مقدمه‌ای بر سینمای کمدی

جرالدمست
ترجمهٔ منصور براهیمی

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی

چند توضیح از مترجم:

۱ـ آنچه می‌خوانید دو فصل اول کتاب ذهن کمیک؛ نوشتهٔ «جرالد مست» استاد ادبیات و فیلم در «سیتی یونیورسیتی» نیویورک است. کتاب او به‌تفصیل،هم سینمای کمدی صامت و هم سینمای کمدی ناطق را مورد بحث قرار می‌دهد. دو فصل آغازین کتاب، که ترجمهٔ آن را پیش‌رو دارید، به‌کلیات بحث اختصاص دارد، و مترجم آن را «مقدمه‌ای بر سینمای کمدی» نامید.

بررسی مقدماتی مؤلف از کمدی، طرح‌های کمیک، حال و هوای کمیک و فکر کمیک، گسترده و دقیق و از بسیاری جهات درخشان است اما شاید تذکر چند نکته خالی از فایده نباشد:

۲ـ در شروع بحث مؤلف بر آن است که نظریات مختلف را در باب ماهیت کمدی و اثر کمیک بررسی نماید، و ظاهراً موضعی لاادرایی به‌خود می‌گیرد، بدین معنی که گویا هیچ‌یک از نظریات موجود در باب کمدی پاسخگوی پژوهش در زمینهٔ ماهیت کمدی نیست. اما در ادامهٔ بحث، خود نیز برتعاریفی تکیه می‌کند، از قبیل تعریف الدر اولسون (Elder Olson) از کمدی که موضعی خاص در قبال کمدی است. مترجم بر این گمان است که لازم نیست به‌طرد دیدگاه‌های مختلف در باب کمدی پرداخت. به‌جای آن که در پی تعریفی جامع و مانع برای کمدی باشیم بهتر است بپذیریم که هر یک از این نظریات، با همهٔ نقایص و انتقاداتی که بر آن وارد است، بخشی از حقیقت مطلب را در بردارد، و با نوع

خاصی از کمدی سازگار است. مثلاً منتقدین اسطوره‌گرا، که آقای جرالد مست چنان به‌آسانی آنها را طرد می‌کند، بیش از هر نظریهٔ دیگری در تحلیل کمدی‌های بزرگ شکسپیر موفق بوده‌اند، و نمونه‌های دیگر که مجال بسط آن اینجا نیست.

۳ـ مؤلف تمایل زیادی به‌طبقه‌بندی دارد. این امر از جهتی بسیار مفید است چون رابطهٔ سینما، تئاتر و ادبیات را تا حدودی روشن می‌کند و وجوه اشتراک و افتراق آنها را می‌نمایاند؛ و انواع فیلم‌های کمیک، از نظر طرح، ساختار، حال و هوا و ... را در جایگاه ویژهٔ خود می‌نشاند. اما از جهت دیگر خطرناک است، و آن در صورتی است که ذهن خوانندهٔ این طبقات را مطلق انگارد و به‌آنها همچون دستورالعملی بنگرد که به‌راحتی قادر است ویژگی‌های پیچیدهٔ آثار هنری را تبیین نماید.

مثلاً «طرح آشنای کمدی نو» از نظر مؤلف یک طبقه است، اما نمایشنامه‌هایی از قبیل *برادران مناخموس* یا *اسیران* از پلوتوس، که منسوب به‌این طبقه‌اند، با تعریف مؤلف سازگار نیستند، و به‌علاوه کمدی‌های به‌اصطلاح عاشقانهٔ شکسپیر، که در این طبقه جا گرفته‌اند، بسی فراتر از مرزها و محدوده‌های تنگ آن دامن گسترده‌اند و ...

۴ـ این مقاله نخستین بار در *فصلنامهٔ فارابی* (دورهٔ اول، شماره ۲) به‌چاپ رسید. در چاپ مجدد ــ که اینک پیش روی شماست ــ تجدید نظر کاملی توسط مترجم انجام گرفت و از آنجا که بسیاری پانویسها برای مجموعهٔ حاضر زائد می‌نمود قسمت عمدهٔ آنها نیز حذف شد.

ساختارهای کمیک

سر آن ندارم که در مرداب مجادلات مجرد بر سر ماهیت کمدی و اثر کمیک فرو غلتم، چرا که این دامی است که هیچگاه کسی از آن رهایی نیافته است. باری، در مباحثه بر سر ماهیت کمدی، مسئله این است که هیچ تعریف منحصر به‌فردی وجود ندارد که هم شامل آثاری باشد که به‌طور سنتی کمیک نامیده شده‌اند و هم مستثنی کند آثاری را که به‌طور سنتی غیر کمیک نامیده می‌شوند. اگر هدف کمدی اصلاح تخلفات فردی از رفتارهای اجتماعی قابل‌قبول است، پس چگونه می‌تواند شامل آثار چاپلین و آریستوفانس باشد، که نظم اجتماعی مقبول و رفتار اجتماعی قابل‌قبول را به‌مسخره می‌گیرند؟ اگر هدف کمدی بهبود اخلاقی است ــ نوعی حبّهٔ تلخ به‌ظاهر شیرین ــ پس چگونه می‌تواند شامل شب *دوازدهم* شکسپیر و آثار ترنس باشد؟ اگر کمدی فقط با سبکباری سر و کار دارد ــ با موضوع‌هایی نه‌چندان مهم ــ پس چگونه می‌تواند شامل آثار اوژن یونسکو باشد که سائقهٔ حیوانی انسان را یا در انهدام اقران خود یا در پیوستن به‌تتمهٔ گلهٔ انسانی ترسیم می‌کند؟ یا چگونه شامل دکتر *استرنج‌لاو* خواهد بود، که پایان قیامت‌گونهٔ تبار انسان را ترسیم می‌نماید؟ اگر کمدی از رنج مایه (Pathos) و همدلی عاطفی (Emotional Empathy) جداست، پس چرا *روشنایی‌های شهر* و *تاجر* ونیزی شکسپیر و *اما*[1] در شمار آثار کمیک‌اند؟

نظریه‌هایی که می‌گویند کمدی از دوره (Cycle)های اسطوره‌ای تولد، مرگ و تولد دوباره، نشئت می‌گیرد در تبیین اینکه چگونه کمدی پس از مرگ آن اسطوره‌ها هم‌چنان زنده مانده است در می‌مانند، مگر با ارائهٔ این فرض که اسطوره‌ها هنوز به‌حالت پنهان در روان انسان زنده‌اند، که ادعای جالب اما اثبات نشده‌ای است. نظریه‌هایی که می‌گویند کمدی بیشتر به‌آداب (manners) وابسته است تا علم‌الاخلاق (Ethics) و بیشتر به‌مسائل اجتماعی تا مسائل اخلاقی مبنی بر خیر و شر، متناقض‌اند با آثار کمیکی که با مسائلی در زمینهٔ زندگی و مرگ، یا خیر و شر، سر و کار دارند.

برای آنکه آدمی تصور روشنی از نقایص نظریاتِ مختلف در باب کمدی داشته باشد، فقط لازم است اولین بخش هر اثری در این زمینه را مطالعه نماید، تا ببیند چگونه مصنف فاتحهٔ نظریات قبل از خود را می‌خواند و بعد به‌نوشتن نظریه‌ای مشغول می‌شود که نظریه‌پرداز بعدی در بخش اول کتاب خود فاتحهٔ آن را خواهد خواند. حتی «هانری برگسون» که به‌عنوان نظریه‌پرداز آثار کمیک، هر چه نوشت مفید بود، لغزش‌های ناخوشایندی را نشان می‌دهد. او با یکی

انگاشتن کمدی و فرایند مکانیکی (The mechanical) (می‌گوید سیر، کنش، طرح یا شخصیت کمیک، فرایند انسانی را به‌فرایند مکانیکی تنزل می‌دهد) مسلماً اصلی معتبر و کارکردی را برای کمدی تبیین کرده است ـ به‌ویژه در وسیلهٔ ارتباطی مکانیکی‌ای چون سینما. اما پافشاری برگسون بر سودمندی اجتماعی خنده، به‌مثابه ابزار اصلاح آن رفتار مکانیکی، با تجربه وفق نمی‌دهد. این نمی‌تواند دلیل خندهٔ من به‌چاپلین و کیتون باشد، تا آنان را وادارم رفتارشان را اصلاح کنند. اگر چه این دو دلقک خود و دنیای سینمایی‌شان را به‌انواع ماشین‌ها و فرایندهای مکانیکی تبدیل می‌کنند، اما در مورد این عمل، اخلاقاً چیز قابل سرزنشی وجود ندارد. به‌علاوه، برگسون اصرار دارد مقام عاطفه را در جهان کمیک خود انکار نماید. البته موضوع مورد بحث او اصلاً کمدی نیست (عنوان کتابش «خنده» Laughter است.) اما استنکاف او از نشان دادن چگونگی وابستگی‌های متقابل «خنده» و «کمدی»، او را در تبیین رمز و راز کمیک آثار چاپلین یا شکسپیر نوعی، که کمدی آنها بسا چیزها را هم که خنده‌آور نیست در برمی‌گیرد، محکوم به‌شکست می‌نماید.

از طرف دیگر، بدون اتکا به‌تعاریفی چند، غیرممکن است بتوان در اطراف کمدی سینمایی سخن گفت مثلاً، آیا «جان فورد» یکی از کارگردانان فیلم‌های کمدی است و این کتاب که موضوعش کمدی است به‌بحث دربارهٔ او خواهد پرداخت؟ جواب به‌سادگی این است که «جان فورد» کارگردان فیلم‌های کمدی نیست، اگر چه «فورد» برخی شخصیت‌ها و تصرفات کمیک را به‌کار می‌گیرد، اما هدف کلی او (در اغلب فیلم‌های بزرگش) کمیک نیست. (البته *مرد آرام* را مستثنی می‌کنم. منظور من از فیلم‌های بزرگ فورد فیلم‌های وسترن و اقتباس‌های ادبی اوست در فاصلهٔ سال‌های ۱۹۳۴-۱۹۴۱). این جواب، هم ساده است و هم ناراضی‌کننده. به‌این ترتیب تا وقتی استعمال نظریه‌ای منحصر به‌فرد که شامل همهٔ آثار کمیک باشد غیرممکن است، فقط می‌توان فهرست شاخصه‌هایی را که برای همه فیلم‌های کمیک درست می‌نماید گردآورد.

طرح‌های کمیک

هشت نوع طرح سینمایی کمیک وجود دارد،

پیدا کردن ارزش‌های اخلاقی یک اثر که در آن این ارزش‌ها فقط به طور ضمنی فهم می‌شوند و حتی نمی‌توان توقع داشت که استنباط گردند، برای منتقد مشغله‌ای فریبنده است.

هشت ساختار بنیادی که کمدی‌های سینمایی به‌وسیلهٔ آنها مادهٔ انسانی خود را سامان می‌بخشند. فیلم در شش تای آن با نمایشنامه و رمان سهیم است، در یکی از آنها فقط با رمان، و به‌نظر می‌رسد آن یک نوع باقیمانده ذاتاً سینمایی باشد.

