



## لذت فیلم و تجربه‌ی تماشاگر

کارل پلاتینگا، ترجمه‌ی امید نیک‌فرجام

برای گفت‌وگوی نقادانه درباره‌ی فیلم‌های سینمایی، باید راه‌های تعریف ماهیت درگیرمان با آن‌ها را بیابیم.

و.ف. پرکینز، فیلم به مثابه‌ی فیلم

و.ف. پرکینز ادعا کرده است که در مورد غالب فیلم‌ها لذتِ نقادانه با بازسازیِ «واکنش خام و ساده‌لوحانه‌ی طرفداران فیلم» آغاز می‌شود (اما به آن ختم نمی‌شود). این واکنش که به اندازه‌ای که گهگاه تصور می‌شود ساده‌لوحانه نیست، حاوی معانی ضمنی مهمی در فراسوی لذت زیباشناختی و در زمینه‌ی رابطه‌ی فیلم با روان‌شناسی و فرهنگ و ایدئولوژی است. ماهیت تجربه‌ی تماشاگر، کلید بسیاری از پرسش‌هایی است که درباره‌ی فیلم مطرح می‌کنیم؛ و لذت تماشاگر هم که انگیزه‌ی آن تجربه است به نوبه‌ی خود مهم‌ترین بخش کاوش ما به شمار می‌رود.

در پژوهش‌های سینمایی، نخستین و آشکارترین تلاش برای توضیح و توجیه لذت تماشاگر در حیطه‌ی نظریه‌ی ابزار (aparatus theory) صورت گرفت که در دو دهه‌ی ۱۹۷۰ و ۱۹۸۰ بر نظریه‌ی فیلم غلبه

داشت. طرفداران نظریه‌ی ابزار، ادعا کردند که عمق لذت تماشاگر را یافته‌اند، لذتی که به گمان آن‌ها از لذات و تمایلات ناخودآگاه و سرکوفته نشأت می‌گرفت. برای مثال، ژان لویی بودری اظهار داشت که فیلم‌های جریان غالب سینما تماشاگر را به سیری قهقهه‌رایی به سوی مراحل ابتدایی رشد و پیشرفت بشر تشویق، یعنی بازگشتی به سوی نسخه‌ی بدل یکپارچگی و تجانس دوران کودکی ترغیب می‌کنند. بودری و دیگر طرفداران نظریه‌ی ابزار، سینمای کلاسیک را ماشین تولید فانتزی‌های قدرتمند و مؤثر و تک‌معنا می‌دانستند که یک هدف مشخص دارد و آن تقویت حالات روانی قهقهه‌رایی است که به سرسپردگی تماشاگر به ایدئولوژی غالب جامه‌ی عمل می‌پوشانند.

### منبع لذت تماشاگر از فیلم عبارت‌اند از: ۱. درک موقعیت و کشف، ۲. تجربه‌ی درونی، ۳. همدلی و همذات‌پنداری با شخصیت‌ها، ۴. ساختار روایت، و ۵. درک و نقد انعکاسی

عمده‌ی نقدهایی که به نظریه‌ی ابزار شد، اکنون شناخته شده‌اند و نظر اغلب ناقدان بر این است که این نظریه نیاز به جرح و تعدیل دارد. جذابیت و در عین حال ضعف نظریه‌ی ابزار در سادگی آن بود؛ این نظریه مدعی بود که تأثیرات روان‌شناختی و ایدئولوژیکی بنیادی فیلم‌های جریان غالب را یافته است. مسلم گرفتن این تأثیرات انعطاف‌ناپذیر، نظریه‌ی ابزار را قادر ساخت موضعی صریح و بی‌پرده در برابر عواقب روان‌شناختی و ایدئولوژیکی ظاهراً مضر دیدن فیلم‌های کلاسیک اختیار کند. با این حال این نظریه پا را از این نیز فراتر گذاشت و تأثیر روان‌شناختی غیرتاریخی و یکسان و انقیاد ایدئولوژیکی تمام‌عیار را معیار تماشاگر فیلم فرض کرد. تجربه‌ی تماشاگر، هنگام تماشای فیلم‌های جریان غالب، پیچیده‌تر و متناقض‌تر از آنی است که در نظریه‌ی ابزار فرض شده است. به بیان دیگر، نظریه‌ی ابزار به نوع و در برخی از موارد، سادگی لذات سینما توجه نکرد.

این مقاله تلاشی برای جرح و تعدیل و احیای نظریه‌ی ابزار نیست، بلکه رویکردی دیگر برای بررسی لذت فیلم از این می‌کند که از آن چه می‌توان به طور کلی روان‌شناسی شناختی - عاطفی نامید سرچشمه می‌گیرد. این مقاله در مقام پیشگفتاری بر درک بهتر و کامل‌تر تجربه‌ی تماشاگر، شرحی پدیدارشناختی از انواع گوناگون لذت فیلم ارائه می‌کند، و بنابراین تلاشی برای یافتن ماهیت لذت فیلم نیست. به استثنای چند اشاره‌ی مختصر، پاسخ دادن به مسائلی از قبیل دلایل لذت بردن از این فریب‌ها یا تأثیرات ایدئولوژیکی آن‌ها را به وقت دیگری موکول کرده‌ام. این‌ها مسائلی اساسی هستند، اما من تنها به دلیل محدودیت جا آن‌ها را کنار نگذاشته‌ام. به گمان من، شرح پدیدارشناختی لذتی که تماشاگر از فیلم کسب می‌کند، شرط لازم کنکاش در تأثیرات روان‌شناختی و ایدئولوژیکی آن‌هاست.

به نظر من، پنج منبع لذت تماشاگر از فیلم عبارت‌اند از: ۱. درک موقعیت و کشف، ۲. تجربه‌ی درونی، ۳. همدلی و همذات‌پنداری با شخصیت‌ها، ۴. ساختار روایت، و ۵. درک و نقد انعکاسی. این لذات، به رغم تفکیکی که قایل شده‌ام، به‌ندرت به طور مجزا تجربه می‌شوند، و این تفکیک مصنوعی و اجباری در واقع فقط کارکردی آموزشی دارد. و بالاخره این که این مقاله به تمامی نکات اشاره نکرده و تمامی مسایل را هم پاسخ نگفته است.

