

بازگشت

Vozvrashcheniye

■ محمد وحدانی

داستانی را در فرم‌های بی‌نقص به کمال رساندند و حالا برای طراحی اسکلت یک فیلم اصیل، شاید فقط بتوان از این قله‌ها به‌عنوان مصالح اولیه استفاده کرد. بازنگری ساختار فیلم‌های دهه‌های اخیر (نیمه‌دهه‌نود و چندسال اخیر) ما را با دو گونه متفاوت روایی روبه‌رو می‌کند. گونه اول با تکیه بر روایت غیرخطی، تجربه بیننده را از زمان خطی به چالش می‌کشد (ایادآوری (۲۰۰۰)، عشق سگی (۲۰۰۰) و بازگشت ناپذیر (۲۰۰۱)). این بحث موضوع مقاله دیگری در آینده نزدیک است؛ او گونه دوم که موضوع بحث این نوشته است، مدلی است که از ترکیب شیوه‌های روایی مختلف (کلاسیک و مدرن) خلق می‌شود. ساختارهای چهار تک‌های که هر عنصر آن اشاره به جایی دارد (واقعیت موجود، تاریخ هنر و رسانه) این رویکرد را شیوه روایی مرکب می‌نامم (در مقابل آثار ابداع‌گر که فرم‌های بسیط فرض می‌شوند) و بازگشت نمونه‌ای است متعالی از مجاورت رویکردهای متفاوت (و در بسیاری جاها متناقض) در یک ساختار یکپارچه. معماری روایی فیلم در نگاه اول آشنا به نظر می‌رسد. در یکی از روزهای معمولی زندگی دو پسر بچه، پدر بعد از دوازده سال به خانه بازمی‌گردد و توازن تکراری و روزمره خانواده را بهم می‌ریزد. با ورود او اغتشاش - به‌عنوان یک تکنیک داستانی - آغاز می‌شود. بدنه پیرنگ نیز شامل طی شدن این دوره آشفتنگی است. انتهای پیرنگ مطابق این نظام کلاسیک با خروج پدر از زندگی آن دو و بازگشت تعادل داستانی (نه توازن موقعیت کاراکترها) همراه است. انگار که همه داستان در پراگماتر ورود و خروج پدر قرار گرفته است.

تکنیک آشنای دیگر فیلم استفاده از کشمکش به‌عنوان عامل اصلی جلوبرنده‌درام (و طبعاً بخشی از جذابیت هر فصل پیرنگ) است که در تمام سطوح حضور دارد. درگیری آغازین ایوان با بچه‌ها در پریدن از بلندی و متعاقب آن دعوی آندری و ایوان در روز بعد (تعقیب همدیگر در عنوان‌بندی آغازین که همراه با جایه‌جاشدن موقعیت آن‌ها تارسیدن به خانه است)، کشمکش دائمی ایوان با پدر در طول سفر، امتناع از خوردن غذا در رستوران، قضیه ماهیگیری و ماندن ایوان در باران (روی

پدر و بچه‌ها (ایوان و آندری) در میانه سفر عجیب و غریب فیلم، در جزیره‌ای متروک به‌سر می‌برند. در میانه روز پدر تصمیم می‌گیرد که قسمت‌هایی از جزیره را به آن‌ها نشان دهد. به راه می‌افتند. آسمان کاملاً آبری است و سایه‌ها محو و پراکنده. از جنگلی با درختان انبوه می‌گذرند. در یک پلان - بدون برش - شعاع‌های طلایی خورشید به‌ناگاه از میان درختان راهی به‌سوی زمین سرد می‌یابند و جنگل را غرق بازی نور و سایه می‌کنند؛ در یک نما از تاریکی به روشنی؛ درست مثل بازگشت پدر؛ از غیاب به حضور.

اجرای صحنه فوق به معجزه می‌ماند و ایده‌اش کاملاً جاه‌طلبانه است. حالا در شروع هزاره جدید با به‌کمال رسیدن دنیای کلاسیک‌ها و مدرن‌ها در سینما (و هنر)، فضا برای روایت‌های نوبع‌آمیز تنگ به‌نظر می‌رسد. آندره‌بازن جایی درباره دلچجان (جان فورد، ۱۹۳۹) گفته است: «دلچجان نمونه‌ای است از بلوغ یک سبک که به کمال خود رسیده است» و پرسونلا و هشت و نیم اوج مدرنیسم در سینماست. سیاهه بالابند کلاسیک‌سازهای دهه چهل و پنجاه و اروپاییان نشینان دهه شصت، مصالح

