

سینمای امروز؛ شیوه‌ها و کارکردهای نو

استفان بوکه

ترجمه: گیلدا ایروانلو

در سال‌های اخیر برای بهتر دیدن فیلم‌ها نیازمند درک پیام هنر معاصر به سینما هستیم. به ویژه، باید به آنچه «سینماگران - هنرمندان» می‌گویند کاملاً توجه کنیم. این دسته از سینماگران دیگر در صدد به نمایش در آوردن نمودی از جهان واقعی بر نیامده بلکه خود سینما را به زیر سؤال می‌برند، و آن را به درون سنگرها و محدودیت‌هایش می‌رانند، و پیوسته مرزهای جدیدی برای آن ترسیم می‌کنند، مرزهایی که با نمایش‌های زنده، رقص، گرافیک، موسیقی، صدا، و تصاویر جدید، نفوذپذیر و شکننده شده‌اند. مسأله اصلی این دسته از «سینماگران - هنرمندان» کاوش در عالم این گونه تجربیات است، حتی اگر تماشاگر، با از کف دادن معیارهای کلاسیک خود، دچار دل شکستگی، کج خلقی و حتی خشم شود. زیرا، اگرچه تا مدت‌های مدید این قبیل تجربیات در حاشیه سینما قرار داشتند، اما از این به بعد به طور تمام و کمال و به حق آن را به محاصره خود در آورده‌اند: هیچ جشنواره مهمی بدون به نمایش در آوردن «آثار» لینچ، کرانبرگ، برتون، سوکورف، تسه مینگ - لیانگ، ونگ کار - وه، هوشیانو شین... برگزار نمی‌شود. پس بهتر است که پیام هنر به سینما را جداً مورد توجه قرار دهیم.

از قفس و محدوده تنگ خود خارج شود، و نیرویی را که از آن الهام می‌گرفته، تحقق بخشد. مسلماً، برای توضیح و توجیه این تنگنا، مثل همیشه، می‌توان صنعت، قوانین بازار و سودجویی را متهم کرد. بدون شک چنین ادعایی واقعیت دارد، اما کافی نیست. سینمای تجربی، یعنی سینمایی که تلاش می‌کند تا از محدوده نمایش خارج شود، محدودیت‌های خاص خود را دارد: سینمای تجربی هرگز نتوانسته با عامل زمان به درستی کنار بیاید، عاملی که همواره یک سوید و در مجموع حقیرانه به کارش گرفته است. از آن جا که سینمای تجربی، سینمای روایتی نیست، بنابراین «زمان» به

از مدت‌ها قبل، نقاشی سلاح برنده سینماگرانی بوده است که سینما را هنر قهقرازی، رئالیسم توخالی، تخیل سطحی، و شوخی احتمالی قدیم می‌دانستند. در حقیقت، این دسته از سینماگران، تحت تأثیر ظهور تجرید در نقاشی قرار داشتند. آنها مایل بودند که سینما بیش‌تر از هنر تقلید کند تا از طبیعت، که از قوانین شکل و قالب تبعیت کند. نگاه جدیدی را بطلبد و روند گسترش دیگری داشته باشد... مقوله‌هایی که تحت عنوان «سینمای تجربی» قرار می‌گیرند. این ادعا که چنین سینمایی محکوم به شکست می‌باشد، گزافه‌گویی است، اما ناچاریم بپذیریم که سینمای تجربی نتوانسته



بتمن ساخته تیم برتون



دو نما از خاکسترهای زمان ساخته ونگ کار-وه

تنها مشغله ادراک تبدیل می‌شود. مسأله اصلی، تحریک تماشاگر و به نهایت رساندن حالات روحی اوست که این نیز با توسل به ترکیب صدا و تصویر عملی می‌شود. خیرگی، سرعت، تکرار، کلاژ، توالی... و خلاصه استفاده از مجموعه روش‌ها و شیوه‌هایی که منظور از آن ایجاد تأثیرات روانی است تا احساساتی. بنابراین، معمولاً تماشاگر ناچار است که از لذت معمول خود چشم‌پوشی کند؛ لذت مبتذل احساسی (مثلاً لذت همانند سازی): لذت دیدن فضاها و مناطق دست نیافتنی که از اولی مبتذل‌تر است. باید گفت که دست کشیدن از این لذت‌ها برای تماشاگر بسیار سخت بوده است و ایشان با ترسویی چنین چیزی را پذیرفته‌اند.

