رنوار فرانسوی

آندره بازن

عمده ترین پارادوکسی که در شیوه کارگردانی رنوار بلافاصله جلب نظر می کند و تقریباً همیشه عموم را به اشتباه می اندازد، بی توجهی ظاهری او نسبت به همان عناصری است که مردم جدی ترین عناصر سینمایی تلقّی شان می کنند: فیلمنامه و بازیگری. در فیلمهای این «رئالیست» مشهور، اشتباه در جزئیات و حتّی «خطا» در انتخاب بازیگران مناسب، فراوان دیده می شود.

خواهند گفت که: برعکس، سیلویا باتای و ژان مارکن در *گردشی در بیلاق*، پیر فرسنی واریش فون اشتروهایم در *توهم بزرگ* و ژان گابن و سیمونه سیمون در *حیوان درون انسان* نمونه های تمام عیار بازیگرانی هستند که برای نقشهای خود ساخته شده اند. درست است، اما بدون شک آنچه گفتیم درباره ژاك برونیوس و خود رنوار در فیلم *گردشی در بیلاق* صدق نمی کند. در فیلم *قاعده بازی* هیچیک از بازیگران اصلی (به استثنای گاستون برادت و پائولت دوبوست) برای ایفای نقش خود مناسب نیستند. و چه کسی می تواند ادعا کند که انتخاب هنر پیشه ها در فیلم *دراعماق* بر اساس شخصیتهای نمایشنامه گورکی است؟ انتخاب گابن برای نقش قهرمان یک رمان روسی در بهترین حالت یک ریسک است؛ و انتخابی نابجاتر از انتخاب والنتین تسیه برای بازی در فیلم *مادام بوواری* به سختی قابل تصور است او برای ایفای نقش اما در انتهای فیلم مناسب است اما در طول فیلم، او را که بوضوح زنی میانسال و جا افتاده است، نمی شود به سادگی در نقش یک دوشیزه پذیرفت و به طریق اولی، پذیرفتن او در نقش امای نوجوان در ابتدای داستان قطعاً غیرممکن است تغییرات فیزیکی ناشی از بالا رفتن سن در طول فیلم به هیچ وجه در او مشاهده نمی شود.

نمونه هایی از این دست، فوق العاده زیاد است، بخصوص که ظاهراً رنوار از این انتخابهای عجیب و غریب که تقریباً در سه چهارم فیلمهایش وجود دارد، لذّت می برد ظاهراً او حاضر است به جای صرفنظر کردن از هنرپیشه ای که با مقتضیات فیلمنامه هماهنگی ندارد، فیلمنامه را برای توجیه انتخاب بازیگرش، تغییر دهد.

هدایت بازیگران از سوی رنوار، حتی بیش از «اشتباهات» او در انتخاب آنها، حسّ نوعی سهل انگاری آزار دهنده را به انسان منتقل می کند. انتخاب بازیگران با نقشها تباین دارد، اما مهم تر از آن، شیوه بازیگری ظاهراً هیچ مناسبتی با گفتگوها و موقعیت دراماتیک ندارد. رنوار غالباً طوری با یک صحنه خاص روبرو می شود که گویی آن را چیزی بیش از بهانه ای برای آفرینشی کاملاً تازه و بدیع نمی داند. صحنه میهمانی در *قاعده بازی* نمونه بسیار خوبی است. بی تفاوتی رنوار نسبت به فیلمنامه در سرتاسر فیلم *بی کاره* (یک طرح کوتاه بسیار گویا) مشهود است هر صحنه، داستان Mouezy- Eon را صرفاً به عنوان یک سکوی پرش به کار گرفته و به سرعت به صورت نوعی کمدیا دل آرته در می آید، پدیده ای که شیوه چاپلین را در تکرار ساده یک حرکت و تبدیل آن، به گونه ای نامحسوس، به نوعی رقص نمایشی ناب تداعی می کند.

رنوار در جریان فیلمبرداری از نخستین تلاش بر دو برای خودکشی از فراز پل Pont des Arts، با بی اعتنایی مشابهی با فیلمنامه روبرو شد. او به عوض استخدام سیاهی لشکر، صرفاً از جمع کنجکاو و تماشاگرانی که مجذوب جریان فیلمسازی شده بودند، فیلمبرداری کرد. برای درك این معنا که چرا شیوه عمل او با صحنه مذکور تناسب دارد باید دریافت که مقصود اصلی این صحنه استهزاء دنیاست. با در نظر گرفتن این هدف، هیچ راه دیگری برای به تصویر کشیدن آن صحنه وجود ندارد، به عنوان آخرین مثال از نگرش توأم با بی قیدی رنوار نسبت به فیلمسازی، به خاطر بیاورید که در *اعماق* در طول سواحل مارن فیلمبرداری شد، در حالی که ریشها و کلاه گیس های موزیکهای پاریسی، اگر بخواهیم استعاری صحبت کنیم، حتّی درست چسبانده نشده بودند.

اجمالاً، رنوار بازیگرانش را طوری هدایت می کند که گویی به آنها بیش از صحنه هایی که بازی می کنند، علاقه مند است و تفسیر آنان از صحنه ها را بر صحنه های اصلی فیلمنامه ترجیح می دهد. این نوع نگاه علت اختلاف اهداف دراماتیک اوست با شیوه بازیگری که سعی دارد توجه ما را از آن اهداف منحرف سازد، این سبک چون رنگی غلیظ که سخاوتمندانه برای رنگ آمیزی یک طراحی به کار رفته باشد، به فیلمنامه افزوده می شود: رنگها غالباً خطوط را می پوشانند و از حدود خطها فراتر می روند. این شیوه برخورد همچنین روشن می سازد که چرا برای لذت بردن از نیمی از صحنه هایی که رنوار کارگردانی کرده، باید تلاش کرد در حالی که اکثر کارگردانان سعی دارند تماشاگران را بلافاصله نسبت به واقعیت عینی و روانشناختی بازی متقاعد سازند وبازیگری وکارگردانی را فرع بر این هدف می پندارند، چنین به نظر می رسد که رنوار گاه و بیگاه مخاطب را فراموش می کند. بازیگران او نه در برابر دوربین بلکه روبروی یکدیگر قرارمی گیرند، گویی به منظور لذت شخصی خود بازی می کنند آدم احساس می کند که آنها خود، مخاطبان اختصاصی خویشند و از شوخیهای کوچکی که بینشان وجود دارد، لذت می برند، این حس در *گردشی در بیلاق* (رقص برونیوس) و *قاعده بازی* قوی است، همچنان که در *جنایت آقای لانژ*، جایی که مارسل دوهامل و پل گریمو طوری بازی می کنند که انگار دو دوست هستند که سر و سرّی با هم دارند و به درون نقش واقعی خود سُر خورده اند.

