

## رسانه سینما پیوستاری سیال و دوگانه‌باور

پیام‌زین‌العابدینی\*

دکتری پژوهش هنر، گروه مطالعات عالی هنر، دانشکده هنرهای تجسمی، دانشکده‌گان هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، تهران، ایران.

(تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۱/۰۲/۳۱، تاریخ پذیرش نهایی: ۱۴۰۱/۰۷/۳۰)



پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی  
رتال جامع علوم انسانی

### چکیده

سینما هنری است که شکل‌گیری، پیوستگی و پویایی‌اش وابسته به تماشاگری است که به‌طور مداوم با جامعه پیرامونش ارتباطی زنده و لحظه‌ای دارد. بیننده‌گانه در طلب غوطه‌ور شدن در خیال خود و گریز از واقعیت‌های اجتماعی و گناه برای درک و رؤیت امور واقعی ندیده به تماشای گونه‌های فیلم می‌نشیند. ارتباط دوطرفه سینما وابسته به تغییرات دائم محیطی است که تکنولوژی، ایدئولوژی و سواد رسانه‌ای بر آن تأثیرگذار است. از این‌روی سینما در گذر تاریخی تبدیل به رسانه‌ای پر از جهش و پویا شده است. این پژوهش با هدفی بنیادین صورت گرفته و مسئله اصلی آن امکان‌سنجی حضور و تعامل مخاطب در جهان سیال فیلمیک و سینماتیک سینما می‌باشد. روش تحقیق تحلیل محتوا و براساس جمع‌آوری اطلاعات از منابع کتابخانه‌ای و آرشیوهای صوتی و تصویری و مصاحبه می‌باشد. نتیجه حاصله نشان از آن دارد که تماشاگر متأثر از عواملی همچون هم‌ذات‌پنداری، باورپذیری و لذت که در هر دوره دارای ویژگی خاص و متأثر از بافت فرهنگی، اقتصادی، سیاسی و غیره می‌باشد، خواسته یا ناخواسته خود را در جهان فیلم قرار داده و سعی دارد حضورش را به روابطی تعاملی و آگاهانه‌تر تبدیل نماید.

### واژه‌های کلیدی

هم‌ذات‌پنداری، رسانه سینما، دوگانه‌باور، سینمای کلاسیک، سینمای مدرن، سینمای پُست‌مدرن.

## مقدمه

کشمکش ایجاد می‌کند. حضور تعاملی مخاطب در جریان فیلم مورد توجه خالقان فیلم بوده و در ساخت‌هایشان تأثیرگذار شده است. این نحوه تعاملی متفاوت در دوره‌های سینمایی باعث آرمان‌خواهی مستمر و تغییرات مداوم در این هنر شده و محیطی سیال در این رسانه پدیدار کرده است. محیط درونی و فیلمیک سینما وابسته به ساختار و سبک هنری فیلم است و محیط بیرونی و سینماتیک سینما وابسته به عواملی بینارشته‌ای است و هر دو پیوسته و متأثر از رابطه و تعامل یا تقابل هنر سینما، مخاطب و جامعه است. مسئله اصلی پژوهش حاضر امکان‌سنجی حضور و تعامل مخاطب در جهان سیال فیلمیک و سینماتیک سینما می‌باشد. در این راستا پاسخگویی به سؤالات زیر می‌تواند در جهت آشکارسازی مسئله پژوهش رهنمون‌ساز و راه‌گشا باشد.

۱. نحوه حضور تماشاگر در جریان فیلم در دوره‌های گوناگون تاریخ سینما چگونه است؟
۲. رابطه حضور و تعامل تماشاگر چگونه است و چه تأثیری بر فضای فیلمیک و سینماتیک دارد؟

هستند؛

۲. مدرسین سینما؛
  ۳. دانشجویان سینما در مقطع کارشناسی ارشد و دکتری؛
  ۴. فیلمسازان برجسته که دارای جوایز مختلف و اقبال عمومی هستند؛
  ۵. منتقدین سینما.
- این فهرست شامل ۴۰ نفر بود و در نهایت ۲۰ نفر از آنها اعلام آمادگی کردند که شامل ۵ پژوهشگر سینما، ۵ مدرس سینما، ۳ دانشجوی دکتری، ۲ دانشجوی کارشناسی ارشد سینما، ۳ فیلمساز، ۲ منتقد سینما می‌باشد. سپس ۳۰ فیلم تولیدشده در دوره‌های سبکی مختلف (از زمانی که سینما دارای زبان مشخص شده و هنر هفتم محسوب شده است) در فواصل زمانی ۱۹۲۰ تا ۲۰۲۲ که در وبگاه IMDb بالاترین رتبه را داشته و از جشنواره‌های مختلف جوایز بی‌شماری دریافت کرده‌اند، یا مورد توجه منتقدین بوده، یا میزان فروش بالا داشته و مورد اقبال مخاطبان بوده و یا همه این ویژگی‌ها را توأم داشته‌اند در اختیار مصاحبه‌شوندگان قرار گرفت و از آنها خواسته شد پس از تماشای فیلم و میزان آگاهی و دانشی که در حوزه رسانه سینما دارند پاسخگویی سؤالات باشند.

در نهایت جهت بررسی روایی پرسش‌ها و میزان مطابقت سؤال‌ها با هدف پژوهش، از روش اعتبار محتوی نسبی استفاده شد و پایایی نیز بر مبنای آزمون-پس‌آزمون ارزیابی و مورد سنجش قرار گرفت. اعتبار روایی پرسش‌ها پس از بررسی ۱۰ نفر افراد مطلع و خبره متخصص در حوزه رسانه سینما بیش از دوسوم و حدود ۷۵ درصد برآورد شد که نشان از تأیید روایی پرسش‌ها است. همبستگی پاسخ‌ها نیز بر اساس روش آزمون-پس‌آزمون حدود ۸۰ درصد است که مطلوبیت پایایی پرسش‌ها را نشان می‌دهد.

### پیشینه پژوهش

محقق تا جایی که مشاهده کرده پویای و سیالیت رسانه سینما مورد پژوهش قرار نگرفته و از این حیث تحقیق حاضر بدیع می‌باشد. برخی از پژوهش‌های مرتبط با موضوع مقاله به شرح زیر است.

مارشال مک لوهان<sup>۱</sup> بر این باور است که: ۱. به فرم‌های فناوری‌شده رسانه می‌گویند؛ ۲. رسانه همان پیام است؛ ۳. رسانه‌ها امتداد سرشت انسان هستند؛ ۴. رسانه ابزار یا امتداد ارتباطات انسانی است. سینما با داشتن چنین ویژگی‌های در تکامل خود انقلاب‌ها و جهش‌های مختلفی داشته که چونین رفتاری پس از گذشت یک سده و پیدایش سبک‌ها و فرم‌های گوناگون در دوره کلاسیک، مدرن و پُست‌مدرن همچنان ادامه دارد و این رسانه را به‌سوی تغییرات دائمی هدایت کرده است. سینما فضایی سرشار از توهم واقعیت و امری خیالی یا ساختگی و ذهنی است، یا امری عینی و حقیقی که واقع‌نمایی می‌کند، رویکردهای دوگانه متفاوتی هستند که می‌توانند مخاطب را متأثر از خود سازند. سینما بر خلاف تئاتر فرآیندی زنده و حاضر نیست بلکه ساختی تولیدی و ضبط‌شده و غایب هست، اما مخاطب به هنگام تماشا خود را با امری حاضر مواجه می‌بیند. تماشاگر خواه فیلم را اصلاً واقعی تلقی نکند و خواه مدام در توهم واقعی بودن آن بماند، در هر حال مسئله «فیلم‌دیدن» یعنی دیدن چیزی «تخیلی یا برساخته» و این «تناوبی ساختارمند» است که میان این «دو رویکرد» حضور و غیاب

### روش پژوهش

روش پژوهش مبتنی بر رویکردی کیفی است و از شیوه مروری و مصاحبه عمیق بر اساس تحلیل محتوی متن مصاحبه‌ها است. ابزار پژوهش منابع کتابخانه‌ای مکتوب اعم از کتاب‌ها، مقالات، پایان‌نامه‌ها و رساله‌ها، مصاحبه و همچنین آرشیوهای سمعی و بصری است. باید اذعان داشت «پژوهشگران کیفی بر نوعی تفسیر کل‌نگر تأکید می‌کنند» (خوی‌نژاد، ۱۳۸۰: ۱۶۰). این روش‌ها کم‌تر استاندارد شده و از قواعد دقیقی پیروی نمی‌کنند. هر تحقیق، ویژگی‌های خاص خود را دارد و نتایج هر تحقیق نیز به مهارت‌ها، بینش، سبک و توانایی محقق وابسته است (Elo & Kingas, 2007, 113). اکتشاف، توصیف، تلفیق، تبیین یا نقد ادبیات علمی که به اختصار آن را مرور ادبیات می‌نامیم، می‌تواند این دانش انباشته‌شده را به صورت مستقل، موضوع «پژوهش‌های مروری» بررسی خود قرار دهد و در قالب نقش یک تحقیق مستقل و اصیل را ایفا کند» (Mertens, 2014, 536; Okoli & Schabram, 2010).

