تنها پسر

تکنیک‌ها و فنون سینمایی اُزو

تادائو ساتو، ترجمه علی عامری

از میان تمام کارگردان‌های ژاپنی، یاسوجیرو اُزو ژاپنی‌ترین آن‌ها قلمداد شده است؛ تا جایی که فیلم‌های او تقریباً تا انتهای دوره‌ی کاری‌اش حتی به جشنواره‌های بین‌المللی فیلم هم راه نیافتند. نقطه‌ی قوت کار وی ارایه‌ی تصویری دقیق و حساس از زندگی روزمره‌ی مردم قشر متوسط یا فقیر است؛ یعنی آن‌چه دانلدریچی، منتقد امریکایی، شومین گکی (رShomin gekiدرام‌هایی درباره‌ی مردم عادی) می‌نامد و آن ژانر فیلم ژاپنی و منحصر به فرد تلقی می‌کند. به نظر می‌رسد فیلم‌های امریکایی در دهه‌های ۱۹۱۰ و ۱۹۲۰ که به مردم قشر متوسط می‌پرداختند، تأثیر نیرومندی بر اُزو گذاشتند. این تصاویر بسیار عاطفی‌ای که از مردم ساده در سینمای امریکا ارایه شد، راه را برای محصولاتی بسیار درخشان‌تر در دهه‌ی سی گشود. در آن زمان اُزو به محتوا و شکل‌هایی که از فیلم‌های امریکایی آموخته بود، پای‌بند ماند و آن‌ها را بهبود بخشید. در آن دوره وی توانست محتوا و شکل فیلم‌های مذکور را سرشار از احساساتی حقیقتاً ژاپنی کند، زیبایی شکل‌گرایانه او در سبک، از مرزهای ملی فراتر رفت.

اُزو تقریباً همواره خانه‌ی ژاپنی معاصر را به عنوان مضمون کارش به‌کار برد: عشق میان والدین و فرزندان، تفاهم بین زن و شوهر یا شیطنت کودکان، در همین چارچوب قرار دارند.

اُزو فن سینمایی ممتازی را به کار می‌گیرد، و از این طریق، شوخ‌طبعی و حس نظم و تنشی که در آثارش وجود دارد، در چارچوبی میان ـ فرهنگی قابل درک می‌شود

در نگاهی سطحی، به نظر می‌رسد او سبک زندگی ژاپنی و مدرنی ارایه می‌دهد که شاید برای کسانی که با آن آشنا نیستند، خسته‌کننده باشد. از آن‌جا که فیلم‌های شمشیربازی برای بینندگان خارجی، جذاب‌تر و سرگرم‌کننده‌ترند، طبعاً اولین فیلم‌های ژاپنی که در سطح جهانی شناخته شدند، درام‌های تاریخی کوروساوا بودند. با وجود این، فیلمی از اُزو که به نحو درخشانی از امکانات بیانی سینما استفاده می‌کند، هرگز منحصر به نمایشی ساده و اتفاقی از رسوم ژاپنی نمی‌شود. اُزو فن سینمایی ممتازی را به کار می‌گیرد، و از این طریق، شوخ‌طبعی و حس نظم و تنشی که در آثارش وجود دارد، در چارچوبی میان ـ فرهنگی قابل درک می‌شود. عناصر مذکور در قالب شکل‌هایی به نمایش درمی‌آیند که ماهرانه اندیشیده شده‌اند. تمایزی که در سبک اُزو وجود دارد آن را حتی در خارج از ژاپن تبدیل به سبکی نادر می‌سازد؛ سبکی که در طی دوره طولانی فعالیت او همواره بهبود می‌یافت. شاید در این‌جا بهترین کار، ارایه‌ی فهرستی از مؤلفه‌هایی باشد که سبک او را پدید می‌آورند.

