسهٔ میشل می‌راند. SM مجازی بر روی تصویر دست‌هایی که درحال مرتب کردن حروف چاپ است. میشل امکانات آن‌جا را به او نشان می‌دهد و به او سفارش کتاب می‌دهد. دنیس با دوچرخه از آن‌جا می‌رود.

۱۰. حومهٔ نیون (نماهای ۴۴ تا ۴۸). دنیس با دوچرخه می‌راند. قطعهٔ موسیقی زهی کلاسیک با ساز آکاردئون تلفیق می‌شود که می‌فهمیم از طرف خانواده‌ای است که در کنار جاده ایستاده‌اند. SM مجازی از دنیس؛ سپس ظاهر شدن تصویر تراکتور بر او و بعد تصویر او بر تصویر تراکتور.

۱۱. ایستگاه قطار نیون (نماهای ۴۹ تا ۵۹). دنیس به ایستگاه می‌رسد و در آن‌جا اتومبیل مسابقه‌ای مارلبورو را می‌بیند و همچنین ژرژیانا راکه به خاطر سرباز زدن از انتخاب میان دو مرد، سیلی می‌خورد. SM مجازی از این عمل. این صحنه با رفتن اتومبیل و دو مرد به همراه ژرژیانا پایان می‌یابد. در همان حال، دنیس با گذر کردن قطار قدم

می‌زند.
۱۲. زمین ورزش (نماهای ۶۰ تا ۷۰). پل به دنبال سیسیل آمده است. نمای ۶۱، عنوان است که با عدد ۲ شماره‌گذاری و نوشته شده است: La peur. SM مجازی در نمای ۶۵، گفت‌وگویی درحال انجام است. پل و سیسیل با اتومبیل می‌روند. صدای دوراس با نمای ۶۹ آغاز می‌شود.
۱۳. کلاس درس (نماهای ۷۱ تا ۷۵). پل در کلاس درس است که دانش‌آموزان درحال تماشای فیلم *کامیون* هستند. دوراس بیرون کلاس است، ولی صحبت نمی‌کند. پل قطعه‌ای از نوشته‌های او را می‌خواند. در آخرین نما دوباره صدای دوراس را می‌شنویم.
۱۴. ایستگاه تلویزیونی (نماهای ۷۶ تا ۸۷). صدای دوراس ادامه می‌یابد و با موسیقی پیانو تلفیق می‌شود، در این حال تصویر پل و سیسیل می‌آید که با اتومبیل می‌روند. برشی به دنیس در ایستگاه تلویزیون: صدای دوراس هنوز شنیده می‌شود که در مورد حوزهٔ زنان و دوران کودکی صحبت می‌کند و همزمان دنیس می‌رود تا پل را در پارکینگ ببیند. پل بعد از مشاجره‌ای در مورد ناکامی‌اش در آوردن دوراس به آن‌جا، با سیسیل می‌رود.
۱۵. رستوران (نماهای ۸۸ تا ۱۰۲). پل و سیسیل اتومبیل را پارک می‌کنند. صدای سیسیل که متنی در مورد پرندگان سیاه را می‌خواند، آغاز می‌شود و تا صحنهٔ داخل رستوران که همسر گذشتهٔ پُل، کُلِت نیز حضور دارد ادامه پیدا می‌کند. پل می‌رود که با دنیس تماس بگیرد، برشی به دنیس داریم. پُل به کُلت چک می‌دهد و در مورد رفتن دنیس صحبت می‌کنند که با برشی از دنیس در خیابان همراه است. پُل به سیسیل چند پیرهن می‌دهد و آن‌جا را ترک می‌کند.
۱۶. پیشخوان رستوران و ایستگاه قطار (نماهای ۱۰۳ تا ۱۰۶). SM مجازی. تصویر ردیفی از اتومبیل‌ها در خیابان. پل و دنیس پشت پیشخوان مشغول صحبت در مورد رفتن دنیس به حومهٔ شهرند. (طی این گفت‌وگو، دنیس اشاره می‌کند که از نیون خسته شده است.) برشی به زنی داریم که مشغول شنیدن لطیفه‌ای است که با صدای موسیقی آمیخته شده است. این صحنه با دعوای دنیس و پل که درحال جدا شدن هستند، پایان می‌یابد.
۱۷. خیابان‌ها (نماهای ۱۰۷ تا ۱۱۳). پل ابتدا در خیابان و سپس در صف سینماست. هنگامی که مردی از سینما بیرون می‌آید و در مورد قطع صدا شکایت می‌کند، ایزابل، پل را با خود می‌برد. SM مجازی در نمای ۱۱۰. مشاجره‌ای میان زوجی در خیابان، که دست‌آخر تصمیم می‌گیرند به سینما بروند. تصویر ردیفی از اتومبیل‌ها فوکوس نیست. در این هنگام صدای زنی شنیده می‌شود که در مورد مسایل روزمره خانگی صحبت می‌کند.
۱۸. اتاق پل در هتل و خیابان‌ها (نماهای ۱۱۴ تا ۱۲۸). نمای ۱۱۴ مربوط به عنوان است، با عدد ۳ شماره‌گذاری و نوشته شده است: Le commerce. صدای روی تصویر تا پایان عنوان ادامه می‌یابد. پل به ایزابل پول می‌دهد. ایزابل قدم می‌زند و خرید می‌کند.
۱۹. آپارتمان ایزابل (نماهای ۱۲۹ تا ۱۴۱). خواهر ایزابل منتظر اوست. ایزابل وارد می‌شود و تلفن می‌کند و در مورد آپارتمان می‌پرسد. خواهر او نیازمند پول است و او توافق می‌کند که بعد از یک ماه نیمی از درآمدش را به ایزابل بدهد. ایزابل به ترک آن‌جا به مقصد حومه شهر اشاره می‌کند.
۲۰. اتاق هتل (نماهای ۱۴۲ تا ۱۶۰). ایزابل به اتاق آقای پرسن می‌رود و نمایشی در مورد این‌که او بچهٔ آقای پرسن است بازی می‌کند؛ با فاصله‌های زمانی برش‌هایی از رفت‌وآمد در خیابان را می‌بینیم. در راهرو، ایزابل همکلاس قدیمی‌اش را ملاقات می‌کند و با او دربارهٔ شغلی قرار ملاقات می‌گذارد. صحنه درحالی پایان می‌یابد که ایزابل گفت‌وگویی میان پرسن و زنی دیگر در مورد شکست صحنهٔ بازی را می‌شنود.
۲۱. اتاق تدوین (نماهای ۱۶۱ و ۱۶۲). ایزابل وارد پارکینگ می‌شود؛ داخل، مردی را می‌بیند که درحال تدوین فیلم است. او به ایزابل پیشنهاد می‌کند که در ازای پول به شهرهای مختلف سفر کند و در هتل‌ها بماند.
۲۲. هتلی دیگر (نماهای ۱۶۳ تا ۱۸۰). یک رشته اتومبیل.

داخل هتل، ایزابل سیگار مارلبورو می‌خرد و به اتاقی می‌رود. ایزابل با دنیس تماس تلفنی می‌گیرد و قرار می‌گذارد که روز شنبه، آپارتمان را ببیند. بر روی قسمتی از صحنه، صدای زنی را می‌شنویم که قطعه‌ای را در مورد قهرمانان و بازندگان می‌خواند.

۲۳. جاده، پارک، آپارتمان دنیس و پل در نیون (نماهای ۱۸۱ تا ۱۸۸). ایزابل با اتومبیل در شب می‌راند، صبح در پارک، از همراهش جدا می‌شود و به آپارتمان می‌رود. او پل را می‌بیند که به دنیس پرخاش می‌کند و SM مجازی طولانی‌ای را می‌بینم. پل از اتاق خارج می‌شود.

۲۴. نیون (نماهای ۱۸۹ تا ۱۹۱). نمای ۱۸۹ عنوان است که با عدد ۴ شماره‌گذاری و نوشته شده است: La musique. پل در کنار خانوادهٔ آکاردئون‌نواز روی نیمکتی نشسته است. دنیس توی اتومبیل ایزابل می‌نشیند؛ آن‌ها باهم صحبت می‌کنند و قرار تعویض آپارتمان را می‌گذارند. ایزابل به دنیس می‌گوید که پل در ایستگاه است.

۲۵. نیون (نماهای ۱۹۲ تا ۱۹۶). حومهٔ شهر. برش به ایزابل در آپارتمان که مشتری دارد. دنیس برای آخرین بار پل را در ایستگاه می‌بیند. ایزابل در کنار پنجره و دنیس در جاده است. صدای پل در نمای پایانی آغاز می‌شود.

۲۶. هتلِ پل و خیابان (نماهای ۱۹۷ تا ۲۱۰). ردیفی از اتومبیل‌ها؛ پل در اتاق هتل است و به ایستگاه تلویزیونی زنگ می‌زند. او اتاق را برای شش ماه دیگر رزرو می‌کند و بیرون می‌رود تا اتومبیلی تازه بگیرد. او کُلت و سیسیل را می‌بیند و سعی می‌کند با آن‌ها آشتی کند. با اتومبیلی تصادف می‌کند و روی زمین می‌میرد، کلت و سیسیل دور می‌شوند و گروه نوازندگانی را در کوچه‌ای پشت سر می‌گذارند.

با نگاهی به بنیان این تقسیم‌بندی می‌توان متوجه دشواری‌های تبیین آرایش زمانی فیلم شد. در نقاط مختلف روند فیلم، شخصیت‌ها به تاریخ یا زمانی اشاره می‌کنند، ولی کنار هم قرار دادن آن‌ها مشکلاتی را به وجود می‌آورد. برای مثال، پس از آن‌که پل در آغاز بخش هجدهم، در اتاق هتل به ایزابل پول می‌دهد، ما شاهد نمایی از او هستیم که صابون می‌خرد؛ و سپس نمایی که او در پارکینگ قدم می‌زند. آیا این نماها به طور متعارف نشان‌دهندهٔ گذر زمان‌اند (گونه‌ای تدوین فصل‌ها) یا این‌که او این کارها را بلافاصله پس از رفتن پل انجام می‌دهد؟ با دنبال کردن اشارات به روزها و تناوب صحنه‌های روز و شب می‌توان آرایش زمانی تقریبی را مشخص کرد.