### درک موقعیت و کشف

از آن‌جا که بخش اعظم فعالیت‌های انسان به انگیزه‌ی بقا و انطباق با محیط صورت می‌گیرد، عجیب نیست که اجزای فعالیت تماشاگر نیز با مهارت‌های انطباقی او در پیوند است. ما از به‌کارگیری مهارت‌های شناختی خود که برای بررسی و درک و کنش متقابل با محیط پیرامون خود و ساکنان آن ضروری‌اند، لذت می‌بریم. همان‌طور که مورتن هانت روان‌شناس نیز نوشته است، انسان‌ها نه فقط با نیازهای فیزیولوژیکی، بلکه با نیازهای شناختی نیز تحریک می‌شوند. نیاز به شناختن در درون ما نهفته است؛ ما کنجکاویم. دیگر این‌که ما به دنبال تحریک روانی و ذهنی

خود هستیم، همان کاری که برای مثال هنگام بازی، حل جدول‌های دشوار، دیدن یا خواندن داستان‌های معمایی، و پرداختن به هنرها و سرگرمی‌های گوناگون می‌کنیم. این کار آشکارا قدرت انطباق‌پذیری ما را نیز افزایش می‌دهد، چراکه ما باید مهارت‌هایی را کسب و تمرین کنیم که ما را قادر می‌سازند به طور مؤثر با محیط پیرامون خود ارتباط برقرار کنیم. این پدیده فقط در مورد انسان‌ها صادق نیست. پژوهش‌ها حاکی از آن‌اند که میمون‌ها و سگ‌ها و حتی موش‌ها نیز به تحریک ذهنی و روانی نیاز دارند و جذب موقعیت‌های غریب و تازه می‌شوند. شاید با توجه به هنرها و تفریحات و سرگرمی‌هایمان بتوان گفت که افزایش سائق (تحریک سائق‌ها یا تمایلات) از کاهش سائق که در روانکاوی به آن اشاره شده انگیزه‌ی قوی‌تری است.

نظریه‌ی شناخت آشکارا به مسأله‌ی لذت تماشاگر از فیلم نپرداخته است، اما به طور ضمنی تماشاگری را در نظر می‌گیرد که انگیزه‌ی اساسی‌اش لذت درک موقعیت و کشف است. برای مثال، دیوید بردول و ادوارد برانینگان از فرایندهای شناختی می‌نویسند که تماشاگران به واسطه‌ی آن‌ها روایت فیلم‌ها را درک می‌کنند؛ آن‌ها تلویحاً اشاره کرده‌اند که خود درک و دریافت نیز از اولین انگیزه‌های انسان است. تحلیل بردول از فیلم پنجره‌ی عقبی (۱۹۵۴) نمونه‌ی خوبی از این امر است. بردول انواع استنتاج‌های تماشاگران را که در فیلم به آن‌ها اشاره شده، برمی‌شمارد و شیوه‌های فیلم را برای به بازی گرفتن تمایل ما به دانستن، شرح می‌دهد؛ برخی از این شیوه‌ها عبارت‌اند از پیشنهاد کردن چند نتیجه، دست انداختن ما با امکانات متعدد، و پیش کشیدن حوادث غیرمترقبه. نوئول کروول نیز به همین ترتیب آن‌چه را که خود روایت اروتیک می‌نامد توصیف می‌کند که در آن نسبت چند صحنه به صحنه‌های قبلی خود مانند نسبت پاسخ است به پرسش. فرض تلویحی در نظریه‌ی شناخت این است که تماشاگر به انگیزه‌ی کشف و درک موقعیت به تماشای فیلم می‌نشیند.

تمامی ژانرهای سینمایی دارای لذت کشف و درک موقعیت هستند، اما از این لحاظ هیچ کدام به پای ژانر پلیسی و

جنایی نمی‌رسند. در این زمینه باید خاطر نشان ساخت که آلفرد هیچکاک تعلیق را برتر از معما قرار داد. او می‌گوید: «در فیلم پلیسی - جنایی معمایی، تعلیقی نیست، فقط نوعی مسأله و معمای فکری هست. این نوع فیلم کنجکاوی برمی‌انگیزد که خالی از احساس و عاطفه است، درحالی که احساس جزء بنیادین تعلیق است.» در مقابل فیلم معمایی که تماشاگر را با معمایی فکری دست می‌اندازد، فیلم دارای تعلیق قرار دارد که اطلاعات لازم را به تماشاگر می‌دهد و سپس این نگرانی را به جانش می‌اندازد که پیامدی که از آن می‌ترسد کی و چگونه رخ خواهد داد. هیچکاک اگرچه معنای محض را رد می‌کند، ولی تمام فیلم‌هایش معنا را نیز دربردارند. لذت پنجره‌ی عقبی فقط زائیده‌ی تعلیق آن نیست، بلکه معلول کنجکاوی ما درباره‌ی معماهای فیلم هم هست: آیا توروالد (ریموند پر) همسرش را به قتل رسانده؟ با جسد او چه کرده؟ و آیا فرضیه‌های جف (جیمز استیوارت) درباره‌ی قتل صحیح است؟

### تمامی ژانرهای سینمایی دارای لذت کشف و درک موقعیت هستند، اما از این لحاظ هیچ کدام به پای ژانر پلیسی و جنایی نمی‌رسند

در فیلم‌های معمایی، قتل (یا جنایت دیگر) زیاد باعث همدردی ما با قربانی یا حتی همدلی ما با کارآگاه نمی‌شود؛ در واقع این فیلم‌ها وابسته‌ی لذت معمایی فکری هستند که به تدریج حل می‌شود. این نکته که این لذت غالباً فکری‌اند در هوش و قوه‌ی ادراک برتر کارآگاه متحقق می‌شود، یعنی نکته‌ای که در مورد شرلوک هلمز، هرکول پوارو، یا جسیکا فلچر شاهد بوده‌ایم. در واقع مخاطب هنگام شناسایی توانایی عقلانی این شخصیت‌ها نه تنها هوش و قوه‌ی ادراک را ارزشی ذاتی می‌پندارد و بزرگ می‌دارد، بلکه از همخوانی فرضی میان قوای ذهنی قهرمان و قوای خود به گونه‌ای خودشیفته‌وار ارضا می‌شود.

لذات درک موقعیت و کشف، تا حدی به روایت وابسته‌اند.

اما ما از دیدن و شنیدن نیز لذت می‌بریم، چراکه تصاویر و صداها ما را مجذوب خود می‌سازند و از ابزارهای اولیه‌ای هستند که ما با واسطه‌ی آن‌ها موقعیت خود در دنیای روایت را درک می‌کنیم. فیلم پنجره‌ی عقبی به محک و معیار بحث‌های مربوط به تماشاگران سینما تبدیل شده است، و این امر تا حدی معلول این نکته است که بنابر ادعای بسیاری از ناقدان، موقعیتِ روایی این فیلم، همچون آینه‌ای موقعیت تماشاگر سینما را باز می‌تاباند. قهرمان فیلم، ل. ب.

### ما از دیدن و شنیدن نیز لذت می‌بریم، چرا که تصاویر و صداها ما را مجذوب خود می‌سازند و از ابزارهای اولیه‌ای هستند که ما با واسطه‌ی آن‌ها موقعیت خود در دنیای روایت را درک می‌کنیم

جفریز یاجف، خود یک تماشاگر و چشم‌چران است که از پنجره‌خانه‌ی همسایه‌هایش را دید می‌زند و ظاهراً شاهد یک قتل است. در واقع در بخش اعظم نظریه‌ی فیلم معاصر، امر بدیهی فرض شده است که لذت نگاه کردن که اساساً به عنوان لذتی چشم‌چرانانه تعریف شده، مهم‌ترین انگیزه‌ی تماشاگران سینماست.