زاویه رو به بالا

اُزو دوربینش را درست روی کف اتاق یا زمین قرار می‌دهد، چنان‌که حداکثر پنجاه یا شصت سانتی‌متر یا همین حدود ارتفاع دارد و صحنه‌هایش را با زاویه‌ای فیلم‌برداری می‌کند که اندکی رو به بالاست. اگر شخص بر روی زیرانداز تاتامی در اتاقی ژاپنی نشسته باشد، این زاویه به دشواری قابل تشخیص است. دوربین او هرگز از بالا به آدم‌ها نمی‌نگرد، تنها مورد استثنا نماهای معین از جاده‌ای است که از ورای یک پنجره دیده می‌شود. ازو در ابتدای فعالیتش عادت داشت که از دیدگاه یک پرنده، موضوعاتی را فیلم‌برداری کند که بر زیرانداز تاتامی قرار داشتند، اما بعدها کم‌کم از چنین نماهایی پرهیز کرد.

اُزو هرگز علت این علاقه‌ی شدید را توضیح نداد. شاید او فکر می‌کرد که وقتی انسان‌ها از زاویه اندکی رو به بالا نگریسته شوند، باوقارتر به نظر می‌رسند؛ یا شاید این زاویه، محوطه‌ی داخل خانه‌های ژاپنی را در آرام‌ترین و زیباترین حالت نشان می‌داد. از آن‌جا که وی برای ایجاد فضای زمینه در ترکیب‌بندی‌های تصویری‌اش، به این زاویه‌ی دوربین تکیه کرد، دیگر نماهای از زاویه بالا ممکن بود مخل کارش شوند. او با استفاده از وسایل خرده‌ریز صحنه، بدیهه‌پردازی می‌کرد تا این وحدت تصویری را حفظ کند.

دوربین ثابت. اُزو برای حرکت دادن دوربینش به طرف بالا و پایین، به‌ندرت از کرین استفاده می‌کند. این وضع در مورد استفاده از دالی هم صادق است. در اندک مواردی که به این ابزارها متوسل می‌شود، دقت می‌کند تا هیچ تغییری در ترکیب‌بندی به وجود نیاید. مثلاً بازیگران با هدایت او در مقابل پس‌زمینه‌ای ثابت هم‌چون یک خندق یا دیوار با سرعتی ثابت قدم می‌زنند و دالی در مسیری مستقیم دقیقاً با همان سرعت حرکت می‌کند؛ بدین ترتیب ترکیب‌بندی نما حفظ می‌شود. در صحنه‌ای از *اول تابستان* جایی که دو بازیگر زن از تپه‌ای شنی پایین می‌روند، او در رویکردی نادر، از یک نمای کرین استفاده کرد تا آن‌ها را در قاب نگه دارد.

چیدن شخصیت‌ها. وقتی دو یا چند شخصیت در یک نما ظاهر می‌شوند، اغلب رویشان متوجه یک سمت است و حالت مشابهی به خود می‌گیرند. وقتی آن‌ها روی تاتامی نشسته‌اند، شاید حتی با زاویه‌ای دقیقاً مشابه به جلو خم شده باشند. حتی وقتی دو نفر در مسیر کناره‌ی رودخانه ماهی می‌گیرند، همه چیز، از زاویه چوب‌های ماهی‌گیریشان گرفته تا بالا بردن و پایین آوردن چوب‌ها،

مشابه است. آن‌ها در یک نما تبدیل به شکل‌هایی متشابه شده‌اند. حتی در موقعیت‌هایی مانند گفت‌وگو که لازمه‌اش این است که شخصیت‌ها رودررو قرار گیرند، اُزو ترجیح می‌دهد شخصیت‌هایش به یک سمت رو کنند؛ در مسیر میزهای دفتر به ردیف قرار گیرند یا در مقابل باغی ژاپنی کنار هم بنشینند. مورد زیر نمونه‌ای از فیلم *تنها پسر* است. مادری از راه دور به توکیو می‌آید و پسرش را در وضعیتی فقیرانه می‌بیند، پسر از این موضوع ناراحت است و با زنش در این مورد صحبت می‌کند، در حالی که زن مهربانانه به او خیره شده است. بازیگران با در نظر گرفتن اهمیت گفت‌وگویشان نمی‌توانستند به یک جهت رو کنند و سرشان را با هماهنگی تکان دهند. شوهر در پیش‌زمینه‌ی چپ نشسته و چهره‌اش متوجه سمت راست است. همسر او در پس‌زمینه‌ی راست قرار دارد و رو به دوربین است. با وجود آن وضعیت استقرار آن‌ها یکسان نیست، وقتی زن هنگام گفت‌وگویشان عمیقاً به فکر فرو می‌رود، سرش را به سمت راست متمایل می‌کند و بدین ترتیب از نظر شکل استقرار، شبیه به شوهرش می‌شود، زیرا شوهر اندکی به طرف راست خم شده است.