در این پژوهش اسناد مورد مطالعه، مرور ادبیات سازمانی و پژوهش‌هایی موجود و مرتبط است و پژوهشگر در پی مآخذیابی و شناسایی تحقیقات قبلی در مورد موضوع برآمده است. همچنین در تکمیل گردآوری اطلاعات، با تمرکز بر مسئله پژوهش، از فن و شیوه مصاحبه با متخصصان (افراد مطلع) «که نوعی از مصاحبه نیمه‌ساخت یافته می‌باشد» (فلیک، ۱۳۸۷، ۱۸۳) استفاده شده است. از نظر محقق این افراد در حوزه رسانه سینما متخصص بوده‌اند. پرسش‌های مطرح‌شده در مصاحبه نیز با توجه به مسئله تحقیق و پژوهش‌های پیشین در این زمینه، استخراج شده‌اند. ضمناً از نمونه‌گیری غیراحتمالی و هدفمند استفاده شده و نمونه‌گیری تا جایی ادامه یافته که اشباع نظری<sup>۲</sup> حاصل شده است.

در این پژوهش ابتدا فهرستی از خبرگان سینما بر اساس ویژگی‌های زیر تهیه شد.

۱. پژوهشگران سینما که دارای کتاب، مقاله و آثار پژوهشی مختلف

نسترن ملکی (۱۳۹۶) در *پایان نامه کارشناسی ارشد پژوهش هنر با عنوان «تحلیل کهن‌الگوی شر در سینمای موج نو ایران»* که در دانشکده هنر دانشگاه سمنان به انجام رسانده عنوان داشته است که همواره بحث و کشمکش دائمی در اعتقاد به وحدت‌انگاری عالم یا دوگانه‌انگاری‌ها حاکم بوده و این مسئله تا نیمه قرن نوزدهم در قلمرو فلسفه مطرح و به تدریج به بحثی اساسی در حوزه علوم رفتاری و روان‌شناسی راه یافته است. این اتفاق در رشد و گسترش سینما شدت گرفت و سینماگران با درک کارکردهای اسطوره در حوزه نقد اسطوره‌ای از آن بهره گرفتند. المیرا بکتر (۱۳۹۸) در پژوهش مقطع کارشناسی ارشد تصویرمتحرک دانشگاه تربیت مدرس تحت عنوان «کارکرد حافظه‌ی جمعی مخاطب در باورپذیری شخصیت‌سازی نوین در نمونه‌های منتخب فیلم سینمایی انیمیشن» به بررسی و شناخت شاخصه‌های اصلی باورپذیری شخصیت نزد مخاطب و همچنین فرآیند آن در حافظه پرداخته است. یافته‌های پژوهش نشان داد که حافظه‌ی مخاطب در دو حالت فردی و جمعی در باورپذیری شخصیت نوظهور سینما نقشی اساسی ایفا می‌کند و به عنوان شاخصه‌ی مهم در این حوزه در نظر گرفته می‌شود. پرنیا حدادی (۱۳۹۸) نیز در تحقیقی با عنوان «روایت تعاملی و ساختارهای روایی نوین در سینما» که در مقطع کارشناسی ارشد سینما در پردیس فارابی دانشگاه هنر به قلم تحریر درآورده اظهار داشته، با ورود دیجیتال‌لیسم به سینما، این رسانه بزرگ‌ترین تغییرات خود را در شیوه ارتباطش با مخاطب و دریافتش از سوی او تجربه کرده است. یکی از مهم‌ترین این تغییرات ایجاد ساختارهای پیچیده روایی است که قبلاً در سینما وجود نداشت و به سبب امکانات تکنولوژیک جدید به وجود آمده است. این نکته نشانگر آن است که پژوهشگران حوزه سینما باید گونه‌های جدید روایت را در سینما بررسی نمایند.

## مبانی نظری پژوهش

### حضور - غیاب

حضور، که گاهی مترادف مفهوم غوطه‌وری<sup>۴</sup> فرض می‌شود (Mc-Mah-an, 2003, 70)، «به ادراک طبیعی از یک محیط گفته می‌شود» (Steuer, 1992, 76). مادامی که لحظه‌ای منفرد، «کنون» می‌آید و می‌رود و ظهور می‌کند و ناپدید می‌شود، محدود و از این‌رو بیان «متناهی» «حضور» است (یرانس، ۱۳۸۰، ۷۴). از نظر دریدا حضور، نزدیکی مطلق خودهمانی و در مقابل داشتن اوبژه همراه با امکان تکرار نامتناهی آن است (Derrida, 1973, 99). آلن روب‌گریه<sup>۵</sup> می‌گوید «آنچه بر پرده سینما می‌بینیم ماهیتاً هم‌کنون در حال وقوع است، یعنی خود حرکات را می‌بینیم نه توصیف آن» (Mendilow, 2000, 96-97؛ کوری، ۱۳۹۳، ۱۲). این دیدگاه را فرضیه زمان حال<sup>۶</sup> می‌نامیم (کوری، ۱۳۹۳، ۱۹۴). جنبه‌ای در فیلم وجود دارد که می‌توان آن را جنبه حضور نامید که تا حد زیادی واقعه را «باور کردنی» جلوه می‌دهد (متر، ۱۳۷۶، ۷۰-۷۱). مخاطب از پیش می‌داند که با رویدادهای تخیلی روبه‌روست که در آن خیال حضور مداوم دارد (لوتمن، ۱۳۷۵، ۳۷). سینما دالی است که حضورش غیاب است، یعنی عمل درک و دریافت فیلم در زمان واقعی رخ می‌دهد اما بیننده اوبژه‌ای را مشاهده می‌کند که قبلاً ثبت شده است و بنابراین در حال حاضر غایب است: این المثنی اوبژه است در آیین‌های جدید... سینما همه‌ی ادراک را جعل می‌کند، اما برای تعویض بلافاصله آن به غیاب خودش، با وجود این تنها دال حاضر است (Metz, 1973, 99).

## هم‌دلی - بیگانه‌سازی

هم‌دلی از معنای کاملاً متفاوتی نسبت به همدردی که به معنای «احساس کردن برای دیگری»<sup>۷</sup> می‌باشد، برخوردار است. تفاوت این دو را می‌توان این‌گونه بیان نمود:

۱. هم‌دلی (Empathy): من احساس می‌کنم آنچه را که تو احساس می‌کنی، من درد تو را حس می‌کنم؛
۲. همدردی (Sympathy): «من احساس حمایت‌گونه‌ای را در رابطه با عواطف تو دارم، من حس همدردی برای اندوه و درد تو دارم» (Keen, 2006, 209).

از دیدگاه برشت، گونه‌ی روایی «ارسطویی» یا «دراماتیک» توهم واقعیت را به نحوی اثرگذار در مخاطب ایجاد می‌کند. این توهم یکی از مؤلفه‌های اصلی مفهومی است که در نوشته‌های برشت از آن با عنوان *Einfühlung* یاد شده است. این نوع از هم‌دلی، بر پایه‌ی احساس است و نه عقل، پس نمی‌گذارد نگاه نقادانه و عمیقی نسبت به تضادهای اجتماعی - روایت‌ها معمولاً بر اساس آن‌ها شکل می‌گیرند - در تماشاگر شکل بگیرد. برشت این هم‌دلی را به مفهوم ارسطویی کاتارسیس مرتبط می‌داند. کاتارسیس<sup>۸</sup> به معنای نوعی «رهای» است که تماشاگر با دیدن رویدادهای تراژیک در درام، نسبت به عواطف منفی به دست می‌آورد، فرآیندی که برشت با عبارت «پالایش معنوی تماشاگر» توصیف می‌کند (Brecht, 1964, 87). در برابر این کارکرد درام، برشت دست به ابداع سبک تازه‌ای زد و آن را «تئاتر حماسی» نام نهاد. ایده‌ی اصلی در تئاتر حماسی این است که به جای احساس هم‌دلی، واکنشی عقلانی‌تر و نقادانه‌تر در تماشاگر ایجاد گردد و به این منظور، از اصطلاح *Verfremdung* به معنای فاصله‌گذاری<sup>۹</sup> و بیگانه‌سازی<sup>۱۰</sup> استفاده کرد. استدلال برشت این بود که چنین واکنشی باعث می‌شود تماشاگران با معضلات اجتماعی بازنمایی‌شده در روایت درگیر شوند و به این باور برسند که امکان ایجاد تغییر و حل این معضلات وجود دارد (MacCabe, 1974, 75). میزان این ساده‌سازی را می‌توان به کمک «تقابل‌های دوگانه‌ای»<sup>۱۱</sup> که مبنای درک واکنش‌های احساسی به رویدادهای بازنمایی‌شده در درام هستند، اندازه‌گیری کرد (Brecht, 1964, 37). از نظر مانستربرگ احساس سینمایی از زاویه دید بیننده، بین دو نوع هیجان و احساس در تجربه مخاطب وجود دارد: «در یک سو، عواطف و هیجاناتی قرار گرفته که در آن احساسات و عواطف افراد حاضر در فیلم به روح خودمان انتقال می‌یابد. از سوی دیگر، با این عواطف و احساسات است که به صحنه‌های فیلم واکنش و پاسخ نشان می‌دهیم، عواطفی که ممکن است کاملاً متفاوت باشند، شاید دقیقاً در نقطه مقابل عواطفی که شخصیت‌های بازی از خود بروز می‌دهند.» اینجاست که نخستین فرمول فرایند مشهور طرح تصویر<sup>۱۲</sup> و هویت و شناسایی مطرح می‌شود که ادگار مورین<sup>۱۳</sup> در سال ۱۹۵۶ در *The Cinema* یا *Imaginary Man* به آن اشاره دارد، همان چیزی که مانستربرگ به عنوان فرایند دوگانه و مضاعف تقلید

(از طریق هم‌ذات‌پنداری) و طرح تصویر بررسی می‌کند... نه تنها بیننده احساسات و هیجانات کاراکتر را از طریق واکنش امپاتیک تقلید می‌کند، بلکه این احساس و هیجانی که فیلم بیرون کشیده را روی پرده نمایش و در کاراکتر فیلم و محیط آن به تصویر می‌کشد (Chateau, 2012, 33-34).