از حضور به غیاب
از غیاب به حضور



پل) و بالاخره دعوی اوج گیرنده بچه‌ها در سکانس ماقبل آخر با پدر و سقوط و مرگ، استراتژی کلاسیک دیگری که در بدنه پیرنگ تعبیه شده، استفاده از تعلیق جهت ملتهب ساختن نظام فرضیه‌سازی تماشاگر است، طوری که بازنجیره بی پایان از تعلیق‌های موضعی رویه‌رویی و بیش از هر چیز مدل روایی منسوب به هیچکاک و مکانیزم ایجاد تعلیق در آثار او را به یاد می‌آورد. به خاطر می‌آوریم که هیچکاک (به عنوان نمونه‌ای ترین خالق تعلیق) از همنشینی نمای نقطه نظر داستانی سوم شخص محدود و دانای کل برای ایجاد خلاقانه نماهای پر تعلیق سود می‌برد. در غالب بخش‌های پیرنگ بازگشت، همراه با پسر بچه‌ها حوادث را تجربه می‌کنیم و اطلاعات داستانی برابر داریم (اطلاعات محدود به سوم شخص - بچه‌ها - است) و سؤال‌های آن‌ها درباره چگونگی حضور پدر هماهنگ با ابهام‌های ذهنی بیننده است. اما در لحظات محدودی از پیرنگ بیننده همراه پدر صحنه‌ها را دنبال می‌کند، از بچه‌ها جلو می‌افتد و این درست جایی است که تعلیق آغاز

بچه‌هاست، چون به طور همگن در ساختار استفاده شده نه تنها انضباط P.O.V روایی را بر هم نمی‌زند که کارکردی مهم در جهت شکل دادن به استراتژی غالب فصل‌ها - تعلیق - دارد. (در سکانس‌های ابتدایی چند بار پدر و مادر را بدون حضور بچه‌ها می‌بینیم). حالا که بحث به این جا کشیده شد، می‌توان جلوتر رفت و ردهای دیگری از هیچکاک را تشخیص داد. ما هیچگاه پی به محتویات صندوقچه‌ای که پدر از آن خانه مترو که بیرون می‌کشد، نمی‌بریم. در پایان نیز قبل از باز شدن این گره، همراه پدر به قعر دریا می‌رود. صندوقچه همان «بهانه گره داستانی» یا مک گافین قصه است که هیچکاک همواره از آن برای پیشبرد داستان سود می‌برد (بطری‌های حاوی اورانیم در پدنام که فراموش‌تان نشده است!) از طرفی دیگر بسیاری از موقعیت‌ها آشکارا از دل مدیوم سینما بیرون می‌آید. اصلی‌ترین ایده مربوط به «ترس از ارتفاع» است. در همان فصل ابتدایی، همزمان با استیصال ایوان در پریدن از بلندی، به درون سکانس اول سرگیجه (هیچکاک، ۱۹۵۸) پرتاب می‌شویم. اسکانی آن

مدل خوابیدن پدر، زاویه پاها با همدیگر، شیوه قرار گرفتن دست‌ها نسبت به بدن و زاویه سر در روی بالشت، عریانی بدن و رواندازی که نیم تنه را می‌پوشاند به‌علاوه تهریش هر دو شخصیت، خودآگاهانه در حال تعمیم دادن موقعیت پدر است

بالا ایستاده و حین مأموریت از بلندی بام خانه دچار سرگیجه شده است. حال با ارجاع به سرگیجه می‌توان فیلم را به گونه دیگری بازخوانی کرد: موقعیت‌های داستانی طی یک سفر عجیب و غریب، ایوان را به مرتب‌های می‌رساند که بتواند بر مشکل «ترس از ارتفاع» خود غلبه کند (تغییر در شناخت جهت رسیدن به نوعی بلوغ) اگر چه تاوان سنگینی - مرگ پدر - می‌پردازد. از سویی دیگر سبک فیلم در بسیاری از ریافت‌ها،