اُزو عادت داشت حرکات بازیگرانش را تا حد سانتی‌متر هدایت کند، پس قطعاً طی این صحنه به زاویه‌ی دقیقی اشاره کرده است که زن باید سرش را به آن متمایل کند.

شاید نحوه‌ی چیدن شخصیت‌ها در فیلم‌های اُزو به علت پرهیز از رویارویی و ایجاد دنیایی هماهنگ باشد؛ یعنی دنیایی که در آن دو یا چند شخصیت چنین احساسات مشترکی دارند و تقریباً هم‌چون جسمی واحدند.

پرهیز از حرکت. اُزو از عمل خشن در صحنه‌های فیلم‌هایش پرهیز می‌کرد. تنها موارد استثنا این‌ها هستند: شوهری که زنش را از راه‌پله پرت می‌کند در فیلم *مرغی در باد*؛ و شوهری که زنش را می‌زند در *خواهران موته‌کاتا*. اُزو نه فقط بازیگرانش را از رفتار پرخاشگرانه بازداشت، بلکه حرکت آن‌ها را نیز محدود کرد. آنان به‌ندرت در طول یک نما قدم می‌زنند و اگر هم چنین کنند، این کار در فاصله‌ای دور انجام می‌شود. او نماهایی با دوربین ثابت را ترجیح می‌دهد که در وسط راهرویی طولانی قرار دارد، جایی که شخصیت صرفاً در فاصله یک سوم از وسط دیده می‌شود و در هر دو طرفش دیواری قرار دارد. علاوه بر این وقتی شخصیت‌ها وارد قاب می‌شوند، او طوری آن‌ها را هدایت نمی‌کند که ناگهان از گوشه‌ی قاب وارد شوند؛ بلکه معمولاً از انتهای راهرو به طرف بیننده می‌آیند. هنگام خروج، آن‌ها اغلب به پشت قاب‌های در کشویی می‌روند که جزیی از اتاق مجاور است.

شاید اکراه اُزو از این‌که شخصیت‌هایش در پیش‌زمینه قاب قدم بزنند، با اشتیاق او نسبت به این موضوع نیز مرتبط باشد که نماهای نیمرخ را تا حد امکان به حداقل کاهش می‌دهد. او دوست دارد بازیگرانش به حالت نیمرخ یا سه‌چهارم رخ کنار هم بنشینند و به یک سمت نگاه کنند

در زندگی روزمره‌ی ژاپنی موقعیت‌های فراوانی وجود دارند که مردم بر زمینی فرش شده با تاتامی می‌نشینند و به‌ندرت حرکت می‌کنند. برای آن‌که چنین عدم تحرکی جذاب نمایانده شود، فیلم‌ساز باید به تفصیل تغییرات مختصر در بیان چهره و حرکات دست را نشان دهد. شاید این دلمشغولی، اُزو را بر آن داشته است تا حرکات بی‌اهمیت را محدود کند، حرکاتی که صرفاً حواس بیننده را پرت می‌کنند.