۱. نخستین طرح همان طرح آشنای «کمدی نو» است ـ عشاق جوان علی‌رغم موانعی در راه وصلت‌شان (که یا در خود آنهاست یا در عوامل بیرونی) دست آخر با هم ازدواج می‌کنند. پسر دختر را می‌بیند، پسر دختر را از دست می‌دهد، پسر دختر را به‌چنگ می‌آورد. پیچ و تاب‌ها و غافلگیری‌های بسیار به‌این ساختار تزریق شده است. در واقع این طرح از همان نخستین دورهٔ رشد در کمدی‌های «پلوتوس» و «ترنس»، آکنده از پیچ و تاب و غافلگیری بود. شکسپیر از پیچ و تاب‌های مبنی بر تغییر جنسیت در شب *دوازدهم* و هر *طور شما بخواهید* استفاده می‌کند، در کمدی *رؤیای شب نیمهٔ تابستان* به‌این ابتذال رمانتیک که «زیبا آن است که در چشم بیننده زیبا آید»، پیچ و تاب می‌دهد، در کمدی *هیاهوی بسیار بر سر هیچ* پیچ و تاب عبارت از این کنایه (irony) است که پسر و دختر ملتفت نیستند پسر و دخترند. «برنارد شاو» در کمدی *انسان و آبرانسان* جنس‌های فعال و منفعل «کمدی نو» را وارونه می‌کند. «اوژن یونسکو» در نمایشنامهٔ *ژاک یا انقیاد* از طرح پسر دختر را تصاحب می‌کند، به‌شکلی مضحک تقلید می‌نماید. این طرح با بدعت‌های غیرمنتظره یا بدون آنها، به‌خدمت فیلم‌هایی درآمده است از قبیل *بزرگ کردن بیبی* (هوارد هاوکز) (دختر اعجوبه‌ای مهاجم است)، *دایرهٔ ازدواج* (ارنست لوبیچ)، *دندهٔ آدم ابوالبشر* (جورج کیوکر)، *حقیقت هولناک* (لئومک کاری) (پسر و دختر اتفاقاً زن و شوهرند)، *شبی اتفاق افتاد* (فرانک کاپرا)، *دردسر در بهشت* (ارنست لوبیچ)، *هفت اقبال* (باستر کیتون)، *فارغ‌التحصیل* (مایک نیکولز) (*زن دیگر*، همان مادر دختر است)، و بسیار بسیار نمونه‌های دیگر.

صرفاً ختم کنش به‌یک ازدواج (یا وصال ضمنی زوج رومانتیک) برای آفرینش طرح کمیک کافی نیست. بسیاری از فیلم‌های غیرکمیک نیز به‌این طریق پایان می‌یابند ـ از قبیل *تولد یک ملت* (گریفیث)، *دلیجان* (جان فورد)، *سی و نه پله* (آلفرد هیچکاک)، *راهی به‌سوی شرق* (گریفیث)، و *طلسم شده* (آلفرد هیچکاک). اما در این فیلم‌ها وصال رمانتیک نهایی نسبت به کنش اصلی ــ یعنی چیره شدن بر یک رشته مشکلات مهلک و خطرناک ــ عارضه‌ای است. در پی ستیزه‌ای موفقیت‌آمیز با دشمنانی هولناک، شخصیت اول (Protagonist) به‌عنوان پاداش، زندگی و عشق هر دو را جایزه می‌گیرد. این همان طرح نمونه‌وار (typical) ملودرام است (یا به‌اصطلاحی که بیشتر هم‌شأن آن است، فیلم‌های «ماجراجویانه» یا فیلم‌های «پرتحرک». طرح ماجراجویانه فرزند معاصر و کلاً دنیوی شدهٔ رمانس‌های قرون وسطایی است، و این فیلم‌ها را حقیقتاً می‌توان فیلم‌های رمانس‌وار لقب داد. اما در طرح کمیک اختتام عاشقانه مستقیماً و منحصراً از دل گره افکنی‌های عاشقانه می‌بالد.

سه طرح کمیک بعدی هر سه عصارهٔ عناصری است که با «کمدی قدیم» به‌سبک «آریستوفانس» درآمیخته بود.

۲. ساختار فیلم می‌تواند نقیضه[۲] یا تقلید مضحک (burlesque) عمدی از فیلم‌های دیگر یا گونهٔ (genre) خاصی از فیلم باشد. آریستوفانس آثار اوریپیدس را نقیضه کرد، شکسپیر در *تروئیلوس و کرسیدا* هم

قهرمان‌گرایی کلاسیک و هم منظومه‌های درباری را نقیضه کرد. «فیلدینگ» با نقیضه کردن آثار «ریچاردسن» در *ژوزف اندروز* شروع کرد، و تراژدی قهرمانی را در *تراژدی تراژدی‌ها* و *تراژدی کاونت گاردن* نقیضه کرد، یونسکو در *آوازخوان طاس* نمایشنامه‌های خوش ساخت[3] *بلوار*[4] را نقیضه کرد. در سینما نقیضه‌های خاصی از فیلم‌های پرفروش صامت وجود داشت، از قبیل *یابوی آهنی* و *هافبک نتردام*. «مک سنت» ملودرام و خلاصی دقایق آخر فیلم‌های «گریفیث» را در *مسابقه بارنی اولد فیلد برای نجات زندگی* و *تدی خفه می‌شود* نقیضه کرد.

طرح‌های نقیضه‌وار در زمان فیلم‌های یک حلقه‌ای و دو حلقه‌ای شکوفا شد. فیلم‌های نقیضه‌وار بلند، نادر بوده‌اند. فیلم سه عصر (باستر کیتون) نقیضه‌ای است بر تعصب (گریفیث)، و فیلم دیگر او *مهمان‌نوازی ما* هم داستان‌های کینه‌های خانوادگی هاتفیلد ـ مک کوی[5] و هم خلاصی دقایق آخر شخصیت‌های گریفیث را از سقوط مرگبار در فیلم *راهی به‌سوی شرق* نقیضه می‌کند. بسیاری از فیلم‌های *ابوت*[6] و *کاستللو*[7] نقیضهٔ یک رشته فیلم‌های ترسناک است. *پول را بردار و فرار کن* از «وودی آلن» یک رشته نقیضه است بر شاخه‌ها و سبک‌های سینمایی، و فیلم موزهای او یک رشته نقیضه بر فیلم‌های خاص. طرح نقیضه‌وار عمداً تصنعی و بدلی است، این طرح «تقلیدی از کنش انسانی» نیست بلکه تقلیدی از تقلید است. و شاید به‌این دلیل مناسب‌ترین طرح برای «شکل کوتاه» (Short Form) به‌شمار می‌رود.

۳. «احالهٔ به‌محال»[8] سومین نوع طرح کمیک است. یک اشتباه سادهٔ انسانی یا مسئله‌ای اجتماعی زیر ذره‌بین بزرگ می‌شود، کنش به‌هرج و مرج و مسئلهٔ اجتماعی به بی‌منطق بودن (absurbity) تنزل می‌یابد. پیشرفت نمونه‌وار یک چنین طرحی ــ به‌لحاظ وزن ــ از یک تا بی‌نهایت است. این طرح صرفاً برای نمایاندن مسخرگی گرایش‌های انسانی و اجتماعی به‌خدمت کارکردی تعلیمی درمی‌آید. روی هم رفته احالهٔ به‌محال شکلی از استدلال (argument) است. آریستوفانس آن

را با فرض یک قضیه به‌کار می‌برد (اگر شما خواهان صلح هستید، اگر شما خواهان تفکر تجریدی هستید) و آنگاه این قضیه را به‌حد مهمل بودن تنزل می‌داد ـ و بدین وسیله به‌طور ضمنی به‌شقوق معقولتری اشاره می‌کرد.

اما لزومی ندارد «احاله به‌محال» منحصراً به‌خدمت مقاصد تعلیمی درآید. فیدیو[9] خصلتِ انسانیِ کوچک و نمونه‌واری را اختیار می‌کرد ــ مانند حسادت، یا سخت‌گیری مفرط اخلاقی ــ و آن را تا بی‌نهایت تکثیر می‌نمود. یونسکو در نمایشنامه‌هایی از قبیل *درس* ـ که جریان آموزش به‌حدّ بی‌منطق بودن تنزل می‌یابد، توانِ (Potential) عقلانی و مسخره‌آمیز «احاله به‌محال» را به‌هم آمیخت.

در سینما نیز «احاله به‌محال» به مثابه بنیانِ هم مضحکهٔ ناب و هم استدلال عقلانی نیشدار خدمت کرده است. فیلم‌های دو حلقه‌ای «لورل و هاردی» نمونه‌های تمام عیار «احاله به‌محال» از نوع مسخرگی ناب است ـ فقط یک اشتباه در لحظات آغازین به‌شکلی انعطاف‌ناپذیر تا هرج و مرج نهایی پیش می‌رود. اما برخی از ماندگارترین و تلخ‌ترین کمدی‌های سینمایی آنهایی است که موضعی عقلانی به‌خود می‌گیرند و آن را به‌حد مهملی هول‌انگیز تنزل می‌دهند. دلیل اینکه فیلم‌های مسیوورِدو (چاپلین) و دکتر *استرنج لاو* (کوبریک) علی‌رغم تأکیدشان بر سرگ و وحشت، به‌لحاظ «ساختاری» کمدی‌اند این است که در این قوارهٔ عام کمیک سهیم می‌شوند. (دلایل دیگری هم برای کمدی بودن آنها وجود دارد.) فیلم مسیوورِدو این قضیه را به‌حد بی‌منطق بودن تنزل می‌دهد ــ که قتل به‌مقاصدی که به‌لحاظ اجتماعی مفید و به‌لحاظ عاطفی ضروری است خدمت می‌کند ــ فیلم دکتر *استرنج لاو* باد این قضیه را خالی می‌کند که آدمی برای حفظ تبار انسانی به‌جنگ‌افزارهای اتمی و مغزهای نظامی نیاز دارد. نیز نوعی تقلیل ضمنی به بی‌منطق بودن در فیلم *قواعد بازی* (ژان رنوار) وجود دارد، هر چند این اصل ساختاری اولیهٔ فیلم نیست. فیلم رنوار بر این قضیه بنا شده که رفتار خوب مهم‌تر از بیان صادقانهٔ احساس است. او این قضیه را به‌مرگ تقلیل می‌دهد.