با این حال، بعضی سینماگران تلاش کرده‌اند تا مجموعه دریافت - احساس را در اثر خود بگنجانند، یعنی برای زمان طوبی درونی قابل شوند، و به آن عمقی عاطفی بخشند. البته ایشان نیز در حاشیه باقی مانده‌اند، اما کم‌تر از سینماگران مطلقاً تجربی. اندی وار هول یا مارگریت دوراس از این دسته از سینماگران به حساب می‌آیند. وجه اشتراک فیلم‌های ایشان، رهایی از وسوسه پلاستیک است که اکثر سینماگران تجربی را تحریک می‌کند. و یا به بیانی، تصویر دیگر مشغله ایشان نیست، سینما در جایی دیگر به نمایش در می‌آید. و اگر مسأله اصلی هنوز هم تحریک احساس باشد، این فیلم‌ها برای حصول به این هدف به تکنیک‌های جدید کاربردی نوار فیلم (سوراخ، خراش، شکستگی و غیره) یا بر روی دوربین یا بر روی پروژکتور متوسل نمی‌شوند. وار هول یا دوراس به خلق یک محیط می‌پردازند، یک مکان، یعنی فضایی برای سکونت تمام و عیار و زمانی که می‌توان به میل خود از آن استفاده کرد. مثلاً، فیلم خواب را می‌توان به مدت هشت ساعت متوالی نگاه کرد، و یا

فقط یک ساعت از آن را دید، و سپس به راه رفتن در نیویورک پرداخت، آن‌گاه بازگشت؛ یا هم‌زمان با پرسوناژ، به خواب فرو رفت. فیلم‌های وار هول توقع ندارند که تماشاگر آنها را ببیند بلکه می‌خواهند که تماشاگر رو به رویشان قرار بگیرد، و تماشاگر پر جنب و جوشی باشد که با تماشاگر بی‌تحرك سنتی (تماشاگر نشسته در تاریکی) بسیار متفاوت است. علاوه، دوراس در صدد ابداع یک مکان بر می‌آید - چه بهتر که همگانی باشد -، مثلاً یک کلیسای جدید که همه مؤمنان خود را موظف به برگزاری آیینی نوین (آیین دوراس) در آن می‌دانند. دوراس بر آن چه که ابداع می‌کند شهود دارد: نه فیلم‌هایی برای تماشا کردن که سینمای جدیدی برای سکوت کردن.

با کمال تعجب می‌بینیم آن چه که این فیلم‌های حاشیه‌ای پیشنهاد می‌کردند، امروز بار دیگر مورد توجه شدید سینماگران معاصر قرار گرفته است. باید گفت که وار هول و دوراس، دیپازون جنبشی بودند که می‌رفت تا نقاشی را در هنرهای پلاستیک (هنرهای تجسمی) دخیل سازد. آن هم در زمانی که هنر نه به مفهوم تحقق اثر که به مفهوم ایده اولیه، گفت و گو در مورد اثر، شرایط دریافت آن و غیره بود. (به طوری که یک ایتالیایی فقط به خاطر فروش تفسیر آثار و نه خود آثار، هنرمند شمرده می‌شد). و در زمانی که هنر خود را ناچار می‌دید که به تولید حس پردازد: از شاخه‌های درختان (*Art povera*) گرفته تا طبیعت کامل (*Land Art*)، یا بدن انسان (*Body Art* دیروز تا *Made in Eric* امروز). بنابراین، خواب یا انسان آتلانتیک سینما را تغییر داده‌اند، همان طور که سایر کارها نقاشی را تغییر دادند: البته نه به سوی تجرید که به سوی بازگردش یک پارچه و تعمیم یافته جهان به عنوان اثر هنری بالقوه، بازگردشی که ابداع معیارها و مفاهیم جدیدی را برای ادراک پدیده‌ها تحمیل می‌کرد. و در واقع، تغییر مکان فوق است که امروزه توسط «سینماگران - هنرمندان» بازیافت شده، و در درون فیلم‌های روایتی که قلب سینما بوده و خواهند بود، تزریق شده است. دیوید لینچ، دیوید کراننبرگ، آتوم اگویان، جین کمپیون (قبل از ویراژ آکادمیکی‌اش)، هوشیانو شین، ونگ کار-وه، ابل فرارا، تسه مینگ - لیانگ، تیم برتون، لارنس فون تریر، الکساندر سوکوروو، بلا تشار، میخائیل هسانک در زمره «سینماگران-هنرمندان»، قرار می‌گیرند.