نمای چهره‌ی کامل بازیگری که صحبت می‌کند. شاید اکراه اُزو از این‌که شخصیت‌هایش در پیش‌زمینه قاب قدم بزنند، با اشتیاق او نسبت به این موضوع نیز مرتبط باشد که نماهای نیمرخ را تا حد امکان به حداقل کاهش می‌دهد. او دوست دارد بازیگرانش به حالت نیمرخ یا سه‌چهارم رخ کنار هم بنشینند و به یک سمت نگاه کنند. اما وقتی شخصیتی یک خط از گفت‌وگویش را ادا می‌کند، اُزو جای دوربین را تغییر می‌دهد؛ بنابراین بازیگر تقریباً با دوربین رودررو می‌شود (بازیگر درست به سمت عدسی خیره می‌شود.) بدین ترتیب در فیلمی از اُزو نماهای نیمرخ از شخصیتی که

دیالوگش را ادا می‌کند، بسیار نادرند. در گفت‌وگوی بین دو نفر که روبه‌روی هم قرار دارند، اُزو هر بار که گوینده تغییر می‌کند، جای دوربینش را تغییر می‌دهد. وی از این شیوه‌ی معمول که در فواصل مناسب، نماهای اینسرت از کنار را به کار ببرد، استفاده نکرد بلکه او ترجیح می‌داد تا بر رویارویی تأکید نکند.

اُزو همواره عمدتاً به زیبایی ترکیب‌بندی نما توجه داشت تا تداوم نماها؛ حتی اگر این احتمال خطر بود که کارش در تضاد با نظریه‌ی حرفه‌ای باشد. این عامل در تعیین اندازه‌ی نماها از سوی او بازتاب یافته است

در گفت‌وگوهایی که دو نفر روبه‌روی هم نیستند، اُزو بیش‌تر آن‌ها را به‌طور افقی در پیش‌زمینه و پس‌زمینه‌ی قاب به هم پیوند می‌دهد؛ یعنی گوینده به دوربین نگاه می‌کند و دیگری به گوشه‌ای می‌نگرد. وقتی آن‌ها کنار هم نشسته‌اند و رویشان به یک سمت است، آن‌که می‌خواهد صحبت کند، مجبور است هر بار برگردد و رویش را به طرف دیگری بگرداند؛ دوربین هم می‌گردد تا به نمایی از چهره‌ی کامل برسد.

پس وقتی شخصیت‌ها صحبت می‌کنند، بر حسب عادت، از موقعیت فردی فیلم‌برداری می‌شوند که با دقت به آن‌ها گوش می‌دهد و به‌ندرت از گوشه یا پشت فیلم‌برداری می‌شوند. این وضعیت، توأم با زاویه رو به بالای دوربین که هرگز موضوع خود را به چشم تحقیر نمی‌بیند، مشخصه‌ی کار اُزوست. این مشخصه صرفاً به شکل اثر مربوط نمی‌شود، بلکه نمایانگر احترامی توام با فروتنی نسبت به انسان‌هاست، به هر صورت برای گرفتن این نماهای چهره‌ی کامل که جابه‌جا می‌شوند و دو شخصیت را رودررو، در حال گفت‌وگو نشان می‌دهند، دوربین هر بار که گوینده تغییر می‌کند باید به سمت مخالف برگردد. این رویکرد در اصطلاح‌شناسی فنی استودیوهای فیلم ژاپن دُندن (donden) به معنای «قطع ناگهانی به نمای معکوس» است و اغلب کارگردان‌ها در به‌کارگیری آن تردید دارند، زیرا می‌تواند بیننده را گیج کند. آن‌ها یک طرف را از زاویه‌ی مورب چپ، و طرف مقابل را از زاویه‌ی مورب راست می‌گیرند و با جابه‌جایی موقعیت دوربین، نماها را به هم وصل می‌کنند، چنان‌که چشم دوربین یک علامت ضربدر فرضی را قطع می‌کند. کارکنان استودیو به اُزو گفتند که استفاده از فن دُندن باعث ایجاد اختلال در جهت نگاه دو بازیگر می‌شود، اما وی نسبت به این موضوع بی‌تفاوت ماند.