با نگاهی اجمالی به صورت اسامی همکاران فیلمهای رنوار می توان دریافت که او تا چه حد نسبت به مقررات صنفی یا کار تخصصی بی اعتنا بود. پیرلسترینگز، سناریست فیلمهای *نانا* و *ماریکیتا*، در دو فیلم دیگر بازیگو است. آندره سرف درکنار پی یر پره ور در فیلم *کلاه قرمزی*، هم دستیار و هم بازیگر بود، و خود رنوار برای بازی در فیلمهایش تردیدی به خود راه نمی داد.

میهمانی قصر در *قاعده بازی*، بازی استادانه ای که برای تفریح

توهم بزرگ

سازندگان فیلم ترتیب داده می شود، نماد تمام آثار فرانسوی رنوار است. بعلاوه، این وجه از فیلمهای رنوار تقریباً به طور قطع یکی از دلایل اصلی شکست اقتصادی آنها بشمار می آید. برای درك فیلمی از رنوار، باید به «درون» آن راه یافت، و چشمکهایی که میان بازیگران رد و بدل می شود و نگاههای آشنای آن سوی دوربین را درك کرد و تماشاگری که به دعوت فیلم برای شرکت در بازی پاسخ مثبت نمی دهد، لزوماً حس می کند که اندکی خارج گود قرارگرفته است. تعجّب آور نیست اگر پرفروش ترین فیلمهای رنوار، فیلمهایی هستند که این نوع بازی درونی در آنها به حداقل می رسد، یعنی فیلمهایی که توجه خود را آشکارا به مخاطب معطوف می سازند: *حیوان درون انسان* و *توهّم بزرگ*. حضور ستارگان سرشناس در این فیلمها عامل دیگری بود که ناهمگونی در انتخاب بازیگران را تا حدی جبران می کرد و امکان هرگونه شوخیهای درونی را که نزد بازیگران گمنام بسیار عزیز بود، از بین می برد. در نقطه مقابل این فیلمها، نمونه کلاسیک فیلمی قرار دارد که مشارکت قابل ملاحظه تماشاگر را طلب می کند: *قاعده بازی*. عنوان فیلم، خود نشان دهندهٔ ماهیّت آن است.

این اشارات را می توان به عنوان نوعی احتیاط در ارزیابی من از کار رنوار تلقی کرد هرچه باشد، فیلم که برای سازندگان آن ساخته نمی شود. امّا ما نباید در این سیراستدلالی افراط کنیم زیرا ممکن است نهایتاً کار رنوار را تا حدّ نوعی «تئاتر دو سالن» امروزی، یعنی نوعی نمایش متنزّل بامخاطبین محدود، پایین بیاوریم. و پذیرفتن این حکم به منزله انکار «رئالیسم» رنوار و نیز برجسته ترین عناصر کار اوست: توانمندی، کمال، تنوّع و خلاقیت، البته اگر از اعتبار جهانی فعالیت حرفه ای طولانی او سخنی به میان نیاوریم. اینها صفاتی هستند که با صرف تمایل به سرگرم کردن دوستان بسختی جور در می آیند.

مقصود من این است که تردید رنوار میان صحنه توصیف شده در فیلمنامه و صحنه ای که خود او نهایتاً از کار درمی آورد، صرفاً لحظه ای دیالکتیکی از رئالیسم اوست میهمانی قصر یک بازی است، امّا به هر صورت بازی ای است که قاعده پوچ حاکم بر آن، مرگ ناشی از عشق است، رونالد توتن، که با شلیک یک تفنگ شکاری به شدت مجروح شده، بر زمین می غلتد، درست مثل خرگوشی که لحظه ای پیش در مقابل گروهی از مردم از درد به خود می پیچید، مردمی که دوست دارند با خیال راحت، از کمینگاه خود دیگران را به قتل برسانند. اگر رنوار خوش می گذراند، اگر با کشاندن بازیگرانش به مرز مضحکه مایه تفریح ما می شود، اگر ظاهراً روی جذابیتهای به ظاهر حاشیه ای درنگ می کند، تنها برای این است که با افشای ناگهانی حقیقت، آنگاه که دیگر انتظارش را نداریم، ما را بیشتر تحت تأثیر قرار دهد.

یکی از زیباترین سکانسهای تاریخ سینما لحظه ای است که سیلویا باتای در فیلم *گردشی در ییلاق* در آستانه پذیرش پیشنهادات نا مشروع جرج دارنو قرار دارد. صحنه با حالتی سبک وکمیک باز می شود به گونه ای که منطقاً انتظار می رود به صحنه ای زشت و وقیحانه بینجامد. آماده خنده ایم که ناگاه خنده بر لبهایمان می خشکد. بانگاه عجیب و باور نکردنی سیلویا باتای دنیا شروع به چرخیدن می کند و عشق چون فریادی در گلو مانده، منفجر شده و در فضا پخش می شود هنوز لبخند از چهره مان محو نشده، اشک در چشمانمان حلقه می زند. گمان نمی کنم که هیچ کارگردان دیگری، مگر احتمالاً چاپلین بتواند چنین جلوه خیره کننده ای از حقیقت را از طریق یک چهره و یک حالت استخراج کند نگاه چهرهٔ نادیا زیبرسکایا را در فیلم *جنایت آقای لانژ* در نظر بیاورید، زمانی که رنه لفور بر روی نیمکت، به شکل زننده‌ای به او نزدیک می شود و یا نیشخند مسخره دالیو را در *قاعده بازی* که وقتی پرنده اش را به رخ میهمانان می کشد، پهنای صورتش را می پوشاند.