دو نکته اساسی، ارتباط بین این هنرمندان خلاق را نشان می‌دهد. اولاً، فیلم‌های ایشان از یک اصل خلاقیت خارجی (یک ایده، یک پیش‌داوری، یک وسیله زیبایی‌شناسی مثلاً یک دگم) تبعیت می‌کنند، و هدف «سینماگران - هنرمندان» بیش‌تر ایجاد جهانی است که بر مبنای یک اصل اولیه و صریحاً مقرر، بنا شده باشد؛ و هدف ایشان نگریستن بر جهان واقعی (وضعیت کلاسیک

دیوید کراننبرگ



سینمای مؤلف) نیست. در تمام لحظات، تماشاگر متوجه می‌شود که فیلم کاملاً از اصول مقرر شده، و ایده‌های تشکیل دهنده پروژه، تبعیت می‌کند. هر نما، یا تقریباً هر نما، دارای عملکردی شخصی است، زیرا هر نما تحقق یک مفهوم است. بنابراین، به هیچ وجه تعجب‌آور نیست که تخیل کلینیک (داستان بیماری فیزیکی بنا بر روائی) مرتباً مورد استفاده «سینماگران - هنرمندان» قرار می‌گیرد، زیرا این تخیل وسیله‌ای ممتاز برای ایجاد خلأ و ساختن جهانی منزوی است که بر اساس قواعد غیر متداول و در نتیجه ویژه عمل می‌کند. جهان واقعی، از آن جا که مبتنی بر عدم تجانس، تقلب، شانس، تضاد و خطر می‌باشد، جز به شکل تهدیدآمیز قابل زیست نیست. پس باید از آن فاصله گرفت، تا هیچ چیز به میزانسن لطمه نزنند. فضای کلینیکی (بالینی) دقیقاً خالق و صامن محیطی بسته، منزوی، مستقل و غالباً خموده است. فیلم Safe اثر تدهائیس می‌تواند به عنوان تخیل بر استعاره «سینماگر - هنرمند» در نظر گرفته شود: یک زن برای غلبه بر ویروس‌ها، جهان را سفید و خالی از سکنه می‌کند به حدی که در اطاقی استریل سکونت می‌نماید. این فیلم اشاره‌ای است به جنون (به مفهوم قوی کلمه) ادراکس هنرمندی هم چون ژان - پیررینو که پس از یک سال بستری شدن خانه‌ای برای خود ساخت که از مربع‌های سفید فرش شده بود؛ ضمناً این فیلم واقعیت نهایی هنری را نشان می‌دهد که ایده را جایگزین جهان می‌کند و نتیجتاً ناگزیر است که جهان را تابع ایده سازد.

به علاوه، می‌توان اندیشه بیماری‌های متعدد در جهان «سینماگران - هنرمندان» را دسته‌بندی کرد:

- اندیشه قوی، نزد دیوید لینچ که معمولاً به انحرافات روانی و ایجاد فضاهای غیر منطقی می‌پردازد، فضاهایی که در عین قابل تفسیر بودن، تماشاگر (حتی فقط برای فهم داستان) خود را ناگزیر به تفسیر آن می‌بیند. بزرگراه گمشده نمونه‌ای از این قبیل آثار است که تماشاگر را دچار سرسام و هذیان (تفسیری) می‌کند: به نظر می‌رسد که فیلم خط روشنی دارد (دیوانگی)، اما به واسطه وجود یک سری عوامل مختلف (مثلاً یک یا دو رویداد ماورای الطبیعه که به تفسیر به اصطلاح فضایی دامن می‌زند)، تماشاگر از تأیید خط فیلم امتناع می‌ورزد.

- اندیشه ضعیف، نظیر مورد تسه مینگ - لیانگ که از نظر وی، بروز یک یا دو اختلال کلینیکی (بالینی) (کج گردنی در فیلم رودخانه) کافی است که جهان را عمیقاً دگرگون کند و نقایص آن را نمایان سازد.