ممکن است چشم‌چرانی یکی از لذاتی باشد که تماشاگر کسب می‌کند، اما نه ویژگی نگاه کردن به طور کلی به شمار می‌رود و نه از لذات حاصل از تصویر و صدا. گرچه برخی از لذات فیلم زائیده‌ی لذت جنسی نهفته در نگاه کردن است، توصیف تماشاگری (spectatorship) به عنوان امری اساساً چشم‌چرانانه چیزی نیست جز ساده کردن امر پیچیده‌ی فیلم دیدن. چشم‌چرانی مستلزم دو ویژگی است که آن را به موقعیت‌های خاص در فیلم‌های خاص محدود می‌کنند: ۱. فرد چشم‌چران از مشاهده‌ی دیگران به ارضا می‌رسد؛ ۲. فرد چشم‌چران از نقطه‌نظری برتر و پنهان بی‌آن‌که دیده شود، دیگران را مشاهده می‌کند.

در مورد ویژگی اول باید گفت که دیدن فعالیت جسمی دیگران به طور فزاینده به یکی از مهم‌ترین بخش‌های

فیلم‌های معاصر تبدیل شده است و مطمئناً اکنون منبع یکی از لذات تماشاگری به شمار می‌رود. با این حال لذت دیدن و شنیدن فقط صبغی جنسی ندارد، و هم‌چون خود دنیای تصاویر و صداها متنوع و چندلایه است. برای مثال، ما از دیدن چیزهای زیبا، صحنه‌های ناس آشنا، یا شخصیت‌های جذاب لذت می‌بریم. از سوی دیگر ما از به‌کارگیری حواس خود به منزله‌ی ابزار درک موقعیت و کشف نیز لذت می‌بریم. حواس ابزار اولیه‌ی ما برای جمع‌آوری اطلاعات درباره‌ی محیط پیرامونمان است، و استفاده از این حواس در محیط‌های ناس آشنا فیلم‌ها نیز ارضاکننده است. در این مورد، حاشیه‌ی صوتی فیلم پنجره‌ی عقبی نمونه‌ی قابل‌ذکری است؛ در این فیلم، ترکیب پیچیده و ظریف صداها محیط (تکه‌هایی از گفت‌وگوی غریبه‌ها و موسیقی ضعیفی که در هوا موج می‌زند) ما را با حال و هوای فیلم تطبیق می‌دهد و حس زمان و مکان را به گونه‌ای شگفت‌انگیز منتقل می‌کند.

ما هم‌چنین از «کشف» اطلاعات سمعی و بصری لذت می‌بریم. مثلاً اهمیت حلقه‌ی ازدواج را در این فیلم در نظر بگیرید! جف به رغم خواسته‌ی لیزا (گریس کلی)، در برابر ازدواج مقاومت می‌کند. لیزا پس از ورود به آپارتمان توروالد حلقه‌ی ازدواج همسر او را پیدا می‌کند و به این ترتیب احتمال به قتل رسیدن زن تقویت می‌شود. لیزا حلقه را به انگشت می‌کند و در حالی که پشتش به جف است آن را به او که کل موقعیت را با دوربین زیر نظر دارد نشان می‌دهد. طنز حلقه و مدلول آن (ازدواج) به واسطه‌ی ابزاری بصری با ظرافت منتقل می‌شود. در این‌جا لذتی که تماشاگر می‌برد نه فقط از شناسایی اهمیت مضمونی حلقه، بلکه از «کشف» بصری آن معنا و اهمیت ناشی می‌شود.

برای این‌که فیلم دیدن را اساساً چشم‌چرانانه بدانیم، این را نیز باید ثابت کنیم که موقعیت تماشاگر در واقع همتای نقطه‌ی دید پنهانی چشم‌چران است. از این دیدگاه برخی از لذات بصری فیلم پنجره‌ی عقبی بی‌شک چشم‌چرانانه است، چراکه جف زاغ همسایه‌های از همه‌جا بی‌خبر را چوب می‌زند و ما هم به واسطه‌ی نمای نقطه‌ی دید «همه چیز را از

دریچه‌ی چشمان او می‌بینیم». اما در این فیلم تنها به این دلیل می‌توانیم تماشاگر را چشم‌چران بدانیم که قهرمان آن که ما با او پیوندی ادراکی داریم به فعالیت چشم‌چرانانه دست می‌زند. بسیاری از موقعیت‌های تماشایی فیلم چنین نیستند و اشاراتِ تلویحیِ خطر یا بی‌آبرویی را دربرندارند. برخلاف فضولی‌های پنهانی جف، فیلم دیدنِ فعالیتِ همگانی و پذیرفته شده است که پنهان از چشم دیگران انجام نمی‌شود. در پنجره‌ی عقبی، ما از دیدگاهی چشم‌چرانانه شاهد موقعیت‌ها هستیم، اما در بسیاری از فیلم‌ها قهرمان آشکارا و بی‌پرده و آزادانه نگاه می‌کند. توصیف بیننده‌ی فیلم به عنوان چشم‌چران یا فیلم دیدن به عنوان عملی ذاتاً چشم‌چرانانه تحریفی بیش نیست. گرچه چشم‌چرانی منبع یکی از لذات فیلم دیدن است، ولی ویژگی بنیادی و منحصر به فرد آن به شمار نمی‌رود.

به بحث اصلی باز می‌گردیم. در مقابل فیلم معمایی که به واسطه‌ی جست‌وجو برای راه‌حل جنایت توجه ما را جلب می‌کند، دیگر ژانرها هم چون ژانر فیلم‌های علمی-خیالی به لذات درک موقعیت و کشف محیط‌های غریب و موجودات بیگانه وابسته‌اند. دنیا‌های بیگانه و خیالی، دنیای خود ما در آینده، موجودات غریب، یا دایناسورها، همگی کنجکاو‌ی تماشاگر را برمی‌انگیزد. با این حال لذات درک موقعیت و کشف علاقه‌ی ما را علاوه بر محیط‌های ناآشنا به شخصیت‌ها نیز جلب می‌کنند، چراکه ما خود را نه فقط با محیط فیزیکی، بلکه با جامعه نیز انطباق می‌دهیم. بنابراین اشتباه است اگر تصور کنیم مثلاً ملودرام‌های خانوادگی زیاد به لذات شناخت بستگی ندارند. ژانرهای مختلف به شیوه‌های گوناگون عوامل درک موقعیت و کشف را به کار می‌گیرند تا توجه تماشاگر را جلب کنند.