احسّاس و ذوق رنوار نسبت به کمدی، عمیقاً از آگاهی او نسبت به

تراژدی نشأت می گیرد. وسوسه نمایش تقلیدی آمیخته به مضحکه، تمایل به ورود در نوعی بازی با بازیگرانش، صرفاً فروتنی یا تردیدی مقدماتی است که لازمه ارتباط متقابل میان بازی و قواعد آن، لذت و عشق، و عشق و مرگ به حساب می آید. پیش از این اشاره کردم که بازیگری در فیلمهای رنوار، غالباً با یک صحنه خاص تناسب ندارد، درست مثل رنگی که با یک طراحی مشخص آن طور که باید جور نیست، اما این عدم همخوانی آشکار، صرفاً تمهیدی است برای به نمایش گذاردن لحظه ای مبهوت کننده که نشان خواهد داد رنوار در تمام طول کار تا چه حد درست عمل کرده است. با خود می گوییم بازیگر با شخصیت مورد نظر تناسب ندارد، ولی ناگهان همه چیز در جای خود قرار می گیرد و او به تجسّم کامل آن شخصیت مبدل می شود. اینچنین، رنوار از ناهمخوانی اولیه به سوی نوعی هماهنگی بشری بی نظیر حرکت می کند و به آن دست می یابد. ضرورتی که بازیگر و شخصیت را به هم می پیوندد در جایی عمیق تر از ظواهر سطحی نهفته است. صداقتی که چهره بازیگران رنوار را روشنی می بخشد، بر الهامی حقیقی شهادت می دهد.

ذهنیت آن دسته از مردم که کارت پستال های تر و تمیز را دوست دارند همچنان به سینما لطمه می زند، این ذهنیت زیبایی مدل را با زیبایی نقّاشی اشتباه می گیرد، حال آنکه هدف نقاش نه ترسیم یک زن خاص که تجسّم نوعی زیبایی کلی است. رنوار بازیگرانش را به شیوه مرسوم در تئاتر، به این دلیل که مناسب نقش معینی هستند انتخاب نمی کند، بلکه همچون نقاشان، آنان را برمی گزیند تا بتواند آنچه را که می خواهد ما ببینیم در قالب آنها القا کند. از همین رو، چشمگیرترین لحظات بازیگری در فیلمهای او تقریباً به طرز زننده ای زیبا هستند. تنها خاطره درخشش این لحظات در ذهن ما می ماند، خاطرهٔ بارقه الهامی آنچنان خیره کننده که تقریباً وادارمان می کند چشم از آن برگیریم. در چنین لحظاتی بازیگر به ورای خود رانده می شود و کاملاً بی دفاع و عریان، در وضعیتی که دیگر کمترین ارتباطی به بیان دراماتیک ندارد، در آن نور افشاگرانه ای که سینما قادر است درخشانتر از هر هنر دیگری، جز نقاشی، بر پیکر انسان بگستراند، اسیر می شود.

ضمناً از آنچه گفته شد می توان دریافت که رنوار تا چه حد تحت تأثیر فون اشتروهایم است. اما اشتروهایم با اتخاذ مسیر دیگری بود که نهایتاً به نوعی وقاحت در بازیگری رسید. در حالی که رنوار به قصد غافلگیر کردن بازیگرانش، به بازی با آنها تظاهر می کند، اشتروهایم با چنان سماجت سرسختانه و صبر وسواس آمیزی پیش می رود که بازیگران ناگزیر می شوند آخرین حد توانایی خویش را به کار گیرند! با اینهمه تأثیر و نفوذ اشتروهایم در آخرین فیلمهای رنوار و تا زمان فیلم ماده سگ (۱۹۳۱) به طور شگفت انگیزی مشهود است. این تأثیر احتمالاً در فیلم بیکاره (۱۹۲۹) که شامل یک صحنه ناب به سبک اشتروهایم است، بیش از سایر آثار رنوار به چشم می خورد ـ چرا که غیر منتظره است: صحنه ای که ستوان [وکیل] در حال چیدن یک گل سرخ برای همسر زندانی است،

باتلاق

در حالی که زندانی سعی دارد این صحنه دردناک را از میان میله های پنجره کوچک خود تماشا کند.

البته این صرفاً نوعی استراتژی نقادی است که ما را مجاز می دارد بین هدایت بازیگران و تفسیر فیلمنامه تمایز قائل شویم. عناصر کمدیا دل آرته که به شیوه بازیگری راه پیدا می کنند یا تفاوت میان یک نقش معین و نحوه اجرای آن نمونه هایی هستند از آزادیهای که رنوار در استفاده از یک داستان برای خود قائل است. سوء تفاهم میان رنوار و مخاطبینش نیز احتمالاً از همین جا نشأت می گیرد. از دید او (تماشاگر) واقع نمایی فیزیکی یا روان شناختی کمتر از مراعات یک منطق دراماتیک مشخص و واقع نمایی صوری مبتنی بر قواعد قصه پردازی حائز اهمیت است. امّا دقیقاً همین منطق صوری است که رنوار قادر به مراعات آن نیست. برای او نه واقع نمایی بلکه دقّت در جزئیات اهمیت دارد، و برای نیل به این مقصود غالباً راههای میان بر دراماتیک را برمی گزیند. بنابر این، در ابتدای فیلم *حیوان درون انسان*، مستمسک قرار دادن سگ کوچک کارخانه دار چاق نسبتاً غیرقابل قبول است، بخصوص که در قالب میان پرده ای مضحک عرضه می شود. رنوار برای توجیه نزدیک شدن بودو به پدرخوانده همسرش به بهانه ای نیاز داشت و به اولین بهانه ای که پیش آمد متشبّث شد. او حتّی با چنین مستمسکی می توانست کاری کند که ما این حادثه را باور کنیم، اما این اپیزود فرعی (میان بر) مایه سرگرمی او شد و برایش مهم نبود که این واقعه مایه بروز نوعی شهامت و احساس همدردی در قهرمانش می شد که سکانس بعد آن را نفی می کرد.