به نظر می‌رسد که مدت زمان وقایع سیوژه در حدود یک هفته باشد. از بخش دوم تا بخش هفتم (عزیمت پل از هتل در صبح، دوچرخه‌سواری دنیس و ملاقات میشل، صحنه یادگرفتن دنیس غذا دادن گاو را، و تماس تلفنی‌اش با پل) همگی در روزی نامشخص، محتملاً چهارشنبه صورت می‌گیرند. او در مکالمهٔ تلفنی‌اش اشاره می‌کند که روز چهارشنبه آگهی داده است (آگهی برای آپارتمان که درنهایت، ایزابل را به سوی او رهنمون می‌شود). در آغاز بخش هشتم، دنیس را می‌بینیم که صبح زود لباس می‌پوشد و به نظر می‌رسد که تمامی حوادث طولانی که تا بخش هفدهم صورت می‌گیرند، در روز پنج‌شنبه است؛ احتمالاً در همان هفته‌ای که آگهی در آن داده شده بود. (این شامل ملاقات دنیس در مؤسسهٔ میشل، برگشت او با دوچرخه به سوی نیون، صحنهٔ ایستگاه قطار نیون، رفتن پل به دنبال سیسیل و تلاش برای بردن مارگریت دوراس به ایستگاه تلویزیونی، نزاع با دنیس، شام خوردن پل با همسر قبلی‌اش کلت و سیسیل، گفت‌وگوی او با دنیس پیش از عزیمت او با قطار و ملاقات پل با ایزابل نیز می‌شود.) صحنه‌های بعدی مربوط به ایزابل با خواهرش، مشتریانش و کسانی که به او پیشنهاد کار می‌کنند (بخش‌های هجدهم تا بیست‌ودوم) در روز جمعه اتفاق می‌افتند. در این روز او قرار ملاقاتی می‌گذارد تا آپارتمان دنیس را روز شنبه ببیند. صحنهٔ رانندگی در شب که از بخش بیست‌وسوم آغاز می‌شود، ما را به صبح شنبه منتقل می‌کند؛ باقی قسمت بیست‌وسوم که در آن ایزابل، پل را می‌بیند که در سر صبحانه به دنیس پرخاش می‌کند، تنها حوادث روز شنبه را نشان می‌دهد. از این نقطه به بعد،

آرایش زمانی پراکنده است. ما از مکالمهٔ تلفنی پل در بخش آخر می‌فهمیم که فیلم در روز چهارشنبه صبح پایان می‌یابد. احتمال دارد بخش بیست‌وچهارم که در آن دنیس درون اتومبیل با ایزابل صحبت می‌کند، در روز یکشنبه اتفاق افتاده باشد. صحنهٔ بعد ایزابل را نشان می‌دهد که بر سر میز صبحانه نشسته است و سپس شاهد جدا شدن دنیس از پل در ایستگاه هستیم. به احتمال زیاد این حوادث در روز دوشنبه رخ می‌دهد، چرا که دنیس به میشل گفته است او حتماً روز دوشنبه به روستا باز می‌گردد؛ و در روز چهارشنبه، پل می‌گوید در دو روزی که دنیس رفته، او افسرده است.

در ساختار کلی و اشارات ایدئولوژیک فیلم *اسلوموشن*، آن‌قدر که الگوی مکان‌ها مهم‌اند، آرایش زمانی اهمیت ندارد. ولی مشکلاتی که با در کنار هم قرار دادن این زمان‌ها، با آن‌ها روبه‌روییم نشان از نگرش غالب فیلم در جلوگیری از فهم نکات ظریف توسط تماشاگر است.

در مورد شخصیت‌ها نیز، تقریباً به همین شکل غیرمستقیم مطلع می‌شویم. برای مثال، ایزابل ابتدا در بخش هفدهم با نمای کلوزآپ ظاهر می‌شود. او با کسی خارج از قاب در سمت چپ صحبت می‌کند: «می‌خواهی فیلم ببینی؟» بلافاصله پس از این، مرد همراه با پسر کوچک شروع به شکایت در مورد قطعی صدای فیلم در سالن می‌کند. این شوخی در طول نماهایی که ایزابل اطراف صف سینما پرسه می‌زند، ادامه می‌یابد. در نخستین لحظه‌ای که او را می‌بینیم، شاید تصور کنیم که او سر قرار ملاقات آمده است و با مردی صحبت می‌کند که ما نمی‌توانیم او را به درستی ببینیم. (درواقع، مردِ خارج از قاب خود پل است.) بعد از آن تجارت مضحکی که در هتل انجام می‌شود ما را از فهم بلافاصلهٔ این‌که او چه‌کاره است، باز می‌دارد. به زودی در می‌یابیم که ایزابل روسپی است و پل او را با خود برده است، ولی اغلب همگی در لحظهٔ اول نمی‌فهمیم که در صف سینما چه اتفاقی در حال وقوع است. همین‌طور، وقتی که دنیس در قسمت هفتم از خانهٔ توی مزرعه به پل تلفن می‌کند، پیش از آن‌که نام پل را بگوید، چندین جمله می‌گوید و به همین خاطر که ما نمی‌دانیم او با چه کسی صحبت می‌کند، معنای ضمنی صحنه را متوجه نمی‌شویم.

این مسایل، چیزهایی هستند که با تماشای چندبارهٔ فیلم و به ویژه تحلیل جدول تدوینی آن، بر ما روشن می‌شوند. البته حتی دقیق‌ترین تحلیل‌ها نیز نمی‌توانند به تمام پرسش‌های مطرح شده پاسخ دهند. رابطهٔ میان میشل پیاژه با دنیس چیست؟ (عاشق قدیمی؟ خویشاوند؟ دوست؟) مرد سیاه‌پوش با موهای مشکی که در سه نما (در صف سینما، جدا شدن از ایزابل در پارک پس از آمدن به نیون، و درنهایت در کنار جاده‌ای که در پایان بخش بیست‌وپنجم و هنگام رفتن، دنیس با دوچرخه به حومه شهر) دیده می‌شود، کیست؟ شاید او، آناتول ناپلی و دوست قدیمی ایزابل باشد که وی در مکالمهٔ تلفنی‌اش با دنیس به او اشاره کرد. ولی اگر این‌گونه باشد، او در صف سینما و یا کنار جاده چه کار می‌کند؟ چرا خواهر ایزابل که در آخر سوار اتومبیلی است که با پل تصادف می‌کند، می‌گوید که او را می‌شناسد؟ البته می‌توان این عناصر مشکل‌زا را نادیده گرفت و شرح ساده‌ای از حوادث ارایه داد. ولی انجام چنین کاری به معنای تقلیل قسمت اعظم فیلم است؛ و خلاصه آن‌که بدین‌ترتیب باید بخش قابل ملاحظه‌ای از فیلم را نادیده گرفت. آن‌گونه که من تا به حال دریافته‌ام، مشکل ناقدان، مواجه شدن با فیلم به عنوان یک کل است. این‌که فیلمی از ادراک شدن کامل سر باز زند، خود می‌تواند عنصری شکلی محسوب شود. در این مورد نیز، آن‌گونه که اشاره کردم، دشواری‌های فیلم را می‌توان در حکم تلاش برای منحرف کردن توجه ما به سوی ساختارهای پارامتری دانست.

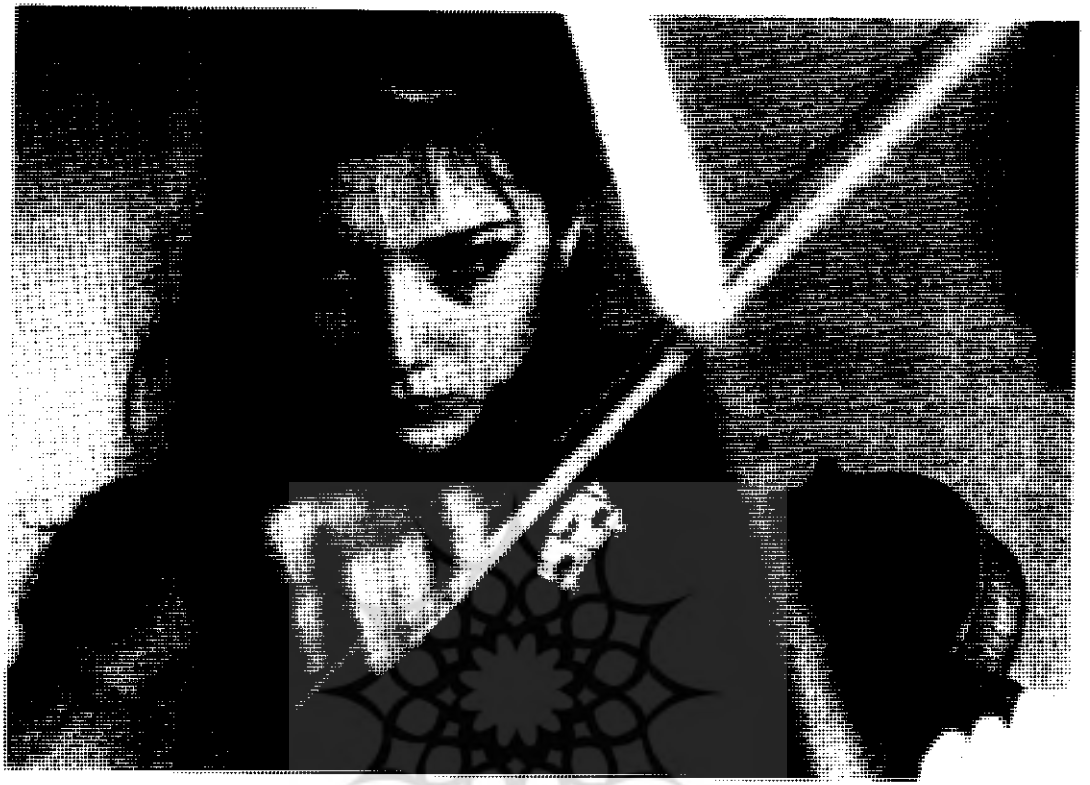
راهبردهای کلی

به یک معنا، اصول حاکم بر روایت و سبک *اسلوموشن*، اصول معکوس شدهٔ گدار و گورین در **همه چیز روبه‌راه** هستند. فیلم قبلی به لزوم اجتماعی بازنگری زندگی و عواملی که می‌توانند به این بازنگری بینجامند می‌پرداخت.