۴. اصل ساختاری این فیلم «رنوار» بیشتر «احالهٔ به محالی» است تأمل‌انگیز، تحلیلی، و استدلالی تا انعطاف‌ناپذیر، یک سویه، و به‌لحاظ وزن پرشتاب. این ساختار را می‌توان به‌عنوان نوعی تحقیق در طرز کار یک جامعهٔ خاص تشریح کرد، مقایسهٔ واکنش‌های یک گروه یا طبقهٔ اجتماعی با واکنش‌های گروه یا طبقهٔ اجتماعی دیگر، مقابله کردن واکنش‌های متفاوت مردم نسبت به‌محرک‌های یکسان، و واکنش‌های آشنا نسبت به‌محرک‌های متفاوت. این طرح‌ها معمولاً دارای سطوح متعددند و دارای دو یا سه خط موازی کنش و یا حتی بیشتر. بارزترین نمونهٔ این طرح‌ها کمدی‌های شکسپیرند که در آنها عشق (*رؤیای شب نیمهٔ تابستان*)، ظواهر فریبندهٔ (*هیاهوی بسیار بر سر هیچ*)یا روابط متقابل میان سلوک انسانی و محیط اجتماعی (*هر طور شما بخواهی*)از چشم‌اندازهای انسانی و اجتماعی متعدد آزموده می‌شود. بسیاری از کمدی‌های دورهٔ بازگشت[10] (*عشق به‌خاطر عشق* از کنگریو، *همسر دهاتی* از ویچرلی) و نوادگان آنها (*رقیبان* از شریدان) بر این اصول آشنا بنا شده‌اند. در سینما، این تحلیل اجتماعی چند وجهی پایه و اساس بسیاری از فیلم‌های «رنوار» قرار می‌گیرد مثل بودوی *نجات یافته از غرق*، *قواعد بازی*، و *کالسکهٔ زرین* و نیز فیلم «رنه کلر» به‌نام *آزادی مال ماست* و *عجیب، عجیب* از (مارسل کارنه)، و هم *دیکتاتور بزرگ* (چاپلین). این ساختار در سینما چیزی سخت فرانسری با خود دارد.

۵. پنجمین ساختار فیلم کمیک برای داستان‌روایی، شکلی آشناست، اما در صحنهٔ تئاتر سخت غیرمعمول است. این ساختار به‌وسیلهٔ «سیما»ی محوری کنش فیلم وحدت می‌یابد. فیلم این سیما را در اطراف و اکناف دنبال می‌کند، و واکنش‌های او را نسبت به‌موقعیت‌های گوناگون می‌آزماید. این همان سیر و سیاحت آشنای قهرمان پیکار سک[11]هاست ـ از قبیل *دن کیشوت*، *هاک فین* و *اوگی مارش* که کار آنها برخورد و تصادم با مردم و حوادث پیرامونشان است، و اغلب در این جریان، تفوقِ برخورد و تصادم کمیک آنها با موانع اجتماعی و انسانیی که بدان برمی‌خورند آشکار می‌شود.

این شکل شاید چندان مناسب صحنهٔ نمایش نباشد زیرا ساختار عریض آن که به‌یک رشته

رویارویی‌های تخیلی برای «ویلان» (Picaro) نیازمند است و بو صحنهٔ تئاتر نمی‌تواند به‌شکلی مؤثر مجسم شود و بر مرزهای فضایی و زمانی تئاتر در می‌گذرد. اما فیلم، که کاملاً از این حکومت جابرانه آزاد است (و این از جمله مواردی است که فیلم به داستان‌روایی نزدیک‌تر است تا به‌نمایشنامه)، می‌تواند «ویلان» را در یک رشته تعارض، همان‌قدر جالب و باورکردنی ارائه دهد که رمان‌نویس. البته برجسته‌ترین فیلم‌های *پیکارسک* فیلم‌های چاپلین است. قابل‌توجه است که چاپلین هم‌زمان با به‌کمال رساندن فیلم‌هایی که به‌سال ۱۹۱۵ برای شرکت «اسانی» ساخت استفاده از ساختار *پیکارسک* را شروع کرد (در فیلم‌هایش برای شرکت «کی ستون» از آن خیلی کم استفاده کرد) و آن را تا زمانی‌که عصر جدید را ساخت حفظ کرد و بعد به‌دلایل «زیبایی شناسانه» آن را کنار گذاشت. فیلم‌های عمدهٔ دیگر به‌سبک *پیکارسک* فیلم‌های «ژاک تاتی» است. اما فقط معدودی از رقیبان چاپلین در سینمای صامت این ساختار آزاد و شخصیت محوری او را مورد استفاده قرار دادند: مثلاً هری لنگدون (روش *پیکارسک* را فقط در *ولگرد*، *ولگرد*، *ولگرد* و *مرد قوی* دنبال کرد)، کیتون (شاید در معدودی از فیلم‌های دو حلقه‌ای خود اما نه در فیلم‌های بلند)، هارولد لوید (هرگز مانند *پیکارسک* کار نکرد، همیشه تا خرخره در طرح کاملاً روشن و دارای هدف مشخص فرو می‌رفت). همچنین ساختار *پیکارسک* کمدی‌های تلخی از قبیل *شب‌های کابریا* (فلینی) و *پرتقال کوکی* (کوبریک) را شکل می‌دهد.

۶. طرح بعدی فیلم کمیک طرحی است که به‌نظر می‌رسد مشابهی در دیگر اشکال داستانی نداشته باشد. این ساختار را به‌بهترین وجه می‌توان با یک اصطلاح موسیقیایی تشریح کرد ــ با «ترجیع‌نوازی»[۱۲]. اما آن را می‌توان به‌راحتی «مرهم بندی»، «تکه پاره‌های متفرقه»، یا «تمرین فی‌البداهه و غیرمعمول شیرین‌کاری» نیز نامید. این طرح ساختار اغلب فیلم‌های چاپلین در شرکت «کی ستون»بود، به‌این دلیل که این طرح یکی از دو ساختار اصلی فیلم‌های مک سنت به‌شمار می‌رفت (نقیضه ساختار دیگر آن بود). مک سنت در فیلم‌های ترجیع‌نوازی خود موقعیت اولیه‌ای را اتخاذ می‌کرد ــ احتمالاً یک مکان (ساحل دریا، دریاچه، مزرعه)، یک حادثه (مسابقهٔ اتومبیل‌رانی، رقص توأم با دعوا، سیرک)، یک شیء (ماشین فورد مدل قدیمی)[۱۳] یک حیوان (شیر)، و آنگاه فیلم را از یک رشته شیرینکاری (gag) که حول این موقعیت محوری می‌چرخید، لبریز می‌کرد. تنها منشأ وحدت این فیلم‌ها (به‌غیر از مکان، حادثه، شیء و یا حیوان) تمایل اجراکننده است به‌اینکه از یک شیرینکاری به‌شیرینکاری دیگر روی آورد و نیز حرکت وزین و بلاانقطاع فیلم. شتاب و حرکت، به‌خودی خود به‌اصول وحدت بخش فیلم تبدیل می‌شود. احتمالاً فیلم ترجیع‌نوازی، هیچ نمونهٔ ادبی مشابهی ندارد، زیرا هیچ شکل دیگر هنری (رقص و موسیقی نزدیک‌ترین نمونه است) این قدر بر سرعت، حرکت و توان مادی متکی نیست. برجسته‌ترین نمونه‌های فیلم‌های ترجیع‌نوازی اخیر عبارتند از دو فیلم *ریچارد لستر* از بیتل‌ها، به‌نام *شب روزی سخت*[۱۴] و *کمک*[۱۵] و نیز *زازی در مترو*[۱۶] (لویی مال)، و کمدی‌های «وودی آلن» که ترجیع‌نوازی مجموعهٔ نسبتاً غیرمعمول نقیضه‌ها و لطیفه‌هاست.

هر یک از این شش طرح به‌طور معمول نوعی کمدی را تهیه می‌بینند، هر چند استثنائات آشکاری وجود دارد. شکسپیر در *شاه‌لیر* با اهدافی تراژیک ساختار چند طرحی (شمارهٔ ۴) را به‌کار می‌برد، و بسیاری از نمایشنامه‌های عهد الیزابت و دورهٔ جیمز (همچون *دکتر فاستوس* از کریستوفر مارلو، *بدل‌زاد*[۱۷] از «میدلتون»[۱۸] و آثار «بومونت» و «فلچر») خطوط متعدد کنش را برای ایجاد تأثیرات غیرکمیک درهم می‌بافند. در سینما فیلم‌هایی از قبیل *کودکان بهشت* (مارسل کارنه)، *کشتی احمق‌ها* (استانلی کرامر) و *امبرسون‌های باشکوه* (اورسن ولز) را می‌توان فیلم‌های غیرکمیک باساختاری چند وجهی نامید. و طرح عاشقانهٔ پسر سرانجام دختر را به‌دست می‌آورد (شمارهٔ ۱) علاوه بر کمدی، به‌خدمت ملودرام‌های گریه‌آور نیز در می‌آید. تفاوت میان بیوهٔ *خوشحال* ارنست لوبیچ و بیوهٔ *خوشحال* اریک فن اشتروهایم همان تفاوت میان کاربرد کمیک و غیرکمیک این الگوی ساختاری است.

سرانجام دو طرح دیگر باقی می‌ماند که همان‌قدر به‌کرات برای اهداف غیرکمیک به‌کار رفته که برای

اهداف کمیک.

۷. اولی آن نوع طرحی است که طرح نمونه‌وار فیلم‌های ملودراماتیک (یا ماجراجویانه یا «رمانس‌وار») نیز هست. شخصیت محوری امر مهم و مشکلی را جهت به‌انجام رساندن، یا انتخاب می‌کند یا مجبور به‌قبول آن می‌شود، و در این جریان، زندگی خود را به‌خطر می‌اندازد. طرح، انجام موفقیت‌آمیز این امر مهم را دنبال می‌کند و اغلب با پیروزی در نبرد، تصاحب دختر، و رسیدن به‌کعبهٔ آمال همراه است. ترجمان غیرکمیک این طرح شامل این فیلم‌هاست: *کلمانتین عزیزم* (جان فورد)، *شمال از شمال غربی* (هیچکاک)، *ریوبراوو* (هوارد هاوکز)، دیوید *قابل تحمل* (هنری کینگ)، *شاهین مالت* (جان هیوستون)، *دزد بغداد* (دوگلاس فربنکس)، و هزاران فیلم دیگر ـ که بسیاری از آنها دارای عناصر و تصرفات کمیک‌اند. ترجمان کمیک این طرح شامل فیلم‌های زیر است: *ژنرال* (کیتون)، *ملوان* (کیتون) (و براستی اغلب فیلم‌های کیتون)، برادر *کوچک* (هارولد لوید)، *امرد* (فربنکس)، جمعیت *لاوندرهیل* (چارلز کریچتون) و بسیاری فیلم‌های دیگر. تفاوت میان کاربرد کمیک و غیرکمیک این طرح بر این امر مبتنی است که آیا فیلم برای برانگیختن خنده «حال و هوا» (Climate)یی کمیک می‌آفریند یا برای برانگیختن تعلیق، انتظار و تهییج، حال و هوایی غیرکمیک ایجاد می‌کند.