بعلاوه، ما از نحوه کار رنوار اطلاع داریم و می دانیم که بداهه سازی تا چه اندازه در تکنیک اونقش دارد. می دانیم که او چگونه سناریو را پیشاپیش بازنویسی و اصلاح می کند تا آن را برای آخرین بار سر صحنه تغییر دهد. بعید به نظر می رسد که این شیوه ها بتوانند در مسیر پیشبرد منطق دراماتیک و واقع نمایی مفید واقع شوند، اما در دست کسی چون رنوار، که می تواند الهام ناب سینمایی را در آنها بدمد، واقعاً پر ثمر هستند.

رنوار نه یک داستان، بلکه تمهای مختلف را به تصویر می کشد، تم هایی که سناریو همچون پایه های یک میز، نهایتاً چیزی بجز یک محمل فیزیکی برای آنها نیست. تمهای او بصری و تجسمی هستند: به عنوان نمونه، تم آب. که در همه آثارش به چشم می خورد، از *دختر آب تا رودخانه*، *بردوی نجات یافته از آب* و *گردشی در ییلاق*، *مرداب* سولونی در *قاعده بازی*، نهرهای لویزیانا در *مرداب*، سیل در *جنوبی*. یا دراماتیک و اخلاقی هستند، مانند تم شکار در *قاعده بازی* و یا استعاره انسان و ماشین که جوهر اصلی فیلم *حیوان درون انسان* است. تم اخیر به هیچوجه یک استعاره انتزاعی نیست، بلکه زمینی و فیزیکی است، چنانکه در صحنه ای که ژابن گابن، با دقت و صمیمیت اما در عین حال با حالتی پر احساس لوکوموتیوش لیزون را نوازش می کند اگر این فیلم را

کن کن فرانسوی

چیزی بجز یک قصه عاشقانه ندانیم که در مقابل پس‌زمینه واقعگرایانه راه آهن بازی شده، و البته ضعیف هم کار شده و سر هم شده باشد، به هیچ وجه آن را درک نکرده ایم.

به همین ترتیب، برای درک سازمان بندی دقیق و ظریف فیلم قاعده بازی، باید از کل به جزء، از بازیگری به طرح داستان و از طرح به صحنه رسید. درک طرح فیلم مستلزم آن است که جعبه های موسیقی نواز، کلاه پوست خرس که این قدر موجب درد سر اکتاو می شود، تقلای مذبوحانه خرگوش کوچولو، و بازی قایم باشک در راهروهای قصر به عنوان واقعیتهای اساسی فیلم که پیچ و خم های دراماتیک هر صحنه خاص از طریق آنها باز می شود، مورد توجه قرار گیرند. تمامیت و استقلال هر صحنه در نسبت با کل سناریو از این امر نتیجه می شود. از طرف دیگر این مسئله مبین کیفیت و جهت گیری منحصر به فرد این صحنه هاست که همچون ذره شنی در درون صدف که رفته رفته تبدیل به مروارید می شود، به شکل سینمایی در لایه های متحد المرکز گسترش پیدا می کنند.

دقیقاً همین پرداخت است که *قاعده بازی* را به شاهکار رنوار تبدیل می کند، چرا که او در این پرداخت موفق شده است ساختارهای دراماتیک را بکلی حذف کند. فیلم صرفاً ترکیب پیچیده ای است از یادآوری ها، اشارات و کنایه ها و تناظرها، یعنی گردونه ای از تمها که در آن واقعیت و ساخت اخلاق، بدون اینکه موجب گسستگی در معنا و ضرباهنگ (ریتم)، تونالیته و ملودی فیلم شوند، یکدیگر را منعکس می کنند. در عین حال، فیلم از ساختار درخشانی برخوردار است که در آن هیچ صحنه ای غیر ضروری و هیچ نمایی نابجا نیست. *قاعده بازی* اثری است که باید بارها و بارها دیده شود این فیلم فوق العاده رنوار مانند یک سمفونی است که یک بار شنیدن برای درک آن کافی نیست یا نقاشی درخشانی که برای پی بردن به هماهنگیهای درونی آن لازم است در برابرش تأمل کنیم.

اینکه *قاعده‌بازی* مدتها در معرض سوء تفاهم قرار داشت صرفاً نتیجه اصالت آن و سکون روانی مردم نبود، بلکه از این واقعیت ناشی می شد که این فیلم، حتی اگر تماشاچی دقیق و هشیار باشد، بتدریج خود را بر او آشکار می سازد. همشهری کین نیز چنین فیلمی است. با مرور وقایع گذشته تعجب می کنیم که این فیلم اُرسن ولز به هنگام اولین اکران آن تا چه اندازه پیچیده و مهم به نظر می رسید و مشکل بتوان باور کرد که از هر ده منتقد، نه نفر آنها نمی توانستند طرح داستان را بدرستی باز گو کنند. اگر امروز فیلمی وجود داشته باشد که در عین اینکه ساده به نظر می آید (اگر چه دارای ابهام است، اما قطعاً پیچیده نیست) از ساختار کاملی نیز برخوردار باشد، این فیلم همشهری کین است.