**هم‌ذات‌پنداری - ناباوری**

می‌توان دو سطح از هم‌ذات‌پنداری را از هم تمییز داد. اولی مربوط به خود تصویر است و از کاراکتری مشتق می‌شود که به‌عنوان مرکز هم‌ذات‌پنداری‌های ثانویه ترسیم شده، و با خود هویت یا ذاتی را حمل می‌کند که دائماً باید تصرف و باز ایجاد شود. سطح دوم، ظهور اولی را اجازت داده و آن را «به اجرا» می‌گذارد. این سوژه استعلایی‌ست که جایش توسط دوربینی اشغال شده که ایزه‌های در «جهان» را بنا کرده و بر آن‌ها حکم می‌راند (Baudy, 1992, 311؛ گوت، ۱۳۸۵، ۳۲). ماری اسمیت (۱۹۹۵) مفهوم مشارکت را جایگزین مفهوم روان‌کاوانه هم‌ذات‌پنداری (که منزه، مالوی، هیث و بسیاری از افراد دیگر آن‌ها را پروراندند) کرد. او به خوبی سه سطح مشارکت را بازمی‌شناسد... بین تصویر «کانونی» و «غیرکانونی» و نفی آن چه دوگانگی کاذب امور شناختی و عاطفی می‌انگارد، از سه سطح مشارکت خیال سخن می‌گوید که با هم‌دیگر یک «ساختار» هم‌خوان را تشکیل می‌دهند: ۱. تشخیص (شکل‌گیری تماشاگرانه شخصیت‌ها به‌عنوان کنش‌گرهایی گسسته و پیوسته)، ۲. اتحاد (فرآیندی که بر اساس آن، تماشاگران برحسب دسترسی به کنش‌ها، دانش و احساسات یک شخصیت در رابطه‌ای متجانس با هم قرار می‌گیرند) و ۳. تابعیت (سرسپردگی شناختی و روحی به ارزش‌ها و دیدگاه اخلاقی شخصیت). او می‌گوید نظریه‌پردازان اغلب موارد ۲ و ۳ را تحت عنوان‌هایی مانند «هم‌ذات‌پنداری» و «زاویه دید» درآورده‌اند (استم، ۱۳۸۳، ۲۷۹-۲۸۰).

### عینیت و ذهنیت

فرایند معناسازی به دو صورت تحقق می‌یابد؛ ابتدا توسط ذهن و سپس در عمل و واقعیت عینی (باشلار، ۱۳۹۱، ۵۲). انسان‌ها در یک گرایش هنری آفرینش صریح زیبایی جهان را آماج خود قرار داده‌اند و در دیگری بیان زیباشناختی خود را، یعنی بیان زیباشناختی آنچه را که می‌اندیشند و تجربه می‌کنند. اولی هدفش بازنمایی واقعیت به‌طور عینی است و دومی به‌طور ذهنی (بکولا، ۱۳۹۳، ۶). هر تجربه‌ای، به یک معنا، امری ذهنی است و مفاهیمی نظیر عینیت نیز صرفاً حالاتی از ذهنیت هستند. اگر هم اصطلاح عینیت سینمایی بخواهد مفید معنا و کارکردی باشد بایستی به‌منزله‌ی عینیت نسبی درک و فهم شود، عینیت نسبی‌ای که در درون قواعد، تحریفات و حدود ذاتی تحمیل‌شده به‌وسیله‌ی (رسانه‌ی) سینما و عوالم ذهنی گریزناپذیر خودمان تعریف می‌شود (توماس، ۱۳۸۳، ۱۸۹). حوزه بینندگی جایی است که عمل ذهنی درک دنیای فیلم<sup>۱۹</sup> بنابر اطلاعات ارائه‌شده بر روی پرده، تحقق می‌یابد (برگالا، ۱۳۷۷، ۱۷۰). از نظر مانستربرگ، تمام فرایندهای سینمایی برای شکل دادن فیلم‌ها از ذهن بیننده و مخاطب فیلم توسعه یافته‌اند. آن‌ها عینیت‌بخشی<sup>۲۰</sup> یا برونی‌سازی<sup>۲۱</sup> فرایندهای ذهنی درونی هستند که به تجربه عادی بیننده تعلق دارند (Chateau, 2012, 27).

### خود و دیگری: دوگانه‌باوری

در دوگانه‌انگاری<sup>۲۲</sup> ذهن و بدن یا نفس و بدن، سلسله‌مراتبی یافته‌اند که نفس یا ذهن غیرمادی در آن والاترین ارزش، و بدن ارزش نازل‌تری دارد (Lato, 1997, 69-70؛ آبرامز، ۱۳۹۴، ۱۵۲). دیدگاه دوگانه‌باور درباره انسان بدین معنی است که ذهن می‌تواند جدای از بدن وجود داشته باشد (فالزن، ۱۳۸۲، ۱۱۴-۱۱۸). از مشهورترین روایت دوگانه‌انگاری... «دوگانه‌انگاری کارترینی»<sup>۲۳</sup> نامیده می‌شود. دکارت معروف‌ترین طرفدار این نظریه است. براساس دوگانه‌انگاری کارترینی، هر شخصی از ذهن و بدن تشکیل شده است، اذهان از بدن‌ها متمایزند و درعین‌حال، با یکدیگر به شکل دوسویه در تعامل هستند. اذهان در بدن‌ها اثر می‌گذارند و از بدن‌ها اثر می‌پذیرند (کاکس و پی‌لوین، ۱۳۹۴، ۱۴۰). مفاهیم ذهنیت و هویت به چالش کشیده می‌شوند؛ چون ما در محیطی هستیم که مدام در حال تغییر است و این محیط متغیر نه‌تنها بر جسم ما بلکه در ادامه آن، بر مغز و ذهن ما و بنابراین حتی بر تفکرات آگاهانه ما نیز تأثیر می‌گذارد، ما مدام در حال تغییر هستیم (براون، ۱۳۹۸، ۱۳۸). نگریستن به تصویر، گام اول در واقعی‌سازی<sup>۲۴</sup> خود است؛ واقعی‌سازی خود در آینه دیگری، که همواره در بردارنده تقلیل

می‌راند (Baudy, 1992, 311؛ گوت، ۱۳۸۵، ۳۲). ماری اسمیت (۱۹۹۵) مفهوم مشارکت را جایگزین مفهوم روان‌کاوانه هم‌ذات‌پنداری (که منزه، مالوی، هیث و بسیاری از افراد دیگر آن‌ها را پروراندند) کرد. او به خوبی سه سطح مشارکت را بازمی‌شناسد... بین تصویر «کانونی» و «غیرکانونی» و نفی آن چه دوگانگی کاذب امور شناختی و عاطفی می‌انگارد، از سه سطح مشارکت خیال سخن می‌گوید که با هم‌دیگر یک «ساختار» هم‌خوان را تشکیل می‌دهند: ۱. تشخیص (شکل‌گیری تماشاگرانه شخصیت‌ها به‌عنوان کنش‌گرهایی گسسته و پیوسته)، ۲. اتحاد (فرآیندی که بر اساس آن، تماشاگران برحسب دسترسی به کنش‌ها، دانش و احساسات یک شخصیت در رابطه‌ای متجانس با هم قرار می‌گیرند) و ۳. تابعیت (سرسپردگی شناختی و روحی به ارزش‌ها و دیدگاه اخلاقی شخصیت). او می‌گوید نظریه‌پردازان اغلب موارد ۲ و ۳ را تحت عنوان‌هایی مانند «هم‌ذات‌پنداری» و «زاویه دید» درآورده‌اند (استم، ۱۳۸۳، ۲۷۹-۲۸۰).