ثبات در اندازه‌ی نماهای دوربین. اُزو همواره عمدتاً به زیبایی ترکیب‌بندی نما توجه داشت تا تداوم نماها؛ حتی اگر این احتمال خطر بود که کارش در تضاد با نظریه‌ی حرفه‌ای باشد. این عامل در تعیین اندازه‌ی نماها از سوی او بازتاب یافته است. اُزو به‌جز در چند فیلم اولیه‌اش، هرگز نماهای درشت نگرفت. شاید علت این بود که نماهای مذکور، صرف‌نظر از کیفیت برداشت‌شان، در کار اخلال ایجاد می‌کردند. وی آشکارا به همین دلیل هرگز از عدسی‌های تلسکپی و عدسی‌های با فاصله کانونی کم استفاده نکرد. اندازه‌های مبنا برای نماهای دوربین او از این قرارند: نمای منظره از دور؛ نمای شخصیت ایستاده از کمر به بالا؛ نمای کامل شخصیتی که نشسته است؛ و نماهای سر و شانه (نزدیک‌ترین نمایی که دوربین وی آن را ضبط می‌کند). اگر قرار بود در نمای مورد نظر پنج شخصیت باشند، او دوربینش را به عقب می‌برد تا هر پنج نفر را در قاب بگنجاند. شاید قواعد فوق ساده به نظر آیند، اما پای‌بندی به آن‌ها بسیار دشوار است، خصوصاً زمانی که شخصیت‌ها در اتاقی ژاپنی، نشسته بر تاتامی فیلم‌برداری می‌شوند. اگر این افراد به صورت تمام هیکل فیلم‌برداری شوند و یکی از آن‌ها برخیزد، احتمالاً تا حدی از قاب خارج خواهد شد. در این حالت، اُزو برای پرهیز از چنین نمای زمخت و ناشیانه‌ای دوربین را به عقب می‌کشد تا شخص ایستاده را در قاب بگنجاند. هیچ کارگردان دیگری به اندازه‌ی اُزو در این کار دقیق نبوده است. علت، صرفاً خسته‌کننده بودن این کار نیست، بلکه اگر شخصیت نشسته بازیگر نقش اول باشد؛

کاستن از اندازه‌ی قاب برای گنجاندن حرکت شخصیتی که کم‌اهمیت‌تر است، اشتباه تلقی می‌شود. مورد زیر نمونه‌ای از یک صحنه از *اول بهار* است:

طی میهمانی ناهار، دوستان دختری پادو از او انتقاد می‌کنند، دختر که دل آزرده شده است؛ ناگهان برمی‌خیزد و دوربین به سرعت عقب می‌کشد تا او را در هیئت ایستاده در قاب نشان دهد. وقتی بازیگری مضطرب می‌شود، معمول‌تر آن است که دوربین به طرف او حرکت کند؛ اما حرکت دوربین اُزو درست برعکس است، زیرا وی از تفکیک اندازه‌ی قاب و یا نشان دادن حرکات خشن در پیش‌زمینه اکراه دارد.

اتصال نماها صرفاً از طریق قطع. اُزو به‌جز در زندگی یک کارمند هرگز از دیزالو برای اتصال نما در فیلم‌هایش استفاده نکرد، شاید علت امر اخلالی باشد که حتی برای چند ثانیه در ترکیب‌بندی دقیق او به وجود می‌آید. وی عاقبت حتی فیدها را هم کنار گذاشت؛ یعنی تمهیداتی که در فیلم‌های ناطق اولیه‌اش به کار گرفته بود. بدین ترتیب اُزو بسیار از زمان خود پیش بود، زیرا این تمهیدات اکنون منسوخ تلقی می‌شوند؛ اما پیش‌تر، بر اساس قاعده‌ای تثبیت شده و جهانی، حتی طی دهه‌ی پنجاه از این تمهیدات در بین سکانس‌ها استفاده می‌شد.