در فیلم *قاعده‌بازی*، مرگ تونن در حال دویدن به سوی گلخانه، تصادفی است که قبول آن از نقطه نظر دراماتیک مشکل است. اشتباه گرفتن شخصی به جای دیگری امری بیش از حد ساده است. اگر این نحوه گردش وقایع را بپذیریم احتمال وقوع هر حادثه ای برای هر کس

ماده سگ

وجود دارد. اما رنوار از طریق استعاره شکار، که تلویحاً به مورد اشتباه شدن شخصیتها در عروسی فیگارو اشاره دارد و یادآور پایان تراژیک هوسهای ماریان اثر آلفرد دوموسه است، کل این سکانس را برای سینمای خود ضروری و به طرز شگفت آوری مناسب و محتمل می نماید. صحنه کوتاه خرگوش که به آغوش مرگ درمی غلتد و خاطره بومارشه و دوموسه عواملی هستند که مرگ قهرمان را اعتلا می بخشند و تصادفی ظاهری را به ضرورتی زیبایی شناسانه مبدل می سازند.

به عبارت دیگر، رنوار فیلمهایش را نه در اطراف موقعیتها و تحولات دراماتیک بلکه پیرامون موجودات، اشیاء و واقعیت بنا می کند. این نکته، علاوه بر آن که روش او را در مواجهه با بازیگران و جرح و تعدیل سناریو بیان می کند، کلید درك نحوه فیلمسازی او را نیز در اختیار ما قرار می دهد. درست همانطور که بازیگر در صحنه ای که نسبت به کل سناریو یک صحنه فرعی محسوب می شود «نقش بازی نمی کند»، دوربین نیز صرفاً به ثبت روابط دراماتیک و تأکید بر خطوط اصلی طرح داستان نمی پردازد، به عکس، بر هر آنچه که در صحنه بدیع و یگانه است، تأکید می نماید.

رنوار از این حیث ما را به یاد پدرش می اندازد. اگر میراث آگوست رنوار را در عناصر صوری و تجسّمی فیلمهای پسرش جستجو کنیم، به اشتباه رفته ایم. چرا که نقاشی دقیقاً در همین جاست که تأثیر را بر تصویر سینمایی برجای گذاشته است. و کیفیت تصویری گیج کننده آثار رنوار به هیچوجه نتیجه کمپوزیسیون عکاسی او نیست، بلکه ناشی از بکر بودن نگاه او و ایده هایی است که در پس تصاویرش وجود دارد. بعلاوه، اگر *گردشی در ییلاق* از نظر محتوی و نورپردازی، آثارامپرسیونیستها را به خاطر می آورد، از سر یک نوع طنازی استثنایی است که صرفاً قاعده را اثبات می کند. رنوار وانمود می کند که پدرش است همانگونه که در فیلم *قاعده‌بازی* وانمود می کند بومارشه و دوموسه است. این عمل ادای دینی محتاطانه و مفرح است که صرفاً به مثابه تقلیدی آگاهانه حائز اهمیت نیست بلکه به منزله شهادتی است بر حساس بودن و عشق که وجه مشترك فیلمهای ژان و نقاشیهای آگوست است. ژان همان فیلمهای ایده آلی را ساخت که اگر آگوست قلم موهایش را به خاطر دوربین رها کرده بود، شخصاً دست به ساختن آنها می زد.

حس تصویری ژان رنوار بیش از همه در اهمیتی که او برای تک تک اشیاء در ارتباط بایکدیگر قائل است جلوه پیدا می کند. او درخت را فدای جنگل نمی کند. رئالیسم سینمایی حقیقی او در اینجا نهفته است نه در علاقه اش به سوژه های ناتورالیستی.

برای تبیین سبک یک فیلم همواره باید به ارتباط متقابل میان واقعیت و انتزاع، عینیت و آرمان رجوع کرد. در تحلیل نهایی، آنچه عنصر اصلی سبک یک کارگردان محسوب می شود، شیوه او در مفهوم بخشیدن به واقعیت است. باید به خاطر داشت که هنر فیلمسازی که غالباً واقعی ترین هنرها شناخته می شود، در عین حال بدون شک انتزاعی ترین آنهاست.

فیلمهای بد را به دقّت نگاه کنید. خواهید دید که صرفاً از نمادپردازی و نشانه ها، قراردادها و علائم تصویری دراماتیک، اخلاقی و عاطفی تشکیل می شوند. همین امر است که به معیار نقد مبتنی بر عقل سلیم که «رئالیسم» را از جمله موازین سنجش کیفیت فیلم می داند. تا اندازه ای اعتبار می بخشد. کلمه «رئالیسم» به مفهوم متداول آن، تا آنجا که بر گرایشی مشخص برای تبدیل صادقانه واقعیت بر پرده سینما دلالت می کند معنای دقیق و روشنی ندارد. با فرض اینکه امکان تقرب نسبت به واقعیت از هزار طریق متفاوت وجود ندارد، تعبیر توجیهی «رئالیسم» فی نفسه مطلقاً بی معناست. این حرکت فقط تا آنجا ارزشمند است که به معنای (که این تعبیر نیز انتزاعی است) آنچه خلق می شود چیزی اضافه کند. سینمای خوب لزوماً، به نوعی، بیش از سینمای بد واقعگراست.

رودخانه/ قاعده بازی

اما صرف واقعگرایی کافی نیست تا یک فیلم خوب از کار در بیاید. پرداخت چیزی به شکل واقعگرایانه، مگر برای پرمعناتر کردن آن به مفهومی انتزاعی، توجیهی ندارد. پیشرفت سینما در این پارادوکس نهفته است. نبوغ رنوار که بدون شک بزرگترین کارگردان فرانسوی است، نیز درهمین پارادوکس قابل جستجوست.