### واقعیت - توهم و واقعیت

واقعیت فیلم صرفاً برگرفته از نظام متنی آن نیست، بلکه تأثیر متقابل و پیچیده‌ی سلسله‌عواملی گسترده و ظریف است؛ از جمله عوامل اجتماعی، ذهنی، معرفت‌شناسی و فیزیکی. نقطه‌ی تلاقی تمام این‌ها موقعیت تماشاگر است، جایی که فیلم از طریق سطوح واقعیت تماشاگر شناخته، درک و در آن ادغام می‌شود. درعین‌حال، منظور این است که رابطه‌ی فیلم با «واقعیت» بسیار پیچیده‌تر از چیزی است که شاید می‌تواند مطرح باشد (فیوری، ۱۳۸۴، ۲۷۳). محوشدن مرزهای میان خیال و واقعیت در قلب تجربه سینمایی نهفته است. بازنمایی همانا ادراک است. منزه تصویر فیلم را مدلول خیالی<sup>۱۵</sup> می‌خواند (Metz, 1982). این بدین معناست که واقعیتی که تصاویر فیلم حاضر می‌آورند همواره غایب است. یا به عبارتی، فقط در تخیلات ما «حاضر» است (ترنر، ۱۳۹۵، ۱۵۱). نظریه‌پردازان فیلم اصطلاح «درون‌داستانی»<sup>۱۶</sup> را برای اشاره به عناصری از فیلم که درون دنیای خیالی فیلم گنجانده می‌شوند، به کار می‌گیرند. یک تماشاگر معمولی جنبه‌های آشکار درون‌داستانی<sup>۱۷</sup> یک فیلم را با جنبه‌های بیرون‌داستانی آن در نمی‌آمیزد... ظرفیت فیلم برای نشان دادن واقع‌بینانه<sup>۱۸</sup> یک دنیای خیالی، جنبه‌ای مشخص از قدرت آن است (کاکس و پی‌لوین، ۱۳۹۴، ۷۹-۸۰). شباهت و نزدیکی بین تصویر به نمایش در آمده و واقعیت بیرونی باعث می‌شود مخاطبی که به راحتی تصویر سینمایی را به‌عنوان تصویری از واقعیت می‌پذیرد، تحت فشار شدید و متقاعدکننده‌ی قرار بگیرد



بر کنش‌های فیزیکی یک تک قهرمان تأکید دارد مانند قصه‌ها و افسانه‌های باستانی. هدف در روایات نمایشی ظهور شبکه‌های ارتباط انسانی است (Vosmeer & Schouten, 2014, 142). از نظر ریان (۲۰۰۸) این موضوع به یک هدف زیبایی‌شناختی مهم برای روایات تعاملی مرتبط می‌شود که توانایی ایجاد غوطه‌وری روایی است. می‌گوید که این غوطه‌وری و همه‌جانبگی حداقل سه شکل دارد: فضایی، زمانی و عاطفی (هیجانی) (Ibid, 145). قابلیت به شراکت گذاشتن تجربیات و حرکت مخاطب از مرحله‌ی تجربه به مرحله‌ی اکتشاف (Manovich, 2001, 3). تکنولوژی‌های نوین آشکارا به‌گونه‌ای بر روند تماشاگری تأثیر می‌گذارند که نگره‌ی آپاراتوس را حتی بیش‌ازپیش کهنه می‌سازند... مسئله دیگر غار افلاطون نیست که تماشاگر را به دام بیندازد، بلکه به ابر بزرگراه اطلاعاتی مربوط می‌شود که در آن تماشاگر می‌تواند به طرف آزادی سفر کند» (لوگریس، ۱۳۸۴، ۱۴۵). از نظر کایلوپس<sup>۲۹</sup> «همه‌ی فعالیت‌ها بر اساس این چهار اصل پیش‌بینی می‌شوند: شبیه‌سازی<sup>۳۰</sup>، رقابت<sup>۳۱</sup>، فرصت<sup>۳۲</sup> و سرگیجه<sup>۳۳</sup>» (دارلی به نقل از کایلوپس، ۱۳۸۵، ۱۶۳). در بطن تعامل، جسمی را که دارای نژاد، جنسیت و سیستم حسی است، می‌توان از نظر تصویری در نگاهی خیره و مجازی جای داد و به‌نوعی هویت را به بازی گرفت (استم، ۱۳۸۵، ۹۱). حس تعامل با چیزی غیر از من، رقیب یا حریفی تکنولوژیک، در میان است. در رقابت، نوعی گفت‌وگو یا دادوستد هست. شبه‌جان‌داری و شبه‌دگربودگی تکنولوژی است که مرا به خود جذب می‌کند و به مبارزه می‌خواند (آیدی، ۱۳۸۸، ۱۷).

### یافته‌های پژوهش

از مطالعه و مرور ادبیات علمی ویژگی‌های دوره‌ای و سبکی زیر حاصل شد.

**۱- سینمای کلاسیک، تداوم و پیوستگی:** مخاطب در این دوره سعی در پیروی دارد تا دخالت، از این‌روی در ساختن بخش‌های از فیلم از جمله پایان آن در ذهنش بیگانه است و فیلم‌سازان نیز از چنین تلاشی دوری می‌کنند (نمودار ۱). تداوم و پیوستگی اصلی‌ترین ویژگی سینمای این دوره است. این شاخصه متأثر از متن سینما و روابط بیرون از متن سینما از جمله آگاهی محدود، نحوه زندگی و رفتارهای گوناگون بیننده در جامعه است که ساختار کلی فیلم را تحت تأثیر قرار داده است. سینمای کلاسیک خود را مقید به همراه کردن با نیازهای مخاطب می‌کند و در تلاش است ژانرهای را دسته‌بندی و تولید کند که فیلم در انتها به پایان خوش و پیروزی قهرمان ختم شود. آنچه روی می‌دهد حضوری فعال از مخاطبی است که در تلاش است با رویدادی امپریالیستی که شاید تناسب فرهنگی هم با او ندارد، با به تعویق و تعلیق انداختن خواسته یا ناخواسته ماجرا در همان زمان خطی فیلم به یک «تعامل» برسد. در دوره کلاسیک بیننده با الگوهای ساختاری و تعیین شده مواجه است. فیلم‌ها مرزها و گونه‌های مشخص دارند اما مخاطب با دنیایی ناشناخته و غریب مواجه است. سینما در این دوره در تلاش است جهان عینی را که تماشاگر تجربه زیسته همانند با آن دارد و یا می‌تواند آن را در ذهنش شبیه‌سازی کند به نمایش بگذارد (جدول ۱).

حضور بیننده در دوره کلاسیک برخاسته از تصویر عینی است و کنش او مدخله‌گر نیست. او هر چند که در دستگاه ذهنی خودش به‌تنهایی در جهان فیلم قرار گرفته، اما با خواسته همگانی همراه است و ادراک جمعی نسبت به رویداد و قهرمان اصلی فیلم دارد. سینما برای او دیگری است که می‌خواهد شبیه یا همسان آن باشد و بدین‌سان خود را وارد فضای خیالی نه توهمی فیلم جست‌وجو می‌کند (جدول ۲).

است: شخص می‌آموزد که تمامیت خود را به مجموعه نشانه‌های بصری از ظاهرش تقلیل دهد و خود را به مدد نشانه‌های گفتاری و نوشتاری «من» بنامد (Allain Miller, 1960, 4). ما تنها سوژه‌هایی در درون یا همراه با جهان نیستیم بلکه این است که سینما نیز در درون/همراه-با جهان است. نه‌تنها تعامل ما با جهان به این معنا است که مدام در حال تبدیل شدن به چیز دیگری هستیم بلکه تعامل ما با سینما نیز به‌عنوان یک شیوه تخصصی (و چندگانه) از [آفریند] شدن پدیدار می‌شود (براون، ۱۳۷۹، ۱۹). از نظر کریستین متز: «در سینما همواره این «غیر» است که روی پرده حضور دارد» به استعاره‌ای می‌توان گفت تماشاگر در مقابل پرده، همچون کودک است در مقابل آینه. او خود را در مقابل قهرمان و ستارگان سینما، حقیر احساس می‌کند و برای گریز از این حالت، خود را با غیرهمسان می‌بیند (نفیسی، ۱۳۷۶، ۱۷۲). ویویان سوپچاک در معرفت‌شناسی پیشنهادی‌اش برای تجربه فیلم اظهار می‌دارد که مخاطب و تماشاچی در عین حال حالی که جهان به تصویر کشیده شده در فیلم را می‌بیند، تفاوت بین دیدن فیلم و دیدن خودش از دید فیلم را تجربه می‌کند (Chateau, 2012, 15). سینما فقط دارای یک چشم، یک گوش، یک پوست، یک جسم و یک ذهن نیست... بلکه سینما از ذهنیتی نو-پدید برخوردار است که وقتی پا به عرصه ظهور می‌گذارد که به همراه تماشاگر انسانی، -به‌قول اصطلاح دلوز- یک سرهم‌بندی مولدی را تشکیل می‌دهد. شکل‌گیری این سرهم‌بندی بین تماشاگر و فیلم می‌تواند تماشاگر را از موقعیت انسانی فراتر ببرد/ می‌برد (براون، ۱۳۷۹، ۳۰). فیلم و بیننده یکدیگر را می‌سازند، و این از طریق هماهنگ شدن سرعت‌ها اتفاق می‌افتد (مولارکی، ۱۳۹۶، ۱۱۶). از طرفی فیلم منحصر درون فیلم جای ندارد. بلکه در رخداد دیدن فیلم نیز سرشت‌اش ارتباطی و نسبت‌مند است حضور دارد. آن‌چه برای یک بیننده نااهمگون است، ممکن است برای دیگری قالبی و کلیشه‌ای باشد. هر فیلم می‌تواند هر یک از این نقش‌ها را ایفا کند (همان، ۱۱۹).