### تجربه‌ی درونی

سینما بیش از باقی هنرها و به واسطه‌ی پرده‌ی واید اسکرین و صدای سیراند مستقیماً دو حس بینایی و شنوایی ما را به کار می‌گیرد. نه تلویزیون و نه هیچ رسانه‌ی دیگر از لحاظ اراییه‌ی یک تجربه‌ی حسی مجاب‌کننده با سینما

برابری نمی‌کنند. پذیرش این امر الزاماً به معنای برتری سینما نیست؛ تجربیاتِ درونی متکی بر تحریک حسی از نظر جامعه‌ی ناقدان ارزش زیادی ندارند.

## در مقابل فیلم معمایی که به واسطه‌ی جست‌وجو برای راه‌حل جنایت توجه ما را جلب می‌کند، دیگر ژانرها هم چون ژانر فیلم‌های علمی-خیالی به لذات درک موقعیت و کشف محیط‌های غریب و موجودات بیگانه وابسته‌اند

تعقیب و گریز، پرش، مبارزه، سقوط، سفر با سرعت زیاد، انفجار، خشونت، برهنگی و چشم‌چرانی، نمایش‌های خیره‌کننده، شوک و شگفتی؛ این‌ها موضوعاتِ برخی از محبوب‌ترین فیلم‌های این زمانه‌اند. پارک ژوراسیک (۱۹۹۳) داستان محکم و مجاب‌کننده‌ای ندارد، اما همین فیلم لقب پرفروش‌ترین فیلم تاریخ سینما را از آن خود ساخت، چراکه تماشاگران نه فقط می‌خواستند تصویری واقع‌گرایانه از دایناسورهایی چون تیرانوسوروس رکس ببینند، بلکه دوست داشتند تعقیب شدن توسط یکی از آن‌ها را نیز تجربه کنند. نه تلویزیون و نه ادبیات، نمی‌توانند از لحاظ اراییه‌ی تجربه‌ای حسی بر پرده‌ی بزرگ بنا پارک ژوراسیک برابری کنند.

اما تجربیاتِ درونی را می‌توان با ظرافت اراییه کرد و لزوماً در تقابل با لذات شناخت و همدلی نیستند. برخلاف پارک ژوراسیک، فیلم پنجره‌ی عقبی تأثیراتِ درونی را با امساک به کار می‌گیرد، و با توجه به فضای محدود فیلم، این امر باعث شگفتی نیست: کنش فیلم یا در آپارتمان جف رخ می‌دهد و یا در آن‌چه او از پنجره‌ی آپارتمانش می‌بیند. دو نمونه از این کنش‌ها عبارت‌اند از وقتی که جف از چرت بیدار می‌شود و لیزا را می‌بیند که می‌بوسدش، و صحنه‌ی مهیجی که در آن توروالد لیزا را در آپارتمانش گیر می‌اندازد. نقطه‌ی اوج هر فیلم غالباً اوج تجربه‌ی درونی آن است. در پنجره‌ی عقبی، پس از آن‌که توروالد درمی‌یابد جف زاغش را چوب می‌زند

به نقطه‌ی اوج می‌رسیم. جف پس از این‌که قاتل وارد آپارتمانش می‌شود، با چند بار زدن فلاش دوربینش مانع او می‌شود، و توروالد هم در پاسخ او را از پنجره بیرون می‌اندازد.

## سینما بیش از باقی هنرها و به واسطه‌ی پرده‌ی واید اسکرین و صدای سیراند مستقیماً دو حس بینایی و شنوایی ما را به کار می‌گیرد

درگیری عاطفی ما در این نقاط از فیلم، تا حدی به علاقه‌ی ما به جف و لیزا بستگی دارد. اما تجربه‌ی درونی غالباً به همدلی با شخصیت بستگی ندارد. درواقع تجربه‌ی درونی، واکنشی است به کیفیات صوری (فرمال) و رخدادهای فیلم، بدون توجه به علاقه‌ی ما به شخصیت‌ها. خود هیچکاک نیز تشخیص داده بود که واکنش ما به موقعیت‌ها تا حدی مستقل از همدات‌پنداری است. او مثال آدم فضولی را می‌آورد که وارد اتاق یک غریبه می‌شود و کشوهایش را می‌گردد. وقتی تماشاگر صاحب اتاق را می‌بیند که به در نزدیک می‌شود، دچار دلهره و هیجان می‌شود و می‌خواهد به آن «آدم فضول» هشدار دهد. هیچکاک می‌گوید: «حتی اگر آن آدم فضول، شخصیتی دوست داشتنی نباشد، باز هم تماشاگر نگرانش خواهد شد.»

ماگه‌گاه میان احساسات و عواطف «والا» (ترکیب پیچیده‌ی موقعیت‌های زودگذر، ارزیابی شناختی، واکنش‌های فیزیولوژیکی، و احساسات آگاهانه) و تأثیرپذیری‌های ساده، مثل «واکنش ناگهانی» وقتی کسی در گوشتان جیغ می‌زند، تمایز قایل می‌شویم. تأثیرپذیری‌هایی چون واکنش ناگهانی در انتهای طیف تجربیات درونی قرار دارند. برای مثال، آن تکان و وحشت و انزجاری که هنگام بیرون زدن بیگانه از شکم یکی از کارکنان سفینه در فیلم *بیگانه* (۱۹۷۹) به طور ناخودآگاه به من دست می‌دهد یک تجربه‌ی درونی است. اما تجربه‌ی درونی هم‌چنین می‌تواند پیچیده‌تر، آگاهانه‌تر و منکی بر ارزیابی ظریف و متغیر موقعیت روایی

باشد.

فنون سینمایی در شکل دادن به اثرات درونی حسی یا عاطفی نقشی اساسی دارند. سرگی ایزنشتاین «مونتاز جذابیت‌ها» را ابزار تولید اثرات حسی در تماشاگران دانسته است. برای مثال، سکانس پلکان آدسا از فیلم *رزمناو بوتمکین* (۱۹۲۵) به واسطه‌ی مونتاز حرکت‌ها، ترکیب‌بندی‌های گرافیکی، و ریتم‌های متضاد، اثراتی درونی خلق می‌کند. هیچکاک بر کاربرد فنون سینمایی برای خلق احساسات مناسب تأکید و اصرار داشت. برای مثال، او در فیلم *پرنده‌گان* از «کامیون عاطفی» در صحنه‌ای که مادر (جسیکاتندی) جسد کشاورز را پیدا می‌کند، سخن می‌گوید. پس از این‌که مادر از خانه فرار می‌کند، هیچکاک صدای پای او را هنگام رفتن به سوی کامیون و صدای کامیون را هنگام استارت زدن، بزرگ و مبالغه‌آمیز جلوه می‌دهد (تا اضطراب و تشویش او را منتقل کند).