رنوار اخلاقگرا در عین حال «واقعگرا»ترین فیلمسازان نیز هست و واقعیت را در کمترین حد ممکن قربانی محتوای پیام خود می کند. آخرین صحنه ها بودو، سرلوحه مناسبی برای تمامی آثار فرانسوی رنوار است. بودو که به تازگی ازدواج کرده، خود را درون آب پرتاب می کند. منطق دراماتیک یا روانشناسی حکم می کند که چنین عملی معنای شخصی داشته باشد. آیا از سر ناامیدی است، خودکشی است؟ احتمالاً چنین نیست، اما حداقل کوششی برای فرار است. بودو از قید و بند یک ازدواج بورژوازی می گریزد. این تفسیر اگر چه پیچیده تر است امّا می تواند معنای مشخصی به این نما بدهد. سقوط بودو در حد یک «حرکت نمایشی» باقی می ماند. اما رنوار، همچون کاراکترش، به سرعت «نمایش» را به خاطر «واقعیت» فراموش می کند و صحنه، که قرار بود نیّات بودو را به نمایش بگذارد، بتدریج لذت او، لذتی را که رنوار از کارهای عجیب و مضحک قهرمانش می برد، منعکس می سازد. آب دیگر «آب» نیست. بلکه به طور مشخص آب سواحل مارن است در ماه آگوست، زرد و سبز مایل به خاکستری. میثل سیمون روی آن شناور است، غلت می زند، همچون یک خوك آبی آب را به اطراف می پاشد، همچنان که او بازی می کند ما متوجه عمق، کیفیت و حتّی گرمای ولرم آب می شویم. هنگامی که قدم به ساحل می گذارد، یک پن ۳۶۰ درجه فوق العاده آرام، منظره حومه شهر را که پیش روی او قراردارد، نمایان می سازد. اما این صحنه که به خودی خود به شکل مبتذلی توصیفی است و ممکن بود بر باز یافتن فضا و آزادی دلالت داشته باشد، دقیقاً به دلیل اینکه آنچه ما را تحت تأثیر قرار می دهد سواحل مارن است که در تمامی اجزاء غنی و پر شکوهش ذاتاً زیباست، نه ییلاقی که بار دیگر تبدیل به قلمرو بودو شده است، صبغهٔ شاعرانه بی نظیری دارد. در انتهای پن، دوربین تکه ای سبزه را برمی گزیند که در آن غبار سفیدی که باد و گرما از جاده بلند کرده در نمای کلوزآپ مشهود است. این غبار را تقریباً می شود در بین انگشتان خود حس کرد. بودو می خواهد با پای خود این غبار را به جنبش درآورد. اگر در باقیمانده روزهای عمرم از لذت دوباره دیدن بودو محروم می شدم، هرگز آن چمن، آن گردو غبار و رابطهٔ آنها را با آزادی یک ولگرد آسمان جل از یاد نمی بردم.

این پرداخت نسبتاً طولانی و تغزلی یک صحنه است که در آن هیچ اتفاقی نمی افتد می توانستم صحنه های فراوان دیگری را انتخاب کنم که هر یک گرایش رنوار را نسبت به ظواهر اشیاء یا حداقل نقش مهم این ظواهر را در هنرش به نمایش می گذارند.

در آثار رنوار تمایل خاصی نسبت به آب وجود دارد که به سهولت قابل تشخیص است، تا اینجا به یک نمونه اشاره کرده ام. آب تمی را برای میزانسن تداعی می کند که در سینما به عنصری کلاسیک مبدل شده است: صحنه قایق که انواع مشکلات پیچیده تکنیکی را به همراه دارد، از جمله تغییر زاویه دوربین، دالی اوت و سایر حرکات دوربین و صدابرداری. کارگردانان اغلب به مجموعه ای از نماهای خارجی عمومی اکتفا می کنند این نماها به کلوز آپ هایی قطع می شوند که در داخل استودیو و در برابر پسزمینه هایی که با استفاده از عکسهای روی شیشه بازسازی شده اند، فیلمبرداری می شوند این تکنیک برای رنوار غیر قابل تصور است، چرا که لزوماً بازیگران را از محیط اطرافشان جدا می کند و تلویحاً برای بازی و گفتگوی آنها بیش از انعکاس آب بر چهره هاشان، وزش باد در موهایشان یا حرکت شاخه ای در دور دست اهمیت قائل می شود. صحنه های قایقرانی در فیلمهای رنوار تماماً در محل فیلمبرداری می شوند و کیفیت این صحنه ها مستقیماً محصول این تکنیک است. برای انجام این کار اگر لازم باشد حتّی از فیلمنامه عدول می کند، برای ترسیم این حساسیت اعجاب انگیز نسبت به واقعیت فیزیکی و ملموس یک شیء و محیط اطراف آن هزاران مثال می توان ارائه کرد. فیلمهای رنوار از سطوح خارجی اشیاء فیلمبرداری شده ساخته می شوند، و کارگردانی او اغلب چیزی جز نوازش یا نگاهی عاشقانه به این سطوح نیست. او کار تدوین را با تقطیع مکان و زمان صحنه بر طبق فرمولهای نمایش از پیش تعیین شده پیش نمی برد، بلکه تابع احکام نگاه سرگردان و بی هدف خویش است که اگر چه گاهی پریشان یا عامدانه بطیء به نظر می رسد اما موشکاف است و بصیرت دارد.

کیفیت این سکانس طولانی به دلیل هویت خاصی که رنوار برای دوربین قائل می شود، اینچنین خارق العاده است و تأثیر گذاری آن نه به

رودخانه

دلیل فیلمنامه یا بازیگری، بلکه ناشی از نوع نگاه او نسبت به بازیگری است، نگاهی نیمه مجذوب و نیمه مضطرب.