### فضای تعاملی و غیر تعاملی

در فضای غیر تعاملی این امکان وجود دارد که رسانه بر هویت واقعی مخاطب تأثیر مستقیم بگذارد، اما در فضای تعاملی ابتدا این هویت مجازی است که تأثیر می‌پذیرد و سپس با تداوم تأثیرگذاری و ایجاد حس حضور برای مخاطب، هدف اصلی (هویت واقعی) تأثیر می‌پذیرد (Lee, Park & Jin, 2006, 267). فرانچسکو کاستی<sup>۲۵</sup> عنوان می‌کند که تغییر شکل و دگرپدیی سینما که تردیدهایی پیرامون هویتش به وجود آورده، تجربه فیلم و سینما را به میزان قابل ملاحظه‌ای دستخوش تغییر و تحول کرده است: این نوع تجربه «شخصی‌تر شده» و «به‌شدت کنشگر» به یک پرفورمنس<sup>۲۶</sup> (اجرا) تبدیل شده است (Chateau, 2012, 14). کاستی از «فرار داد ارتباطی» و «مذاکرات ارتباطی» سخن می‌گوید، یعنی از تعامل و هم‌کاری کاربردی که میان متن و بیننده رخ می‌دهد (استم، ۱۳۸۳، ۲۹۲). حس مشارکت در یک قصه یا یک صحنه در قصه‌سرایی تعاملی به همان اندازه قدرت واقعی برای تأثیرگذاری نتیجه اهمیت دارد (Vosmeer & Schouten, 2014, 141). در نتیجه‌ی آن تماشاگر تبدیل به یک شریک فعال می‌شود و از حالت بیننده‌ی منفعل درمی‌آید (لوگریس، ۱۳۸۴، ۲۰۰). ماریه لائو ریان<sup>۲۷</sup> از همان تمایزی که ارسطو بین حماسه (شعر حماسی) و طرح نمایشی قائل شده استفاده می‌کند، و نوع سومی از روایت را اضافه می‌کند که در قرن نوزدهم پدیدار گشت یعنی «طرح معرفت‌شناختی»<sup>۲۸</sup>. طرح معرفت‌شناختی

## سینمای کلاسیک

تعامل → حضور

(تعامل بدون دخالت فیزیکی تماشاگر و به‌صورت دیداری-ذهنی در زمان پخش فیلم ادامه و در پایان فیلم به اتمام می‌رسد)

نمودار ۱- نحوه حضور و تعامل مخاطب به هنگام تماشای فیلم در سینمای کلاسیک.

جدول ۱- ویژگی‌های سینمای کلاسیک.

زمان	دارای روندی مستمر و پیوسته است. مخاطب حس می‌کند جریان فیلم در حال حاضر روی می‌دهد (از یادآوری گذشته به شکلی مشروط بهره می‌گیرد). ریتم تند شونده بوده و زمان تاریخی واقعی سازی می‌شود.
مکان	قصه عمدتاً در دنیای واقعی که مابه‌ازای زیستی و عینی دارد مشاهده می‌شود. البته مشروط از تصورات، خواب، خیال‌پردازی، فانتزی، رؤیاها، ذهنی‌گرایی نیز استفاده می‌شود.
کارکرد روایتی	داستان‌گویی و بزرگی اصلی این دوره است. معمولاً روایت‌ها ساختارگرا، خطی و سه‌برده‌ای است که دارای شروع، میانه و پایان‌بندی مشخص و معمولاً است. روایت سعی در باورپذیری و همذات‌پنداری مخاطب است. ساختار با محتوی هماهنگی دارد.
تکنیک	نامحسوس است و سعی در واقع‌نمایی دارد و از ظاهرسازی و از نمایش دوربین و تجهیزات، رفتارهای غلبه‌آمیز دوربین، صدا و مونتاز و انحراف ذهن و تمرکز مخاطب دوری می‌کند. وابسته به ادراک مخاطب و افشای اطلاعات چه کسی، چه اتفاقی؟ کجا؟ چه زمانی؟ چرا؟ چگونه؟ است.
شخصیت	از یک شخصیت اصلی (قهرمان) با هدفی مشخص و شخصیت‌های فرعی برخوردار است. شخصیت اصلی تمام تلاشش را انجام می‌دهد تا از بحران خارج شود و در پایان گره‌گشایی کرده معمولاً موفق است و به هدفش می‌رسد.
ماجرا	بر اساس اتفاق و عدم قطعیت نیست و از روند منطقی و روابط علی معلولی برخوردار است و بر مبنای یک پیرنگ اصلی طراحی شده است.
رویکرد	مدافع جمع‌گرایی، پیرو فرهنگ و مذهب است. حفظ خانواده و محیط زندگی مهم است. پاسداری و حفظ امنیت و خانواده، شهر و اجتماع بر عهده مرد است و در این دوره فیلم‌ها مردسالارانه هستند.

جدول ۲- روابط تماشاگر در فضای فیلمیک و سینماتیک سینمای کلاسیک.

تماشاگر	فهم‌پذیری	بازنمایی	شیوه حضور	نحوه ادراک	فضا
	متأثر از میزانسن فرمالیستی و اجتماعی	در پی واقعیت تجربی یا آمالی	عینی-ذهنی	گروهی (معنا برای جمع تعریف یکسان و مشابه دارد)	تماشاگر در توهم نیست و از همانندسازی لذت می‌برد

بدون گره‌گشایی و نامشخص هدایت می‌شود. داستان در این دوره شخصیت محور است و ماجرای اصلی ریشه در ذهنیات و درونیات او دارد. سینمای مدرن که دیدگاهش تغییر، شکستن قالب‌ها و زمانی پریشی است، با «بافت باز»<sup>۳۴</sup> و «نامحدود» خود حضور مخاطب را به‌سوی تعاملی پس از پایان فیلم می‌کشاند و او را در تصمیم‌گیری سرنوشت شخصیت‌ها و ماجرا محدود به زمان پخش فیلم و شرایط سالن نمی‌نماید (نمودار ۲).

**۲- سینمای مدرن:** سینمای مدرن بر ذهنیت استوار است و تلاش دارد قواعد را شکسته و نوآوری پیش بگیرد. فیلم‌سازان و فیلم‌ها در این دوره مخاطب را در تصمیم‌گیری ذهنی در پیرامون پایان فیلم دعوت و دخیل می‌کنند. این سینما متأثر از جامعه‌ای است که به‌سوی دغدغه‌های شخصی و فردگرایی پیش می‌رود. سینمای مدرن دارای ریتمی کندشونده است. بحران ممکن است در ابتدا یا انتهای فیلم روی دهد و از همان ابتدا یا در انتهای فیلم نقطه عطفی ایجاد شده و قصه به سمت مسیری دیگر

سینمای مدرن

تعامل → حضور

(تعامل در هنگام پخش فیلم به شکل دیداری-ذهنی حاصل شده و پس از پایان فیلم نیز در ذهن مخاطب ادامه یابد)

نمودار ۲- نحوه حضور و تعامل مخاطب به هنگام تماشای فیلم در سینمای مدرن.

فضای فیلمیک و سینماتیک خود و دیگری معنایی ندارد و هر چه هست خود است. از این‌روی بازنمایی واقعیت برای او وابسته به سطح ادراک و تجربه شخصی‌اش می‌باشد. تماشاگر در پی تغییر فضایی است که از آن به سینما پناه برده و سینما این احساس را درک کرده و با تغییر مدام سعی در ساخت جهان آرمانی او دارد (جدول ۴).

**۳- سینمای پُست‌مدرن:** بازگشت به گذشته کلاسیک با نگاهی جدید، کلیشه‌ساز و کلیشه‌شکن، بینامتنی و بهره‌گیری از همه آثار به‌صورت واضح، گفتمان‌ساز، مخالف‌خوان، ناقد تکنولوژی، علم، تداوم و درعین حال پیرو و وابسته به آن. با پیشرفت تکنولوژی و تعریف جدیدی از سینما، فیلم

در دوره مدرن سینما مأمّن و حریمی ارگانیک است که بیننده می‌تواند انزوایش را با او شریک کند و با آن رابطه‌ای زنده برقرار کند. مسئله اصلی بیننده و سینما در این دوره خودشناسی، معرفت‌شناختی و زیباشناسی است. تماشاگر این رابطه را دوسویه می‌داند و بدین‌سان حضورش مداخله‌گر و تأثیرگذار است. او در این ارتباط هنری و گریزخواه در جهان فیلم تأثیرگذار بوده و در تلاش است خودش را در میزانسن هنری و اجتماعی فیلم شرکت کند (جدول ۳).

پایان و آغاز فیلم وابسته به تصمیم و مشارکت اوست و در هر نقطه که خود را آسیب‌پذیر بداند غیبت را بر حضور و تعامل ترجیح می‌دهد. در این

جدول ۳- ویژگی‌های سینمای مدرن.