سینمای مدرن و به خصوص تارکوفسکی را به یاد می‌آورد. کرین همواره با عقب کشیدن دوربین در سکانس نهایی، رد ماشین رفته را در قاب می‌گیرد. کادر دوربین شامل قسمت‌هایی از درختان، ساحل و دریاست. آندری و ایوان سوار ماشین می‌شوند و صحنه را ترک می‌کنند. پیش‌تر جسد پدر همراه با قایق همان نزدیکی‌ها غرق شده است. دوربین با حرکت ترکیبی عمودی و افقی پایین می‌آید. سپس عقب می‌کشد. اندکی مکث می‌کند. صحنه خالی از کاراکترها شده است. جای چرخ‌های ماشین تأکید بر عدم حضور شخصیت‌هایی است که قبلاً تمام طول سفر همراهی‌شان کرده‌ایم. آدم‌هایی که دیگر نیستند. این حرکت دوربین و این تأکید بر فضای خالی آشکارا ما را به سکانسی از آینه (تارکوفسکی، ۱۹۷۵) ارجاع می‌دهد. جایی در اوایل فیلم، زمان کودکی آلکسی (شخصیت اصلی آینه) است و خانه همسایه آتش گرفته است. بچه‌ها پشت میز نشستند. با صدای مادر برمی‌خیزند و از قاب خارج می‌شوند. دوربین عقب می‌کشد و برای لحظاتی بر میز خالی باقی می‌ماند (نمونه دیگر در آینه، مکث دوربین روی از بین رفتن تدریجی دایره کوچکی از بخار بر جای مانده از فوجان در فصلی است که پسر آلکسی در خانه تنهاست).

از طرفی دیگر مهم‌ترین شگرد سینمای مدرن نیز سایه‌اش بر فیلم گسترده است: ابهام در لایه‌های چندگانه فیلم برای به چالش کشیدن فرضیه‌سازی تماشاگر. از همان ابتدای ورود پدر، تمام سؤالات بیننده بی‌پاسخ می‌ماند. روایت نیز نه تنها تلاشی برای پاسخ‌دادن به آن نمی‌کند که هر لحظه بر عمق آن می‌افزاید. طوری که عملاً بیننده در زنجیره جلورونده روایت، هیچ اطلاعات داستانی راجع به پدر، خانواده و گذشته نمی‌یابد و همزمان سؤالاتش بیش‌تر می‌شود (ظرفه رفتن خودآگاهانه روایت در دادن اطلاعات) جنس این ابهام دقیقاً از منطق سکوت



شخصیت اصلی پرسونا (برگمن، ۱۹۶۳) می‌آید (آن‌جا نیز انگیزه سکونت شخصیت اصلی مدام بهتر می‌شود و تلاش بیننده برای گشای راه به جایی نمی‌برد).

حالا بهتر می‌توان استراتژی‌های فیلم را در مقیاس بزرگ بررسی کرد. از یک سو تعلیق‌های موضعی فیلم را به سمت مدل‌های آشنای درام سوق می‌دهد و از طرفی دیگر بی‌پاسخ گذاشتن سؤالات و انگیزه‌ها و ابهام ذاتی داستان در مقابل این مدل کلاسیک مقاومت می‌کند.

توازن این ساختار چهل تکه‌ای حاصل تعادل میان این دو نوع رویکرد (ظاهراً نامتجانس) است، چراکه فیلم کاملاً به هیچ‌جانب نمی‌غلتد. بنابراین می‌توان با اطمینان گفت که در شرایط برابر وحدت ساختاری و اصالت روایت مرکب هیچ دست‌کمی از مدل‌های بسیط ندارد. این ابهام و جنبه‌های معمایی اثر، همراه با برخورد‌های سرد تصنعی کاراکترها با یکدیگر و حضور قهرآمیز طبیعت (باران، دریا و جنگل) لحن اثر را به جنبه‌هایی از متافیزیک نزدیک می‌کند. غیر از حرکت‌های دوربین (اشاره به راوی دیگر) و تأکید بر عدم حضور، این لحن با حضور وهم‌گونه موسیقی با سازبندی مرکب و غریب و غیرملودیک که فقط با تکیه بر فضاسازی اثر پیش می‌رود - بدون برجسته کردن موقعیت کاراکترها - تشدید می‌شود.

اما برای من حضور جنبه‌های متافیزیک اثر بیش از هر چیز به صحنه‌ای از فیلم برمی‌گردد که برای نخستین بار پدر را از نقطه نظر بچه‌ها در حال خواب می‌بینیم (شکل ۱).

این صحنه مستقیماً ارجاعی است به نقاشی‌ای از آندری مانگنا به نام «مسیح مرده» (شکل ۲).

مدل خوابیدن پدر، زاویه پاهای با همدیگر، شیوه قرار گرفتن دست‌ها نسبت به بدن و زاویه سر در روی بالشت، عریانی بدن و رواندازی که نیم‌تنه را می‌پوشاند

به علاوه تهریش هر دو شخصیت، خودآگاهانه در حال تعمیم دادن موقعیت پدر است.