دومین خصوصیت مشترک نزد «سینماگران - هنرمندان» عبارت است از روایت گریزی، تمایل خلق چیز دیگری (یک حس و هیجان) به غیر از یک داستان، میل تأثیرگذاری بر جسم، بر



حالات نه چندان آشکار جسم یا شعور. بنابراین، باز هم می‌توان فیلم را به مثابه یک مکان در نظر گرفت، یعنی هم چون فضایی که تماشاگر، دست کم باید جایگاه و راه‌های خود را در آن ابداع کند. (حتی اگر سینماگری نظیر هانک گاهی بخواهد نشان دهد که در واقع راهی وجود ندارد، که فیلم یک زندان است، که تماشاگر می‌تواند با خود کلنجار برود، و در هر حال نمی‌تواند از شکنجه فرار کند). بنابراین، سینما نظیر هنر عمل می‌کند. سینما از نگاه و تفکری که در طول تاریخ شیوه‌های اصلی برخورد با آن را تشکیل می‌داده، می‌گریزد. هر چند که تماشاگر هنوز هم هدف اصلی فیلم می‌باشد، اما در تخیلات فیلم جایی برای او تدارک دیده نشده. در واقع، فیلم بیش‌تر مایل است که تماشاگر را به هیجان درآورد، از خودبی‌خود کند، و در دریای احساس‌ها غوطه‌ور سازد. در میان متخصصین هنرهای تجسمی (پلاستیک)، «سینماگران-هنرمندان» از تکنیک‌های انزوا که به اصطلاح «تأسیسات» - Installations - نامیده می‌شود، استفاده می‌کنند. «تأسیسات» جسم را نه بر اساس قواعد تصویری (نظیر تخیل کلاسیک) که به روانی بیش‌تر احساسی، و مافوق ذهنی، تغییر مکان می‌دهد. آن چه که سینما می‌تواند از «تأسیسات» کسب کند (و کسب هم کرده است)، ایدهٔ صحنه‌پردازی (Scenographie) است، به این معنی که جهان و نه حتی تئاتر (آن‌طور که مورد نظر برخی مؤلفین سابق بود) دیگر منظره‌ای حقیقی برای ضبط نیست. جهان صحنه‌پردازی شدهٔ «سینماگران-هنرمندان» فضای خاصی است که هر کس با هر امکانی که دارد آن را می‌سازد. تصادف اثر کرانتبرگ و فردهای زیبا اثر اگویان نمونه‌های بازاری از کاربرد این تکنیک هستند، که به عنوان آثار «محیطی»، و محیط‌های احساسی مطرح می‌شوند. هر کس که از آخرین نمایشگاه بولتانسکی در «مام دوپاری» و به ویژه از سالن مربوط به مردگان... تخت‌ها، تابوت‌ها، پرنکاردها، و یخچال‌های نگاه‌داری از اجساد دیدار کرده باشد، نمی‌تواند از شباهت آن (علاوه بر مشابهت مضمون) با شیوه‌های مورد استفادهٔ آتوم گویان تعجب‌زده نشود. سکوت، سفیدی، خلأ، زیبایی نورپردازی در هر دوی آنها، سردی نوازم نزد این، و برودت مونتاژ و بازیگری نزد دیگری. ظاهراً، استراتژی کتمان از تماشاگر/دیدارکننده نزد هر دو به اجرا در می‌آید. تصادف به نوبهٔ خود، بیانگر تئوری سینمای صحنه‌پرداز است. در این فیلم، Vaughan، نمایندهٔ احتمالی سینماگر، تصادف جیمز دین را بازسازی می‌کند تا هیجان مرگ را ایجاد کند، فقط هیجان و نه احساس. هنر امروزی نیز در همین است: ایجاد هیجان تا احساس. و یا به عبارتی، چشم پوشی کردن از احساس. اگر درصد تدوین تئوری «تأسیسات» یا صحنه‌پردازی در سینما بر آیم، بدون شک متوجه می‌شویم که

شیوه‌های به کار گرفته شده، از فیلمی به فیلم دیگر، غالباً یکسانند. به عنوان مثال:

- کندی، عنصر تقریباً اساسی برای ایجاد بی‌تفاوتی و تغییر مکان تماشاگر است. گاهی، کندی به حدی است که خود به خود دچار جهشی کیفی می‌شود، و انقلابی در فرمول آن پدید می‌آید. و در این صورت دیگر نمی‌توان آن را فقط کندی دانست. مثلاً نزد بلا تار، کندی به وسیله‌ای برای کاوش در فرضیهٔ خاکی بودن بشر تبدیل می‌شود، مثلاً تماشاگران دچار رخوت و خمودگی شعور شده و به اجسام ساده‌ای بر روی صندلی‌های‌شان تبدیل می‌شوند. نزد هو هوشیاوشین، کندی، بیش‌تر به مسألهٔ تردید و ابهام شباهت دارد: کندی به دلیل بی‌تصمیمی است، گونه‌ای عدم دخالت در جهان (سینماگران - هنرمندانی هستند که سرعت فوق‌العاده را برگزیده‌اند - ونگ کاروه یا لارس فون تریر - اما اینان بیش‌تر به عمکرد توجه دارند تا به صحنه‌پردازی).

- استفاده از موسیقی یا به مفهوم وسیع‌تر استفاده از صدا پروژهٔ محیط‌گرایی این سینماگران را به خوبی مشخص می‌کند: موسیقی (نظیر تخیل کلاسیک)، دیگر در خدمت داستان، ایجاد تعلیق، وحشت یا شور قرار نمی‌گیرد. می‌توان گفت که نقش موسیقی بیش‌تر در برگزیده یا دریافتی است. موسیقی تأثیرات بی‌تفاوتی، انحراف یا فراموشی ایجاد می‌کند. در این جا باید بگویم که بررسی ساختارهای و ریتمیک موسیقی فیلم‌های تصادف، *Tango de Satan* (اثر بلاتار) یا مرد مرده (اثر جیم جارموش) به زحمتش می‌آورد، اما به دلیل عدم وقوف کامل به این زمینه، از پرداختن به آن خودداری می‌کنم. اما، به عنوان شنوندهٔ ساده متوجه می‌شوم که موسیقی فیلم‌های مذکور، با بازی بر روی ریتم، انقادات زیادی ایجاد می‌کند.

- انزوا. فضای انتقال احساس‌ها، فضای بسته‌ای است. زیرا کم‌ترین گشودگی می‌تواند آگاهی را تحریک کند و اثر انتقال و تغییر مکان تماشاگر را ضایع سازد. نخستین بخش فیلم بزرگراه گمشده اثر دیوید لینچ کاملاً از این روش تبعیت می‌کند. پیمودن و دوباره پیمودن یک راهروی تاریک، در آپارتمانی تقریباً خالی، همواره موسیقی که سرشار از سروصداها، غریب است. دوربین یک فضای نامعین، یک منطقهٔ درونی و مکانی وحشت‌زا را خلق می‌کند که مستقیماً بر ناخودآگاه تماشاگر تأثیر می‌گذارد. زیرا تماشاگر تاریکی را با وحشت‌های شخصی خود پر می‌کند. فضای لینچ، تماشاگر را با محیس خود رو به رو می‌کند. در فیلم تصادف زیبایی روانی مطلق حرکات دوربین است که تأثیر احساسی محبوس بودن را ایجاد می‌کند. دوربین با حرکات ملایم و نوازشگر خود، ضمن ایجاد احساس کمال و سرخوشی، جهان را کتمان