نوتل برچ از «ساختارهای تهاجم» می‌نویسد، ساختارهایی که در آن‌ها فیلم‌ساز به واسطه‌ی ابزار بصری، باعث هول و تکان تماشاگر می‌شود و یا پرخاشگرانه به او «حمله» می‌برد. برچ تلویحاً می‌پذیرد که ماهیت تأثیرپذیری به «تمرکز» ذهنی تماشاگر بر انتظارات و فرضیاتی وابسته است که خود فیلم ایجاد می‌کند. یکی از نمونه‌های بارز ساختارهای تهاجم، سکانس قتل زبردوش در فیلم *روح* (۱۹۶۰) است که در آن هیچکاک هر کاری از دستش برمی‌آید می‌کند تا کیفیت تکان‌دهنده‌ی این صحنه را افزایش دهد. ماریون کرین (جنت لی) مقدار زیادی پول دزدیده است، اما پس از گفت‌وگو با نورمن بیتس (آنتونی پرکینز) در مثل، او تصمیم می‌گیرد صبح روز بعد پول را پس بدهد. درست در زمانی که او خود را تسلیم لذت پاکیزگی و طهارت حقیقی و مجازی زبردوش آب گرم می‌کند و تماشاگر از فکر این‌که تصمیم ماریون به مسأله خاتمه می‌دهد نفس راحتی می‌کشد، آن قتل وحشیانه رخ می‌دهد. در این صحنه هم تماشاگران از لحاظ شناختی برای این هول و تکان آماده شده‌اند، و هم تدوین سریع هیچکاک و موسیقی دلهره‌آور برناردو هرمن به وحشت درونی مورد

### همدلی و همذات‌پنداری با شخصیت‌ها

پیش‌تر از نظر هیچکاک یاد کردم مبنی بر این‌که حتی اگر شخصیت‌ها هم دوست‌داشتنی نباشند باز تماشاگران برخی از موقعیت‌های روایی را دلهره‌آور و پراضطراب می‌یابند. او با اشاره به رفتن لیزا به آپارتمان توروالد می‌افزاید: «وقتی شخصیتی مثل گریس کیلی در پنجره‌ی عقبی جذاب باشد، احساسات و عواطف تماشاگر بیش‌تر برانگیخته می‌شود.» طرفداری شدید تماشاگر از شخصیت‌ها برای لذت بردن تماشاگر از تماشای فیلم لازم و ضروری نیست؛ در واقع بعضی از ژانرها، مثل فیلم‌های ترسناک و اکشن و پرحادثه، همدلی تماشاگر را به حداقل می‌کاهند. با این حال همدلی با شخصیت‌ها یکی از ابزارهای اولیه‌ی فیلم‌ها برای برانگیختن واکنش عاطفی تماشاگر است. همدلی هم‌چنین گستره‌ای اخلاقی را در برابر بیننده می‌گشاید و ابزار ارزیابی موقعیت‌ها بر اساس اشارات ضمنی‌شان به شخصیت‌های محبوب تماشاگر است. ما گهگاه از واکنش منفی خود به شخصیت‌های مخالف یا ضدقهرمان نیز کسب لذت می‌کنیم. این، متضاد همدلی، یعنی بی‌زاری و تمایل به انتقام است که فیلم‌هایی چون مجموعه‌ی *آرزوی مرگ* چارلز برانسن (۱۹۷۴ - ۱۹۸۷) را هیجان‌انگیز می‌سازد.

برخی تماشاگران، بازیگران را با شخصیت‌ها اشتباه می‌گیرند و یا چنان از زندگی عاطفی شخصیت‌ها صحبت می‌کنند که گویی این زندگی مستقل از متن نیز وجود دارد. با این حال جدای از این خلط مبحث‌ها، واکنش عاطفی به شخصیت‌ها سؤال‌برانگیزتر از علاقه‌مند شدن به پاسخ یک معما در فیلم‌های معمایی نیست. به بیان دیگر، واکنش نشان دادن به شخصیت‌های فیلم و باقی عناصر آن اصلاً عجیب نیست. مسأله‌ی واکنش عاطفی ما به داستان‌ها بیش از آن دشوار و پیچیده است که بتوان در این‌جا به آن پاسخ گفت. بنا به گفته‌ی روان‌شناسان قومی و برخی از پژوهشگران، وقتی ما با شخصیتی همذات‌پنداری می‌کنیم، دقیقاً احساس و تجربه‌ی او را از سر می‌گذرانیم. اما اگر این نکته درست بود،

توضیح و توجیه لذت بردن ما از تجربه‌ی فیلم دیدن دشوار می‌شد. تصور کنید دقیقاً احساس ملانی دانیلز (تیپی هُدرن) را داشتیم وقتی که در فیلم *پرنده‌گان* (۱۹۶۳) مورد حمله‌ی پرنده‌ها واقع می‌شود، یا تجربه‌ی جو مکینا (دوریس دی) را وقتی که در فیلم *مردی که زیاد می‌دانت* (۱۹۵۶) پسرش را می‌دزدند، پشت سر می‌گذاشتیم. البته جو اصلاً نمی‌داند که پسرش در پایان رهایی خواهد یافت. اگر تجربه‌ی ما دقیقاً معادل درد و رنج و هراس او باشد، آن‌گاه این تجربه واقعاً نامطبوع خواهد بود و ارزش دنبال کردن را نخواهد داشت. تماشاگران از آن‌جا می‌توانند هم با جو همدلی کنند و هم از تجربه‌ی دیدن این فیلم لذت ببرند که در عین همدلی و همذات‌پنداری آگاه‌اند که شاهد یک داستان خیالی‌اند. شناخت ضمنی ما از قواعد فیلم‌های جریان غالب، از جمله پایان خوش احتمالی، ما را مطمئن می‌سازد که همدلیمان بیهوده نیست و بالاخره نتیجه خواهد داد.

هنگام همذات‌پنداری با یک شخصیت، ممکن است تجربه‌ای شبیه تجربه‌ی او داشته باشیم، اما تجربه‌ی ما همیشه ملایم‌تر است و ما هرگز از یاد نمی‌بریم که داریم فیلم می‌بینیم. کریستین متز از «همذات‌پنداری دوگانه» سخن گفته است، یعنی تماشاگران از یک سو با شخصیت‌ها همذات‌پنداری می‌کنند و از سوی دیگر با خود نمایش و با خودشان «در حال تماشا».