۸. این تمایز در مورد قالب آخرین طرح فیلم‌های کمیک نیز مصداق دارد ـ داستانِ سیمایی محوری، که اتفاقاً در می‌یابد در طول زندگی خود مرتکب اشتباهی شده است. البته این طرح، طرح *ادیپوس شاه*، مکبث و *اتللو* نیز هست، و هر طرحی که مطابق نمونهٔ نوعی تراژدی از دیدگاه ارسطو و به‌سبک سوفکلس باشد. اما این طرح، طرح نمایشنامهٔ *تارتوف* (مولیر)، *دلال صاف و ساده* (ویچرلی)، و *سرهنگ باربارا* (برنارد شاو) نیز هست. در سینما این طرح به‌شکلی کمیک به‌خدمت فیلم‌هایی درمی‌آید از قبیل *آقای اسمیت به‌واشنگتن می‌رود* (فرانک کاپرا)، *دانشجوی جدید الورود* (هارولد لوید)، *سفرهای سولیوان* (پرستون استورجس) (و به‌راستی بیشتر فیلم‌های استورجس)، *آپارتمان* (بیلی وایلدر) (و اغلب فیلم‌های وایلدر)، و فیلم‌های بسیار دیگر. ترجمان کمیک این طرح در حال و هوایی کمیک وقوع می‌یابد، که این حال و هوا تابعی است از اینکه

چه کسی کشف می‌کند، کشف چیست، و این کشف چه پیامدهایی به‌دنبال دارد.

حال و هوای کمیک

اصطلاح فوق چکیدهٔ این تصور است که یک هنرمند در اثر هنری نشانه‌هایی بنا می‌کند تا ما بدانیم او آن‌را کمدی دیده است و از ما می‌خواهد که آن را کمدی ببینیم. نیز برای گریز به‌نظریه‌ای که فرض می‌گیرد ما تقریباً می‌دانیم «یک کمدی» چیست حتی اگر ندانیم کلاً «کمدی» چیست، این اصطلاح کارآمد خواهد بود. این نشانه‌ها چیست که ما به‌واسطهٔ آنها در می‌یابیم به‌تماشای یک اثر کمیک نشسته‌ایم.

در اینجا برداشت «الدر اولسون» از «بی‌ارزش بودن» (worthlessness) مفید است (اولسون در کتاب «اصول نظری کمدی»[19]، کمدی را این‌طور تعریف می‌کند: «تقلید یک کنش بی‌ارزش ...[20] عملی ساختن *اوج*[21] علاقه از طریق امری بی منطق و پوچ») کنش بی‌ارزش کنشی است که ما آن را جدی نمی‌گیریم. بیشتر آن را ناچیز و بی‌اهمیت می‌انگاریم تا موضوعی بی‌اندازه مهم، موضوع مرگ و زندگی. پس وقتی کمدی به‌راستی موضوع‌های مربوط به‌زندگی و مرگ را ترسیم می‌کند، دلیل اینکه چنین ترسیمی همچنان کمیک می‌ماند این است که با موضوع چنان برخورد نشده که گویی جداً موضوع زندگی و مرگ بوده است. این تمهید، در برخی موارد، به‌نوعی بازاندیشی (reflect) در تماشاگر منجر می‌شود که گویی در جدی گرفتن بیش از حد موضوع هم‌چنان که در ناچیز انگاشتن آن فریب خورده است ـ بازاندیشیی که دقیقاً هدف بسیاری از کمدی‌های معاصر است. خواه کمدی طالب چنین بازاندیشیی باشد یا نباشد، به‌هر حال هنرمند کمیک در اثر، نشانه‌هایی می‌نشاند که ما از طریق آنها می‌فهمیم کنش در دنیایی کمیک روی می‌دهد، و اینکه کنش «مسخره» خواهد بود (حتی اگر در لحظاتی نباشد)، و این‌که ما خشنود خواهیم بود نه اندیشناک.

۱. وقتی فیلم شروع می‌شود، و حتی شاید قبل از آن، فیلمساز برای هدایت واکنش‌های ما اشاراتی را انتقال می‌دهد. نخستین اشاره می‌تواند عنوان باشد. پرداختن زیاد به‌عنوان ارزشی ندارد، و عنوان‌های آشکاری از قبیل *ژنرال*، *عصرجدید*، و *دایرهٔ ازدواج* حرف زیادی برای ما ندارد ـ هر چند برگسون یادآور می‌شود که کمدی‌ها اغلب دارای عناوین عام‌اند مثلاً (کیمیاگر از بن جانسون) تا نامهای خاص (مکبث). اما عنوان‌هایی از قبیل *هیاهوی بسیار بر سر هیچ* از شکسپیر، *Super-Hooper- Dyne Lizzies* (مک سنت)، *سه تا خودش جمعیتی است*[22] (هری لنگدون)، *سفرهای سولیوان*، و *دکتر استرنج لاو: یا چطور یاد گرفتم دست از نگرانی بردارم و به‌بمب عشق بورزم* به‌خوبی به‌ما می‌گویند که از آنچه به‌دنبال می‌آید چه انتظاری داشته باشیم.

۲. شخصیت‌های فیلم سریع‌تر به‌ما می‌گویند حال و هوای فیلم کمیک است یا نه. اگر یک بازیگر آشنای کمدی نقش اصلی را بازی کند، تقریباً می‌توان مطمئن بود که حال و هوای فیلم کمیک است (مگر آنکه فیلمساز عمداً بافرضیه ما بازی کند). با حضور «کیتون» فیلم *ژنرال* در دنیایی کمیک وقوع می‌یابد ـ علی‌رغم این واقعیت که فیلم سرشار از ماجرا، دلهره، جنگ و مرگ است. وقتی «چاپلین» گشت و گذار *پیکارسک* وار خود را به‌قصد دیگر طرح‌های ساختاری رها می‌کند، هنوز از توقعات ما در مورد شخصیت چارلی استفاده می‌کند تا به‌ما گفته باشد از چه جنبه‌ای کنش را بنگریم. او نخست در نقش «مسیوواردو» ظاهر می‌شود که دارد گل‌ها را می‌آراید، و علاقهٔ وافری به‌یک کرم کوچک نشان می‌دهد، و سبیل آشنای او در ترجمانِ جنون‌آسا و نیم‌بندِ سبیل «سالوادور دالی» رو به‌بالا برگشته. در این اثنا بقایای آخرین همسرش در کورهٔ آتشغال‌سوزی پس‌زمینهٔ تصویر (واقعاً) دود می‌شود. شخصیت چاپلین که به‌شکلی کمیک خوش‌پوش است به‌ما می‌گوید که چگونه به‌این اعمال هولناک در کورهٔ او بنگریم. نقاب (Persona) آشنای کمیک او بر هر واکنشی که ما نسبت به‌فیلم داریم تأثیر می‌گذارد، همان‌قدر که تماشای «ویلیام کمپ»[23] یا «رابرت آرمین»[24] در تئاتر یا تماشاخانهٔ گلوب[25] بر تماشاگر تأثیر داشته است. (شکسپیر در *لیرشاه*، همچون چاپلین در مسیوواردو و لایم لایت، با طرح‌ریزی شخصیت دلقک، با بازیگری آرمین، به‌عنوان دلقکی فیلسوف‌مآب

و بسیار خردمند، توقعات تماشاگران خود را به‌بازی گرفت.)

شخصیت‌های تک بعدیی که سنخ‌های کمیک را خواه جسمانی، خواه روان‌شناسانه، به‌نمایش می‌گذارند، واکنش‌های ما را نیز در راستای مورد نظر نظم می‌بخشند. به‌علت فراگیر بودن این سنخ‌ها، منتقدین به‌طور هماهنگ ماهیت شخصیت کمیک را با کلماتی چون «پست»، «حقیر»، «مکانیکی» یا «مسخره» تعریف کرده‌اند. اما این تعیین هویت‌ها لزوماً معتبر نیست. این اصطلاحات مناسب هیچ‌یک از شخصیت‌های کمیک بزرگ سینمایی نیست. بسیاری از فیلم‌های کمیک آگاهانه سنخ‌های مکانیکی و غیرقابل انعطاف را در نقش‌های جزیی، و مخلوقات انسانی کاملاً قابل انعطاف و غیرکلیشه‌ای را در نقش‌های عمده به‌کار می‌گیرند ـ درست مانند شکسپیر در کمدی‌هایش.

۳. موضوع اصلی داستان فیلم نیز می‌تواند به‌ما از حال و هوای کمیک فیلم خبر دهد. موضوعاتی از قبیل تلاش جهت اختراع کیک حلقه‌ای بدون سوراخ یا شرکت در مسابقهٔ پیاده‌روی صحرایی، لزوماً کمیک‌اند. اما اگر موضوع اصلی ذاتاً ناچیز نباشد، کمدی موضوع اصلی دارای اهمیت را به‌حد ناچیز بودن تنزل می‌دهد. در *دکتر استرنج لاو* با موضوعی جدی، انهدام تبار انسانی، چنان برخورد می‌شود که گویی چندان هم مهم‌تر از اختراع کیک حلقه‌ای بدون سوراخ نبوده است ـ و در فیلم *موزها* از «وودی آلن»، یک قتل سیاسی (موضوع هولناک هنوز زنده‌ای در خاطرهٔ آمریکاییان) چنان نمایش داده می‌شود که گویی یک مشاجرهٔ سرگرم‌کنندهٔ تلویزیونی بوده است.

۴. گفتگو (dialogue) نیز می‌تواند ما را از حال و هوای فیلم آگاه کند ـ زیرا گفتگوی کمیک یا مسخره است یا اینکه به‌شکلی مسخره، نامتناسب، مکانیکی و طرق غیرطبیعی دیگر، ادا می‌شود. سکانس آغازین سفرهای *سولیوان* از «پرستون استورجس» شامل شماری لطایف تک سطری است که نفس نفس زنان میان رییس استودیو و یک کارگردان جوان آرمان‌گرا بر سر اعتبار فیلم‌هایی با پیام اجتماعی رد و بدل می‌شود. گفتگوی کمیک این صحنهٔ آغازین برای تأثیر گذاشتن بقیهٔ فیلم، که در سکانس‌های بعدی به‌شکلی مخاطره‌آمیز به‌لبهٔ پرتگاه سقوط نزدیک می‌شود، اساسی است (و باز هم امکان سقوط فیلم علی‌رغم لطیفه‌های آغازین وجود دارد). در فیلم *دردسر در بهشت* از لوبیچ گفتگوی مؤدبانهٔ میان «هربرت مارشال» و پیشخدمتی که سفارش شام او را می‌گیرد به‌ما خبر می‌دهد که کنش و دنیایی که از پی می‌آیند کمیک‌اند، همین‌طور است مطالب و رفتار «کاری گرانت» در بحث تند و نفس بریده با همسر سابقش در صحنهٔ آغازین فیلم *دختری به‌نام جمعه* (هوارد هاوکز).

۵. هر نوع اشارهٔ هنری خود آگاه ــ که فیلمساز می‌داند دارد فیلم می‌سازد ــ می‌تواند ما را از توهم[۲۶] فیلم دور کند و آگاهمان سازد که کنش جدی گرفته نشده است. این خودآگاهی می‌تواند در لحظات تقلید مضحک یا نقیضه از موضوع‌ها یا هیئت‌های باب روز، در نقیضهٔ فیلم‌های دیگر یا سبک‌های سینمایی، در حقه‌های سینمایی توجه برانگیز، یا در هر تمهید دیگری که به‌تماشاگر یادآور شود ناظر چیزی تصنعی (artificial) و «بی‌ارزش» است اظهار وجود کند. فیلم *آواز در باران*[۲۷] (جورج استانلی دانن) آگاهانه داستان طلوع درخشان ستاره‌ای را از تیرگی گمنامی و رسیدن به‌شهرت و سعادت نقیضه می‌کند، فیلم *دردسر در بهشت* رمانس‌های کارت پستال مانند را با کنار هم گذاشتن آشغال جمع‌کن و نمایی از «ونیز» رمانتیک نقیضه می‌کند، فیلم *دکتر استرنج لاو* با نقیضهٔ یک صحنهٔ عاشقانه شروع می‌شود آنجا که دو هواپیما با همراهی نوای زیر ویولن در آواز «کمی لطافت به‌خرج بده» از آمیزش لذت می‌برند. در فیلم‌های متأخر تمایلی جهت افزودن دخل و تصرف فضولانه و خودآگاه عناصر سینمایی به‌فیلم‌های غیرکمیک نیز وجود دارد. این فیلم‌ها، مادام که حوادث خود را به‌عنوان حوادثی «غیرواقعی» جار می‌زنند، بیشتر می‌کوشند استعاره‌ای به‌شدت محرک برای احساس حوادث خلق کنند تا نوعی انفصال کمیک (comic detachment).