هیچکس بهتر از رنوار به ماهیت واقعی سینما پی نبرده و به اندازه او در رها ساختن آن از قید شباهتهای مبهم با نقاشی و تئاتر موفق نبوده است. پرده سینما از لحاظ پلاستیک غالباً همچون یک بوم نقاشی تگریسته می شود و از نظر دراماتیکی مطابق صحنه نمایش طراحی می شود. کارگردانان با این دو برداشت متعارف، ایماژهای خود را به سان نقاش و کارگردان تئاتر در داخل یک مستطیل کادربندی شده تصور می کنند. از طرف دیگر رنوار می داند که پرده سینما یک مستطیل ساده نیست بلکه سطح هموتتیک ویزور دوربین اوست. پرده سینما کاملاً در مقابل یک کادر مستطیل شکل قرار دارد؛ پرده‌ای است که نقش آن در اخفای واقعیت کمتر از افشای آن نیست. چیزی که دوربین آشکار می کند نسبت به آنچه که پنهانش می کند معنا می گیرد. اما این ناظر نامرئی به ناچار نقاب بر چهره می زند و حضور فراگیر مطلوب آن به واسطه کادر محدود می شود، همچنان که ترور غالباً حکومت استبدادی را محدود می کند.

صحنه دیگری که میل دارم به عنوان نمونه از آن استفاده کنم، نمایی از فیلم *قاعده بازی* است. در این نما، نوراگرگور در حالی که با یک دوربین کوچک در جاده کنار دریا پرسه می زند، برحسب اتفاق شوهرش را همراه معشوقه اش غافلگیر می کند، درست همانطور که شوهر تصادفاً در دایره دید همسرش قرار می گیرد، اینکه کدام قسمت یک صحنه در مقابل لنز دوربین واقع شود نیز تا حدی برحسب تصادف انتخاب شود. و به صورتی ظاهراً متناقض، تصادف است که موجب می شود تیزبینی و حساسیت چشم تا این اندازه اهمیت پیدا کند. زاویه دید دوربین زاویه دید راوی سوم شخص دانای کل نیست، دیدگاه یک ذهن احمق حواس پرت نیز نیست. برعکس، دیدگاهی است که در عین فراغت از هرگونه احتمال و تصادف، دارای ویژگیها و کیفیات محسوس دیدن است: پیوستگی در زمان و نقطه گریز در فضا، به معنای صحیح کلمه همچون چشم خداوند است، اگر داشتن یک چشم برای خدا کافی بود به این ترتیب، زمانی که م. لانژ تصمیم به قتل می گیرد، دوربین همراه ژول بری در حیاط می ماند و از پنجره های راه پله، رنه لفور را می نگرد که با سرعتی رو به تزاید، گویی تصمیمش به او نیرو می بخشد، طبقه به طبقه پایین می رود. به ناگاه در ایوان سرپوشیده جلو خانه ظاهر می شود. در این حالت دوربین میان دو بازیگر قرار دارد درحالی که پشت آن به بری است. به جای آن که به طرف راست پن کند و به تعقیب لانژ بپردازد. تعمداً ۱۸۰ درجه به سمت چپ می چرخد و از فضای خالی عبور می کند تا یک بار دیگر روی بری متمرکز شود و در حالی که لفور از سمت چپ به میدان دید ما بازمی گردد، ما را در کنار قربانی قرار می دهد.[۲] زیرکی نهفته در این بخش از فیلمبرداری بیشتر از آن جهت قابل تحسین است که به طور مضاعف جسورانه و تأثیرگذار است. از یک سو، کل صحنه از نظرگاهی ممتد و پیوسته، توسط دوربینی که دقیقاً در مرکز وقایع قرار گرفته، فیلمبرداری می شود. از دیگرسو، دوربین که گویی شخصیت پیدا کرده است، لازم می بیند برای استفاده از راهی میان بر، از وقایع رو بگرداند. فقط در آثار ف. و. مورنواست که نمونه های مشابه حرکت دوربین، تا این اندازه مستقل از کاراکترها و هندسه دراماتیک سنتی، یافت می شود.

در این تلقی از پرده سینما از نظر تکنیکی چیزی وجود دارد که من عمق افقی میدان می نامم و تقریباً با حذف کامل مونتاژ همراه است. از آنجا که آنچه به ما نشان داده می شود صرفاً به اعتبار آنچه از ما پنهان نگاه داشته می شود مهم و حائز معنی است، و در نتیجه ارزش و اعتبار مشاهداتمان دائماً در معرض تهدید قرار دارد، میزانسن نمی تواند خود را به آنچه که بر پرده سینما ارائه می شود محدود کند. آنچه در بیرون پرده قرار دارد با آنکه کاملاً پنهان است امّا نباید نادیده گرفته شود. جریان حوادث در محدوده پرده متوقف نمی شود بلکه صرفاً از میان آن عبور می کند. و کسی که وارد میدان دید دوربین می شود، از فضاهای دیگر وقوع حوادث می آید نه از نوعی برزخ یا «پشت صحنه» غیرواقعی. همین طور، دوربین باید بتواند دفعتاً بچرخد بدون اینکه روزنه ها یا نقاط کوری را نشان دهد که با جریان موردنظر ارتباطی ندارند.

۲ـ نگاهی به نحوه متعارف پرداخت این صحنه منظور مرا دقیقاً روشن می کند. دو شیوه عمل محتمل به نظر می رسد: (الف) یک نمای پیوسته، یک نمای پَن با دالی که رنه لفور را در حیاط، در حال حرکت به طرف راست، یعنی از ایوان تا فواره ای که بری در کنار آن ایستاده، تعقیب می کند.

(ب) ترجیحاً، یک نمای ناپیوسته و تدوین شده رنه لفور از راه پله خارج می شود و به سوی دوربین حرکت می کند. کات به ژول بری، پشت دوربین. لفور دوباره به میدان دید دوربین بازمی گردد.

این شیوه عمل در هر دو صورت کاملاً توصیفی و مستقیماً نتیجه روند حوادث و موقعیت بازیگران خواهد بود.