به گمان من، همذات‌پنداری دوگانه مشکلی را حل نمی‌کند. ما ممکن است با قهرمانان فیلم همذات‌پنداری کنیم، اما آیا با خودمان نیز همذات‌پنداری و همدلی می‌کنیم؟ البته ما خودمان هستیم و فیلم‌ها را از دیدگاه خودمان می‌بینیم، اما آیا این کار همان معنای همذات‌پنداری با شخصیت‌ها را دارد؟ هوگو مانستربرگ در سال ۱۹۱۶ شرحی واضح‌تر از موقعیت فیلم دیدن ارائه کرده است. او می‌نویسد تماشاگران علاوه بر همذات‌پنداری با شخصیت‌ها «از نظر زندگی عاطفی مستقل خود» نیز به فیلم‌ها واکنش نشان می‌دهند. گرچه تماشاگران مجذوب فیلم می‌شوند، به ندرت حضور خود در سالن سینما را فراموش می‌کنند. همدلی با شخصیت‌ها تا حدی واکنشی عاطفی است؛



می‌رسد؛ ما معمولاً بیش از همه با کسانی همدلی می‌کنیم که آشنا و مورد علاقه‌ی ما هستند. هیچکاک همیشه تأکید داشت که ستارگان بزرگ و معروف در فیلم‌هایش بازی کنند، چون مردم آن‌ها را می‌شناسند. به گفته‌ی هیچکاک، وقتی نقش قهرمان فیلم را ستاره‌ای درجه دوم بازی می‌کند، «کل فیلم صدمه می‌بیند... چراکه تماشاگران به سرنوشت شخصیتی که نقشش را فردی ناآشنا بازی می‌کند علاقه‌ی زیادی ندارند.» هیچکاک معتقد است که همدلی کلید واکنش قوی تماشاگر است، چراکه تماشاگر را از لحاظ عاطفی درگیر موقعیت روایی می‌کند.

مسئله‌ی تفاوت تماشاگران نیز بیش از همه در تقابل با مسئله‌ی واکنش عاطفی و از روی همدلی خودنمایی می‌کند. ما به شیوه‌های گوناگون می‌توانیم میان تماشاگران تمایز قایل شویم که از این میان در حال حاضر اختلاف جنسی بیش از همه مورد توجه پژوهشگران سینماست.

عواطف انسانی پدیده‌ی پیچیده‌ای است که از آمیزه‌ی موقعیتی عینی، ارزیابی آن موقعیت، اهداف و انگیزه‌ها، تمایلات فیزیولوژیکی و عاطفی، و گرایش به سوی واکنش نشان دادن به وجود می‌آید. ویژگی تعیین‌کننده‌ی نظریه‌ی شناخت این ادعاست که ماهیت عاطفه‌ای خاص تا حد زیادی بستگی به ارزیابی فرد از موقعیت دارد.

همدات‌پنداری با شخصیت‌ها تا حدی به ارزیابی تماشاگر از موقعیت آن‌ها بستگی دارد. ولی این امر از سوی دیگر به ظرفیت و توانایی انسان برای همدلی و واکنش عاطفی به موقعیت دیگران نیز متکی است. اما همدلی بر خلاف ترحم و دلسوزی احساس و عاطفه نیست، بلکه توانایی یا گرایشی به نشان دادن واکنش عاطفی به موقعیت دیگران است (که می‌تواند احساسات گوناگونی هم‌چون شادی، ترس، عصبانیت، رقت، تنفر و غیره را در ما برانگیزد). در این‌جا روان‌شناسی قومی هیچکاک درباره‌ی همدلی صحیح به نظر



نظریه‌ی ابزار بر این اساس تماشاگران را طبقه‌بندی نکرده است. لورا مالوی پیشنهاد کرد که لذت باید بر اساس جنسیت طبقه‌بندی شود و با این پیشنهاد نظریه‌ی ابزار را زیر سؤال برد. با این حال او وقتی که لذت سینمایی را در منبعی یگانه یافت، یکی از اصول بنیادی نظریه‌ی ابزار را معتبر دانست. او اظهار داشت که لذات حاصل از جریان غالب سینما بر اصل چشم‌چرانی و زوال نمادین اختگی استوارند و بنابراین لذاتی مردانه‌اند.

انگیزه‌ی این ادعا را به آسانی می‌توان یافت. این‌که سینمای کلاسیک هالیوود غالباً تماشاگران مرد را در نظر داشته است نادرست به نظر نمی‌آید. بار دیگر پنجره‌ی عقبی را در نظر بگیرید! ظاهراً بخش اعظم فیلم برای ذهنیتی مردانه طراحی شده است. صدا البته قهرمان فیلم مرد است، و تا وقتی که تماشاگر با او همذات‌پنداری می‌کند، پنجره‌ی عقبی بیانگر رویا و خیالی مردانه است. هنگامی که جف دوشیزه تورو را در آپارتمانش و کسانی را که روی پشت‌بام حمام آفتاب می‌گیرند دید می‌زند، ما در کنار او می‌مانیم و با او پیوند می‌یابیم. از سوری دیگر از آن‌جا که شخصیت‌های زن شیفته‌ی جف هستند، باز هم این فیلم بیانگر رویایی مردانه است. درست است که لیزا در بخشی از سفر اکتشافی جف مشارکت می‌کند، اما او این کار را فقط برای این می‌کند که ارزشش را به جف ثابت کند. لیزا در طول فیلم حسابی به جف می‌رسد، پیشنهاد می‌کند برایش یک جاسیگاری نقره‌ای و یک دست لباس ۱۱۰۰ دلاری بخرد، برای او عشوه می‌آید، غذا و شراب و شامپانی به آپارتمان او می‌فرستد و غیره.

با این حال این‌که فیلم پنجره‌ی عقبی هم فقط آرایه‌دهنده‌ی لذات مردانه است، ساده‌انگاری است. مطمئناً لذاتی که این فیلم به تماشاگران می‌دهد تا حدی و فقط تا حدی بر اساس جنسیت متمایز شده‌اند. مسأله این است که برخلاف تصور مالوی، زنان با شخصیت‌های مرد و مردان با شخصیت‌های زن همدلی می‌کنند. در واقع به نظر من بسیاری از تماشاگران لیزا را از جف شکاک و بدبین و سخت‌گیر دلنشین‌تر می‌یابند، و گرچه ما از لحاظ مکان و دیدگاه با جف در پیوند

هستیم، ولی این احتمال قوی هست که بیش‌تر طرفدار لیزا باشیم. جف چشم‌چرانی را که مسأله‌ی فیلم هست آغاز می‌کند، و باز هم جف در برابر عشق لیزا مقاومت می‌کند، چون او «بیش از حد خوب» است. در واقع با این‌که جف قهرمان فیلم است، ما با لیزا همدردی می‌کنیم.

نظریه‌ی شناختی - عاطفی، تفاوت‌ها و شباهت‌های تماشاگران را نیز لحاظ می‌کند. بسیاری بر این باورند که نظریه‌ی روانکاوانه به واسطه‌ی تأکیدش بر تمایل و عقده‌ی ادیپ، «قانون پدر»، و قدرت همیشگی «فالوس»، ذاتاً پدرسالارانه است. با این حال نظریه‌ی روانکاوانه دریافتن اختلافات فرهنگی و جنسی و توجه به تحولات اجتماعی، به پای روان‌شناسی شناختی - عاطفی نمی‌رسد. این نوع روان‌شناسی بر اهمیت شناخت در تمامی تجربیات بشری تأکید می‌کند، و برای مثال در مورد عواطف و احساسات نشان می‌دهد که طرح‌ها و اوضاع فرهنگی، چطور واکنش عاطفی را تعیین می‌کنند. پژوهش‌های جدید در زمینه‌ی روان‌شناسی همدلی و عاطفه تفاوت واکنش‌های عاطفی را بر اساس جنسیت و فرهنگ نشان داده‌اند. و این پژوهش‌ها بر تعیین انواع لذت یا توجه به اختلاف و تفاوت تماشاگران تأثیر مستقیم گذاشته است.