مرد مرده ساخته جیم جارموش

حمایت کن که در آن اما با سه قدم دهکده را که ناگهان به ماکتی تبدیل شده، می‌پیماید. با وجود این، نفی خارج از زمینه غالباً با استفاده از اشکال لایبرنتی، بیچ وخم، حلقه و تاخوردگی عملی می‌شود، زیرا در این صورت نما به ابعاد غیر قال رؤیتی تقسیم می‌شود که در هر لحظه می‌تواند باز و آشکار شود. مثلاً، در فیلم‌های لینچ، شکل لایبرنت فضا - زمان در همه جا به چشم می‌خورد، به نحوی که «بیرون» همیشه به «درون» رخنه می‌کند. و همین تفسیر در مورد مرد فیلم بزرگراه گمشده صدق می‌کند، مردی که به طور هم زمان در همه جا حضور دارد، هم در این جا (درون) و هم در آن جا (بیرون)، یا در مورد قهرمان که در عین حال هم در زندان (درون) است و هم آزاد (بیرون). شکل دیگری از لایبرنت در فیلم‌های ونگ کار - وه مشاهده می‌شود. در فیلم‌های این سینماگر زمان بسته است، و آینده، به واسطه علم غیب پرسوناژها، حذف شده است؛ هیچ چیز به طور ناگهانی روی نمی‌دهد، زیرا پرسوناژها از ساعت، تاریخ و محل وقایع نا خیرند. بی دلیل نیست که فیلم خاکستر زمان بزرگترین فیلم ونگ کار - وه می‌باشد، زیرا در این فیلم سینماگر از تمام توانایی خود در زمینه آهنگ و تکرار، بازگشت و سبابیت پیش‌بینی، و بی تفاوت نمایاندن اسدی چیزها مایه می‌گذارد. فضای فیلم یک بیابان ناشناخته است؛ زمان تشکیل شده از یک سری دوره‌های متغیر که از طریق بازگشت منظم نماهای مشابه سمبولیزه می‌شود (یک زن، در زیر یک خورشید پولادی منتظر است، مردی سوار بر اسب سر می‌رسد)؛ داستان؛ ملغمه عجیبی مبتنی بر دوگانگی و هم‌زادی. صحنه‌های مبارزه نیز نمایش

می‌دارد. فیلم‌های هانک، سینماگر - زندانبان که حال و هوای زندان دارند، با استفاده از شیوه‌های تکنیک معاصر، مجموعه لوازم مورد نیاز فیلم‌برداری را تدارک می‌بینند؛ شبکه دوربین‌های ویدئویی و مونیتورهای تله جهانی را بنا می‌کنند که تحت مراقبت دائم قرار دارد، و هیچ نقطه از آن از چشم پوشیده نمی‌ماند (از نظر متافیزیکی، فیلم ۷۱ بخش از یک اتفاق نیز همین حرف را می‌زند. پناهگاه انسان، در مقابل جبر رویداد هیچ شمرده می‌شود؛ زیرا مدام مورد تهدید حادثه قرار دارد).

از طرفی، موقعیت خارج از زمینه در این جهان‌های بسته مسأله آفرین است؛ زیرا نباید به بسته بودن جهان فیلم صدمه بزنند. و ضرورتاً باید حذف شود، و به این یا به آن طریق باید در زمینه ادغام شود. در این رابطه، تعداد استراتژی‌ها به اندازه، یا تقریباً به اندازه سینماگران است، اما همه آنها یک هدف را تعقیب می‌کنند: نشان دادن این که هیچ فضای بیرونی وجود ندارد، که فیلم برداشتی از واقعیت نیست، و تنها چیز بیرونی، اصول صوری خلاقیت است. البته شیوه‌های نفی خارج از زمینه متعدّدند و مشکل بتوان به طور کامل آنها را بر شمرد. مثلاً، سوکوروف از شیوه‌های بسیاری برای نفی خارج از زمینه استفاده می‌کند؛ یا، از طریق تصویربرداری متماثل به مرکز، فضا کاملاً بر روی زمینه خم می‌شود. نظیر (مادر و پسر)؛ یا نما، خارج از زمینه‌اش را در خود دارد، نظیر (صفحه‌های پاره شده) که در آن پرسوناژها خود را به یک سوم چپ دوربین که یک پرتگاه سیاه است، پرتاب می‌کنند، و خارج از زمینه به شکل معجزه آسایی به هیچ کاهش داده می‌شود، نظیر فیلم نجات بده و