زمان	در قیدوبند تداوم نیست. زمان می‌تواند همراه با پرش، بی‌نظمی رجوع به گذشته، بدون تداوم، غیرمنطقی و فشرده باشد. ریتم کند شونده است. تلاشی برای ساخت‌های تاریخی ندارد و چنانچه به تاریخ می‌پردازد، بعد ذهنی آن مدنظر است. هرچند که در ساخت تاریخ واقعیت را در نظر دارد.
مکان	تلاشی برای واقع‌نمایی و ایجاد فضایی تجربه‌شده و برگرفته از محیط واقعی پیرامون ندارد و به دنبال فضاهای نادیده و نشناخته است. معماری شهری و ازدحام و شلوغی در نمایش تنهایی شخصیت قصه نقش بارز توجه‌های دارد.
کارکرد روایتی	هدفش داستان‌گویی نیست. معمولاً ضدداستان است. ذهنی است و به‌سوی توهم و خیال (جریان سیال ذهن) پیش می‌رود. روایت آن چنان‌که در فیلم‌ها دیده می‌شود در حد طرح است. ضدساختار است و به فرم توجه دارد. جهان داستان بیگانه و دستکاری‌شده، سردرگم، پرشتاب و وارونه است.
تکنیک	محسوس است و این مورد در فیلم‌برداری، تدوین، میزاسن، صدا و... مورد توجه و استفاده است. زمان دارای تعریف و مفهوم ویژه‌ای در میزاسن و مونتاز است و بازگشت به گذشته، برش در تدوین و کارگردانی جزء عناصر زیبایی‌شناسی این دوره محسوب می‌شود.
شخصیت	یک شخصیت اصلی و معمولی دارد که وابسته به تکنولوژی و فضاهای شهری است. خودآگاهی و خوداندیشی شخصیت، قصه را هدایت می‌کند. خرد بیشتر از عشق بر او تأثیرگذار است. معلوم نیست که بتواند سرنوشت خود را تغییر دهد و فرار، مرگ، تجاوز، تسلیم و... شاید آینده برای او تقدیری دیگر رقم بزند. الزامی در پیروزی نیست.
ماجرا	به تعداد شخصیت‌های داستان ممکن است پیرنگ وجود داشته باشد. پیرنگ‌های چندداستانه را بی‌آنکه پیوستگی احتمالی یا ضروری میان آن‌ها موجود باشد به‌صورتی متوالی نشان می‌دهد. فضای ذهنی شخصیت ماجرا را تشکیل داده و قصه را به پیش می‌برد.
رویکرد	با نگاه سنتی به حفظ خانواده، مذهب، ملی‌گرایی محض مخالف است و فردگرایی و شکستن قیده‌ها اصول اصلی آن است. زن‌سالاری در آن رواج یافته و زن‌ها در تلاش‌اند که سرنوشت خود را به دست گیرند. مدافع تکنولوژی است و تنها عقل را باعث پیشرفت انسان‌ها می‌داند. رویکردی انتقادی نسبت به ارزش‌های اخلاقی و اجتماعی دارد.

جدول ۴- روابط تماشاگر در فضای فیلمیک و سینماتیک سینمای مدرن.

تماشاگر	فهم‌پذیری	بازنمایی	شیوه حضور	نحوه ادراک	فضا
	متأثر از میزاسن فرمالیستی	واقعیت وابسته به تجربه شخصی است	ذهنی	وابسته به آگاهی و قدرت ادراک شخص است	تماشاگر در توهم نیست و در بی‌جهان آزمایشی خود است

مخاطب نیست، اما شیوه‌ای را در پیش می‌گیرد که تماشاگر در جریان فیلم مشارکت و تعامل کند و روایت را پیش ببرد (نمودار ۳).  
از این روی سینمای پُست‌مدرن تبدیل به رسانه‌ای شده است که مخاطب وابسته نیست، بیننده به آن خود را چونان عضوی از جهانی می‌پندارد که به آن وابسته است و می‌تواند به‌عنوان عضوی از این جامعه تصویری، در روایت‌پردازی آن حضوری فعال داشته باشد (جدول ۵).

و مووی<sup>۳۵</sup>. سینمای پُست‌مدرن با تأسی از شرایط پیرامون زیستی و فکری که عدم قطعیت را به همراه دارد، تلاش کرده است تماشاگر را فعال‌تر از پیش نماید. این سینما توانسته نحوه حضور بیننده که دیگر وابسته به سالن تاریک سینما نیست را پررنگ‌تر از گذشته نماید. تماشاگر از همان شروع فیلم می‌تواند در روایت‌پردازی و فرم فیلم شریک شود و ماجرا و رویداد را با انتخاب‌های خود به پیش ببرد. سینمای پُست‌مدرن وابسته به جلب رضایت

## سینمای پُست‌مدرن

تعامل → حضور

(تعامل ذهنی و فیزیکی است و در هنگام پخش فیلم آغاز و پس از اتمام فیلم ممکن است پایان یابد یا ادامه داشته باشد)

نمودار ۳- نحوه حضور و تعامل مخاطب به هنگام تماشای فیلم در سینمای پُست‌مدرن.

جدول ۵- ویژگی‌های سینمای پُست‌مدرن.

زمان	زمان به‌هم‌ریخته، پرتلاطم، گاهی هم واقعی، خطی و کش‌دار است. تلاشی برای نمایش بعد چهارم زمانی در آن صورت می‌گیرد. زمان تاریخی بلکه تاریخ بر ساخته و اساسی شده است. زمان حال است که اصالت دارد و سفرهای زمانی در بعدها مکانی گوناگون دغدغه اصلی به شمار می‌آیند.
مکان	روابط زمانی و مکانی آشفته است و به همین دلیل سرگردانی شخصیت بیشتر حس می‌شود. تکنولوژی باعث سرعت شده است و سرعت در مکان‌های شهری برآشفتنگی می‌افزاید. تلاش برای ساخت شهرهای بزرگ که نمادی از مدینه فاضله است. دغدغه‌ای است که به‌ظاهر عملی می‌شود ولی سرنوشتی جز ویرانی ندارد.
کارکرد روایتی	دارای پیرنگ اصلی نیست و از خرده داستان‌ها و پیرنگ‌ها تشکیل شده است. به شکل تکه روایت‌های کولاژ شده است که معناگراست تا ساختاری. از متون مختلف روایی استفاده می‌کند که گاهی به آنها استناد داده و گاهی روایت را از آن خود کرده و گفتمان جدیدی تولید می‌کند. گاهی نیاز به بازگشت به گذشته دارد و از ویژگی‌های دوره سینمای اولیه بهره می‌گیرد.
تکنیک	محسوس است و خودنمایی می‌کند. از صداهای و نماهای خاص با ابزار و تکنولوژی ویژه در فیلم‌برداری، مونتاز و صدا استفاده می‌کند. گاه به‌سوی اغراق در بازی، گریم، رنگ فیلم و در کل میزاسن استفاده می‌شود. و گاه نگاهی به سینمای اولیه دارد و از میزاسن خطی، خلوتی کادر، نگاه به دوربین و... بهره گرفته و از مرکزگرایی دوری می‌کند.
شخصیت	شخصیت ماهیتی متزلزل دارد. شخصیت خوب و بد مطلق وجود ندارد و در موقعیت‌های گوناگون خوب یا بد هستند. قهرمان‌ها تعریف جدید دارند. آنها می‌توانند از سطحی‌ترین ویژگی‌های قدرتی، اطلاعاتی، معنوی و... بهره‌مند باشند. خشونت، لودگی، بی‌تفاوتی، لرزش در رفتار، حریص و... بدرفتاری‌هایی است که می‌تواند خصایل شخصیت خوب هم باشند.
ماجرا	اتفاق، شوک ناگهانی و عدم قطعیت رکن اساسی است. بر خلاف دوران کلاسیک و مدرن سعی در باورپذیری و همدان‌پنداری مخاطب ندارد، اما در تلاش است مخاطب نیز در ماجراها مشارکت، حضور و تعامل داشته باشد. ماجرا از همان ابتدای قصه شروع می‌شود و ممکن است ناتمام بماند.
رویکرد	منتقد علم و دانش است و درعین‌حال پشتیبان و مدافعش و این تناقضی آشکار است. ارزش‌های فرهنگی را نقد و هجو می‌کند و گاهی هم فرهنگ‌های فراموش‌شده را دوباره به شکلی موزه‌ای احیا و حمایت می‌کند. فردگرایی و جمع‌گرایی بر اساس منفعت شخص است. لذت، حرص و عدم قطعیت در همه امور رویکرد خاص این دوره است.

در تقابل با این رفتار، به‌طور مستقیم و آگاهانه در جریان فیلم حضور یافته و نقش قهرمان و پیش برنده رخداد و روایت را ایفا کند. تماشاگر در سینمای پُست‌مدرن مؤلف و خالق است و اندام و بدن سینما از رفتار او به حرکت درمی‌آید (جدول ۶).

در دوره پُست‌مدرن سینما در تلاش است خود را بازشناسی کند و این بازشناسی فضای سینماتیک و فیلمیک آن را به سوژه تبدیل کرده است. جریان مخالف‌خوان که به هر دو دوره کلاسیک و مدرن توجه دارد ولی در تلاش است از تکرار تکرار - شکل، ماهیت و گفتمان جدیدی به وجود آورد. در چنین شرایطی سینما به تماشاگرش وابسته نیست و بیننده سعی دارد

جدول ۶- روابط تماشاگر در فضای فیلمیک و سینماتیک سینمای پُست‌مدرن.

تماشاگر	فهم‌پذیری	بازنمایی	شیوه حضور	نحوه ادراک	فضا
	متأثر از میزانشن فرمالیستی و اجتماعی	واقعیت بر ساخته، تولیدی و مجازی است	عینی - ذهنی - فیزیکی	وابسته به آگاهی و قدرت ادراک و تکنولوژی دارد.	غیرقابل پیش‌بینی - بین توهم، رؤیا و واقعیت معلق است

## نتیجه

در دوره‌های تاریخی، خود را در جهان فیلم قرار داده و سعی دارد حضورش را به روابطی تعاملی و آگاهانه‌تر در محیطی سیال تبدیل نماید. او متأثر از سه عامل هم‌ذات‌پنداری، باورپذیری و لذت که در هر دوره دارای ویژگی خاص و متأثر از بافت فرهنگی، اقتصادی، سیاسی و غیره می‌باشد، تلاش می‌کند حضور خود را تقویت بخشد. سینما و فیلم نیز در پی شناسایی تماشاگر است و هویتش را از او می‌گیرد. او در وهله اول به تماشای مخاطب می‌نشیند و در ذهن و رؤیت او حضور می‌یابد. در مرحله بعدی برای آنکه او را بازشناسی کند دائم خود را تغییر داده و ماهیت و ظاهرش را دگرگون می‌سازد (جدول ۷).