اگرچه این دستمایهٔ مضمونی در روایتی با شخصیت‌های اصلی قرار داده شوده بود، ولی ساختار کلی فیلم بلاغی بود. همان‌طور که در گذشته گفته بودم، به وسیلهٔ نماهای بیانگر طبقات اجتماعی مختلف که در حالات ثابت نشان داده می‌شوند، وضعیت سیاسی به عنوان مسأله مورد بحث ارایه می‌شود. سپس صدایی بر روی تصویر می‌آید که با وارد کردن تقابل‌ها، شخصیت‌ها، ستاره‌ها و یک قصهٔ عاشقانه، این عناصر سیاسی را درون بافت‌روایی منسجمی قرار می‌دهد. گدار و گورین با در نظر گرفتن فیلم‌سازی به عنوان چارچوب کار به بررسی محدودیت‌های اجتماعی فیلم‌سازی و چگونگی بازنگرش در مورد خودِ فرایند فیلم‌سازی پرداختند. **همه چیز** *روبه‌راهه* با شخصیت‌هایی پایان می‌یابد که شروع به تجدیدنظر زندگی خود کرده‌اند. چارچوب داستانی که در مورد فیلم‌سازی است. شاید بهترین ابزار [برتولت] برشتی برای این طرح بود. ولی گدار نتوانست به سادگی از همین دستورکار برای فیلم‌های بعدی نیز سود ببرد.

به نظر می‌رسد، *اسلوموشن* از جایی آغاز می‌شود که **همه چیز** *روبه‌راهه* پایان یافته است، ولی این آغاز با راهبردی کاملاً متفاوت است. بازهم زوج روشنفکری را می‌بینم که در رسانه‌های تجاری مشغول به کارند. زن دو سال است که تصمیم به رها کردن کارش گرفته است، و سرانجام نیز این کار را می‌کند. مرد از انجام این کار امتناع می‌کند، و آن‌ها از هم جدا می‌شوند. (به این می‌ماند که در **همه چیز** *روبه‌راهه*، ژاک در جواب اصرار سوزان با ترشرویی او را به فرودگاه ببرد.) ولی *اسلوموشن* از ساختار بلاغی محض اجتناب می‌کند. در **همه چیز** *روبه‌راهه*، بازنگری به عنوان کاری واضح و ساده است (پایان دادن به کار، یا نه، با هم ماندن، یا نه) ولی *اسلوموشن* تأکید خود را نه بر درگیری به خاطر بازنگری، بلکه بر استلزام انجام این بازنگری در زندگی شخصِ واقع شده در جامعه مدرن، قرار می‌دهد. کانون توجه در تمامی مراحل بر زندگی است؛ بر نکات ظریف تغییر موقعیت شخص: دشواری‌های رها کردن شغل یا معشوق، لزوم پیدا کردن یک آپارتمان، گزینش میان شیوه‌های حمل‌ونقل، مخالفت دوستان و تصمیم‌گیری در مورد نوع محیط زندگی. از بعضی جهات، این فیلم در نهایت از رویکردی سنتی بهره می‌برد، ولی از جهاتی دیگر، هنوز سرشار از بدعت‌گذاری‌های گداری است. به نظر می‌رسد که رفتار شخصیت‌ها همچون فیلم‌های هنری سنتی دارای عمق روان‌شناختی و علیت‌های دوپهلوست. ولی کارکرد این ویژگی‌ها، قرار دادن دقیق‌تر سیاست در بستر موقعیت تاریخی است. در **همه چیز** *روبه‌راهه*، بازنگری تاریخی به منظور در تقابل قرار دادن فرانسهٔ سال ۱۹۶۸ و فرانسهٔ سال ۱۹۷۲ است. ولی در *اسلوموشن* تنها زمان حال حضور دارد. گدار به‌ندرت نیاز می‌داند که علت لزوم بازنگری را توضیح دهد. علت‌های واضح بازنگری در **همه چیز** *روبه‌راهه* ـ اسارت ژاک و سوزان طی اعتصاب، تجربه‌های آن‌ها در ماه مه ۱۹۶۸ ـ معادل مستقیمی در *اسلوموشن* ندارند. درعوض، این‌جا گدار به سادگی لزوم بازنگری را ایجاد می‌کند. نشانه‌های این لزوم کاملاً حضور دارند: نقش و نگارهای آگهی‌های مارلبورو و کوکا، ظلم مردان بر زنان، تأکید بر روسپی‌گری، و جدایی کار و عشق. این فیلم تنها یک صحنهٔ صریح را برای روشن ساختن ارتباط میان این چیزها و بحث بر سر تفهیم وضعیت شخص در جامعه به کار می‌گیرد. این صحنه در بخش شانزدهم در پیشخوان بار می‌آید که در آن پل و دنیس، قبل از آنکه دنیس آن‌جا را با قطار ترک کند، گفت‌وگو می‌کنند. این گفت‌وگو دارای مشابهت‌های آشکاری با مشاجرهٔ سوزان و ژاک در سر میز صبحانه در **همه چیز** *روبه‌راهه* است؛ دنیس می‌گوید: «تو گفتی که عشق باید از کار و اعمال رشد کنه و با هم پیش بره» مسایل سیاسی بدین‌ترتیب که در آن‌جا بوده، در فیلم *اسلوموشن* حضور ندارد ولی نتایج وقایع سیاسی بر زندگی مردم در همه جای فیلم حاضر است.

اسلوموشن به ویژه با الگوهایی که مک کیب در بحث در مورد همین فیلم بدان‌ها اشاره کرده است، مطابقت دارد؛ او می‌نویسد که فیلم‌های گدار پس از سال ۱۹۷۳ از برنامهٔ ویژهٔ



مائوئیستی دور شده‌اند و تأکید او بیش‌تر بر «جدایی کار و عشق که حاصل جدایی روزافزون طبقهٔ کارگر است» قرار گرفته است.

گرکه فرایند بازنگری در فیلم *اسلوموشن* بسیار ملموس‌تر از همه چیز *روبه‌راهه* است، درعین‌حال پیامدهای آن نیز بسیار یأس‌آورترند. همه چیز *روبه‌راهه* با یادداشتی خوش‌بینانه پایان می‌یابد که زوج فیلم ظاهراً تصمیم به ماندن در کنار یکدیگر گرفته‌اند تا کارهای سیاسی صحیح و بالقوه عملی انجام دهند. ولی در *اسلوموشن*، اگرچه شخصیت‌ها در مورد موقعیت خود بازنگری می‌کنند ولی به نظر می‌رسد که درواقع گزینه‌های ممکن برای انتخاب در جامعهٔ مدرن بسیار محدودند. ممکن است که دنیس از آن‌جا بگریزد، ولی فیلم هیچ اشاره‌ای نمی‌کند که او بتواند فعالیت سیاسی مؤثری انجام دهد. هنگامی که دنیس برخی از اموالش را به ایزابل می‌دهد، زندگی‌اش را پسرسایانه می‌کند و برنامهٔ دوچرخه‌سواری در کوهستان و زندگی در اتاق منفردی در خانه‌ای توی مزرعه را اتخاذ می‌کند. به نظر می‌رسد که تنها راه غلبه بر تأثیرات جامعه بر خویش، طرد کامل جامعه تا حد ممکن است.

این ایدهٔ گریز کاملاً در حال‌وهوای فیلم به چشم می‌خورد. دنیس در جنوا زندگی می‌کرد، سپس به نیون می‌آید تا با پل در آپارتمانی زندگی کند؛ و حالا به مزرعه می‌رود. پل نه تنها از رفتن با او امتناع می‌کند بلکه حتی در جنوا در هتلی گران‌قیمت می‌ماند. ایزابل به خواهرش اشاره می‌کند که زندگی در شهر بسیار دشوار است و امکان دارد او به حومهٔ شهر نقل مکان کند و درواقع هم از نیون می‌رود. ما با این تردید می‌مانیم که آیا او راه دنیس را پیش می‌گیرد یا کاری که به او پیشنهاد شده (رفتن به شهرهای مختلف و اقامت در هتل‌ها) را می‌پذیرد. میشل پیاژه که به نظر شخصی موفق معرفی می‌شود، در روستا زندگی می‌کند و تا حدود زیادی

بر کار خود مسلط است و تشریه‌ای را اداره می‌کند که اغلب کارهایش دستی انجام می‌شوند. اگرچه منتقدان، متفق‌القول پل گدار را به جای کارگردان فیلم قرار داده‌اند، ولی میشل بیش‌تر به سبک زندگی خود ژان لوک‌گدار شبیه است. در زمان ساخت فیلم، گدار در رولِه، شهری نزدیک نیون، دور از شهر جنوا و در امتداد ساحل دریاچه زندگی می‌کرد و شرکت کوچک فیلم و ویدیوی خود را اداره می‌کرد.

اسلوموشن چند نظر بنیادین را ـ شهر در مقابل حومه شهر، تجارت در مقابل استقلال، مسایل جنسی در مقابل کار ـ مطرح می‌کند. سپس این نظریات را با بافت منسجم سبکیِ زمان‌ها، مکان‌ها و وقایع عینی می‌آمیزد. رابطهٔ فابیولا ـ سیوژه بسیار پیچیده است. ادراک ما از فیلم گاه با مانع مجموعه درونمایه‌هایی روبه‌رو می‌شود که ما را از واقعه اصلی منحرف می‌سازند (برای مثال، تکرار سه‌بارهٔ جملهٔ «این شوق واقعی نیست») و گاه با به کارگیری صدا به عنوان ابزار دخالت.

این دشواری‌های سبکی برای جلوگیری از تمرکز ما بر محیط عینی زندگی شخصیت‌ها به کار گرفته می‌شود. در این‌جا راهبرد اثر، برخلاف فیلم **همه چیز روبه‌راه** است که در فصل آغازین موقعیتی انتزاعی را ارایه می‌کند و سپس آن‌را در روایت می‌گنجاند. در *اسلوموشن*، سبک مدام دورمان می‌سازد و ترغیب‌مان می‌کند که معانی بلاغی تلویحی را که برای برانگیختن دشواری‌های شکلی (فرمال) فیلم به کار گرفته شده‌اند، تفسیر کنیم. اگر بخواهیم بفهمیم که در *اسلوموشن* **چه** اتفاقی می‌افتد، می‌بایست برای فایق آمدن بر سیل اطلاعات ـ **چه** روایی و **چه سبکی** ـ فیلم نبرد کنیم. ما می‌بایست به دور از انبوه جزییات تلاش کنیم تا الگویی بیابیم. این لزوماً به معنای تفسیر سادهٔ مضمون فیلم نیست. برخلاف تمام این‌ها، همان‌طور که دیدیم اطلاعات مضمونی فیلم بسیار ساده‌اند. و بار دیگر این تجربهٔ گدار در شکل پارامتری است که در جستجوی یافتن راهی برای تماشاگر به اتخاذ مهارت‌های تماشاگری جدیدِ درحال رشد است؛ مهارت‌های تماشاگری که گونه‌ای از تحلیل را که برای حوادث خارج از فیلم نیز مناسب است شامل می‌شود.

بافت فشردهٔ سبکی

فیلم *اسلوموشن* شامل بسیاری ساختارهای پارامتری دشوار است که می‌خواهند روابط میان علت و معلول در زنجیرهٔ روایی را بگسلند. به نظر می‌رسد که دو الگوی سبکی در تقابل با هم قرار می‌گیرند. از یک سو، قاب‌های ثابت و SMهای مجازی می‌خواهند وقایع مشخصی را طولانی کنند؛ یعنی پرداختن به بعضی حرکات، بیش از آنچه اهمیت روایی آن‌ها ایجاب می‌کند. از سوی دیگر، بسیاری لحظات فیلم با درهم آمیختن سریع تمهیدات و ارایهٔ دو یا سه‌تای آن‌ها با یکدیگر، می‌کوشد در توجه ما گسست ایجاد کند. در چنین لحظاتی، ممکن است ما به قیمت از دست دادن یکی، بر دیگر تمهیدات متمرکز شویم؛ یا امکان دارد بکوشیم تمام آن‌ها را دنبال کنیم و هریک از آن‌ها را به بهترین نحو دریابیم. برای مثال، این مسأله اغلب زمانی رخ می‌دهد که صدای حادثه یا مکانی بر حادثه‌ای دیگر که در جایی دیگر به وقوع می‌پیوندد، قرار می‌گیرد. به‌طورکل، صدا نقش فوق‌العاده‌ای بر خوانش‌ناپذیر شدن فیلم دارد؛ بدین‌معنا که، در زمان منظور برای فهم، درک نمی‌شوند.

در بسیاری از فیلم‌های دشوار نیز، سرآغاز فیلم ما را به آنچه در پی می‌آید، رهنمون می‌شود. حتی عنوان‌بندی فیلم نیز از راهبردهای شکلی فیلم خبر می‌دهند. عنوان‌بندی اشاره می‌کند که فیلم موسوم به *اسلوموشن*، تصنیف ژان لوک‌گدار است، نه کارگردانی او.

توجه ما همچنین به موسیقی نیز معطوف می‌شود؛ به طور اخص، موسیقی و به طور اعم صدا، نقش دایمی نامتعارفی را در اغلب قسمت‌های *اسلوموشن* بازی می‌کنند. حتی نوشتهٔ عنوان‌بندی نیز بر این مسأله تأکید می‌کند. فهرست اسامی و عبارت «کپی رایت ۱۹۷۹ سونیماژ» با همان اندازه و حروف عنوان فیلم نوشته می‌شوند. گویی که عنوان کامل فیلم «*فرار از مهلکه (زندگی)* کپی‌رایت ۱۹۷۹ سونیماژ» است. سونیماژ نام شرکت فیلم و ویدیویی گدار است. (این نام معنای

دوگانه دارد: یکی معنای آشکار آن son [صدا] و image [تصویر]؛ و دیگری son [مالِ او] و [imageتصویر]). بدین‌ترتیب همجواری صدا و تصویر خود را به عنوان فیلم متصل می‌کند. تماشاگر آگاه می‌بایست خود را آماده کند که با دقت به فیلم گوش بسپارد.

صحنهٔ آغازین تمهیداتی را مشخص می‌کند که می‌شود متوجه آن‌ها شد. بلافاصله پس از قطع از عنوان‌بندی به بخش دوم، صدای بلند خوانندهٔ اپرایی را بر حاشیهٔ صوتی می‌شنویم. در ابتدا ممکن است در تردید باشیم که این صدا داستانی باشد. ما می‌دانیم که گدار به استفاده غیر داستانی از قطعات موسیقی کلاسیک در فیلم‌هایش علاقه‌مند است. وقتی که پل بر دیوار مشت می‌کوبد، این مسأله برای ما روشن می‌شود. ولی آیا ما صدای رادیو، گرامافن و یا تمرین یک خواننده زنده را می‌شنویم؟ زمانی که پل به سمت در می‌رود تا آن‌را باز کند، به تصویر او در بیرون راهرو برش می‌شود؛ یعنی یک حذف صورت می‌گیرد، اگرچه صدا بدون وقفه خارج از تصویر ادامه می‌یابد. پس از صحنهٔ راهروی تاریک، که طی آن پیشخدمت اسپانیایی هتل در آن پدیدار می‌شود و نخست جلوی پل را می‌گیرد (بازهم، واقعه‌ای که ما تا نمای خارج از هتل، زمانی که پیشخدمت درکنار اتومبیل پل به او نزدیک می‌شود، آن‌را در نمی‌یابیم) گدار سالن انتظار هتل را در نمای بسیار باز نشان می‌دهد. صدای خواننده بدون هیچ تغییری در بلندی آن ادامه می‌یابد، با این نیت که عامل صدا، احتمالاً در قسمت بالایی همین طبقه است. پل، پیشخدمت و خانمی که پیشخدمت کیف‌های او را حمل می‌کند، از بالای سمت راست قاب وارد می‌شوند، با گروه زیادی در بالای پله‌برقی همراه می‌شوند، پایین می‌آیند و از قسمت پایین چپ بیرون می‌روند. این نما کاملاً ناواضح است. ما نمی‌دانیم که چه میان پل و پیشخدمت اتفاق می‌افتد و حتی به سختی می‌توانیم آن دو را در میان جمعیت طبقهٔ بالای سالن انتظار تشخیص دهیم؛ گدار نیز از برش به آن‌ها برای هدایت ما سر باز می‌زند. این نما، یادآور بسیاری از نماهای فیلم **زنگ تفریح** اثر ژاک‌تاتی است، هم از لحاظ فضاها و هم به خاطر نمایش صحنه در نمای بسیار باز. هرچند در این‌جا، این نما با امتناع از راهنمایی مخاطب، حتی از طریق حاشیهٔ صوتی، نگرش تاتی را معکوس می‌کند.

صداهای ضعیفی که ما از فضای این نما می‌شنویم در صدای خواننده گم شده‌اند. به هر ترتیب، به نظر می‌رسد مهارت تاتی در به کارگیری صدا، بر آثار گدار تاثیر گذاشته است، هرچند که *اسلوموشن* و **زنگ تفریح** دو گونه فیلم کاملاً متفاوت‌اند. به هر جهت، این نکته که مردی که بچه به دوش از سینما بیرون می‌آید و از قطع شدن صدا شکایت می‌کند، به صحنه‌ای در فیلم **زنگ تفریح** اشاره می‌کند که در آن گروهی از مردم ـ ازجمله مردی بچه به دوش ـ صحنهٔ پایانی ساخت رستوران رویال گاردن را تماشا می‌کنند. (درواقع، گدار می‌خواست که خود تاتی این نقش کوچک را در *اسلوموشن* بازی کند؛ مردی بچه به دوش که از سینما بیرون می‌آید و از قطع شدن صدا شکایت می‌کند. ولی متأسفانه، تاتی قبول نکرد، که احتمالاً به خاطر وضع سلامتی‌اش بود. او می‌گفت امیدوار بوده است که شخصیت اولو (مرد بچه به دوش) تبدیل به شخصیتی فرعی در بسیاری از فیلم‌ها شود.) مهم‌تر آن‌که، عنوان‌بندی *اسلوموشن*، با پن بر روی ابرها، را نیز می‌توان ادای احترامی به **زنگ تفریح** تاتی دانست. به یقین، فیلم‌های اخیر گدار او را به فیلم‌ساز پارامتری همچون تاتی نزدیک می‌سازد.

قسمت اعظم اطلاعات روایی ارایه شده در صحنهٔ آغازین، به سختی دریافت می‌شوند. ما پل را در هتل می‌بینیم، ولی هیچ دلیلی نداریم که او آن‌جا زندگی کند، تا وقتی که در بخش پانزدهم، کلت از او می‌پرسد که آیا نقل مکان کرده است. او به دنیس در ایستگاه تلویزیونی تلفن می‌کند، و می‌فهمد که او آن‌جا نیست. ولی ما نمی‌فهمیم که آن‌ها هر دو آن‌جا کار می‌کنند و مدت زیادی عاشق یکدیگر بوده‌اند و حالا دنیس قصد دارد آن‌جا را ترک کند. اغلب این اطلاعات به‌تدریج طی نیمه نخست فیلم به ما داده می‌شوند و زمانی تمام این‌ها روشن می‌شود که در بخش شانزدهم،

پل و دنیس پشت پیشخوان رستوران با هم صحبت می‌کنند. شاید در ابتدای دیدن فیلم، آشفتگی سبکی آن به نظر دلبخواه و بی‌حساب و کتاب بیاید. البته به هرحال، الگویی از پارامترها در سراسر فیلم جریان دارد و بسیاری از تکرارهای شکلی، و نه همهٔ آن‌ها را، اداره می‌کند. فیلم، در خلق این الگو به قسمت‌ها یا مجموعه‌ای از بخش‌ها تقسیم می‌شود که هریک بر حول شخصیت یا گروهی از شخصیت‌ها محدودیت یافته‌اند. بردول در مورد فیلم‌های پارامتری می‌گوید؛ «حشو (redundancy) از طریق محدود ساختن گسترهٔ شیوه‌های سبکی یا به وسیلهٔ شبیه‌سازی مطلق بخش‌های سیوژه صورت می‌پذیرد.» در فیلم *اسلوموشن*، میان‌نویس‌های شماره‌گذاری شده به مشخص کردن حدود این بخش‌ها کمک می‌کند و به روابط هریک از شخصیت‌ها اشاره دارد. ویژگی‌های سبکی، میان این بخش‌ها نوسان می‌کنند، هرچند که قانون واضح و تبیین شده‌ای که فیلم مطابق آن خود را سامان دهد، وجود ندارد. به‌طورکلی، جلوه‌های SM مجازی، درونمایه‌ها و حتی به کارگیری صدا نیز به درجات مختلف در یک یا چند بخش نوسان می‌کنند.

پس از آن‌که بخش نخست در هتل، پل را به ما معرفی می‌کند و ایده‌ای در این مورد می‌دهد که از لحاظ سبکی چه انتظاری از فیلم داشته باشیم، باقی بخش‌های فیلم را می‌توان به چهار بخش عمده تقسیم کرد که هریک بر شخصیتی متفاوت متمرکز می‌شوند. از بخش سوم تا پانزدهم عمدتاً به دنیس می‌پردازد و تنها زمانی به پل برشی می‌کند که دنیس با او تماس می‌گیرد. سپس فیلم پس از آن‌که پل در بخش دوازدهم سیسیل را از مدرسه برمی‌دارد، به او می‌پردازد و تا پایان بخش هفدهم نیز بیش‌تر با او سروکار دارد و در بخش‌های هجدهم تا بیست‌وسوم شاهد کارهای او هستیم. در بخش بیست‌وسوم، سه شخصیت اصلی برای نخستین بار در فیلم یکدیگر را می‌بینند و تمرکز روایی در بخش‌های بیست‌وسوم تا بیست‌وششم میان آن‌ها نوسان می‌کند. بخش پایانی بیست‌وششم به تمرکز اختصاصی بر پل باز می‌گردد تا با صحنهٔ آغازین برابر شود.

میان‌نویس‌هایی که با فاصلهٔ زمانی در فیلم پدیدار می‌شوند، به مشخص کردن تغییرات مختلف همین تمرکز کمک می‌کنند. هرکدام دارای شماره‌گذاری در وسط و عبارت یا لغتی در کنار هستند: «۱. نجات از مهلکه»؛ «0. زندگی»؛ «۱. خیالی»؛ «۲. ترس»؛ «۳. تجارت»؛ «۴. موسیقی.» دو عنوان نخست در قسمت سوم می‌آیند، یعنی زمانی که دنیس درحال راندن دوچرخه است؛ و عبارت «خیالی» در آغاز بخش پنجم پدیدار می‌شود، یعنی صحنه‌ای که در آن دنیس، میشل را در زمین فوتبال روستا ملاقات می‌کند. در بقیهٔ صحنه‌هایی که بر دنیس متمرکز می‌شود، دیگر عنوانی وجود ندارد. دومین نما در بخش دوازدهم، پس از آن‌که نمایی از پل در زمین ورزش مدرسه می‌بینیم، عنوان «ترس» قرار می‌گیرد. عنوان «تجارت» در آغاز بخش هجدهم است و شاهد درگیری ایزابل با روسپیگری هستیم. در نهایت، «موسیقی» در بخش بیست‌وچهارم ظاهر می‌شود که گسترهٔ زیادتری از اطلاعات را عرضه می‌کند.

این بخش‌های فیلم به همراه عناوین‌شان به روشن کردن الگوهای جلوه‌های تصاویر آهسته شده در فیلم کمک می‌کنند. بعضی از این الگوها قاب‌هایی ثابت‌اند و ازجملهٔ دیگر آن‌ها، حرکات اسلوموشن نامنظم است که نه در مرحلهٔ فیلم‌برداری، بلکه در مرحلهٔ چاپ صورت گرفته است. گدار با اسلوموشن نگرفتن در مرحلهٔ فیلم‌برداری از ویژگی تغزلی صرف آرامی تصویر اجتناب کرده است. ماهیت نامنظم این لحظات آن‌ها را از اسلوموشن‌های معمول در فیلم‌های تجاری که عاشق و معشوق در زمینی به سوی هم می‌دوند، مجزا کرده است. از جهتی نیز، جلوه‌های آهسته شده را می‌توان به عنوان تأکید به کار برد. همچون حروف ایتالیک در نوشتار، و همین‌طور به عنوان تمهید فاصله‌گذاری صحنه‌ها و نیز برای خلق روابط منفرد برای شخصیت‌های مختلف.

تمام تصاویر ثابت و SM مجازی در صحنه‌های دنیس، مربوط به خود او هستند. این تصاویر نخست در بخش

سوم، هنگامی که او با دوچرخه می‌رود و سپس در صحنهٔ زمین فوتبال (بخش پنجم) پدیدار می‌شوند؛ او اشاره می‌کند که چشم‌انداز آن‌جا «همچون تصویر ساکت است»؛ و سپس برشی ناگهانی به نمای متوسط ورزشکاری داریم که در آن از تمهید آهسته کردن استفاده می‌شود. سپس، دنیس را با SM مجازی می‌بینیم که درحال ترک کردن آن‌جاست؛ و در تمامی این نماها، صدای خارج از تصویر بدون وقفه با سرعتی معمولی ادامه می‌یابد و بدین‌وسیله بر ماهیت ناهمخوان تمهیدات آهسته‌سازی تأکید می‌کند. این لحظات، انگیزشی مبهم دارند. امکان دارد آن‌ها بیانگر دریافت‌های ذهنی دنیس باشند و یا ممکن است در حکم گزارش برکنش فیلم باشند که توسط روایت فیلمی به کار بسته شده است. باقی نمونه‌ها از همین الگو پیروی می‌کنند: در بخش نهم، جلوه‌های آهستهٔ دست مردی که حروف چاپ را مرتب می‌کند با صدای دنیس همراه می‌شود که متنی را که خود نوشته است، می‌خواند؛ این جلوه‌ها به واکنش او هنگام دیدن خانوادهٔ آکاردئون‌نواز کنار جاده، باز می‌گردد؛ و دست آخر نیز این جلوه‌ها دوباره هنگامی به کار گرفته می‌شود که دنیس زنی جوان، ژرژیانا، را می‌بیند که در ایستگاه قطار نیون همراهِ مذکرش به او سیلی می‌زند.

در وهلهٔ نخست، این جلوه‌ها ارتباط نزدیکی با متون میان‌نویس‌ها دارند. اولین نمای اسلوموشن از دنیس درحال دوچرخه‌سواری (نمای ۶) بلافاصله به عنوان «نجات از مهلکه» در نمای ۷۵ منتهی می‌شود، که آن نیز به نوبهٔ خود به SM مجازی دیگری از او در نمای ۸ می‌انجامد؛ و سپس به عنوان «زندگی» در نمای ۹. این مسأله در مورد نمای ورزشکار و نمای بعدی دنیس که درحال ترک کردن آن‌جاست و چند نما پس از عنوان «خیالی» ظاهر می‌شوند، نیز صادق است. در این بخش فیلم دیگر عنوانی وجود ندارد، ولی صدای دنیس که در بخش هشتم در مزرعه آغاز شده است و تا بخش بعدی نیز ادامه پیدا می‌کند، شامل لغت زندگی است که به عنوان [اصلی] فیلم اشاره می‌کند. توصیفات او از زندگی نیز با تمهید اسلوموشن مطابقت می‌کند: «حرکتی تندتر، بازویی که بارها [برای اتواستاپ] تکان می‌خورد، گاهی آهسته‌تر، لحظه‌ای بی‌قاعدگی، جنبشی اشتباه» و به همین‌ترتیب. دو مورد آخرِ تشبیه، به نظر مربوط به نظرگاه دنیس می‌آید. او نسبت به نوازندهٔ آکاردئون واکنش عجیبی نشان می‌دهد، گویی که او می‌تواند آیندهٔ پر هیاهوی صدای موسیقی داستانی آکاردئون را به همراه موسیقی زهی غیر داستانی که کمی پیش‌تر آغاز شده بود، بشنود. (درواقع، در بخش چهارم، دنیس در مورد موسیقی‌ای می‌پرسد که هیچ‌کس آن‌را نمی‌شنود مگر او و ما.) در صحنهٔ ایستگاه (بخش یازدهم) این امکان وجود دارد که نماهای سیلی خوردن ژرژیانا، تصویر ذهنی دنیس باشد ـ افزایش سرعت برش‌ها، تصاویر نزدیک از نگاه‌های دنیس، شروع مایهٔ موسیقایی نامتعارف در هنگام شدت گرفتن مشاجرهٔ خارج از تصویر، نگاه گذرای دنیس به لنز (تنها مورد چنین نگاهی در این فیلم)، و بازگشت نماهای دوری که در آن‌ها، حوادث به گونه‌ای ادامه می‌یابند که گویی هیچ اتفاقی نیفتاده است، ـ همهٔ این سرنخ‌ها را هم می‌توان واقعی دانست و هم می‌توان به عنوان واکنش‌های دنیس به تهدید خشونت نزاعی که شاهدش است، تفسیر کرد. ولی، همچون صحنه‌های دیگر این فیلم، جایگاه واقعی آنچه می‌بینیم و می‌شنویم، نامعلوم باقی می‌ماند.