نماهای میان‌پرده. این اصطلاح را احتمالاً اولین بار کینو سوکه نابو منتقد فیلم در دوران پیش از جنگ به کار برد. اُزو به جای استفاده از فیداین و فیداوت در میان سکانس‌ها همواره چند نما از منظره را به صورت اینسرت نشان می‌دهد، چیزی که نابو آن را با پرده در تئاتر غربی مقایسه کرده است. این نماها هم فضای سکانس بعدی را نمایش می‌دهند و هم حس پیش‌بینی تماشاگر را برمی‌انگیزند. نمایی از فانوس قرمز رنگ در میخانه‌ی مجاور یا خط قوسی تپه‌ی کوچکی که نزدیک منطقه‌ای مسکونی قرار

دارد، جزو این مواردند. وقتی فیلم‌های ازو در تلویزیون ژاپن به نمایش درمی‌آیند، این نماهای میان‌پرده معمولاً قطع می‌شوند که جای تأسف دارد، زیرا وجودشان برای تنظیم فضای کلی فیلم ضروری است. در کتاب *یاسوجیرو اُزو: انسان و کارش* (نوشته‌ی جون ساتومی، تومو شیمو گاوارا، شیزو یاما اوچی و دیگران، توکیو، با نیوشا، ۱۹۷۲) تومو شیمو گاوارا طراح صحنه‌ی *آخر تابستان* چنین می‌نویسد:

«اندازه‌ی اتاق‌ها با گذشت مراحل زمانی بین حرکات بازیگر تعیین می‌شد. اگر یکی از شخصیت‌ها برمی‌خاست تا به جای دیگری برود، حد فاصل زمانی تا ورود او به نمای بعدی دقیقاً با تعداد تاتامی‌ها پر می‌شد. بدین ترتیب ... اُزو دستورالعمل‌هایی درباره‌ی طول دقیق راهرو به من می‌داد. او توضیح داد که این بخش جزء جدانشدنی از ضرباهنگ فیلم اوست؛ و اُزو هنگام نوشتن فیلم‌نامه، روند ضرباهنگ فیلم را مجسم می‌کرد. وقتی که صحنه ساخته می‌شد، او با دقت فراوان به طرح کف اتاق می‌پرداخت و از این طریق تداوم تصویری دقیقی پدید می‌آورد.»

«اگر دو نفر در حال صحبت باشند و یکی از آن‌ها برود که شخص دیگری را در طبقه‌ی دوم صدا بزند، برای شخصی نیز که در اتاق مانده است به همان اندازه زمان صرف می‌شود. اُزو هرگز از وایپ یا دیزالو استفاده نمی‌کرد، هم‌چنین برای ایجاد ضرباهنگ دراماتیک، او تعداد تابیه‌هایی را که شخص برای رفتن به بالا و غیره صرف می‌کرد، اندازه می‌گرفت و صحنه نیز باید بر همین اساس ساخته می‌شد.»

از آن‌جا که فیلم متشکل از نماهای مجزاست، اگر فاصله میان آن‌ها کم شود، سرعت نمایش افزایش می‌یابد، چنان‌که از حرکات واقعی انسان بیش‌تر می‌شود. این سرعت بیننده را آزار نمی‌دهد. وقتی بازیگری برمی‌خیزد تا اتاقی را ترک کند، می‌توان با نمایی که ورود او را به راهرو نشان می‌دهد، نمای قدم زدنش را حذف کرد. گفته می‌شود که این رویکرد عملاً ضرباهنگ سریع‌تری ایجاد می‌کند.

ازو پشت صحنه‌ی آخر تابستان

اما اُزو این روند افزایش سرعت در صحنه‌های پیاپی را نمی‌پسندد، شاید علت آن باشد که وی بدون توسل به فنون تدوین می‌خواهد سرعت زندگی روزمره را بازسازی کند. البته ضرباهنگ مورد نظر او از جنبه‌ی زیباشناسی مبتکرانه است، توجه بیننده را به طور سطحی منحرف نمی‌کند و دارای آهنگ فوق‌العاده مناسبی است. در این حالت زمان به شکل زیبایی با تبعیت از فیزیولوژی رخدادهای روزمره درک می‌شود که در تضاد با چیزی است که ضرباهنگ سینمایی نام دارد.