رسانه سینما از همان ابتدا سعی بر تجربه‌کردن داشته و تلاش نموده است تا از تکرار پرهیز کند. فیلم‌سازان حتی در سبک‌های مشترکشان سعی کرده‌اند متفاوت باشند. این تجربه‌سازی سینما را تبدیل به رسانه‌ای زنده و جذاب برای مخاطبانش نموده و زیبایی‌شناسی منحصر و اختصاصی را پدیدار ساخته است. جایجایی زمان در روایت و قصه‌پردازی متأثر از نحوه زندگی بیانی فیلمیک ایجاد کرده است. مرور سبک‌ها و دوره‌های سینمایی، این موضوع را عریان می‌سازد که سینما، چه هنری باشد و چه تجاری، تجربه‌گرایی را ادامه داده و دائماً در پی عواملی برای رسیدن به جایگاه آرمانی و زنده‌بودن این رسانه است. تماشاگر خواسته یا ناخواسته

جدول ۷- حضور و تعامل تماشاگر در دوره‌های سبکی سینما.

دوره سبکی	فضای سینماتیک	فضای فیلمیک	حضور تماشاگر	تعامل تماشاگر	بازنمایی
کلاسیک	وابسته به درک گروهی و اجتماعی است و جایگاه مشخص دارد	تعامل میزانشن هنری و اجتماعی	ذهنی و نیمه‌فعال	عینی هدایت‌شده مشخص	واقعی
مدرن	وابسته به دستگاه ذهنی و عوامل درونی فرد است و جایگاه مشخص دارد	غلبه میزانشن اجتماعی بر هنری	ذهنی و تعیین‌کننده	ذهنی محدود نامشخص	واقعی خیالی
پست‌مدرن	سینما - فیلم و مووی تعریفشان همسان شده و از قطعیت برخوردار نیستند	تکنولوژی خودنمایی می‌کند	مجازی مداخله‌گر و تعیین‌کننده	عینی - ذهنی فیزیکی مجازی نامحدود	برساخته فراواقعی

## پی‌نوشت‌ها

1. Marshall McLuhan.
  2. Intentions Of Humans.
  ۳. «اشباع نظری *Theoretical Saturation* مبنای دآوری درباره زمان توقف نمونه‌گیری مختلف مربوط به آن مقوله است. نمونه‌گیری و افزودن اطلاعات هنگامی پایان می‌یابد که اشباع نظری یک مقوله یا گروهی از موردها حاصل شود. یعنی دیگر چیز جدیدی به دست نیاید» (فلیک، ۱۳۸۷، ۱۴۰).
  4. Immersion.
  5. Alain Robbe-Grillet.
  6. Claim of Presentness.
  7. Feeling for.
  ۸. هم‌دلی، هم‌ذات‌پنداری.
  9. Catharsis.
  10. Distanciacion.
  11. Estrangement.
  12. Dualistic/Binary Oppositions
  13. Projection.
  14. Edgar Morin.
  15. Imaginary Signified.
  16. Diegetic.
  17. None Diegetic.
  18. Realistically.
  19. Diegesis.
  20. Objectification.
۲۱. Externalization.
۲۲. Dualism.
۲۳. Cartesian Dualism.
۲۴. Self-Realization.
۲۵. Francesco Casetti.
۲۶. Performance.
۲۷. Marie-Laure Ryan.
۲۸. Epistemic plot.
۲۹. Roger Caillois.
۳۰. Mimicry.
۳۱. Agon.
۳۲. Alea.
۳۳. Ilinx.
۳۴. Open Textere.
۳۵. Movie.

### فهرست منابع

آبرامز، جرال د جی (۱۳۹۴)، *جهان فلسفی استنلی کوبریک*، ترجمه محمدرضا اسمخانی، ناشر: فقتوس.

آیدی، دون (۱۳۸۸)، *پدیدارشناسی تکنیک*، ترجمه صالح نفی و مراد فرهادپور، مجله *اطلاعات حکمت و معرفت*، آبان؛ شماره ۸، صص ۱۵-۲۰.



کریستی، یان (۱۳۹۶)، *رویکردهای انتقادی در مطالعات فیلم/ فرمالیسم و نئوفرمالیسم*، ترجمه علی عامری مهابادی، ناشر: پژوهشکده فرهنگ و هنر. متز، کریستین (۱۳۷۶)، *درباره تأثیر واقعیت در سینما/ نظریه‌های زیباشناسی فیلم*، ترجمه کیانوش صدیق، ناشر: فارابی. محمدپور، احمد (۱۳۹۲)، *روش تحقیق کیفی، صدروش، جلد دوم*، تهران: انتشارات جامعه‌شناسان. ملکی، نسترن؛ معقولی، نادیا (۱۳۹۶)، *تحلیل کهن الگوی شر در سینمای موج نو ایران، پایان‌نامه کارشناسی‌ارشد رشته پژوهش هنر، دانشکده هنر، دانشگاه سمنان*. مولارکی، جان (۱۳۹۶)، *فلسفه سینما: فصل‌هایی درباره اندیشه و تصویر*، ترجمه: مهرداد پارسا، ناشر: شوند. نفیسی، حمید (۱۳۷۶)، *نظریه‌های زیباشناسی فیلم/ سینما و خصایل فرهنگی*، ناشر: فارابی. برانس، کنت کی (۱۳۸۰)، *ورای ساخت‌شکنی، ترجمه فرهاد ساسانی، مجله زیباشناخت، شماره ۵، صص ۶۵-۸۴*.

Allain Miller, Jaque (1960). *The Seminar of Jacques Lacan: the Ethics of Psychoanalysis. Seminar VII*. Ed: Book VII.

Azar, A. S., & Hashim, A. (2014). Towards an Analysis of Review Article in Applied Linguistics: Its Classes, Purposes and Characteristics. *English Language Teaching*, 7, pp.76-88.

Babbie, E. (2013). *Earl Babbie identifies three purposes of social-science research: exploratory, descriptive and explanatory* (2007). *The Practice of Social Research*. 11th edition. Belmont CA: Thompson - Wadsworth. pp. 87-89. Wadsworth: Cengage Learning.

Baudy, Jean-Louis (1992). "Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus" in *Film Theory and Criticism*. Edited by Gerald Mast, Marshall Cohen, and Leo Broudy (New York: Oxford University Press).

Brecht, Bertolt (1964). *Brecht on Theatre*, trans. and ed., John Willett (London: Methuen, 1964), p. 87.

Chateau, Dominique (2012). *Subjectivity: Filmic Representation and the Spectator's Experience* (Amsterdam University Press - European Film Studies - Key Deb).

Derrida, J. (1973), *Speech and Phenomena*, trans. David B. Allison, Evanston: Northwestern University Press.

Derrida, Jacques (1978). *Writing and Difference*, Publisher: Routledge; 2nd edition (May 18, 2001)

Elo, Satu & Kingas, Helvi (2007). The Qualitative Content Analysis Process. *Journal of a Advanced Nursing*. 2008. Wiley online library.

Hughes, Wiliam (1976). *The Evaluation of Film as Evidence*, The Historian and Film, Paul Smith ed. (Cambridge: Cambridge University Press).

Keen, Suzanne (2006). A theory of narrative empathy. *Narrative*, 14(3), pp. 207-236.

Kracauer, Siegfried (1961). *Nature of Film: The Redemption of Physical Reality*. London: Dobbson.

Lee, K. M., Namkee Park, and Seung-A Jin (2006), *Narrative and Interactivity in Computer Games, Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences*, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, pp. 259-274.

اترینگتون، کریستین؛ داوتی، روث (۱۳۹۷)، *درک تئوری فیلم/ چگونه فیلم‌ها را ببینیم*، ترجمه رحیم قاسمیان، جلد اول، ناشر: واحه.

استم، رابرت (۱۳۸۳)، *مقدمه‌ای بر نظریه فیلم/ نظریه شناختی و تحلیلی*، ترجمه فرهاد ساسانی، ناشر: پژوهشکده فرهنگ و هنر اسلامی.

استم، رابرت (۱۳۸۵)، *زیبایی‌شناسی سینمای دیجیتال/ پسا- سینما: نگره‌ی دیجیتال و رسانه‌های نوین*، ترجمه علی عامری مهابادی، ناشر: فارابی.

استم، رابرت (۱۳۸۹)، *مقدمه‌ای بر نظریه فیلم/ فرمالیسم روسی و مکتب باختین*، ترجمه احسان نوروزی، ناشر: پژوهشکده فرهنگ و هنر اسلامی.

اسمیت، ماری (۱۳۹۵)، *دانشنامه زیبایی‌شناسی/ فیلم*، ترجمه گروه مترجمان، ناشر: فرهنگستان هنر.

باشلار، گاستون (۱۳۹۱)، *بوطیقای فضا*، ترجمه مریم کمالی و محمد شیربچه، تهران: روشنگران و مطالعات زنان.