۶. نمونه‌های فوق‌الذکر نشان می‌دهد که فیلم می‌تواند ابزارهای آشکار سینمایی را برای آفرینش حال و هوای کمیک یا غیرکمیک خود به‌کار گیرد. کارگردان از چه چیز فیلمبرداری می‌کند، و چگونه صدا را به‌طریقی که هر شنونده‌ای واکنش نشان دهد بر نوار

هشت نوع طرح سینمایی کمدی وجود دارد، هشت ساختار بنیادی که کمدی‌های سینمایی به وسیلهٔ آنها مادهٔ انسانی خود را سامان می‌بخشند.

تصویر ثبت می‌کند. یک قطعهٔ مشغول‌کننده در شروع هر فیلم می‌تواند به‌واکنش‌های ما برای دو ساعت بعد ــ یا تا زمانی‌که فیلم به‌ما خبر می‌دهد در واکنش‌هایمان جرح و تعدیل کنیم ــ رنگ خاص ببخشد. (اگر چه حال و هوای کمیک خود را با سماجت در سرتاسر فیلم کمیک نشان می‌دهد، ولی من بر این امر که ما چگونه آن حال و هوا را در شروع فیلم احساس می‌کنیم متمرکز شده‌ام. در اصل استقرار حال و هوای کمیک عنصری است مربوط به‌زمینه‌چینی (exposition). چاپلین و لوبیچ از استادان آفرینش مشغله‌های با نشاط و حاوی اطلاعات مفید در شروع فیلم‌اند. در فیلم جستجوی طلا چارلی در حالی وارد دنیای پردهٔ سینما می‌شود که نادانسته توسط خرسی تعقیب می‌شود، در فیلم *روشنایی‌های شهر* از او در حالی‌که بر مجسمهٔ «عدالت و فضیلت مدنی» خفته است، با آب و تاب تمام پرده‌برداری می‌شود. همهٔ نماهای معنی‌دار دیگری از این دست در فیلم‌ها ــ آنها حامل معنای بسیارند ــ در حکم غافلگیری‌های مسخره و بانشاط است. فیلم پس *این است پاریس*[۲۸] از ارنست لوبیچ با نقیضه‌ای آشکار از فیلم‌های شیخ ـ گونهٔ (sheik - type) «ردولف والنتینو» آغاز می‌شود که ما را با نشان دادن یک زوج خانوادگی معمولی که به‌تمرین عادی رقص مشغولند غافلگیر می‌کند. بیوهٔ خوشحال در فیلم ارنست لوبیچ همچنان که موریس شوالیه می‌خوانند:» دختران، دختران، دختران» رژهٔ نظامی با شکوهی را محور خود می‌کند. آنگاه دو نره گاو با طمأنینه از جهت مخالف خیابان پیش می‌آیند، و نظم و ظرافت خواننده و نوازندگان در حال حرکت را می‌گسلند. «جدی بودن» این نمایش پر زرق و برق اروپایی دائماً و به‌شکلی مؤثر خراب می‌شود. دخل و تصرف مبنی بر مشغله‌های مادی، برای هنرِ متکی بر دید بصری بسیار اهمیت دارد، و از این‌رو، عوامل مادی، یکی از سرنخ‌های مهم در مورد حال و هوای عاطفی فیلم است.

و چنین است نحوهٔ برخورد کارگردان با زاویهٔ دوربین، تدوین، نورپردازی و صدا. آیا نماهای فیلم دور است یا نزدیک؟ آیا کارگردان از پایین فیلمبرداری می‌کند، یا از بالا، یا از نقطه‌ای هم تراز چشم؟ آیا نورپردازی روشن و یکدست است، یا رنگی تیره دارد؟ آیا تدوین نامحسوس است یا چشم‌گیر، تند است یا با استفاده از هم‌گدازی (dissolve) کند؟ نوار صدا سرزنده است، یا هیجان‌انگیز، یا چند نغمه‌ای (contrapuntal) یا صامت؟ برای این امر که چه فنون یا شیوه‌هایی حتماً تأثیرات کمیک ایجاد می‌کند یا نمی‌کند هیچ دستورالعملی وجود ندارد، مگر وحدت و آمیزهٔ نورپردازی، زاویه دوربین، آرایش صحنه، وزن تدوین، موسیقی و غیره. این‌که اینها را باید به‌طریقی شکل داد که واکنش ما را برانگیزد انکارناپذیر است.

در رسانه‌ای چون فیلم طرز برخورد با کنش مادی، انعکاس عکاسانهٔ تصاویر، سبک‌های به‌کارگیری دوربین، تدوین و صدا بسی مهمتر است از «آهنگ» و «منظر نمایش» در تئاتر برطبق نظر ارسطو[۲۹]. در حالی‌که ارسطو این دو عنصر متجاوز مادی و عینی نمایش را در کم اهمیت‌ترین مکان زیبایی‌شناسی جای داد، تصویر متحرک، با آزادی مادی وسیع‌ترش، بسی بیشتر بر آنها تکیه نمود. طرز برخورد با تصویر و صدا خود به‌زبان تبدیل می‌شود، به‌بخشی از «کلام»[۳۰] فیلم ـ یعنی روش فیلم برای «بیان» آنچه باید «بگوید». این نظریهٔ عام که نوعی دستور زبان و ریطوریقای (rhetoric) فیلم وجود دارد تأکید بر این واقعیت است که فن سینمایی خود نوعی زبان است. در حالی‌که

تصویرسازی (imagery) در یک قالب ادبی با واسطهٔ واژه‌ها منتقل می‌شود، تصویرسازی در فیلم آشکارا بصری است. درست همان‌طور که لطیفه، جناس (Pun)، بذله (Wit)، یا تصویرسازی کمیک واکنش ما را در قبال یک رمان یا نمایشنامهٔ کمیک شکل می‌دهد، به‌همین شکل «کلام» سینمایی فیلم نیز آگاهی ما را در قبال اینکه کنش در دنیایی کمیک روی می‌دهد یا غیرکمیک شکل می‌بخشد.

پس یک فیلم کمیک یا الف) فیلمی با طرح کمیک و حال و هوای کمیک‌یا ب) فیلمی نه لزوماً با طرح کمیک بلکه با حال و هوایی فراگیر و به‌قدر کافی کمیک، چنان‌که تأثیر سرتاسری فیلم کمیک باشد. مثلاً دلیل اینکه فیلم بیوهٔ خوشحال فن اشتروهایم ملودرام است در حالی‌که بیوهٔ خوشحال لوبیچ کمدی است این است که لوبیچ برای فیلم خود با کمک هر چه در دسترس داشته، حال و هوایی کمیک آفریده است. موضوع اصلی فیلم فن اشتروهایم تیره و تار است و سبعانه (جنگ تن به‌تن، مرگ، و تقریباً تجاوز)، شخصیت‌های او اغلب شریر و منحرف‌اند، و دخل و تصرف او در تمهیدات سینمایی ـ زاویهٔ دوربین، وزن تدوین فیلم و نورپردازی، رنگی تیره و آرام دارد. لوبیچ که همین شخصیت‌ها و داستان اصلی را با همین نام به‌کار می‌گیرد، باحوادث سبکسرانه ساختار فیلم را می‌پوشاند، و از آواز، شخصیت‌های جزء مسخره، مشغلهٔ مادی زیرکانه، و بازی خودآگاه با دوربین و نوار صدا سود می‌برد.

نوعی تضاد آشکارتر (یا پیچیده‌تر) تضاد میان فیلم کمیکی است چون *ژنرال* (کیتون) با فیلم غیر کمیکی چون سی و نه پله (آلفرد هیچکاک). هر دو فیلم از یک طرح استفاده می‌کنند (یک رشته موانع خطرناک)، و از یک انگیزه (شخصیت اول باید بر موانع غلبه یابد تا زنده بماند)، و از یک اختتام (مرد موفق می‌شود و زن زیبا را به‌دست می‌آورد). هر دو فیلم داستان یک سفر را بازگو می‌کنند. هر دو فیلم حادثه و کنایه (irony) را به‌کار می‌گیرند.

اما فیلم سی و نه پله کنشی قهرمانی (heroic action) است که توسط شخصیتی غیرقهرمانی (non-heroic) به‌اجرا در می‌آید، و فیلم *ژنرال* کنشی قهرمانی است که توسط شخصیتی کمیک به‌اجرا در می‌آید. فیلم *ژنرال* از همان آغاز نوعی حال و هوای

کمیک بنا می‌نهد و آن را در سرتاسر فیلم حفظ می‌کند. شیرینکاری‌ها، شخصیت باستر کیتون را قبل از آنکه وی ماجراهای خود را در جستجوی لوکوموتیو آغاز کند به‌عنوان شخصیتی کمیک تصریح می‌کند، فیلم *ژنرال* حتی در خطرناک‌ترین لحظات شیرینکاری‌هایی از نوع بزن و بکوب (slapstick) عرضه می‌کند. با آنکه فیلم *سی و نه پله* لحظات کمیک شگفت‌آوری دارد ــ از قبیل نزاع زن و مرد که در یک رختخواب دو نفره به‌هم بسته شده‌اند، یا اینکه مرد نطق سیاسی فی البداهه و هیجان‌انگیزی ایراد می‌کند در حالی‌که از نظرات ناطق مورد انتظار بی‌اطلاع است ــ اما این لحظات به‌خودی خود حال و هوایی کمیک نمی‌آفریند، یا به‌قصد آفرینش حال و هوایی کمیک نیست.

فکر کمیک

تفاوت میان کارکرد کمدی در فیلم *سی و نه پله* و *ژنرال* عاملی قطعی برای تعریف فیلم کمیک است. در اولی، لحظات کمیک برای آنکه تماشاگرِ بالقوه ناباور، داستان قهرمانی بعیدی را به‌عنوان چیزی «باور کردنی» بپذیرد، به‌کار می‌رود. در دیگر فیلم‌های هیچکاک و در فیلم‌های قهرمانی و مهیجی از قبیل *دلیجان* (جان فورد) و *خواب بزرگ* (هوارد هاوکز) تصرفات کمیک به‌همین شیوه به‌کار رفته است. این فیلم‌ها از ما می‌خواهند که کنش را به‌عنوان «حقیقت»، به‌عنوان «واقعیت»، بپذیریم تا در عواطف شخصیت‌ها و تجربهٔ ماجراهای آنها چنان‌که گویی از آن ماست وارد شویم. «رمانس» قهرمانی می‌خواست ما را متقاعد کند که کنش عرضه شده، احتمالی انسانی است و در نتیجه، مهم، دارای ارزش، و «شایستهٔ صرف وقت» است.