هدایت بازیگران با طراحی موزون. باید گفت شخصیت‌های اُزو در تضاد با شخصیت‌های فیلم‌های میزوگوچی یا کوروساوا که بازی‌های پراحساسی دارند، معمولاً آرام‌اند؛ تأمل به خرج می‌دهند و گفت‌وگوهایشان را با لبخندی ملایم ادا می‌کنند. آن‌ها نه فقط با سرعت یکسانی حرکت می‌کنند، بلکه با سرعتی اندازه‌گیری شده، صحبت هم می‌کنند. شایع است که وقتی هیسایا موریشیگه، بازیگری که سریع حرکت می‌کرد و با سرعت دیالوگش را می‌گفت در *آخر تابستان* حضور یافت، اُزو دلخور شد، زیرا این بازیگر از ضرباهنگ مورد نظر او پیروی نمی‌کرد. بعد از آن‌که هر صحنه را فیلم‌برداری می‌کردند، اُزو به نحو کنایه‌آمیزی می‌گفت: «بله، خوب ست، خوب است. حالا لطفاً فیلم‌نامه‌مان را به آقای موریشیگه بدهید.»

اُزو تمام بازیگران مرد و زنش را وا می‌داشت تا از ضرباهنگ مورد نظر او پیروی کنند و با دقت و وضوح، آن‌ها را کارگردانی می‌کرد؛ مثلاً می‌گفت: «سه ثانیه به آن طرف برو و سپس بایست!» به نظر می‌رسد که اُزو برای یکی از صحنه‌های *باید مادر را دوست داشت* به بازیگرش میتسوکو یوشیکاوا فرمان داده بود تا چایش را دوبار و نیم با قاشق هم بزند و سرش را به طرف چپ بگرداند. فیلم‌برداری این صحنه عاقبت بیست‌وچهار ساعت وقت برد. موقعی که

اُزو پشت صحنه تنها پسر

بازیگر پرسید کجای کار ایراد دارد، اُزو پاسخ داد که نگاه او باید با چرخش سرش هم‌زمان باشد و ابداً درست نیست که یکی از آن‌ها قبل از دیگری انجام شود.

اُزو بازیگرانش را هم‌چون عروسک به کار می‌گرفت، اما صحنه‌هایی پدید آورد که زیبایی شکل‌گرایانه و بی‌همتایی داشتند، هرچند فاقد سرزندگی هم بودند. شوهی ایماموراِ، دستیار اُزو، از وی انتقاد کرد که بازیگران مرد و زن فیلم‌هایش را از حس زندگی و طبیعی بودن محروم می‌کند و دیگر با اُزو کار نکرد. یکی دیگر از کارگردانان، کوزا بورو یوشیمورا زمانی به من گفت که این اظهارنظر او را در کتابم نیاورده‌ام که شخصیت‌های فیلم‌های اُزو شبیه سبزیجات هستند. خود اُزو عادت داشت بگوید «من کارگردان پویایی چون اکیرا کوروساوا نیستم.» با توجه به هدف کلی که در سبک سینمایی اُزو وجود دارد، می‌توان گفت که او می‌خواست نقاشی‌های طبیعت بیجان کاملی روی نوار فیلم پدید آورد. اُزو هر صحنه را با آرام‌ترین حالت و با ثابت‌ترین قاب فیلم‌برداری می‌کرد؛ صحنه‌هایی که دارای تنش درونی هستند، ولی در ظاهر با آرام‌ترین احساسات به هم پیوسته‌اند. در هر صورت گفته‌اند که فیلم هنر حرکت است. در فیلم‌های اُزو از تمام حرکت‌های شدید و سکانس‌های پویا جلوگیری شده است، با وجود این فیلم‌هایش صرفاً مجموعه‌ای از عکس‌های ثابت یا شکل‌های هندسی بی‌روح نیستند، بلکه عمدتاً به دلیل جلوگیری شدید از حرکت یا باوجود آن، بینندگان بیش از پیش بر حرکاتی که در سکانس وجود دارند، متمرکز می‌شوند.