### ساختار روایی و تجربه

در فیلم‌های سینمایی، روایت متشکل از ساختار و سبک و تکنیک است که به تجربه‌ی کلی تماشاگر شکل می‌دهد. ساختار روایت، فرایندهای گذرای درک موقعیت و کشف، تجربه‌ی درونی و همدلی را تعیین می‌کند. برای مثال، در فیلم پنجره‌ی عقبی مشخص است که فعالیت ذهنی تماشاگران در روندی منظم و سازمان‌یافته هدایت می‌شود. تماشاگران پس از این‌که در مقدمه با زمان و مکان و شخصیت‌ها آشنا می‌شوند، شاهد قتل و مخفی کردن آن هستند، در فرایند طرح پرسش و کشف شرکت می‌کنند و بالاخره فرضیه‌شان تأیید می‌شود. تجربیات درونی فیلم نیز به همین ترتیب ساختاری زمانی دارند، و همان‌طور

که در پنجره‌ی عقبی نیز می‌بینیم، رفته‌رفته شدت می‌یابد تا این‌که در پایان قهرمان فیلم مجبور می‌شود برای زنده ماندن در کشمکش و درگیری فیزیکی شرکت کند.

## در زندگی روزمره، تجربیات درونی غالباً نامطبوع‌اند و همدلی در اغلب اوقات به درد و رنج می‌انجامد؛ در واقع همدلی به معنای شریک شدن در نومییدی‌ها و ناخوشی‌های دیگران است

در زندگی روزمره، تجربیات درونی غالباً نامطبوع‌اند و همدلی در اغلب اوقات به درد و رنج می‌انجامد؛ در واقع همدلی به معنای شریک شدن در نومییدی‌ها و ناخوشی‌های دیگران است. اما در سینمای کلاسیک هالیوود، قاعده‌ی پایان خوش باعث می‌شود همدلی به نتیجه‌ی دلخواه قهرمان فیلم منتهی شود و درگیری عاطفی ما نتایج روانی لذت‌بخشی دربرداشته باشد.

حتی پایان‌هایی که نتیجه‌ی دلخواه قهرمان را دربردارند معمولاً به شکلی تماشاگر را از لحاظ عقلانی، اخلاقی یا عاطفی ارضا می‌کنند. برای مثال، در پایان فیلم شاهد (۱۹۸۵)، جان بوک (هریسن فورد)، پلیس فاسد نیویورک را شکست می‌دهد، اما مجبور می‌شود ریچل (کلی مک جیلیس)، یعنی زنی را که عاشقش شده است، ترک کند. گرچه این پایان دوگانه است، ولی فیلم تلویحاً اشاره می‌کند که بوک تجلی فساد یا هبوط شر است که جامعه‌ی آرمانی زن را لکه‌دار خواهد ساخت. عشاق مجبورند از هم جدا شوند، اما تماشاگر این احساس خوب و دلنشین را دارد که آن بهشت عدن روستایی حفظ شده است. در هر نوع فیلم، همدلی تماشاگر با شخصیت‌ها (اگر اصلاً همدلی در کار باشد) معمولاً به صورتی جبران می‌شود. ساختار روایی فیلم‌ها پیش از هر چیز برای ایجاد تجربیات عاطفی، درونی، و شناختی طراحی شده است.

## درک و نقد انعکاسی

تا این جا گفته‌ام که لذات فیلم را می‌توان در مقوله‌های درک موقعیت و کشف، تجربه‌ی درونی، و همدلی یا شخصیت‌ها جست که همگی در چارچوب روایت سازماندهی می‌شوند و بیانگر لذاتی درون‌متنی هستند. هالیوود همواره آرمان‌جذابیت و فریفتگی تماشاگران را دنبال کرده است. بنا به نظر بسیاری از فیلم‌سازان، هدف تکنیک سینما انتقال اطلاعات روایی و مجذوب ساختن تماشاگر به داستان است؛ و هر تکنیکی که نظر تماشاگر را به سوی خود و به فراتر از داستان جلب کند، این قاعده‌ی بنیادی را زیر پا گذاشته است. با این حال با محبوبیت روزافزون آثار انعکاسی در سینما و تلویزیون، این قاعده بیش از پیش کنار گذاشته می‌شود؛ و در این حالت از لذات بینامتنی نیز بهره‌مند می‌شویم.

توجه طنزآمیز و انعکاسی به فیلم‌های به اصطلاح «بد» از آن نوع توهمی که گهگاه تصور می‌شود ویژگی تجربه‌ی تماشاگر است چشم می‌پوشد. فیلم *ادوود* (۱۹۹۴)، اثری در بزرگداشت مردی که فیلم‌های نقشه‌ی ۹ از فضا (۱۹۵۹) و گلن یا گلندا (۱۹۵۳) را ساخت، بیانگر آن فاصله‌گذاری و فاصله‌ی طنزآمیزی است که هنگام دیدن برخی از فیلم‌ها رعایت می‌کنیم. هیچکاک در تبلیغ برای خود بسیار موفق بود و کارگردانی بسیار بازیگوش و شوخ به شمار می‌رفت. بخشی از تماشای آثار او همواره تحت تأثیر حضور قوی و پررنگش در مقام مؤلف است. حضور شخص او در اغلب فیلم‌هایش، بارزترین تجلی این امر است. او میزان مشارکت تماشاگر در این بازی را با حضور در «آغاز» فیلم‌های خود تعیین می‌کند تا تماشاگر بتواند پس از آن بیش‌تر به خود داستان بپردازد.

پیش‌تر گفتم که تجربه‌ی عاطفی و خاص موجود در فیلم‌ها به آگاهی درونی تماشاگر به این نکته بستگی دارد که فیلم دیدن عملی قراردادی است و آن‌چه به روی پرده می‌گذرد داستانی بیش نیست. به تدرت پیش می‌آید که فیلم دیدن آن‌قدر جذاب و فریبنده باشد که هنگام تماشای فیلم درگیر افکار آگاهانه و «خارج از متن» نباشیم. آیا این فعالیت ذهنی خارج از متن، چه در حال فیلم دیدن باشیم و چه نباشیم،

جزء لذات فیلم دیدن نیست؟ به گمان من، فیلم دیدن انعکاسی، برای بخش اعظم تماشاگران کاری معمول و آشناست. لذتی که از فیلم می‌بریم غالباً می‌تواند غیرمستقیم، و به صورت پاسخی ثانوی به واکنش‌های اولیه ما باشد.