این برخورد مینیاتوری با قاب‌های فیلم، ما را به سمت راهبرد دیگر اثر سوق می‌دهد و آن توجه به زیبایی‌شناسی قاب‌ها به عنوان قاب‌هایی که جلوه‌های استتیک (جدا از روند اطلاعات دهی اثر) دارند. از همان نمای اول پریدن بچه‌ها به داخل آب و آن چشم‌انداز دریای ابتدای فیلم، توجه به پس‌زمینه به عنوان یکی از اصلی‌ترین جنبه‌های بافت تصویر و تأکید روی عمق میدان در دستور کار قرار می‌گیرد. فضای بصری فیلم پر از نماهایی با میزانشن‌های سه‌لایه (پیش‌زمینه، میان‌زمینه و پس‌زمینه) که اکثر اوقات شکل یک مثلث را به خود می‌گیرد و این نوع میزانشن انتخاب هوشمندانه‌ای برای برجسته کردن تضاد رأس‌های مثلث (پدر، آندری و ایوان) است. برای مثال می‌توان به نمایی اشاره کرد که پدر پس از قیراندود کردن قایق مشغول آماده‌سازی آن برای به آب انداختن است. ایوان در سمت چپ پیش‌زمینه با بی‌حوصلگی نمایشی، سرش را روی دست‌ها گرفته. آندری در میان‌زمینه با نوعی شیفتگی کار پدر را دنبال می‌کند و پس‌زمینه به پدر در گستره آبی دریا (جایی که چند روز بعد به قبرستانش تبدیل می‌شود) اختصاص داده شده است. (این شیوه میزانشن بارها با عوض شدن جای رأس‌ها در قاب ادامه می‌یابد).

همچنین می‌توان به نمایی اشاره کرد که در یک نمای باز، ایوان روی شاخه درختی در پس‌زمینه جنگل قرار گرفته و در حال ماهیگیری است. جایی که چند پرند در نیمه بالایی قاب به پرواز درآمده‌اند و بدین ترتیب کارکردهای تغزلی کمپوزیسیون‌های فیلم در فضای سرد و خشک اثر گاه‌ب‌گاه دمیده می‌شود.

استفاده مفصل از موتیف‌ها، مانند هر فرم روایی اصیل دیگری، این‌جا نیز ترفندی برای انسجام بخشیدن به ساختار فیلم است. آمدن و رفتن پدر، ترس از ارتفاع و

برج در سکانس اول و ماقبل آخر، نمایی از قایقی که غرق شده در فصل ابتدایی - فلاش‌فوروارد - و تکرار آن نماد در سکانس پایانی و سه‌بار خاطره‌نویسی بچه‌ها در آن دفترچه کذایی به هنگام خواب، اما در بازگشت موتیف عنصری است که (غیر از توازن ساختمان) کاملاً در خدمت تم اصلی اثر است. اصلی‌ترین تکرار مربوط به سفر دو مرحله (و طولانی) پیرنگ است. مجموع کنش‌های بخش اول سفر تا مرگ پدر ادامه می‌یابد. پدر ماشین سواری آندری را امتحان می‌کند. بچه‌ها یاد می‌گیرند برای به حرکت درآوردن ماشینش که در گل گیر کرده از شاخه‌های درخت استفاده کنند، یاد می‌گیرند چگونه قایق سواری کنند و پارو بزنند. بخش دوم سفر از جایی آغاز می‌شود که پدر مرده و حالا چیزهایی که یاد گرفته‌اند باید تکرار شوند و این محملی است برای این که موقعیت‌های داستانی تکرار شوند. جسد سنگین پدر را که به سختی روی زمین کشیده می‌شود با قرار دادن شاخه‌های درخت در زیر آن تا ساحل می‌کشند. قایق را به راه می‌اندازند و پارو می‌زنند تا جسد و خود را به ساحل برسانند و ماشین سواری برای خارج شدن از آن مهلکه نعتی. اکنون می‌توان عنوان فیلم را نه تنها اشاره بدیهی به بازگشت پدر بعد از دوازده سال و یا بازگشت دوباره پدر به جایی که تا حال بوده، که به عنوان «بازگشت» واحدهای ساختاری مشابه در ساختمان فیلم دانست.

و عکس‌ها، عکس‌های پایانی یک‌به‌یک می‌آیند. در کادری کوچک‌تر از کادر متن فیلم، عکس‌ها چکیده‌ای از کل سفر آن‌هاست. فضاها را می‌بینیم که همراه این مسافران خوشبخت (!) حضور نداشته‌ایم. به اضافه چند عکس از کودکی بچه‌ها در پایان، بازگشت تم ابتدایی موسیقی و حذف پدر از عکس‌های سفر، این بار از حضور به غیاب. ▶