کارکرد کمدی در فیلم *ژنرال* کاملاً متضاد است: تماشاگر را وامی‌دارد که یک ماجرای قهرمانی و بالقوه مهیج را نه به‌عنوان چیزی سخت باور کردنی، و نه واقعی بلکه به‌عنوان چیزی «بی‌ارزش» بپذیرد. حال و هوای کمیک باور ما را نسبت به‌آن‌چه می‌بینیم واژگون می‌سازد. این نوع تقلیل احتمال در دل هر کمدی سینمایی وجود دارد. یک نوع از فیلم‌های کمیک عمداً به ناممکن بودن خود تظاهر می‌کنند (مثلاً *جستجوی طلا*، اغلب فیلم‌های مک سنت، *آزادی مال ماست*، *بودوی نجات یافته از غرق*، *چرخ فلک*[31]، آنها با تظاهر فراوان واقعیت را به‌چیزی «بی‌ارزش» تنزل می‌دهند (یا تعالی می‌بخشند!). این فیلم‌ها توالی حوادثی هستند که احتمالاً هیچ‌گاه نمی‌تواند وقوع یابد، در واقع هنرمند از ما می‌خواهد که آنها را این‌طور فرض کنیم. نوع دوم فیلم‌های کمدی حوادثی را به‌کار می‌گیرد که در عالم واقع می‌تواند رخ دهد (*بزرگ کردن بیبی*، *کالج*[32]، *داستان پالم بیچ*[33]، *قواعد بازی*)، اما این نوع فیلم‌ها اغلب تعمداً به‌تصادفات، پیچ و تاب‌های طرح، و قطعات سرگرم‌کنندهٔ منحصر به‌فرد که احتمال انسانی را می‌گسلد می‌پردازند. این دو نوع کمدی را می‌توان در دو نقطهٔ آشکارا متضاد ملاحظه کرد: کمدی قدیم و کمدی نو، کمدی به‌سبک شکسپیر و کمدی به‌سبک بن جانسون، در *انتظار گودو* (ساموئل بکت) و *اهمیت ارنست بودن* (اسکار وایلد)، *کرگدن* (یونسکو) و *سرایدار* (هارولد پینتر). در هر یک از این زوج‌ها، نمونهٔ اول را می‌توان به‌عنوان عرضه‌ای استعاری از کنشی ناممکن در نظر گرفت، و نمونهٔ دوم را به‌عنوان تقلیدی ادبی از کنشی ممکن (اما نه لزوماً پذیرفتنی).

اینکه ما واقعیت کمدی را باور نمی‌کنیم، اینکه ما آگاهانه تقلید را به‌مثابه تقلید می‌شناسیم، فاصله‌ای عاطفی ـ عقلانی از اثر هنری ایجاد می‌کند که همانا واکنش اساسی در قبال اثر کمیک است. این همان حالتی است که اولسون «کاتاستاسیس» (Katastasis) می‌نامد ــ یعنی نوعی انفصال لاقیدانه و آرمیده (relaxed).

تبعید عاطفه (احساس و تعلیق) از کمدی ــ هم‌چنان که آثار شکسپیر و چاپلین، و نیز دیگران، نشان می‌دهد ــ نوعی ساده‌انگاری مفرط است. این هر دو هنرمند در لحظات مهم رنج مایه (Pathos) را به‌کمدی خود تزریق کرده‌اند. حتی وقتی چارلی غمگین می‌شود (و ما نیز با او احساس غم می‌کنیم)، ما همچنان در حیطهٔ کمدی باقی می‌مانیم. اولاً، حال و هوای کمیک فیلم به‌ما اطمینان می‌بخشد که احساس غم ما دیری نمی‌پاید. ثانیاً، چاپلین عمداً با لطیفه‌ای به‌دور از حال غمگنانهٔ تماشاگران در آنها (و در چارلی) ولوله‌ای ایجاد

می‌کند و تماشاگران را به‌نقششان به‌عنوان ناظرانی خندان و منفصل رجعت می‌دهد. شکسپیر به‌شکلی مشابه احساس (sentiment) و مضحکه (farce) را به‌تناوب در پی هم قرار می‌دهد تا این فاصلهٔ اساسی کمیک را حفظ کند.

این انفصال، که هنرمندان متفاوتی از قبیل بن جانسون، برنارد شاو، برشت، یونسکو، چاپلین، و رنوار چنین هماهنگ از آن سود برگرفته‌اند، اجازه می‌دهد که عقل ما در شخصیت‌ها و حوادث کمدی پرسه می‌زند، ما را قادر می‌سازد که ارتباط برقرار کنیم، تناقضات، نتایج، علت‌ها و معلول‌ها را درک کنیم. ظاهراً این انفصال می‌تواند به‌خوبی بازگویی اصطلاح «بیگانه‌سازی» (Verfremdungseffekt) برشت باشد، و به‌راستی همان است. نظریهٔ برشت در مورد «تئاتر حماسی» (Epic Theater) با تمهیداتی از قبیل: آگاه کردن تماشاگر از تصنع صحنه‌ای، نشان دادن نحوهٔ کار نور و آرایش صحنه، تبدیل انسان به‌عروسک‌هایی سوار بر چوب پا (stilt)، استفاده از تدابیری مکانیکی از قبیل پخش اسلاید، اعلامیه، و نور تعاقب، اساساً نظریه‌ای کمیک است. عریان کردن تصنع تئاتری به‌کمک تقلیل توهم بازاندیشی را برمی‌انگیزد. اگر چه برشت تصور می‌کرد که بازاندیشی ما در نتایج اجتماعی و سیاسی حوادثی که بر صحنه مجسم می‌شود تعمق خواهد کرد، اما این بازاندیشی می‌تواند در تأکید هنرمند برتصنیع (artificial) نیز تعمق نماید و با این وجود نوعی بازاندیشی باشد (قابل ذکر است که بسیاری ازفیلم‌های به‌اصطلاح «برشت‌وار» ــ مثل فیلم‌های گدار ــ بیشتر به‌سبک کمدی‌های چاپلین است تا به «سبک برشت».)

یکی از روش‌هایی که کمدی سینمایی فکری جدی را در خصوص فضایل انسانی منتقل می‌کند برانگیختن تماشاگر است به‌بازاندیشی در مورد کنایه‌ها، ایهام‌ها، و تناقضاتی که در کمدی عرضه می‌شود. این نوع انگیزش غرض اغلب کمدی‌هایی است که کنشی غیرممکن را، که باید بیشتر به‌عنوان عرضه‌ای استعاری از کنش انسانی فرض شود تا عرضه‌ای ادبی، تجسم می‌بخشند. فیلم بودوی *نجات یافته از غرق* به‌اصرار تناقضات میان قالب (Cliché)های انسانی کتابفروش و شیوهٔ بالفعل زندگی او را به‌ما نشان می‌دهد. فیلم عصر جدید به‌طور کنایی توجه ما را به روش‌های متفاوتی که مردم به‌دیگران غذا می‌دهند و خود از دست دیگران غذا می‌خورند فرا می‌خواند: در کارخانه دستگاه به‌چارلی غذا می‌خوراند، چارلی به‌همکارش که خود اتفاقاً خوراک دستگاه شده است غذا می‌خوراند، چارلی غذای کلانی را حیله‌گرانه می‌دزدد و بنابراین می‌تواند به‌سلول تک نفره و راحت زندان بازگردد، چارلی و گامین در شعبهٔ فروشگاهی که او نگهبان شبانهٔ آن است غذا می‌خورد، چارلی پیشخدمت در رستورانی شلوغ می‌کوشد جوجه اردک برشته‌ای را از افتادن نجات بخشد و به‌مشتری گرسنه برساند. فیلم دکتر *استرنج لاو* یادآور کنایه‌هایی است از این قبیل: کشورها «ماشین روز قیامت» را برای حفظ تبار انسان به‌کار می‌برند، وابستگی کشور آمریکا به‌یک دانشمند نازی «اصلاح شده» است، خلبانان با شور و شوق به‌تعمیر دریچه معیوب بمب مشغولند پس آنها می‌توانند نه فقط خود، بلکه کل تبار انسان را نابود کنند، جملاتی از قبیل «شما در اتاق جنگ ... نمی‌توانید بجنگید» آن هم وقتی سفیر روسیه یا یکی از کارکنان پنتاگون در ستیز و آویز است و سرانجام اصرار روس‌ها به‌عکس گرفتن از نقشه‌های نظامی «محرمانه» درست زمانی‌که زمین به‌سوی انهدام پیش می‌رود.

این سبکِ کمدی ـ با کنایهٔ تلخ، با آزمون‌های استعاری و تقریباً تمثیلیِ (allegorical) ارزش‌های انسانی و اجتماعی، با حوادث هولناک یا با غرابتی گستاخانه، که با شوخ‌منشانه‌ترین رکگویی عرضه می‌شود ره‌آورد ویژهٔ قرن ماست. اگر چه مرگ و کمدی به‌طور سنتی دو قطب انحصاری‌اند (زیرا وحشت و اندوه مرگِ انسان معمولاً انفصال کمیک را نقض می‌کند)، اما این نوع فیلم‌های کمیک و هول‌انگیز با مرگ هم‌چون یک لطیفهٔ مسخره یا نیشدار برخورد می‌کنند، در نتیجه مرگ را (که واقعیت بسیار مهم وجود انسانی است) به‌حد امری صرفاً «بی‌ارزش» تنزل می‌دهند. این روش‌ها فی‌نفسه در آثار کافکا، بکت، برشت، یونسکو، فلانری اوکانر، ویلیام فالکنر در *وقتی دارم می‌میرم*[۳۴]، فورد در *سرباز خوب*، *هلر در کج* ۲۲ و دیگر دخل و تصرفات ادبی مبنی بر هول‌انگیزی کمیک

روش‌هایی آشناست.

در عین‌حال کنایه دیگر در این نوع کمدی، که چنین برکنایه اتکا دارد، این است که اگر چه اغراض چنین اثری آشکارا عقلانی است ــ یعنی برانگیختن بازاندیشی، و دعوت تماشاگران به درک کنایه‌ها ــ ولی آنها هیچ‌گاه به‌ناظر نمی‌گریند که دقیقاً به‌چه بیندیشد، بر چه چیز تعمق کند، و چه چیز را درک نماید. ناظر آزاد است که در جزئیات اثر پرسه زند، جزئیات مهم‌تر را برای خود دست‌چین کند، آن‌گاه از خود چیزی بر آن بیفزاید. البته هنرمند، اگر ساختار و الگوهای خویش را به‌درستی بنا کرده باشد، زیرکانه این حاصل جمع را تضمین می‌کند.