تمهیدات قاب‌های ثابت و SM مجازی در بخش‌های مربوط به پل در فیلم، تداعی‌های کاملاً متفاوت از بخش‌های دنیس دارند. تمام این تمهیدات در صحنه‌های روابط او با زنان زندگی‌اش به کار گرفته می‌شود و تمام آن‌ها به طور مستقیم و صریح با عنوان «ترس» که او را توصیف می‌کند، مرتبط هستند. هنگامی که او مشغول تماشای سیسیل در حال بازی است (بخش دوازدهم) تمهید SM مجازی حرکات او را طولانی می‌کند و در همین حال صدای پل و مرد دیگری بر روی تصویر شنیده می‌شود. از آن‌جا که صدای مرد، صدای مربی ورزشی نیست، می‌توانیم فرض کنیم که این گفت‌وگو در خاطرهٔ پل یا صحنه‌ای در تصور اوست. (بازهم، برش‌های دایمی به او که به زمین و سپس بالا به سیسیل یا

مربی خارج از تصویر نگاه می‌کند، این، فرض ما را تأیید می‌کند.) سپس، هنگامی که پل، دنیس را می‌بیند، ما تمهیدات SM مجازی را در نمایی از اتومبیل‌ها می‌بینیم که معرفی صحنهٔ پیشخوان رستوران در هنگام جدایی دنیس از او و در صحنه‌ای است که ایزابل او را از صف سینما با خود می‌برد. این لحظات امتناع پل را از تغییر وضعیتش نشان می‌دهد. ما حتی می‌توانیم این مسأله را در رفتار او با زنان نیز ببینیم؛ هنگام پرت کردن ستیزجویانهٔ پیراهن‌ها به سمت سیسیل یا پرخاش به دنیس یا گرفتن کُلِت در آخرین صحنه به این منظور که نگذارد از کنار او برود.

در صحنه‌های مربوط به ایزابل، این تمهید دارای تداعی‌هایی کاملاً مشخص است. عنوان بخش او «تجارت» است. هنگامی که آقای پرسن صحنهٔ بازی خود را برای ایزابل تشریح می‌کند، یکی از برش‌ها به تصویر آهسته شدهٔ خیابانی است که در آن زن و مرد جوانی همدیگر را می‌بینند. سپس، هنگامی که ایزابل بازی را ادامه می‌دهد، بازهم همین تمهید به کار می‌رود و تا نمای بعدی ادامه می‌یابد.

به نظر می‌رسد که طی بخش ایزابل، روایت سعی دارد موقعیت او را به تمام جمعیت، به عنوان یک کل، تعمیم دهد.

تمهید SM مجازی بعدی که مهم‌ترین آن‌ها نیز هست، در بخش بیست‌وسوم است، لحظات SM مجازی در صحنهٔ پایانی، هنگامی که پل، سیسیل را می‌بیند و کلت را نگه می‌دارد؛ و سپس هنگامی که بعد از برخورد با اتومبیل به روی زمین می‌افتد، با صراحت کامل دلالت‌های ترس را یک جا جمع می‌آورد.

به غیر از تمهیدات SM مجازی، ارتباط نامتعارف صدا ـ تصویر، از تأثیر گذارترین ترفندهای سبکی در *اسلوموشن* است. اغلب، صدا با کنش تصویر مطابق نیست: این صدا می‌تواند موسیقی غیر داستانی، صدای خارج از قاب تصویر، صدای مکانی متفاوت، یا صدایی از منبعی نامعلوم باشد. صدا از هر بخش به بخش دیگر ادامه می‌یابد و همین باعث می‌شود که تماشاگر در تشخیص این‌که چه زمانی صحنه تغییر می‌یابد، دچار مشکل شود.

هنگامی که این امتداد صداها بر روی تصاویر رخ می‌دهد، تمایزی میان قسمت‌های بزرگ‌تر فیلم ایجاد می‌شود. پس از نمای داخلی در هتل (بخش دوم)، همان‌طور که گفتیم بسیاری از تمهیداتی را که در فیلم به کار می‌روند، به ما معرفی می‌کند، صدا به بخش سوم منتقل می‌شود. در اولین نمایی که از دنیس درحال دوچرخه‌سواری می‌بینیم، ما صدای پیشخدمت هتل را می‌شنویم که دو بار به اسپانیایی فریاد می‌کشد: «شهر شوم»؛ ولی کل بخش «نجات از مهلکه»/ «زندگی» / «خیالی»، نسبت به بخش‌های بعدی کمتر دارای چنین امتدادهای صدا بین قسمت‌های مختلف است. تنها در حدود نیمی از تغییرات صحنه در بخش دنیس، دارای امتداد صداست. ولی با شروع بخش‌های پل و ایزابل تمامی انتقال‌های میان قسمت‌ها همراه با صدای ممتد، چه داستانی و چه غیر داستانی، است.

این مسأله باعث می‌شود که بخش دنیس به نوعی قابل درک‌تر باشد. ما راحت‌تر می‌توانیم بگوییم که چه زمانی صحنه‌ای پایان می‌یابد و صحنه‌ای دیگر آغاز می‌شود. بعضی از قسمت‌های این بخش در نمایش حوادث روایی به نسبت ساده‌ترند: دنیس در زمین فوتبال با میشل صحبت می‌کند، یاد می‌گیرد که چگونه به گاوها غذا دهد، یا از میشل سفارش کتاب می‌گیرد. سادگی بخش‌های دنیس او را به نوعی از باقی متمایز می‌کند. به یقین، تماشاگران و منتقدان او را به عنوان چهرهٔ اصلی همذات‌پنداری برمی‌گزینند. این مسأله در روند روایی فیلم دارای معناست. خاطرنشان کنم که تمام شخصیت‌های اصلی در فیلم تا حدودی نامطبوع‌اند؛ حتی دنیس، که طی مشاجره‌اش با پل، بدون دلیل به سیسیل ناسزا می‌گوید. البته به هرحال او شخصیتی است که تصمیم گرفته است تا زندگی خود را به قصد زندگی بهتر تغییر دهد، و برنامهٔ او در همین صحنه‌های آغازین کاملاً مشهود است.

برعکس، قسمت‌های بعدی پیچیده و دشوارترند. صدای دوراس بر روی تصویر، در صحنه‌های پل و تک‌گویی‌های

زنی در صحنه‌های ایزابل، این بخش‌ها را کمتر قابل فهم می‌کند. این قسمت‌ها، باعث فشردگی و شدت ساختار کلی روابط صدا ـ تصویر می‌شوند که بر سرتاسر فیلم حاکم است. گدار مجموعه‌ای از پارامترها را در حاشیهٔ صوتی خلق کرده است؛ او مجموعهٔ گسترده‌ای از بازی‌های ممکن با منابع صدای داستانی و غیر داستانی، با روابط ممکن میان برش‌های حاشیهٔ صوتی و برش‌های حاشیهٔ تصویری، و با روابط ممکن زمانی میان صدا و تصویر را به نمایش می‌گذارد. از آن‌جا که این تمهیدات مدام در حال تغییرند، گاه به شکل‌هایی شگفت و حتی مضحک، دریافت مخاطب از فیلم، به‌طور چشم‌گیری همواره با مانع مواجه می‌شود.

شاهد بودیم که چگونه عنوان‌بندی این فیلم (همچون عنوان‌بندی *زنگ تفریح*) از تأکید فیلم بر صدا خبر می‌دهد و چگونه صحنهٔ آغازین بیانگر عدم قطعیت در مورد منبع صداها و همخوانی موقتی میان صدا و تصویر است. این بازی با صدای داستانی تبدیل به شوخی‌ای می‌شود که در سراسر فیلم *اسلوموشن* جاری است. در هر سه قسمت این سه شخصیت، کسی در مورد موسیقی‌ای که می‌شنود، می‌پرسد. هریک از نمونه‌ها همچون آشکارگر تمهیدات و هریک به شیوه‌ای متفاوت عمل می‌کند. وقتی‌که دنیس در بخش چهارم از پیشخدمت رستوران در مورد موسیقی‌ای که می‌شنود می‌پرسد، از اوایل شروع صحنهٔ قبل، موسیقی غیرداستانی به طور نامنظم پخش می‌شد و آن لحظه در وهلهٔ نخست به یک شوخی می‌ماند. ولی هنگامی که گفت‌وگو ادامه می‌یابد و پیشخدمت از دنیس می‌پرسد که منظورش کدام موسیقی است، او به بیرون اشاره می‌کند و می‌گوید: «آن‌جا.» آیا او موسیقی‌ای متفاوت از آنچه ما شنیدیم، می‌شنید، موسیقی که از فضای خود داستان بیرون می‌آید؟ ولی پیشخدمت این موضوع را رد می‌کند و ما با لحظه‌ای کوتاه و رمزآلود از فیلم رها می‌شویم. در بخش شانزدهم در قسمت «ترس» که مربوط به پل است، زنی در پیشخوان رستوران از صدای موسیقی متحیر شده است. در این‌جا، موسیقی تنها کمی پیش از پرسش او آغاز می‌شود و به‌طور قابل قبولی می‌تواند صدایی داستانی باشد، و به طور مثال صدای موزاک[5] باشد. در نهایت، در آپارتمان ایزابل (بخش نوزدهم) صدای زنی خارج از قاب (یا صدایی بر روی تصویر) در مورد موسیقی می‌پرسد و این بار، اصلاً موسیقی نواخته نشده است.

در فیلم دو مرتبهٔ دیگر، این مضمون به کار گرفته می‌شود، ولی این بار منبع موسیقی آشکار می‌شود: نخست، زمانی که موسیقی غیرداستانی حاشیهٔ صوتی بر تصویر دنیس که دوچرخه می‌راند با صدای آکاردئون می‌آمیزد، و نمایی از نوازندهٔ آکاردئون کنار جاده را می‌بینیم؛ و بار دیگر در آخرین نماست هنگامی که سیسیل به سمت پایین کوچه می‌رود و از کنار ارکستری رد می‌شود که مشغول همنوازی هستند.

در معدودی از صحنه‌ها به نظر می‌رسد که مردم نسبت به صداهایی که ما می‌شنویم، واکنش نشان می‌دهند، یعنی زمانی که درواقع آن‌ها به چیزی دیگر واکنش نشان داده‌اند. طی صحنهٔ رستوران (بخش چهارم) دو زن در پشت میزی مشغول غیبت کردن هستند و ما صدای آن‌ها را بر تصویر کلوزآپ دنیس می‌شنویم. پس از آن‌که یکی از زنان می‌گوید: «در فرانسه؟» (که در زیرنویس انگلیسی نیامده است) گفت‌وگو قطع می‌شود و دنیس به پایین نگاه می‌کند و می‌گوید: «درسته.» او به پرسش پیشخدمت که ما نشنیده‌ایم پاسخ می‌دهد. بخش بیستم، ایزابل به اتاق آقای پرسن در هتل می‌رود که این صحنه در نمایی دور، از گوشه خیابان آغاز می‌شود، صدای پرسن بر روی این نما آغاز می‌شود و رهگذری بر می‌گردد و به دوربین نگاه می‌کند. ممکن است در ابتدا فکر کنیم که این رهگذر است که صحبت می‌کند یا این‌که او به صدایی خارج از تصویر واکنش نشان می‌دهد، ولی برشی به پرسن که در تختخواب است و صحبت نیز نمی‌کند، هردوی این احتمال‌ها را منتفی می‌سازد. این نما به برشی دیگر منتهی می‌شود که نمایی جدید از رهگذران است؛ زنی برمی‌گردد و به صدای پرسن که می‌گوید: «سلام.» لبخند می‌زند. (نام پرسن اشاره به جناس کلمهٔ son به معنای صداست که بر تمهید دستکاری صدا دلالت دارد.)

تمهیدات این چنین، الگوهایی خلق می‌کنند که در آن الگوها دایماً تکرار می‌شوند، ولی معمولاً در آن‌ها تنوعی نیز وجود دارد. برای نمونه، گدار از مجموعه لحظاتی استفاده می‌کند که در آن‌ها منبع صدا مشخص نیست. این مسأله به شکل ساده در صحنه‌های دوچرخه‌سواری دنیس رخ می‌دهد، یعنی هنگامی که مدام صدای ساز بلند بر حاشیهٔ صوتی شنیده می‌شود. در موردی منفرد، دو منبع قابل‌قبول برای صدا ارایه می‌شود: صدای موتور که بر نمای ظاهر شدهٔ تراکتور در پایان بخش قرار می‌گیرد، و درعین‌حال این صدا پس از برش به نمای بعد نیز ادامه می‌یابد و با شروع بخش ایستگاه قطار با اتومبیل‌های درحال عبور از خیابان نیز همخوانی دارد. با این‌حال، نمونهٔ پیچیده‌تر در مورد صدای دوراس در آغاز اواخر بخش دوازدهم است که به نظر می‌رسد روایتی غیر داستانی است. در بخش سیزدهم، ما می‌فهمیم که این صدا مربوط است به نوار ویدیویی که در کلاس نشان داده می‌شود؛ صدا زمانی قطع می‌شود که دستگاه خاموش می‌شود. با این‌حال، صدا بازهم در همان صحنه وارد می‌شود، و این بار بدون منبع نوار ویدیو، و تا صحنهٔ بعد نیز ادامه می‌یابد؛ یعنی زمانی که پل به سمت ایستگاه می‌راند. آیا این صدا مربوط به خاطرهٔ پل است؟ یا به حضور واقعی دوراس در صندلی عقب اتومبیل ارتباط دارد؟ ولی این صدا بر نماهای دنیس در داخل ایستگاه نیز ادامه می‌یابد. هیچ‌یک از صداها، که همگی با یکدیگر نیز تفاوت دارند، متعلق به دنیس یا ایزابل نیست. در حالی‌که به نظر می‌رسد بعضی مواقع آن‌ها به طور غیرمستقیم با آن موقعیت حاضر تناسب دارند، آن‌ها می‌توانند رویاهای ایزابل برای دور ساختن خود از موقعیت، یا قطعاتی از متونی باشند که او به یاد می‌آورد. یا این‌که می‌توانند هیچ ارتباطی با فکر ایزابل نداشته باشند و تنها به عنوان تفسیری روایت‌گونه عمل کنند.

اسلوموشن همچنین مجموعه‌ای از آشکال پارامتری در جایگاه‌های موقتی و منطقی صداها را به وجود می‌آورد. گدار از میان مجموعهٔ گوناگون انواع صداهای یک صحنه یا نما برش می‌زند: در نخستین صحنهٔ دوچرخه‌سواری دنیس، از میان موسیقی (غیرداستانی) جلوه‌های هماهنگ شده (داستانی) و صدای ساز موسیقی بلز (جایگاه نامعلوم). صحنه غذا دادن به گاوها با برش به سکوت در حاشیهٔ صوتی، پیش از برش در تصویر پایان می‌یابد. هنگامی که دنیس و ایزابل در بخش بیست‌وچهارم در اتومبیل نشسته و مشغول صحبت‌اند، صدای قطار برای مدتی با بلندای بسیار، به گوش می‌رسد و ناگهان به یکباره قطع می‌شود؛ و در مقابل صدا در صحنهٔ بعد که خداحافظی همیشگی پل از دنیس در صدای غرش قطار درحال گذر محو می‌شود، به گوش می‌رسد؛ و این صدایی است که گدار از حذف آن امتناع کرده است. چنین تمهیدات برشی در حاشیهٔ صوتی در صحنه‌ای کاملاً مشهود است که ایزابل با مردی ملاقات می‌کند که به او پیشنهاد کار می‌کند، او در حال تدوین فیلم است، ولی ما تصاویر را که او بر روی‌شان کار می‌کند، نمی‌بینیم؛ ولی درعوض، هنگامی که او دستگاه تدوین را به راه می‌اندازد، صدا قطع و وصل می‌شود.

دست آخر این‌که، گدار معمولاً تصاویر و صداها را با یکدیگر زیر و رو می‌کند تا تأثیر زمانی مؤثر و گسترده‌ای ایجاد کند. با شروع بخش هفتم، دنیس را درحال صحبت تلفنی با پل می‌بینیم. در نمای بعد، ما پل را در ایستگاه تلویزیونی می‌بینیم که به جای صحبت با تلفن، درحال گفت‌وگو با همکارش است؛ موسیقی پیانو این نما را همراهی می‌کند و هیچ صدای داستانی وجود ندارد؛ با این‌حال صدای دنیس در قسمتی از نما قطع می‌شود و هنگامی که به دنیس باز می‌گردیم، همان گفت‌وگو ادامه می‌یابد. این صحنه به نمای نیمه درشت پل منتهی می‌شود که این بخش را پایان می‌دهد و در این‌جاست که پل را درحال صحبت تلفنی با دنیس می‌بینیم. در بخش پانزدهم، پل به همراه کُلِت و سیسیل پشت میز رستوران نشسته است، برمی‌خیزد تا به کسی تلفن کند. با برشی دنیس را در پشت دستگاه ویدیو می‌بینیم که درحال جواب دادن به تلفن است. پس از این نمای کاملاً صریح، صحنه به رستوران باز

می‌گردد که پل دوباره نشسته است. تنها در این لحظه است که ما صدای دنیس را می‌شنویم که می‌گوید: «سلام.»، در این‌جا نیز هنگامی که کلت و پل در مورد دنیس بحث می‌کنند، ایجاز زمانی ادامه می‌یابد و با برشی به دنیس، او را می‌بینیم که هنوز در خیابان‌ها می‌رود.

این تحلیل ساختارهای تصویر و صدا در فیلم *اسلوموشن*، می‌تواند فیلم را منظم‌تر و متعادل‌تر از آنچه واقعاً هست، بکند. اشکالِ مختلفِ پارامتری، تمهیدات صوتی کاملاً نظام‌مندی هستند، ولی با این حال این به شکل به‌کارگیری تمهیدات با اشکال مختلف تمهیدات صامت و محدودی که بر شمار کمی از رنگ‌ها، اصوات و حالات در فیلمی همچون *لانسلو دولاک* ایجاد می‌شود، کاملاً تفاوت دارد. سبک گدار سخت و دشوار باقی می‌ماند. با وجود الگوهایی که یکدیگر را همپوشانی می‌کنند، بازهم ساختار کلی فیلم فقط تا حدودی قابل دریافت است.