این امر تا اندازه‌ای برای تماشاگرانی صادق است که به دلیل افزایش تعداد کلاس‌های سینما در دبیرستان‌ها و دانشگاه‌ها فرهیخته‌تر و باتجربه‌تر هستند و دست‌کم اطلاعاتی درباره‌ی فیلم و فیلم‌سازی دارند. اما داشتن این اطلاعات شرط لازم درک لذات انعکاسی نیست. حال که دیگر تماشاگر را کاملاً منفعل و در معرض توهمی تمام‌عیار نمی‌دانیم، باید بپذیریم که او از لذات انعکاسی نیز به اندازه‌ی باقی لذت بهره‌مند می‌شود.

### لذات چندگانه‌ی تماشاگر

آیا می‌توانیم یک منبع اصلی یا ماهیت واحد برای لذت خود از فیلم دیدن بیابیم؟ نظریات روانکاوانه معمولاً لذات روایت را با آرزوهای سرکوفته و تمایلات ناخودآگاه مرتبط می‌دانند؛ برای مثال، ادعا می‌شود که سناریوی ادیپ در کانون تمامی روایات نهفته است. نظریه‌پردازان پیروی روانکاوی جذابیت خاص فیلم را در نگاه کردن می‌دانند که نوعی چشم‌چرانی یا تماشا‌بارگی (scopophilia) به شمار می‌رود. در مقابل روانکاوی، روان‌شناسی تکاملی قرار می‌گیرد که ادعا می‌کند انسان‌ها اساساً نیازمند بازتولید ژن‌هایشان هستند؛ بنابراین اغلب رفتارهای انسان به انگیزه‌ی انطباق و سازش‌پذیری صورت می‌گیرد که در واقع ابزار بقا و تولیدمثل است. از این لحاظ فیلم دیدن به واسطه‌ی یاری‌اش به انسان برای انطباق جذابیت و لذت دارد.

از سوی دیگر برخی بر این باورند که فیلم دیدن شکلی از بازی و ابزار افزایش سائق و خلق رنگ و هیجان در زندگی ماست و لزوماً از لحاظ روان‌شناسی یا انطباق دارای اهمیت نیست. البته بازی گهگاه کارکرد انطباقی دارد. نظریات انگیزه‌های واپس‌رانده شده، انطباق و

سازش‌پذیری و بازی، همگی جذابیت خاص خود را دارند. اما شق دیگری را در نظر بگیرید. برخلاف این نظریات بزرگ و مهم، ممکن است لذات تماشاگری ماهیت غایی نداشته باشد. لذات سینما ممکن است چندگانه و بر اساس فیلم، ژانر، بیننده، و بافت فرهنگی و تاریخی پراکنده و متفاوت باشد. برخلاف نظریه‌ی ابزار که انگیزه‌ی اصلی برای دیدن فیلم‌های جریان غالب را لذتی یگانه و یکپارچه می‌داند، این شق وجود لذتی بنیادی، حتی در مورد فیلم‌های کلاسیک، را زیر سؤال می‌برد؛ و در عوض شرحی پدیدارشناختی از انواع مختلف لذات فیلم ارائه می‌کند.

### برای بررسی واکنش‌های خاصی که فیلم‌ها برمی‌انگیزند باید این تصور را که فیلم‌های کلاسیک تأثیری یگانه بر تماشاگران می‌گذرانند کنار بگذاریم

نظریه‌ی شناختی - عاطفی از لذت خاص فیلم‌های منفرد (کلاسیک و غیرکلاسیک) شرحی خاص‌تر و محدودتر ارائه می‌کند. ابزار اجرا و انتقال درک موقعیت و کشف، تجربه‌ی درونی، همدلی و درک انعکاسی در فیلم‌ها و ژانرهای مختلف متغیر است. برای مثال، می‌توانیم بگوییم که ژانر معمایی بر درک موقعیت و کشف، ژانر حادثه‌ای بر تجربیات درونی، ملودرام بر همدلی، و کمدی بر درک انعکاسی متکی است. اما واضح است که هیچ ژانری یک نوع لذت را بر نوع دیگر ترجیح نمی‌دهد. به علاوه گرچه فیلم‌های کلاسیک خصوصیات مشترک دارند، هر فیلم آمیزه‌ی پیچیده‌ای از لذات را ارائه می‌کند که تماشاگر را به نوع خاص و متفاوتی از تجربه می‌رساند.

برای بررسی واکنش‌های خاصی که فیلم‌ها برمی‌انگیزند باید این تصور را که فیلم‌های کلاسیک تأثیری یگانه بر تماشاگران می‌گذرانند کنار بگذاریم. این نکته به معنای انکار این نیست که سینمای کلاسیک هالیوود نهادی با ویژگی‌های عام و کلی است؛ حتی ممکن است این ویژگی‌ها اثرات ایدئولوژیکی هم بر تماشاگران داشته باشند. اما از

سوی دیگر هالیوود نهادی است که زیر ضربات تناقض‌های ایدئولوژیکی، ناهمگونی‌های ظاهری، و اختلافات موجود در محدوده‌ی وسیع یک شکل یا قالب خرد و پراکنده شده است. هالیوود نهاد هست، اما یکسان و متجانس نیست. در گستره‌ی وسیع «سینمای کلاسیک»، بهتر است به گرایش‌ها و احتمالات پردازیم تا به قطعیات و ماهیت‌ها.

نظریه‌ی ابزار ریشه در آثار برشت دارد؛ این نظریه دیدن فیلم‌های جریان غالب را واپس‌گرایانه و آسیب‌شناسانه می‌داند و معتقد است که چیزی جز فرو رفتن در ورطه‌ی توهم‌گرایی و انقیاد ایدئولوژیکی نیست. برخلاف، شرحی که در این جا آمده تصویری ملایم‌تر از فیلم‌های جریان غالب ارایه می‌دهد، اما باز هم باید به یاد داشت که این لذات همیشه و بدون استثنا ملایم و بی‌خطر نیستند. این که برخی از لذات سینما از آسیب‌شناسی روانی یا اجتماعی ریشه می‌گیرند بر همه آشکار و مُبرهن است. برای مثال، لذتی را که برخی از نمایش خشونت نسبت به زنان می‌برند، غیر از این چگونه می‌توان توضیح داد؟ اما نظریه‌ی ابزار آن قدر کلی بود که ظاهراً خود لذت بردن تماشاگر را مسأله‌ای ایدئولوژیکی می‌دانست، نه برخی از تجلیات بی‌شمار آن‌را. هنگام پرداختن به لذت بردن تماشاگر باید متنوع و گوناگونی آن را نیز در نظر بگیریم. لذات سینما بی‌شمارند، پس اثرات روانی، فرهنگی، و ایدئولوژیکی آن‌ها هم باید چنین باشد.



منبع: Internet

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی  
پرتال جامع علوم انسانی