روش دومی که کمدی سینمایی انگاره‌های خود را منتقل می‌کند، شیوه‌ای است آشناتر و سنتی‌تر. کنش یا گفتگوی فیلم، یا هر دو، فضایل معینی را صریحاً شرح می‌دهند و یا حتی ترفیع می‌بخشند. نمونهٔ کلاسیک این نوع کمدی همانا کیمیاگر بن جانسون است، که کنش نمایشنامه نشان می‌دهد چگونه طماع به‌راحتی فریب می‌خورد، و آنگاه سخنگوی نویسنده (یعنی «لاویت» Lovewit) را معرفی می‌کند تا این مورد را صاف و پوست‌کنده بیان نماید. و همین امر در مورد *مرغابی وحشی* ایبسن، این پیش‌آهنگ کمدی مرگبار قرن ما، صادق است که خطر تخریبِ اوهامِ کارآمد را به‌نمایش درمی‌آورد و شخصیتی به‌عنوان سخنگوی نویسنده نیز دارد (دکتر رلینگ ـ Dr. Relling) که همین چیزها را صریحاً به‌ما می‌گوید.

فیلم *سفرهای سولیوان* از «پرستون استورجس» شامل یک رشته ماجواست با این هدف که به‌ما نشان دهد: الف) فیلمسازان سفسطه‌گر و ثروت‌مند قادر نیستند داستانی دربارهٔ مردم گرسنه و غمزده نقل کنند، ب) حتی اگر بتوانند، این فیلم تا زمانی‌که مردم گرسنه و غم‌زده بیشتر مشقات خود را با خنده سبک می‌کنند تا نظاره‌گر تجسم دقیق بدبختی و ادبار خود باشند، قصد مفیدی را به‌خدمت نمی‌گیرد. برای تقویت کنش، سولیوان مستقیماً آن‌چه را که به‌عنوان نتیجهٔ سفرهای خویش آموخته است بیان می‌دارد. فیلم *آقای دیدز* به‌شهر می‌رود[۳۵] از فرانک کاپرا روش‌های انسانی، صمیمانه، و توأم با حساسیت مردی روستایی چون آقای «دیدز» را با روش‌های سفسطه‌آمیز، پرافاده، بی‌شفقت و توأم با پول‌پرستی مردم شهرهای بزرگ، مقابله می‌کند. کنش تقریباً به‌یک نطق، در اوج صحنه دادگاه، ختم می‌شود که در آن «دیدز» (که قضاوت منصفانه از او حمایت می‌کند) مستقیماً تفوق ارزش‌های خود را بیان می‌دارد. از آن جایی‌که تماشاگر باید به‌ارزش‌های اخلاقی کمدیِ کنایی پی‌ببرد، این نوع دوم کمدی هر لقمهٔ عقلانی را که انتظار دارد تماشاگر فرو برد مستقیماً در دهان او می‌گذارد، و معمولاً با پیش آمدن هر رویدادی در طرح، به‌موضوع اخلاقی اصلی باز می‌گردد و اغلب با سخنگویی که همه‌چیز را استنتاج می‌کند خاتمه می‌یابد.

سومین روشی که کمدی سینمایی انگاره‌های جدی خود را منتقل می‌کند نیز نوادهٔ اشکال قدیم‌تر است. حتی با نشاط‌ترین و واقع‌گریزترین قطعهٔ مسخره به‌ناچار متضمن ارزش‌های جدی است. اما تماشاگر ممکن است بدون آزمون هر یک از ارزش‌های اثر، کمدی را کاملاً درک کند، و هنرمند (یا صنعتگر ـ artisan) ممکن است علاقه‌ای به‌این امر نداشته باشد که آیا کسی مفهومی جدی در کار او پیدا می‌کند یا نه، شاید حتی نداند چه ارزش‌هایی را برای ساختن اثر به‌کار گرفته است. از آنجایی که نوع اول کمدی اجازه می‌داد که تماشاگر به‌ارزش‌ها پی‌ببرد (و اصرار داشت که او چنین کند) و نوع دوم ارزش‌های خود را برای تماشاگر نقل می‌کرد، این نوع سوم فقط متضمن ارزش‌هاست، و در قبال تأثیر کمیک، اهمیتی ندارد که آیا تماشاگران آن مفاهیم را در می‌یابند یا نه. مثلاً شاید بتوان از کمدی *هرطور شما بخواهید* (شکسپیر) بسیار لذت برد بدون تفکر و تأمل در اینکه دو برادر نسبت به دو برادر دیگر اعمال زشتی انجام می‌دهند، و اینکه دلقکی و چوپانی به‌شکلی مفرح در خصوص رفتار مقتضی در دربار و در جنگل مباحثه می‌کنند، و این‌که همهٔ دردسرها در دربار روی می‌دهد و همهٔ راه‌حل‌ها در جنگل‌های اسطوره‌ای، و این‌که نجیب‌زاده‌ای مردم‌گریز در ارزش هر عمل انسانی شک می‌کند. اگر چه ممکن است نمایشنامه بدون تأمل در مفاهیم ضمنی این‌امور سرگرم‌کننده جلوه کند، اما ساختار و اغراض آن را بدون این تأمل نمی‌توان درک کرد.

فیلم کمیک لزوماً از طرح کمیک برخوردار نیست بلکه می‌تواند فقط از حال و هوای کمیک برخوردار باشد.

اما هر *طور شما بخواهید* از آن شکسپیر است. در مورد کمدی‌های سفیهانهٔ تلویزیونی، کمدی‌های «برادوی»[۳۶] و کمدی‌های هالیوود چه می‌توان گفت که مستلزم ارزش‌های جدی و فرضیه‌های اخلاقی است حتی اگر آفرینندگان آنها «انگاره» (Idea)ای را که در آن قدم نهاده‌اند نشناسند؟ بنا کردن «تقلیدی از یک کنش انسانی» بدون اشارهٔ ضمنی به‌ارزش‌های اخلاقیی که این کنش بر آنها مبتنی است غیرممکن است. دلیل اینکه این‌همه آثار عامه‌پسند تأمل و تفکری برنمی‌انگیزد، این است که آفرینندهٔ، آگاهانه، عام‌ترین قالب‌ها و دستورالعمل‌های اخلاقی مقبول را به‌کار گرفته است، به‌طوری‌که نتیجهٔ آن نه تفکر و تأمل، بلکه غرق شدن تفکر و تأمل در شوخ طبعی است.

پیدا کردن ارزش‌های اخلاقی یک اثر که در آن این ارزش‌ها فقط به‌طور ضمنی فهم می‌شوند و حتی نمی‌توان توقع داشت که استنباط گردند، برای منتقد مشغله‌ای فریبنده است. این آزمون‌ها به‌تفاسیر سیاسی از داستان مصور (Comic Strip) *آنی کوچولوی یتیم*[۳۷] ره می‌برد، به‌اجرای کمدی‌های شکسپیر که بیشتر عرضه‌کنندهٔ نظر کارگردان در مورد «جوهر مفاهیم نمایشنامه» است تا جوهر آشکار متن، به‌تفاسیر نوغ‌آسایی که به‌نظر می‌رسد در آنها منتقد ارزش‌های خود را ورای ارزش‌های نویسنده قرار می‌دهد. در نقد فیلم، برخی از خنده‌دارترین نتایج (و این خنده‌ها غیرعمدی است) از ارزیابی انتقادی کمدی‌های «نابی» از قبیل کمدی‌های «مک سنت»، «برادران مارکس» و «لورل و هاردی» برمی‌خیزد.

مثلاً «ریموند دارگ نات» یک فیلم کوتاه لورل و هاردی را به‌نام *جعبه موسیقی*[۳۸] که در آن این دو دلقک باید یک پیانوی سنگین را از پلکانی تنگ و شیب‌دار و طولانی بالا ببرند، با اسطورهٔ سیزیفوس[۳۹] برابر می‌نهد.[۴۰] نیز می‌توان این کار را با حمل صلیب توسط عیسی به «کالواری»[۴۱] مانند کرد، یا با فشار ستم‌گرانهٔ نظام سرمایه‌داری بر «روح کارگر». می‌توان تفاسیر جالبی از این قبیل پیدا کرد، اما موافقت یا عدم موافقت با آنها غیرممکن است، زیرا اثبات آنها برمدرکی در خود فیلم مستند نیست. نیز دارگ نات *جعبه موسیقی* را «نوعی غور و بررسی در بی‌منطق بودن» (absurdity) می‌نامد «که کسی در اینکه آن را پهلو به‌پهلو معدودی از بهترین نمونه‌های تئاتر پوچی (نامعقول) قرار دهد کمترین تردیدی نمی‌کند.» این «کس» به‌راستی باید دارای عقیدهٔ منفردی باشد که یک المثنی می‌جوید (*جعبه موسیقی* پهلو به‌پهلوی *در انتظار گودو*؟)

دارگ نات به‌سبب کوشش برای مهم جلوه دادن موضوعش، محکوم اغراق‌گویی در مورد کمدی ــ یا در مورد آن کمدی خاص ــ است. مفاهیم جدی بسیاری در فیلم *جعبه موسیقی* وجود دارد ــ وابستگی روان‌شناسانهٔ دو دلقک هم‌چنان که بیشتر و بیشتر به‌بیهودگی و بطالت کشیده می‌شوند، و نحوهٔ برخورد فیلم با پرستار، پاسبان، پروفسور، و با اشیاء مادی از هر نوع. از طرف دیگر یکی از فیلم‌های اولیهٔ چاپلین برای شرکت «اسانی» به‌نام *کار*، با سکانسی شروع می‌شود که در آن چارلی یک ارابهٔ بزرگ را در سرتاسر شهر به‌دنبال می‌کشد و از شیب تپه‌ای بالا می‌رود. او در جایی قرار گرفته است که معمولاً اسب یا قاطر را بدان می‌بندند، صاحب ارابه داخل آن می‌نشیند، و شلاقش را به‌صدا در می‌آورد ــ چارلی باید علاوه بر کالاهای ارباب در ارابه، خود او را نیز حمل کند. چاپلین این صحنه را با نمایی بسیار درشت فیلمبرداری می‌کند، که چاپلین را کوچک می‌کند و ارابهٔ بزرگ را در مقابل

آسمان به دو طرح سیاه تبدیل می‌نماید، و شیب تپه برجسته می‌شود. اکنون مسلم است که این تصویر باید به‌عنوان ترجمان بصری نظام طبقاتی مورد تفسیر قرار گیرد ــ سرمایه و رنج، ارباب و نوکر، مرد ثروت‌مند و قوی، مرد بی‌چیز اما توانا در کشیدن واگن. حتی می‌توان آن را با صحنهٔ «پوتزو» و «لاکی» در نمایشنامهٔ *در انتظار گودو* برابر نهاد. به‌دلیل مصادیقی در خود این فیلم‌ها است که با چاپلین در زمینهٔ سالم‌تری قرار می‌گیریم تا با لورل و هاردی.

رئوس مطالب را تکرار می‌کنیم، فیلم‌های کمیک، به‌علت تظاهرشان به «بی‌ارزش بودن» و اغلب به‌علت آنکه عمداً خود را غیرقابل باور می‌نمایانند، عاطفهٔ تماشاگر را از توهم اثر جدا می‌کنند و آزادی عقلانی را وامی‌گذارند تا موضوع اثر را درک کند. پس تماشاگر موضوع را درک می‌کند یا ۱. با استنباط آن از طریق کنایه‌ها و ایهام‌های آگاهانهٔ فیلم، یا ۲. آن موضوع‌هایی را می‌بیند و یا شاید می‌شنود که به‌شکلی خاص عرضه شده‌اند، و یا ۳. آنها را از ارزش‌های ضمنی اما بیان نشده‌ای که شخصیت‌ها و حوادث فیلم بر آنها متکی‌اند استنباط می‌کند. این شیوهٔ آخر مستلزم تلاشی خاص از جانب منتقد است، زیرا فیلم‌های کمیکی از این دست اغلب از ارزش‌های جدی خودآگاه نیستند و فقط در پی‌ایجاد خنده و لذت‌اند. چنین پذیرشی ممکن است با فرضیهٔ مبنی بر کشش کمدی به‌سوی عقل متناقض درآید، مگر آنکه من (همچون بسیاری از نظریه‌پردازان) چنین فرض کنم که خنده خود واکنشی عاطفی ـ جسمانی است که براثر شناخت عقلانی ایجاد می‌شود. وجود مبنایی عقلانی در تأثیر عاطفی کمدی (یعنی خنده) دقیقاً همان چیزی است که به‌کمدی به‌عنوان ابزاری عقلانی قدرت می‌بخشد.

پانویس‌ها:

۱. Emma ـ (۱۸۱۶) رمانی است نوشتهٔ «جین آوستن»

۲. معادل Parody ـ نقیضه = بازگونه جواب گفتن شعر کسی را،

مهاجات، هجوگویی، فرانسوی آن Parodie (فرهنگ معین ـ ذیل نقیضه) نقیضه کردن = شعر کسی را جواب گفتن (فرهنگ دهخدا) در زمرهٔ آثار فارسی، مشهورترین نقیضه همانا *اخلاق الاشراف* عبید زاکانی است که ظاهراً *اخلاق ناصری»* خواجه نصیر طوسی را نقیضه می‌کند. نیز می‌توان *رسالهٔ تعریفات* او را نقیضهٔ قاموس‌های لغت دانست (م).

۳. Well-made Play ـ آثـار «اوژن اسکـریب» (Eugene Scribe، ۱۸۶۱-۱۷۹۱)، نـمایشنامه‌نویس فرانسوی را معمولاً نمایشنامه‌های خوش ساخت می‌گویند. او بر طرح و توطئهٔ نمایشنامه چنان تأکید داشت که نمایشنامه‌های او را می‌توان تماماً طرح نامید. با این حال نمایشنامه‌های او سطحی و بیش از حد آراسته‌اند. «برنارد شاو» و «ایبسن» همین ساختار را برای مقاصد عمیق‌تری به‌کار گرفتند. شیوهٔ اوژن اسکریب هنوز، به‌ویژه در تئاتر تجارتی، مقبول و مستعمل است (م).

۴. boulvard ـ اصطلاحاً به‌نمایش عامه‌پسند فرانسه از ۱۸۵۰ به‌این‌طرف گفته می‌شود. این نوع نمایش اغلب شامل مضحکه‌ها (farce) و کمدی‌های خانوادگی است. و به‌لحاظ تجارتی همیشه مرفق از آب درمی‌آید (م).

۵. Hatfield-Maccoy

۶. Bud Abbott (۱۹۷۴-۱۸۹۵) بـازیگر آمـریکایی فیلم‌های کمدی

۷. Loa Costello (۵۹-۱۹۰۶) بـازیگر آمـریکایی فـیلم‌های کمدی

۸. reductio ad absurdum این اصطلاح لاتین، اصطلاحی است «منطقی» که شرح آن را از «فرهنگ اصطلاحات منطقی» محمد خوانساری نقل می‌کنیم: «برهانی که در آن مطلوب را با ابطال نقیض آن ثابت می‌کنند. پس این قیاس ابتداءً متوجه اثبات مطلوب نیست، بلکه توجهش به‌ابطال نقیض آن است و چون اجتماع نقیضین محال است، از ابطال نقیض هر قضیه، صدق آن قضیه معلوم می‌شود» (م).

۹. George Feadrau (۱۸۶۲-۱۹۲۱) کمدی‌نویس فرانسوی.

۱۰. restoration دوره‌ای در فاصلهٔ سال‌های ۱۶۶۰، که چارلز دوم دوباره به‌سلطنت رسید، تا پایان این قرن در انگلستان (م).

۱۱. Picaresque ـ از واژهٔ اسپانیایی Picaro به‌معنی رذل، این داستان‌ها سرگذشت شخصی حقیر و رذل را که نوکر چندین ارباب بود باز می‌گفت، و از طریق تجربیات این نوکر جامعه‌ای را که او در آن زندگی می‌کرد هجو می‌نمود. خاستگاه این نوع داستان‌ها اساساً اسپانیای قرن شانزدهم بود.

۱۲. riffing در موسیقی یک جملهٔ کوتاه و وزین است که پیوسته تکرار می‌شود، شبیه ترجیع‌بند در شعر.

۱۳. Tin Lizzies ـ ماشین‌های فورد قدیمی مربوط به‌سال‌های ۱۹۰۸ تا ۱۹۲۸، و در زبان عوام مظهر ماشین کهنه و از کار افتاده است.

۱۴. A Hard Day's Night ۱۹۶۴

۱۵. Help ۱۹۶۵

۱۶. Zazie dans le métro ۱۹۶۰

۱۷. The changeling (۱۶۵۳)

۱۸. Thomas Middleton (۱۵۷۰-۱۶۲۷)

۱۹. The theory of Comedy ـ صفحات ۴۴-۳۵

۲۰. به‌تقلید از ارسطو که در فصل ششم *بوطیقا* تراژدی را به‌عنوان «تقلید یک کنش جدی ...» تعریف می‌کند.

۲۱. Katastasis کلمه‌ای یونانی که عبارت است از: بخش سوم تقسیمات چهارگانهٔ تراژدی که سه بخش دیگر آن به‌ترتیب عبارتند از پروتاسیس (protasis)، اپی‌تاسیس (epitasis) و کاتاستروف (Catastroph). پروتاسیس نخستین بخش نمایشنامه و مرحلهٔ معرفی شخصیت‌ها و تشریح موقعیت‌هاست، اپی‌تاسیس بخش گره‌افکنی است، کاتاستاسیس مرحلهٔ تعیین‌کننده و اوج نمایش یا داستان به‌شمار می‌رود (و البته در زبان یونانی و لاتین به‌این معنی به‌کار نرفته) و بالاخره کاتاسترف گره‌گشایی نهایی.

۲۲. Three's a Crowd ـ ۱۹۲۷

۲۳. William Kemp ـ یکی از بیست و شش بازیگر عمدهٔ نمایشنامه شکسپیر، رقاص خوبی بود و در نقش‌های کمیک با رفتار و اطوار مضحک و مسخره استاد بود. و احتمالاً به‌سال ۱۶۰۸ درگذشته است.

۲۴. Robert Armin ـ (مرگ به‌سال ۱۶۱۵) او نیز از بازیگران عمدهٔ نمایشنامه‌های شکسپیر بود. احتمالاً جانشین کمپ در گروه بوده است. دلقکها را زیرکانه‌تر از کمپ بازی می‌کرد، و احتمالاً شکسپیر نقشهای «تاچستون» (*هر طور شما بخواهید*)، «فسته» (*شب دوازدهم*) و «دلقک» در (*شاه لیر*) را برای او نوشته است.

۲۵. Globe ـ از تماشاخانه‌های لندن در عصر الیزابت که نمایشنامه‌های شکسپیر در آنجا به‌صحنه می‌آمد

۲۶. illusion ـ اصطلاحاً به‌تشبیه به‌واقعیت و واقعی‌نمایی در آن آثاری اطلاق می‌شود که می‌کوشند در خواننده یا تماشاگر توهم واقعیت ایجاد کنند. این توهم بنا به‌نظر «کالریج»، شاعر انگلیسی، به «تعلیق ارادی ناباوری» در خواننده یا تماشاگر منجر می‌شود. اما برخی هنرمندان بنا به‌مقاصد خاص، این توهم را نقض می‌کنند،

مثلاً با خطاب مستقیم به‌خواننده یا تماشاگر، یا چنان‌که جرالد مست می‌گوید اشارات آگاهانهٔ فیلمساز چنان‌که گویی می‌داند که دارد فیلم می‌سازد، و از این قبیل.

۲۷. Singin in the Rain، ۱۹۵۲

۲۸. So This Is Paris، ۱۹۲۶

۲۹. ارسطو در *بوطیقا* (فصل ششم) تراژدی (نمایشنامه) را به‌شش جز تقسیم می‌کند به‌این شرح: طرح، شخصیت، کلام (زبان)، فکر، آهنگ (موسیقی)، و منظر نمایش (صحنه‌آرایی و عوامل بصری)، و در این میان کمترین ارزش را برای موسیقی و منظر نمایش قایل می‌شود. می‌گوید موسیقی نمایش را دلکش و لذت‌بخش می‌کند اما تأثیر اصلی نباید موسیقیایی باشد، و ایجاد تأثیر از طریق منظر نمایش را به‌کلی دور از هنر شاعری می‌داند و آن را طرد می‌کند (م).

۳۰. diction

۳۱. La Ronde، ۱۹۵۰، ماکس افولس

۳۲. College، ۱۹۲۷، باستر کیتون

۳۳. The Palm Beach Story، ۱۹۴۲، پرستون استورجس

۳۴. As I Lay Dying

۳۵. Mr. Deeds Goes to Town، ۱۹۳۶

۳۶. Broadway ـ خیابانی در نیویورک، و محل استقرار تئاترهای تجارتی.

۳۷. Little Orphan Annie

۳۸. The Music Box

۳۹. Sysiphus ـ در اساطیر یونان پادشاه افسانه‌ای «کورنت» Corinth بود و به‌حیله‌گری و دغل‌بازی مشهور، دربارهٔ وقایع زندگی و مرگ او روایات گوناگونی وجود دارد، اما در مورد نحوهٔ عذاب او منابع تقریباً متفق‌القولند، می‌گویند او محکوم شد که تخته سنگ عظیمی را از پایین کوه به‌بالا بغلتاند، اما سنگ همین که به‌قله می‌رسید به‌علت وزن زیاد فرو می‌غلتید و سیزیفوس مجبور بود عذاب خود را از سرگیرد، و این عذاب جاودانه بود (م).

40. Raymond Durgnat, "The Crazy Mirror" (New York, 1970) PP.94-5

۴۱. Calvary ـ به‌معنی جمجمه و کاسهٔ‌سر، به‌تپه‌ای گویند نزدیک اورشلیم که عیسی را بر آن مصلوب کردند و نام دیگر آن «جُلجُتا» است: «و چون به‌موضعی که آنرا کاسهٔ‌سر (calcary) می‌گویند رسیدند، او را (مسیح) در آنجا با آن دو خطاکار یکی بر طرف راست و دیگری بر چپ او مصلوب کردند» (*انجیل لوقا* ـ باب ۲۳ ـ آیهٔ ۳۳) (م).