معنای این سخنان این است که صحنه باید در تمام گسترهٔ دراماتیک واقعی خود، مستقل از دوربین بازی شود و به عهده فیلمبردار است که اجازه دهد ویزور دوربینش روی جریان حوادث حرکت آزاد داشته باشد.

قاعده بازی

بنابراین، کادربندی دوباره تا آنجا که ممکن است جایگزین تغییر دیدگاهها می شود و نه فقط موجب عدم پیوستگی در مکان می گردد ـ پدیده ای که چشم انسان طبعاً به آن عادت ندارد ـ بلکه مؤید مفهوم واقعیت یک نما روی یک سطح است که بر پایه آن هر نما چیزی بیش از واحدی برای مکان و مجموعه وقایع داستان فیلم و جزئی تجزیه ناپذیر که در کنار سایر اجزاء، صحنه و سپس سکانس را می سازد، نیست. وقتی فیلمی به این ترتیب به وجود آید که هر نما به طور مجزا ساخته و اجرا شود، پرده هیچ چیز را پنهان نمی کند، زیرا بیرون از مجموعه وقایعی که فیلمبرداری می شوند چیزی وجود ندارد که مخفی نگاه داشته شود. این نماهای مجزا از یکدیگر هر قدر هم هوشیارانه کنار هم قرار داده شوند نمی توانند تماشاگر دقیق را فریب دهند. لحظه کوتاه مکث و تردید در آغاز ادای کلمات اول، فلان مسأله کوچک در ماهیت ثابت دوربین و مهمتر از همه کادربندی، جایی که هیچ چیز تصادفی واقع نمی شود ـ همه و همه وجود نمایی از پیش تعیین شده را لو می دهند.

در *قاعده بازی* هرگز چنین احساسی به ما دست نمی دهد. در این فیلم، جریان حوادث با دوربین و صحنه ها قایم باشک بازی می کند. از آبدارخانه به طبقه دوم می رود، از سالن بزرگ به اطاق نشیمن و از آبدارخانه به راهروها. در کل جریان بی وقفهٔ وقایع فیلم، بی اهمیت ترین جزئیات در این مجموعه عظیم واقعیات، چه در برابر چشمان ما باشد و چه خارج از دید ما، همواره بخش زنده ای از ریتم فیلم است.

در اینجا باید خاطرنشان کنم که این استفاده بجا از رئالیسم که از خود ایماژ فراتر می رود تا بتواند ساختارهای میزانسن را شامل شود، رنوار را ده سال پیش از اُرسن ولز به استفاده از عمق میدان کشاند. خود رنوار در مقاله معروفش در «لوپوئن»(Le point) این نکته را چنین توضیح می دهد:

هرچه در حرفه ام پیش می روم، تمایل بیشتری نسبت به فیلمبرداری در عمق میدان پیدا می کنم هرچه بیشتر کار می کنم، بیشتر از مواجهه دو بازیگر که طوری در مقابل دوربین جای گرفته اند که انگار در یک استودیوی عکاسی هستند، اجتناب می کنم. ترجیح می دهم که بازیگرانم را با آزادی بیشتری در فواصل مختلفی از دوربین جای دهم و آنها را وادار به حرکت نمایم. برای این کار احتیاج به عمق میدان دارم...

واضح است این توضیح فنی که متواضعانه بیان شد. فقط محصول بیواسطه و عملی جستجوی سبکی است که ما سعی در تبیین آن نموده ایم. عمق میدان فقط وجه دیگری از آزادی «افقی» است که رنوار نیاز دارد. تنها فرق قضیه این است که ما طرح و تفسیر خود را از پرده سینما آغاز می کنیم اما توضیح رنوار از منتهی الیه دیگر اثر خلاقه اش، یعنی با بازیگران آغاز می شود.

اما عملکرد عمق میدان صرفاً اعطای آزادی بیشتر به کارگردان و بازیگران نیست. عمق میدان بر وحدت بازیگر و دکور و پیوند متقابل همه امور واقعی، از انسان گرفته تا مواد معدنی، صحه می گذارد. در بازنمایی فضا و مکان، یکی از ویژگیهای ضروری این واقعگرایی آن است که حساسیتی دائمی نسبت به هستی را ایجاب می کند و درعین حال به دنیایی تشبیه، استعاره، یا اگر بخواهیم کلام بودلر را با همان مفهوم شاعرانه اش استفاده کنیم، به دنیایی تناظر گشوده می شود.

بصری ترین و حسّ گراترین فیلمساز در عین حال کسی است که ما را با محرم ترین کاراکترهایش آشنا می کند چرا که او صادقانه شیفته ظاهر، و از این طریق، باطن آنهاست. در فیلمهای رنوار آشنائیها به واسطه عشق صورت می گیرد و عشق از قشر ظاهری جهان عبور می کند. انعطاف پذیری، تحرك و غنای اساسی در فرم، در کارگردانی او نتیجه توجه و لذتی است که او از پیچیدن فیلمهایش در لفاف ساده واقعیت می برد. ■

ترجمهٔ مریم امینی

۱ـ بازن در جای دیگری چنین نوشت: «اشتروهایم قطعاً کسی است که بیشترین مخالفت را با اکسپرسیونیسم تصویر و نیز تمهیدهای استادانه در کار مونتاژ دارد. در کار او واقعیت، همچون مظنونی زیر استنطاق بیرحمانه یک کارآگاه پلیس، معنایش را لو می دهد. اصل میزانسن او ساده است: آنهمه از نزدیک و مصرانه جهان را بنگرید تا سرانجام زشتیهایش را آشکار سازد. از دیدگاه نظری، فیلم فون اشتروهایم را می توان فیلمی تصور کرد که از یک نما تشکیل شده است، نمایی که تا دلتان بخواهد طولانی و نزدیک است.»
آندره بازن، «سینما چیست؟» جلد ۱