براون، رویال (۱۳۷۷)، *موسیقی جدید در فیلم*، ترجمه گلناز گل صباحی، فصلنامه *فارابی*، شماره ۲۸، صص ۱۱۶-۱۲۰.

براون، ویلیام (۱۳۹۸)، *ابرسینما/ فلسفه فیلم در عصر دیجیتال*، ترجمه اکرم ورشوچی و پیام زین‌العابدینی، ناشر: کتاب پارسه.

برگالا، آلن (۱۳۷۷)، *سینما و مخاطب: بیننده فیلم*، ترجمه محمد گذرآبادی، فصلنامه *فارابی*، شماره ۲۹، صص ۱۶۴-۱۷۱.

بکتر، المیرا؛ امیر شاه‌کرمی، امیر سید نجم‌الدین، و امیرحسین، ندایی (۱۳۹۸)، *کارکرد حافظه‌ی جمعی مخاطب در باورپذیری شخصیت‌سازی نوین در نمونه‌های منتخب فیلم سینمایی انیمیشن، پایان‌نامه کارشناسی‌ارشد رشته تصویرمترجم، دانشگاه تربیت مدرس*.

بکولا، ساندرو (۱۳۹۳)، *هنر مدرنیسم*، ترجمه رویین پاکباز و دیگران، تهران: فرهنگ معاصر.

ترنر، گریم (۱۳۹۵)، *سینما: کنش اجتماعی*، ترجمه علی سیاح، ناشر: دنیای اقتصاد.

توماس، ساری (۱۳۸۳)، *فیلم و فرهنگ سینما و بستر اجتماعی آن*، ترجمه مجید اخگر، تهران: سمت.

حدادی، پرنیا؛ روحانی، علی (۱۳۹۸) *روایت تعاملی و ساختارهای روایی نوین در سینما، پایان‌نامه کارشناسی‌ارشد رشته سینما، دانشگاه هنر، پردیس فارابی*.

خوی‌نژاد، غلامرضا (۱۳۸۰)، *روش‌های پژوهش در علوم تربیتی*، تهران: سمت. ندایی.

دارلی، اندرو (۱۳۸۵)، *زیبایی‌شناسی سینمای دیجیتال/ سطح نمایش و فضاهای تماشا در فرهنگ بصری دیجیتال*، ترجمه علی عامری مهابادی، ناشر: فارابی.

فالزن، کریستوفر (۱۳۸۲)، *فلسفه به روایت سینما*، ترجمه ناصرالدین علی تقویان، ناشر: قصیده‌سرا.

فلیک، اووه (۱۳۸۷)، *درآمدی بر تحقیق کیفی*، ترجمه هادی جلیلی، تهران: نشر نی.

فیوری، پاتریک (۱۳۸۴)، *کارناوالسک: فیلم و نظام اجتماعی*، ترجمه علی عامری، دومانه‌نامه تخصصی فرهنگ و هنری *بیناب*، شماره ۸، صص ۲۵۶-۲۸۵.

کاکس، دامیان، پی. لوین، مایکل (۱۳۹۴)، *اندیشه‌ورزی از دریچه فیلم*، ترجمه علی اصغر دارابی، ناشر: دانشکده صدا و سیما.

کریستی، یان (۱۳۹۶)، *رویکردهای انتقادی در مطالعات فیلم/ فرمالیسم و نئوفرمالیسم*، ترجمه علی عامری مهابادی، ناشر: پژوهشکده فرهنگ و هنر.

کوری، گریگوری (۱۳۹۳)، *تصویر و ذهن. فیلم (فیلم، فلسفه و علوم شناختی)*، ترجمه محمد شهبان، ناشر: مینوی خرد.

گوت، بریس (۱۳۸۵)، *هم‌ذات‌پنداری و احساسات در سینمای روایی*، ترجمه بابک تیرایی، فصلنامه *فارابی*، شماره ۶۱، صص ۳۲-۴۷.

لوتمن، یوری (۱۳۷۵)، *نشانه‌شناسی و زیباشناسی سینما*، ترجمه مسعود اوحدی، ناشر: سروش.

لوگریس، ملکوم (۱۳۸۴)، *سینمای تجربی در عصر دیجیتال*، ترجمه علی عامری، ناشر: فارابی، چاپ اول.

*Theory: An Anthology*, ed. by Robert Stam and Toby Miller. Oxford: Blackwell. pp. 403-435.

Metz, Christian (1982 [1977]). *Psychoanalysis and Cinema: The Imaginary Signifier* (London: Macmillan).

Okoli, C., & Schabram, K. (2010). *A Guide to Conducting a Systematic Literature Review of Information Systems Research*. *Sprouts: Working Papers on Information*, 10(26). Retrieved Jul 26, 2018, from <http://sprouts.aisnet.org/10-26>

Pronay, Nicholas (1976). *The Newsreels: The Illusion of Actuality*, *The Historian and Film*, Paul Smith ed. (Cambridge: Cambridge University Press).

Plato, phaedo, trans. G. M. A. Grube, in *Plato: complete Works*, ed. John M. Cooper (Indianapolis: Hackett, 1997), 69- 70(79c3-8).

Steuer, J. (1992), Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence, *Journal of Communication*, Vol. 42, No. 4, pp. 73-93. DOI: 10.1111/j.1460-2466.1992.tb00812.x

Uhde, Jan (1995). *Film's Illusions*, Issue of KINEMA.

Vosmeer, Mirjam & Ben Schouten (2014). "Interactive Cinema: Engagement and Interaction", Springer International Publishing Switzerland 2014. A. Mitchell et al. (Eds.): ICIDS 2014, LNCS 8832, pp. 140-147.

MacCabe, Colin (1974). Realism and the Cinema: Notes on some Brechtian theses, *Screen*, Volume 15, Issue 2, pp. 7.

Malboos Baf R, Aziz F. (2010). What is the maining of sestematic review and how written that?. *Journal of Research In Medical Sciences*, 34(3): 203-10.

Manovich, Lev (2001). *The Language of New Media*, Cambridge, MA: The MIT Press.

Mays, N., Pope, C., & Popay, J. (2005). Systematically reviewing qualitative and quantitative evidence to inform management and policy-making in the health field. *Journal of Health Services Research & Policy*, 10, pp. 6-20.

Mc-Mahan, A. (2003), *Immersion, Engagement, and Presence: A Method for Analyzing 3-D Video Games*, *The Video Game Theory Reader*, edited by M. J. P. Wolf and B. Perron, Routledge, New York, 67-86.

Mendilow, A.A (2000). *Time and the Novel*, Publisher: Prometheus Books.

Mertens, D. (2014). *Literature Review and Focusing the Research*. In D. Mertens, *Research and Evaluation in Education and Psychology* (4 ed., p. 536). SAGE.

Metz, Christian (2000). *The Imaginary Signifier' in Film and*



## Cinema, A Fluid Dualist Continuum

Payam Zeinolabedini\*

PhD of Art Research, Department of Advanced Studies of Art, School of Visual Arts, College of Fine Arts, University of Tehran, Tehran, Iran.

(Received: 21 May 2022, Accepted: 22 Oct 2022)

Since its inception, cinema, has been an ongoing process of creative development. Initially, it was a means of recording reality, but gradually the role of imagination became prominent. Over time, the role of reality and imagination in films became more distinct; films were organized and divided into two genres: feature or fictional films and documentary or real films. Each genre has grown such that they have their own followers and audiences. Filmmakers have expressed and implemented various innovative and exquisite methods in narration and form, in order to create styles in their works, and to entice audiences, critics and artists. Cinema is a phenomenon whose survival and future have been repeatedly questioned, but undergoing significant transformations within the industry, it is constantly redefining itself with new forms and creative processes. The historical course of cinema and the numerous examples indicate that this transformation has taken place with a variety of managers, filmmakers and creators, thus expanding their efforts with every possible method. Having purposeful methods in classical, modern and postmodern periods has led to the emergence of various attractions and dynamic presence of this media for more than a century. This continuous development over time has created a special idealism that has allowed cinema to remain an attractive and novel media among audiences. Its audience could have been gone long ago, if cinema wasn't a dynamic media and if it had been repeating its classical formulas over and over again. Cinema is an art that has continuity, and dynamism with a constant relationship with either the society as a whole or the individual, thus connecting on all levels with its audiences. An audience may occasionally seek to be immersed in his/her imagination and to escape from social realities and maybe sometimes he/she seeks to understand real things through watching different genres and styles. Today's world is going toward redefining concepts and old limiting definitions are no longer held accountable. New filmmakers have broken the boundary between reality and imagination in order to make their works believable, and with different intellectual and ideological approaches they are trying to make new aesthetics visible in their works. The two-way cinema relationship depends on permanent

environmental change that is affected by technology, ideology and media literacy; hence, cinema has become a fluid and dynamic media. This research was conducted with a fundamental purpose and the feasibility studying of the presence and interaction of the audience in the world of film and cinema. This content analysis method study is done through reviewing and interview method by gathering information from library resources and audiovisual archives. The result of this study shows that the audience is influenced by factors such as identification, credibility and pleasure that has a special status in each era and is influenced by the cultural, economic, political, and other factors. Thus the audience willingly or unwillingly places himself/herself in the film-world and tries to turn his/her presence into a more interactive and conscious one.

### Keywords

Identification, Cinema Media, Dualism, Presence, Interaction.

\*Tel: (+98-912) 6351321, Fax: (+98-81) 88727118, E-mail: payam.zinolabedini@ut.ac.ir