کاملی است از ابهام که به عنوان اصل مطرح شده. مسأله تنها این نیست که نمی دانیم چه کسی به چه کسی حمله می کند، چه کسی چه کسی را می زند، بلکه موضوع این است که صحنه ها را نه برای تماشای مبارزه که به منظور توجه به تحقق یک شیوه نظاره می کنیم. در مقابل این هیاهوی تصویری متوجه می شویم که مقابله زمینه/خارج از زمینه به ناچار به نفع مقابله تصاویر/نماها حذف می شود. در حقیقت، جهان واقعی به نفع نگرش هنرمند و شیوه به گردش در آوردن تصاویر او، حذف می شود. زمانی که «سینماگران-هنرمندان» از به نمایش در آوردن جهان چشم می پوشند، میل رها کردن پرسوناژهای کلاسیک (بردار حقیقت روانی یا اجتماعی، وسیله کشف حقیقت) و پرداختن به جنبه های پر ابهام تر هستی، زمینه های ناشناخته عمل یا وجود نیز در ایشان زنده می شود. البته نه این مفهوم که تمامی «سینماگران - هنرمندان» به این سمت روی آوردند؛ مثلاً کراننبرگ از طریق پرداختن جدی به وضع روانی پرسوناژها، هنوز هم به سینمای کلاسیک وابسته است؛ اما نزد سایرین، بازیگر دیگر نه از الزامات معتبر ماندن که بیش تر از الزامات طغیان های حیاتی، شیدایی ها، و حتی هذیان و سرسام تبعیت می کند. و از این جاست که نحوه قضاوت نوینی باب می شود: باور بازیگری دیگر اهمیتی ندارد، بلکه باید دید که آیا بازیگر به سمت زمینه های نوین تجربیات پیش می رود یا نه؟ بنابراین، در قلب یکی از بزرگ ترین زمینه های تجربه هنری معاصر قرار گرفته ایم: تعیین محدودیت های قدرت جسمانی. در این رابطه، **Beuys** هفت روز را همراه با یک گرگ امریکایی در زندان می گذراند تا مقابله نیروی بدنی حیوان/انسان را بسنجد، **Gina Pane** خود راناقص العضو می کند، به جراحی های مکرر زیبایی تن می دهد، **Bob Flanagan** خود را در معرض مازوخسیم عمومی قرار می دهد (فیلم جدید **Sick** اثر **Kirby Dick** را تماشا کنید). طبیعی است که سینماگران مایلند بدانند که چگونه می توان وضعیت جسمانی بازیگران را دست کاری کرد. مسلماً، آن چه که در وهله اول به ذهن خطور می کند، مسائلهای است که به آشکارترین جنبه بستگی دارد. آن ها که بازیگران با آزاد کردن انرژی بازی می کنند، مصرف انرژی، هیستری زنان و بگ کار - وه، سیر قهقرایی احمق ها که منطق را به نفع ابتدائی شعور و لذت جسمانی رها می کنند، حتی اگر همان شور جسمانی رانزد تماشاگر تحریک کنند، به نحوی که بعضی تماشاگران با حالت تهوع شدید سالن سینما را ترک می کنند. یک گالری هنرهای معاصر جدیداً تصمیم گرفت که ۱۳۰ ساعت از آخرین کارهای لارس فون ترییر را به نمایش گذارد. من معتقدم که این نمایش جامع، معرف حقیقت هنری) فیلم است. ۱۳۰ ساعت نمایش تصاویر آشفته و درهم،

روایی که سینما هنوز نمی تواند اجازه آن را به خود بدهد. اما همه عملکردها ضرورتاً افراطی نبوده و عملکردهای نوع دیگری هم امکان دارد. مثلاً کاوش در وضعیت جسم، تأثیر کمبودها و نواقص... بدون شک، از این نقطه نظر سینماگران تایوانی و به خصوص تسه مینگ - لیانگ موفق ترین هستند. شیوه جدید رقص ماتید مونه که از هنر معاصر بهره فراوان گرفته، کمک ارزنده ای به درک فیلم های این سینماگر تایوانی می کند. در واقع، هر دوی این هنرمندان در زمینه تعریف جسمانی انسان کار می کنند، علت ساکت بودن فیلم های تسه این است که وی می خواهد زیر چشمی به انسان نگاه کند، بدون بهره گیری از کلام روشن و واضح.



بزرگراه گمشده ساخته دیوید لینچ

بنابراین، عملکردهای حرکتی (شکستگی گردن در فیلم رودخانه، رقص های حفره) وسیله ای برای بررسی فیزیکی بشر هستند. مسأله در مناطق آن جا نظیر حفره عبارت است از تعیین مرز انسان و حیوان از طریق بررسی بدن. مونه بر تکیه اندام ها، به یک دیگر، به جمع گرابی، ناگزیری لمس یک دیگر و بر مشکل نهایی فیزیکی تأکید می کند. برعکس، تسه، انسان ها را منزوی می کند، درهم می شکند، وادار به چهار دست و پا راه رفتن می کند، اما، در هر حال، همیشه یک سؤال مطرح می شود: چگونه هنر به هوشیاری جسم خواهد پیوست؟

از کایه دو سینما
سپتامبر ۱۹۹۸