این رویکرد به خودی خود دستاورد عظیمی تلقی نمی‌شود، زیرا فیلم‌هایی که فاقد اکشن هستند، حتی اگر زیبا به نظر آیند، بینندگان را خسته می‌کنند. در هر صورت اُزو طی بیش از سی سال با سبک اصیل خود بینندگان ژاپنی را مسحور کرد، سبکی که در آن حرکات جزیی مملو از زیبایی قابل ملاحظه‌ای هستند و این زیبایی به نوبه‌ی خود سرشار از معناست. شاید برای اُزو مناسب‌ترین ژانر، درامی باشد که حول محور خانه می‌گردد. اُزو در سراسر دوره‌ی کارش در این ژانر کار کرد. سبک او به آسانی از طریق شباهت موقعیت، صحنه‌ها، مناظر و حتی بازیگران زن و مرد فیلم‌هایش قابل تشخیص است. در آثار اُزو مشاجره‌ی جدی در خانواده، جایی که شعور حاکم است، منجر به عمل خشن، سخن رکیک یا چهره‌ی برافروخته نمی‌شود، بلکه در بطن به گفت‌وگوهای ظریف می‌انجامد. روابط اعضای خانواده بسیار نزدیک است، به همین دلیل هر یک از آن‌ها می‌تواند بدون صحبت فراوان دیگری را درک کند. اندک تغییری در بیان چهره، لحن یا صدا معنای عمیقی دربردارد.

اُزو طی روزهای جوانی‌اش در ژانرهای متعددی دست به تجربه زد؛ ملودرام عاشقانه‌ی تراژیک، درام‌های تاریخی، فیلم‌های تعلیقی که گهگاه به نتایج جالبی انجامیده‌اند، با این حال هیچ‌یک به اندازه‌ی درام‌های خانگی شاهکار او موفق نبودند. احتمالاً علت آن بود که محتوای درام‌های مذکور به وی کاملاً امکان می‌داد تا استعدادش را برای ارایه‌ی مفاهیم عمیق در اعمال جزیی به کار گیرد. از آن‌جا که تصور می‌شود

محتوا شکل را تعیین می‌کند، علاقه‌ی شدید اُزو به موضوعات درام خانگی، وی را به سمت این شکل‌های منحصر به فرد سوق داد. در هر صورت به نظر من اُزو شدیداً به نوعی ترکیب‌بندی بسیار ظریف دلبسته بود که تنش آرامی از خود بروز می‌دهد. این دلبستگی برای او مهم‌تر از محتوای فیلم‌ها بود. همان‌طور که شکل و محتوا تفکیک‌ناپذیرند و آثار هنری کلیتی در خود دارند، بی‌معناست که بپرسیم کدام یک مهم‌تر است. در هر صورت دلمشغولی اُزو نسبت به شکل چنان فراگیر است که جا دارد در اولویت قرار گیرد.

داستان توکیو که عموماً بزرگ‌ترین فیلم اُزو قلمداد می‌شود، نمونه‌ی خوبی است. فیلم به خانواده‌ای می‌پردازد که اعضایش نه از اعیان و نه از اقشار پایین‌اند، بلکه از نظر شخصیت و رفتار حقیقتاً عادی هستند. پدر و مادر به دیدن پسران و دخترانشان در توکیو می‌روند، به زودی مادر می‌میرد؛ وقایع عادی و روزمره‌ای که در تمام خانواده‌ها رخ می‌دهد، با این حال بیننده احساس می‌کند که عمیقاً تحت تأثیر قرار گرفته است. اُزو در شرایطی که این رخدادها را به آرام‌ترین روش نقل می‌کند، مسأله‌ی عمیق و ابدی جدایی والدین و فرزند را برمی‌انگیزد. بدین ترتیب وی فراسوی آداب و رسوم و مرزهای ملی می‌رود تا تأثیری عمیق بر آن‌هایی بگذارد که ماهیت نمایش سینمایی او را درک کرده‌اند. اُزو سعی دارد در چارچوبی بسیار استوار، ناپایداری زندگی را به دقت نشان دهد. مواردی که با توجه به بی‌ثباتی زندگی کاملاً با قاطعیت تصویر می‌شود. در هر صورت عزم وی برای نشان دادن آن، حتی بیش از پیش ناپایداری زندگی را برجسته می‌سازد و درک ما را نسبت به آن عمیق‌تر می‌کند. ❑

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی