

بہ نام خدا |

عنوان و نام پدیدآور: فیلم‌های پازلی/ داستان‌گویی پیچیده در سینمای امروز/ ویراسته و ارن باکلند؛ ترجمه محمد شهباب.

مشخصات نشر: تهران: هرمس، ۱۴۰۲.

مشخصات ظاهری: ۳۴۴ ص.

شابک: ۹-۳۵۲-۴۵۶-۶۰۰-۹۷۸

یادداشت: عنوان اصلی: Puzzle films : complex storytelling in contemporary cinema , 2009.

موضوع: سینما -- فلسفه Motion pictures -- Philosophy

فضا و زمان در سینما Space and time in motion pictures

روایتگری (Rhetoric) Narration

شناسه افزوده: Buckland, Warren

شناسه افزوده: شهباب، محمد، ۱۳۴۳ - ، مترجم

رده بندی کنگره: PN1۹۹۵

رده بندی دیویی: ۷۹۱/۴۳۶۱۱

شماره کتابشناسی ملی: ۹۳۲۳۷۲۵

اطلاعات رکورد کتابشناسی: فیپا

# داستان گویی پیچیده در سینمای امروز ویراسته ورن باکلند



هرمس

ترجمه محمد شهابا

این کتاب ترجمه‌ای است از:

*Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*

Edited by Warren Buckland (2009)

Blackwell Publishing

Translated into Persian by Dr. Mohammad Shahba (2023)

فیلم‌های پازلی

داستان‌گویی پیچیده در سینمای امروز

ویراسته‌ی وارن باکلند

ترجمه‌ی محمد شهبای

(استاد دانشکده سینما تئاتر دانشگاه هنر)

طراح جلد: حبیب ایلون

چاپ اول: ۱۴۰۲

شمارگان: ۵۰۰ نسخه

چاپ: رسام

همه حقوق محفوظ است.

تهران، خیابان ولی عصر، بالاتراز میدان ونک، شماره ۲۴۹۳

تلفن: ۸۸۷۹۵۶۷۴



تقدیم به ادوارد برانیگان



## فهرست

- یادداشت مترجم ..... ۱
- درباره نویسندگان ..... ۳
- مقدمه ..... ۵
۱. فیلم بازی ذهنی ..... ۲۳  
توماس الزه سر
۲. در جستجوی معنای بزرگراه گمشده ..... ۶۵  
وارن باکلند
۳. «بی توجهی به پیچش داستان»: نقش تقدم، آماده سازی، الگوواره ها، و حافظه بازسازی در نخستین تماشای حس ششم ..... ۹۳  
دنی یل بارات
۴. دشوارسازی ادراک روایت: فرم فیلم و تمهیدهای حافظه در ممنتو ..... ۱۲۳  
استفانو گیزلوتی
۵. روایتگری «زمان سردرگم»: فیلمنامه های چارلی کافمن ..... ۱۴۷  
کریس زیالو
۶. تأکید و همپوشانی: زمان، مکان، و ذهنیت شخصیت در بدو لولا بدو ..... ۱۷۷  
مایکل ودل
۷. روابط دوزخی و اخلاقیات روایت پیچیده ..... ۲۰۷  
الن کمرون و شون کابیت

۸. ادغام موفق؟ تلفیق گونه‌ها در ۲۰۴۶ و در حس و حال عشق..... ۲۳۱  
گری بتین سون
۹. احیای گونه فیلم مهیج: رودخانه سوژو و پروانه بنفش اثر لویه..... ۲۵۹  
یوندا ادی فنگ
۱۰. پوئیک عمل گرایانه روزی که خوک در چاه افتاد؛ ساخته هونگ سانگ سو..... ۲۸۱  
مارشال دوتل باوم
۱۱. فهم‌پذیری روایت پیچیده. الگوهای قدیم و جدید در هم کلاسی قدیمی..... ۲۹۹  
الف ثری یا تانولی
- نمایه..... ۳۲۱



## یادداشت مترجم

در دو سه دههٔ اخیر شماری از فیلم‌های روایتی تولید شده است که فهم آن‌ها نیازمند تماشای چندباره است. دلیل اصلی این نیاز، روند روایتگری این فیلم‌هاست که شبیه پازل یا جورچین است؛ به این معنا که باید قطعات پراکندهٔ آن‌ها را کنار هم چید تا به روند داستان و فهم ماجراها دست یافت. این دسته از فیلم‌های متأخر به فیلم‌های «پازلی» معروف شده‌اند.

باتوجه به افزایش کاربرد تمهیدهای این فیلم‌ها در سینمای متعارف، ترجمهٔ این کتاب اهمیت می‌یابد. البته ترجمهٔ متنی دربارهٔ فیلم‌های پازلی دشوار هم هست؛ زیرا برخی از این نوشته‌ها، از جمله مقالات توماس الزه‌سِر و دنی‌یل بارات و استفانو گیزلوتی در همین کتاب، خودشان شبیه «پازل» هستند، یعنی فهم محتوای مقالات و نیت‌های نویسندگان به تلاشی همچون حل پازل نیاز دارد. به‌دیگر سخن این مقالات را می‌توان نوشتارهای پازلی دربارهٔ فیلم‌های پازلی دانست. از آنجاکه نویسندگان این مقالات بارها به کتاب معروف دیوید بوردول، یعنی روایتگری در فیلم داستانی، ارجاع داده‌اند توصیه می‌شود خواننده این منبع مهم را مطالعه کند.<sup>۱</sup> نکتهٔ مهم دیگر دربارهٔ این کتاب، توجه به سینمای آسیا و به‌ویژه سینمای جنوب‌شرق آسیاست که در دو سه دههٔ اخیر آثار ممتاز و شایان توجهی در این

---

۱. بوردول، دیوید (۱۳۹۶). روایت در فیلم داستانی، ترجمهٔ علاء‌الدین طباطبایی، تهران: انتشارات بنیاد سینمایی فارابی، چاپ سوم.

مطالعهٔ این منبع نیز توصیه می‌شود: باکلند، وارن (۱۴۰۱). روایت و روایتگری، ترجمهٔ محمد شهباء، تهران: نشر هرمس، چاپ دوم

کشورها تولید شده است. این آثار بالاخص به دلیل تخطی از چارچوب‌های روایتگری کلاسیک مشهورند.

شایان ذکر است که مقالات این کتاب، نوع امروزی‌تری از تحلیل فیلم را ارائه می‌دهند که لزوماً فقط بر محتوا استوار نیست و جنبه‌های فنی و فناوریانه روایتگری را نیز برجسته می‌سازند. تلفیق جنبه‌های روایتگری با مباحث جدیدی همچون دگر مکان، لامکان، و دگر زمان مدنظر میشل فوکو یا اهمیت ایدئولوژی هویت در فیلم‌های متأخر هنگ کنگ، از جمله تازگی‌های روش‌های تحلیلی این مقالات است.

از آنجاکه وارن باکلند (گردآورنده مقالات) در مقدمه مفصل و روشنگرش در خصوص محتوای فصل‌های کتاب سخن رانده است، از تکرار این سخنان چشم می‌پوشم و به ذکر برخی نکات درباره متن ترجمه بسنده می‌کنم.

نام فیلم‌ها و افراد معمولاً در پانویس هر صفحه آمده است؛ ولی از ذکر اسامی افراد و فیلم‌های مشهور خودداری کرده‌ام، زیرا خواننده علاقه‌مند و پی‌گیر حتماً با این موارد آشنایی دارد. به علاوه روند دسترسی آسان به اطلاعات مربوط به فیلم‌ها و فیلمسازان چندان است که نیازی به ذکر همه عناوین در پانویس نیست. به این ترتیب بیشتر پانویس‌های لاتین اسامی خاص و فیلم‌ها شامل مواردی است که احتمالاً دشوار خوانی یا بدخوانی دارد. یادداشت‌های نویسندگان در متن داخل [ ] قرار گرفته و در آخر هر مقاله آمده است. منابع هر مقاله نیز به روال متن اصلی در پایان هر مقاله درج شده است. نمایه پایانی نیز بر اساس نمایه متن اصلی است. از مدیریت و کارکنان نشر هر مس‌سپاسگزارم که چاپ این کتاب را با دقت و علاقه پی گرفتند و تلاش ورزیدند تا این کتاب به شکل مطلوب چاپ و منتشر شود.

محمد شهبها

خرداد ۱۴۰۲ - تهران

## در باره نویسنندگان

استفانو گیزلوتی در دانشگاه برگامو ایتالیا تاریخ سینما تدریس می‌کند. وی نویسنده چند کتاب در زمینه سینماست.

الفتری یا تانولی (تانویی) مدرس مطالعات فیلم در دانشگاه ارسطو در تسالونیک یونان است.

آلن کمرون پژوهشگر و مربی در مدرسه فیلم و تلویزیون استرالیا و عضو افتخاری مطالعات سینما در دانشگاه ملبورن است. وی نویسنده کتاب روایت‌های تکه‌تکه در سینمای معاصر (۲۰۰۸) است.

توماس الزه‌سیر (۱۹۴۳ - ۲۰۱۹) استاد ممتاز مطالعات فیلم و تلویزیون در دانشگاه آمستردام (بوده) است. وی نویسنده کتاب‌ها و مقالات متعدد در زمینه سینماست.

دنی یل بارات دانشجوی دوره پژوهشی پساکترا در «مرکز شناخت بصری» در دانشگاه کپنهاگ دانمارک است و در حال حاضر (۲۰۰۹) بر پروژه‌ای مربوط به توجه بصری، احساسات، و رسانه کار می‌کند. وی در سال ۲۰۰۵ دکترای خود را در زمینه نظریه شناختی فیلم از دانشگاه کنت در بریتانیا دریافت کرده است. شون کابیت استاد و مدیر گروه رسانه و ارتباطات در دانشگاه ملبورن استرالیا و استاد افتخاری دانشکده جوردن استون در دانشگاه داندی بریتانیاست. وی نویسنده چندین کتاب در زمینه ویدئو، رسانه، و سینماست.

کریس زیالو دانشجوی دکترا در گروه مطالعات فیلم و رسانه در دانشگاه کالیفرنیا، سانتا باربرا، آمریکا است.

گری بتین سون مربی مطالعات فیلم در دانشگاه لنکستر بریتانیا است.

مارشال دوتل باوم استاد ممتاز زبان انگلیسی در دانشگاه پوردو، ایندیانا آمریکا است.

مایکل ودل استادیار گروه مطالعات رسانه در دانشگاه آمستردام، هلند، و نویسنده چند کتاب در زمینه سینماست.

وارن باکلند دانشیار مطالعات فیلم در دانشگاه آکسفورد بروکس بریتانیا است.

از جمله کتاب‌های اوست: به کارگردانی استیون اسپیلبرگ (۲۰۰۶)، پژوهشی در سینمای معاصر آمریکا (۲۰۰۲)، با توماس الزه‌سر، نشانه‌شناسی شناختی در حیطه فیلم (۲۰۰۰)، مطالعات فیلم (۱۹۹۸)، چاپ سوم (۲۰۰۸)، تماشاگر فیلم (گردآورنده، ۱۹۹۵)، فیلم‌های پازلی (کتاب حاضر)، فیلم‌های پازلی هالیوود (گردآورنده، ۲۰۱۴)، روایت و روایتگری (۲۰۲۱). وی همچنین سردبیر نشریه نقد جدید مطالعات فیلم و تلویزیون است.

یوندا ادی فنگ دانش‌آموخته دوره کارشناسی ارشد مطالعات فیلم از دانشگاه کپنهاگ است.

## مقدمه

وارن باکلند

مردمان همه فرهنگ‌ها از دو طریق به فهم تجارب و هویت‌شان نائل می‌شوند: آشنایی با داستان‌های دیگران و تولید داستان‌های خودشان. اما در فرهنگ امروز که زیر سلطه رسانه‌هاست، تجارب بشر روز به روز مبهم‌تر و گسسته‌تر می‌شود؛ به همین دلیل، داستان‌هایی که سعی در بازنمایی این تجارب دارند نیز مبهم‌تر و پیچیده‌تر شده‌اند. این داستان‌های پیچیده، روش‌های فهم و درک را که در روان‌شناسی عامیانه رایج بود از میان برمی‌دارند و تجارب و هویت‌های کاملاً جدیدی را عرضه می‌کنند که معمولاً آن‌ها را برآشوبنده و تکان‌دهنده می‌نامند.

در مقالات این کتاب، به تأثیر این دوران داستان‌گویی جدید بر سینمای امروز می‌پردازیم؛ و «فیلم‌های پازلی امروز» را مشخص و تجزیه و تحلیل می‌کنیم - فیلم‌های پازلی، چرخه معروفی از فیلم‌ها از دهه ۱۹۹۰ به این سو است که فنون داستان‌گویی کلاسیک را نفی می‌کنند و داستان‌گویی پیچیده را جایگزین آن می‌سازند. در بخش نخست این مقدمه، به بررسی مفهوم «پیرنگ پیچیده» آن‌گونه که ارسطو در کتاب پوئتیک مطرح ساخته می‌پردازم، و سپس اشاره می‌کنم که فیلم‌های پازلی از مفهوم پیچیدگی مد نظر ارسطو فراتر می‌روند. پژوهش‌های دیگری نیز در خصوص شناسایی و تحلیل این فیلم‌ها صورت گرفته، و این فیلم‌ها را در طیفی جا داده‌اند از «همانند» داستان‌گویی کلاسیک گرفته تا «متمایز با» این نوع داستان‌گویی. برای نمونه ن.ک.

به ایگ<sup>۱</sup> (۲۰۰۳)، مقالات در استایگر<sup>۲</sup> [۱] (گردآورنده، ۲۰۰۶)، بوردول<sup>۳</sup> (۲۰۰۲)، ۲۰۰۶، ۷۲ - ۱۰۳، برایگان<sup>۴</sup> (۲۰۰۶)، و دنبی<sup>۵</sup> (۲۰۰۷). به همین ترتیب، یان سیمونز<sup>۶</sup> (۲۰۰۷) نیز با استفاده از نظریه پیچیدگی و نظریه بازی، به تحلیل فیلم‌های لارس فون تریه پرداخته است.

مقاله «آینده‌های فیلم» (۲۰۰۲) نوشته دیوید بوردول، همه این پژوهش‌ها را در بردارد. بوردول داستان‌گویی پیچیده را زیرمجموعه مفهوم پیرنگ از نظر ارسطو قرار می‌دهد. این نکته در نگاه نخست بحث برانگیز نمی‌نماید، زیرا ارسطو از دو ساختار ساده و پیچیده پیرنگ نام می‌برد (پوئتیک، فصل ۱۰). [۲] با این حال، در این کتاب نشان می‌دهم که پیچیدگی فیلم‌های پازلی بسیار فراتر از معنایی است که ارسطو از پیرنگ پیچیده در نظر دارد. اما بوردول نیازی نمی‌بیند از مفهوم پیچیدگی مورد نظر ارسطو فراتر برود.

به زعم ارسطو، همه هنرهای شعری از اصول کلی محاکات<sup>۷</sup> یا تقلید ریشه می‌گیرند. اصطلاح «پیرنگ» (پلات) به سازمان‌دهی رویدادهای تقلیدی اشاره دارد. شرط کارآیی پیرنگ این است که رویدادهایی که برمی‌گزینند، ترکیب می‌کند، و سازمان می‌دهد باید محتمل یا حتی ضروری باشند نه (آن‌گونه که در پیرنگ‌های اپیزودی رخ می‌دهد) تصادفی و الله‌بختی - ارسطو پیرنگ اپیزودی را بدترین ساختار پیرنگ می‌داند. احتمال و ضرورت، مبنای محاکات و الگوی کلاسیک را شکل می‌دهند.

پیرنگ‌های ساده، تقلیدی (و در نتیجه کلاسیک) هستند زیرا رویدادها را در قالب کنش واحد و پیوسته‌ای سازمان می‌دهند و این کنش در سه بخش مرتب و منسجم می‌شود: آغاز (راه‌اندازی کنش)، میانه (شامل کنش مشکل‌آفرین)، و پایان (که کنش مشکل‌آفرین حل و فصل می‌شود). فهم این نوع پیرنگ برای مخاطب آسان است.

1. Eig

2. Staiger

3. Bordwell

4. Branigan

5. Denby

6. Jan Simons

7. mimesis

از نظر ارسطو، پیرنگ پیچیده همان پیرنگ ساده است به اضافه دو ویژگی «نگون‌بختی»<sup>۱</sup> و «تشخیص یا بازشناسی»<sup>۲</sup> (پوتتیک، فصل ۱۱). نگون‌بختی (یا به بیان دقیق‌تر، وارونه‌شدن وضعیت خوب) کنش یا رویدادی است که برخلاف وضعیت شخصیت (معمولاً قهرمان) و انتظارات تماشاگر رخ می‌دهد. ناگهان خطایی بدفرجام از قهرمان سرمی‌زند یا به سرش می‌آید که پیامدهای عظیمی برایش به بار می‌آورد. «تشخیص» زمانی حاصل می‌شود که قهرمان پی می‌برد دچار نگون‌بختی شده است. به عقیده ارسطو اگر تشخیص و نگون‌بختی هم‌زمان رخ بدهند، پیرنگ قوی‌تر می‌شود. لحظه‌ای که اودیپ پی می‌برد پدرش را کشته و با مادرش ازدواج کرده، غایب‌ترین لحظه تشخیص و نگون‌بختی است که در کل تاریخ درام به سر شخصیتی آمده است.

نگون‌بختی و تشخیص، خط تازه‌ای از علیت را وارد پیرنگ می‌سازند: افزون بر کنش‌ها و رویدادهایی که شخصیت‌ها انگیزه و علت آن‌ها هستند، خط علیت پیرنگ هم درکار است که بالاتر و فراتر از شخصیت‌هاست. البته نگون‌بختی و تشخیص را شخصیت‌ها رقم نمی‌زنند بلکه بر شخصیت‌ها تحمیل می‌شوند و سرنوشت‌شان را از عرش به فرش می‌کشانند. از نظر ارسطو، آنچه پیرنگ پیچیده را پیچیده می‌سازد، همین خط دوم علیت است که نگون‌بختی و تشخیص را موجب می‌شود.

باین حال، از نظر ارسطو، پیرنگ‌های پیچیده همچنان کلاسیک و تقلیدی و یکپارچه هستند، زیرا نگون‌بختی و تشخیص نهایتاً محتمل و ضروری از کار درمی‌آیند. البته این سخن شاید متناقض‌نما به نظر برسد، زیرا تشخیص و نگون‌بختی، آشفتگی عظیمی را ایجاد می‌کنند. برای اینکه استدلال ارسطو را بهتر بفهمیم، باید ببینیم منظور وی از «پیچیده» چیست.

اصطلاحی که ارسطو برای «پیچیده» به کار می‌برد *peplegmenos* است که معنای تحت‌اللفظی آن «درهم‌تپیده» است. در پیرنگ پیچیده موفق، خط دوم

1. reversal

2. recognition

علیت (که تشخیص و نگون‌بختی را وارد ماجرا می‌سازد) در خط اول علیت، یعنی خط پیرنگ شخصیت‌ها، درهم‌تئیده می‌شود. منظور ارسطو از کاربرد اصطلاح «درهم‌تئیده» این است که هرچند پیرنگ دوم در ابتدا پیرنگ اول را به هم می‌ریزد، زیرا سرنوشت شخصیت را از بنیان دگرگون می‌سازد، اما پیرنگ دوم سرانجام در پیرنگ اول تئیده می‌شود و دوباره پیرنگی یکپارچه و کلاسیک را ایجاد می‌کند که در آن نگون‌بختی و تشخیص، کنش‌هایی محتمل و حتی ضروری به نظر می‌رسند. تشخیص و نگون‌بختی اودیپ سرانجام بخشی ناگزیر و لازم از پیرنگ او جلوه می‌کند (حتی غیب‌گو در همان ابتدای درام بداقبالی‌های اودیپ را پیش‌گویی کرده است). همین‌که این بداقبالی را عنصر ضروری پیرنگ بدانیم، به حال آن شخصیت نگون‌بخت دل می‌سوزانیم و نگرانش می‌شویم. این عواطف، حس پالایش را در مخاطب برمی‌انگیزند.

در کتاب حاضر اصطلاح «پیچیده» را بسی گسترده‌تر از اصطلاح *peplegmenos* ارسطو به کار برده‌ایم. خواهیم گفت که «پیرنگ پازلی» نوع سومی از پیرنگ است که در مرحله بعد از پیرنگ پیچیده قرار دارد. پیرنگ پازلی از این رو بفرنج است که سازمان‌دهی رویدادها فقط پیچیده نیست بلکه غامض و گیج‌کننده است؛ و رویدادها فقط درهم‌تئیده نیستند بلکه درهم‌پیچیده هستند.

دیوید بوردول در خصوص فیلم‌های پازلی به پیروی از ارسطو عقیده دارد که پیرنگ‌های پیچیده و چندگانه سرانجام به قالب یک پیرنگ کلاسیک واحد و منسجم درمی‌آیند. بوردول فقط یک ویژگی اضافه برای فیلم‌های پازلی - یا پیرنگ‌های انشعابی یا چندشاخه<sup>۱</sup> - لحاظ می‌کند و به نظرش آن را می‌توان زیر لوای کلاسیک‌گرایی ارسطو گنجاند:

این فیلم‌های چندشاخه بر استنباط‌های روان‌شناسی عامیانه استوارند و چنان طراحی شده‌اند که فهم آن‌ها آسان و سریع باشد. (بوردول ۲۰۰۲: ۹۱).

در فیلم‌های چندشاخه، الگودهی روایت فقط یک رویداد مهم را برجسته می‌سازد و پیامدهای ناگزیر آن را پی می‌گیرد. (همان: ۹۲؛ تأکید از من است)



این مسیرهای چندشاخه، روندهای بدیل اما لاینفک رویدادها را می‌نمایاند - چیزی که تصورش در زندگی روزمره‌مان و پیگیری‌اش بر پرده آسان است. (همان، تأکید از من است)

فیلم‌های چندشاخه بر مهارت‌های از پیش موجود ما تکیه می‌کنند، به ویژه توانایی پیوند دادن توالی کنش‌ها بر اساس پذیرفتنی‌ترین شیوه از نظر زمان و مکان و علیّت. (همان: ۹۶؛ تأکید از من است)

توماس الزهیر (در مقاله‌ای در کتاب حاضر) اشاره می‌کند که نتیجه بحث بوردول این است که «ویژگی‌های فراعادی با توضیحات عادی بیان می‌شوند، و روایت‌ها همان کارکرد «مناسب‌شان» را از سر می‌گیرند».

ادوارد برانینگان در بحث از این مقاله بوردول می‌نویسد: «شاید بتوان انواع دشوارتری از فیلم‌های چندشاخه را نیز متصور شد» (برانینگان ۲۰۰۲: ۱۰۶ - ۱۰۷). وی میان فیلم‌های چندشاخه محافظه کار مدّ نظر بوردول و فیلم‌های دشوارتر تمایز می‌گذارد و این دسته دوم را فیلم‌های چندنسخه‌ای<sup>۱</sup> می‌نامد. [۳]

وقتی برداشت بوردول را از پیرنگ‌های چندشاخه می‌خوانم به یاد تلاش‌های سبک‌شناسان زایشی<sup>۲</sup> در دهه ۱۹۶۰ می‌افتم که می‌خواستند ادبیات پیچیده را به جملات ساده و قواعد گشتاری<sup>۳</sup> «تقلیل» دهند (یعنی فروبکاهند). ریچارد اومان<sup>۴</sup> (۱۹۶۹) به پیروی از دستور گشتاری زایشی نوآم چامسکی، قواعد گشتاری را دستکاری‌هایی در جمله می‌داند که حاصل آن جمله جدید (و معمولاً پیچیده‌تری) است و این کار با سازمان‌دهی دوباره، ترکیب، افزایش، و حذف اجزای دستوری صورت می‌گیرد:

از آنجا که پیچیدگی جمله ناشی از گشتارهایی کلی است که در آن پدید آمده است، تجزیه آن جمله به جملات ساده تشکیل‌دهنده آن و کاربرد گشتارهای کلی (به ترتیب کاربرد) نشان‌دهنده پیچیدگی آن خواهد بود. (اومان: ۱۹۶۹: ۱۳۹)

1. multiple draft

2. generative

3. transformational

4. Richard Ohmann

تقل قول بالا به زبان ساده‌تر یعنی اینکه هر جمله پیچیده، شامل یک یا چند جمله ساده‌تر به علاوه قواعد گشتاری است. بنابراین، در این الگو، جمله پیچیده را می‌توان بر پایه جملات ساده آن به علاوه قواعد گشتاری در نظر گرفت، و فهمید که این جملات ساده را چنان ترکیب کرده‌اند تا جمله پیچیده‌ای حاصل شود. اومان ده سطر از داستان «خرس» نوشته ویلیام فاکنر را تحلیل کرده است (که در اینجا فقط سه سطر اول را می‌آورم):

... میز و تاقچه بالای آن که رویش دفترهایی جا خوش کرده بودند که مک‌کازلین در آن‌ها فهرست ارسال اندک خوراکی و مواد و تجهیزاتی را یادداشت می‌کرد که هر پاییز به ازای آن‌ها پنبه دریافت می‌کردند و پنبه‌ها آماده و پاک و فروخته می‌شد ... (در اومان، ۱۴۱).

اومان می‌گوید نثر فاکنر در این قطعه، اساساً از چند جمله ساده به علاوه سه قاعده گشتاری تشکیل شده است: گشتار عبارت موصولی، گشتار حرف ربط، و گشتار صفت تفضیلی (همان: ۱۴۱ - ۱۴۲). اومان با حذف قواعد گشتاری، این قطعه از داستان فاکنر را به جملات ساده‌اش تقلیل می‌دهد که نتیجه‌اش می‌شود این:

... میز. تاقچه بالای میز بود. دفترها روی تاقچه قرار داشت. دفترها قدیمی بودند. مک‌کازلین ارسال خوراکی را در دفترها یادداشت می‌کرد. مک‌کازلین ارسال مواد را در دفترها یادداشت می‌کرد. مک‌کازلین ارسال تجهیزات را در دفترها یادداشت می‌کرد. ارسال این اقلام اندک بود. ارسال به بیرون بود. هر پاییز به ازای این اقلام، پنبه دریافت می‌کردند. پنبه‌ها آماده می‌شد. پنبه‌ها پاک می‌شد. پنبه‌ها فروخته می‌شد. (همان: ۱۴۲)

به نظر من این بازنویسی اومان از نثر فاکنر چیزی کم دارد - و منظورم فقط قواعد گشتاری نیست. اومان دارد می‌گوید که فاکنر در واقع خیلی شبیه همین‌گوی است؛ فرقی فقط این است که فاکنر بیشتر از همین‌گوی از قواعد گشتاری استفاده می‌کند. سخن بوردول در خصوص فیلم‌های چندشاخه / چند نسخه‌ای / پازلی شبیه همین کار اومان است؛ زیرا این فیلم‌ها را به چارچوب کلاسیک فرومی‌کاهد تا