نتیجه

کلی‌گویی‌هایی که تا این‌جا در مورد فیلم *اسلوموشن* ارایه کردم. آن را از آثار قبلی گدار ـ به ویژه از آثار پیش از فیلم *شگرد شاد* ـ متمایز نمی‌کند. درعین‌حال که این فیلم *اسلوموشن* بازگشتی ناکامل به سبک شناخته شدهٔ گدار آن دوران است، ولی بدون‌شک استفادهٔ آن از اطلاعات زیاد ادراکی، یادآور فیلم‌هایی همچون *دو سه چیزی که از آن زن می‌دانم* و *چینی* است. آن فیلم‌ها نیز شامل نقاط تقابل صدا ـ تصویر هستند و همان‌طور که دیوید بردول اشاره کرده است، دارای ساختارهای تبدلی (permutational) هستند؛ به طور مثال *گذران زندگی*، فهرستی واقعی از جایگزینی‌های نما / نمای متقابل در نمایش صحنه‌های گفت‌وگو است.

ولی درعین‌حال بردول و دیگر ناقدان نشان داده‌اند که فیلم‌های نخستین گدار به وسیلهٔ گونه‌ای تکنیک کُلاژ، که درون و میان صحنه‌ها، رویه‌ها و شیوه‌های سنتی فیلم‌سازی را با هم تلفیق می‌کند، به خلق مجموعه‌ای ناامتجانس از مایه‌ها و سبک‌ها دست می‌زند. شاید، *اسلوموشن* نخستین فیلم بلندی باشد که از این رویکرد دوری می‌جوید. مهم‌تر از همه، دیگر خبری از اینسرت‌های غیرداستانی گرافیکی ـ پوسترها، عکس‌ها، عناوین کتاب‌ها ـ نیست. دیگر ناگهان از صحنهٔ روایی داستانی به صحنهٔ نیمه مستند منتقل نمی‌شویم و شخصیت‌های *اسلوموشن* دیگر در فاصله‌های زمانی به دوربین رو نمی‌کنند تا همچون مصاحبه به پرسش‌ها پاسخ دهند. درعین‌حال، گدار از تلفیق سینمای هنری با اشارات و تقدیرهای سینمای کلاسیک هالیوود، دست برداشته است. در اوایل دههٔ شصت، گدار هنوز می‌توانست به فیلم *بعضی دوان‌دوان آمدند* به عنوان منبعی معاصر بپردازد؛ او در سال ۱۹۷۹ نظریهٔ مولف را رها کرد و مولفان بزرگ روزگار *کایه دو سینمای* او نیز رفتند. سرچشمه‌های *اسلوموشن* در آثار دو فیلم‌ساز مدرن غیر موج نوی فرانسه، تاتی و دوراس هویداست؛ یعنی کسانی که کار آن‌ها بر حاشیهٔ صوتی بر آثار گدار تأثیر بسیار گذاشت. دور شدن گدار از موج نو و نزدیک شدن او به جریان اصلی سینمای معاصر اخیرتر در فیلم‌برداری نسبتاً ملایم او در فیلم *اسلوموشن* نیز آشکار است. لکه‌های معمول رنگ‌های اصلی که به منظور تخت کردن پس‌زمینه‌های کنش صحنه به کار می‌رفتند نیز تا حدود زیادی در این فیلم از میان رفته‌اند. تنها اشارات این به‌کارگیری که هنوز به جا مانده‌اند، نشان سرخ و سفید مارلبورو است که در چراغ میز کارمند هتل و دیوار کوچه در نمای آخر فیلم نیز باز می‌گردند. دیگر حرکت سنتی نامتعارف گدار به کارگیری کات ـ این و حتی نمای بالای شانه / نمای متقابل است. تعداد معدودی از برش‌های پر زرق و برق گداری در فیلم وجود دارند که نشانی از سبک گذشتهٔ او دارند.

سبک کلاژ آثار قبلی گدار به بهای مایه‌ای منسجم‌تر، تعدیل شده‌اند. ولی درعین‌حال، او استفاده از ساختارهای سبکی پارامتری و انتزاعی را شدت بخشیده است. اغلب فیلم‌های او، به‌جز *گذران زندگی* به طور پراکنده از درونمایه‌های شکلی بهره جسته‌اند؛ که نمونهٔ آن در این‌جا بازی با رابطهٔ تصویر ـ صداست و گدار با استفادهٔ متعدد از این تمهید بر آن تأکید

کرده است. همان‌طور که در آغاز اشاره کردم، این کار را بدان‌جا رسانده است که فیلم تبدیل به نمایش فرا ـ پارامتری جلوه‌های این‌گونه از شکل شده است.

تمام این بازی‌های سبکی نتیجهٔ افزایش اشارات ایدئولوژیک بنیادین فیلم نیست. چنان‌که دیدیم، منتقدان حتی بدون تشخیص درست سیوژه یا توجه به دشواری‌های سبکی اثر، به سادگی قادر به تفسیر آن‌ها بودند. واضح است که دنیس کسی است که با ترک شهر و جامعهٔ سرمایه‌داری قادر به نجات زندگی خویش است. به همین ترتیب، پل نیز روشنفکری است که در همین نظام سیاسی موجود خدمت می‌کند ولی بدان اعتقاد ندارد. جملهٔ دوراس در مورد فیلم‌سازی که پل آن را می‌خواند مبنی بر این‌که او [دوراس] جرأت کار دیگری ندارد، اغلب، مفسران آن را عبارتی در مورد خود ژان لوک گدار تفسیر کرده‌اند، درحالی که بیش‌تر به پل و دنیس مربوط می‌شود. پل شهامت ندارد که شغل خود را رها کند، ولی دنیس این شهامت را دارد، با این حال او نیز نمی‌تواند کاری بیش‌تر از خلوت گزیدن و یادداشت‌برداری برای طرحی که ممکن است به کتاب تبدیل شود، انجام دهد.

تحلیل شکلی، شاید این نوشته را آراسته باشد، ولی به یقین تمام هدف را برآورده نساخته است. نظریاتی که فیلم به کار می‌گیرد، کمتر نوین و یا شگفت‌انگیزند: نا انسانی شدن جامعهٔ مدرن، استعارهٔ روسپیگری برای فروخته شدن طبقهٔ کارگر و برای تمام روابط جنسی، ارتباط میان زن‌ستیزی و همجنس‌خواهی سرکوب شده. ولی همان‌طور که به یقین خود گدار نیز می‌داند مدام ایده‌های یکسانی برای خلق فیلم‌هایش به کار می‌روند. نکته اصلی رسیدن به ایده‌هایی جدید نیست بلکه توانایی کار کردن خلاقانه با ایده‌های قدیمی است؛ چرا که برای یک فیلم‌ساز، این کار، تکرار سبک‌های ثابت نیست، بلکه آشکار ساختن شیوه‌های بکری است که می‌توان به کمک آن‌ها هر بار مخاطب را به دریافت مجدد راهنمایی کرد. «تصاویر ساخته می‌شوند تا نادیده را قابل مشاهده کنند. پس از آن می‌توانید آن را دور بیندازید و باز ادامه دهید. شبیه جهانگردان که به سرزمینی ناشناخته می‌روند.» در نظر بعضی تماشاگران، *اسلوموشن* به نظر خیانت به آثار کاملاً سیاسی گدار در اواخر دههٔ شصت و دههٔ هفتاد است. در نظر بعضی دیگر، همچون علامتی خوشایند از بازگشت او به روزهای گذشته‌تر و شناخته‌شده‌تر اوست. معدود کارگردانانی، اگر چنین کارگردانانی وجود داشته باشند، قاطعانه از فرو نشستن در یک رویکرد مشخص سر باز زده‌اند، ولی آزمایشگری گدار در تمام طول مدت کارهای او ادامه یافته است. (درواقع، نقد اخیر او از موج نو بسیار پراهمیت است؛ چرا که پس از موفقیت داخلی او، فیلم‌های آن دوران گدار تبدیل به یک الگو شد. هنوز *از نفس افتاده* یکی از جسورانه‌ترین آثار پیش از سال ۱۹۶۸ او به حساب می‌آید.) هیچ فضای مشخص شناخته شدهٔ گداری وجود ندارد، هرچند که ممکن است هرکدام از ما به یکی از فضاهای او علاقه‌مند باشیم ولی ظهور فیلمی جدید از گدار همواره نویدبخش سفر به سرزمینی ناشناخته است. ❑

پی‌نوشت‌ها:

۱. برای آشنایی با مقوله‌های روایت و شکل پارامتری ن ک: بردول، دیوید؛ *روایت در فیلم داستانی* ج ۲، ترجمهٔ علاء الدین طباطبایی، انتشارات بنیاد سینمایی فارابی، ۱۳، صص ۲۶۱ ـ ۳۳۱. ـ م.

۲. دو واژهٔ Syuzhet و Fabula را نخستین بار ویکتور اشکلوفسکی به کار برد که مترجمان غربی آن‌ها را به ترتیب به Plot (پیرنگ) و Story (داستان) ترجمه می‌کنند. در اینجا تامسن همان واژه‌های اصلی را به کار می‌برد و مترجم فارسی نیز به پیروی از نویسنده چنین کرده است. ـ م.

۳. چنان که در ادامه نیز توضیح داده خواهد شد منظور از اسلوموشن مجازی یا همان گام‌به‌گام تصویری است که نه در مرحلهٔ فیلم‌برداری، بلکه به هنگام چاپ در لابراتوار فراهم آمده است. ـ م.

۴. فیلم در امریکا به این نام مشهور است. ـ م.

۵. نام اصلی فیلم در فرانسه که به سبب شناخته شدن فیلم با عنوان *اسلوموشن* در اروپا مترجم نیز همه جا نام اخیر را برگزیده است. ـ م.

۶. موسیقی آرامی که در مکانهای عمومی مثل فرودگاهها پخش می‌شود. ـ م.

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی