

پسین روز و فردای مهارت، هنر سینما

بزرگمهر رفیعا

((مهم ترین پاره فردا، نه تکنولوژی و نه ماشین، که انسانی است در راستای واقع شدن در گستره نوینی از ارتباط با هم نوع به وسیله هنر و از میان هنرها، سینما، به نوعی دیگر.)) باک مینیستر فولر این باور خود را تا به فرضیه اثبات شده مارشال مک لوهان در "دهکده جهانی" گسترش می دهد.

انسان عصر نوین، کسانی که بر ایشان ((طبیعت)) به کهکشان های اکنون قابل رویت و حقیقت به ((پیام)) معنا پذیرفته، برخلاف گذشتگانشان که طبیعت برایشان در نهایت از دهکده جهانی فراتر نمی رفته، چنین گسترش ذهنی را تنها از راه ((دیدن)) به دست آورده اند. بدین لحاظ در تمدن امروزی جهان، انسان عصر نوین و سرنوشت او بسیار به عامل ((بینایی)) یا آنچه در غرب "Vision" نامیده شده حساس و پایبند است. دریافت این نکته حایز اهمیت برای هیچ کس دشوار نخواهد بود اگر تاریخ به دیدگانی بسیار حساس، نکته بین و نگران آینده و نگران بسیار چیزهایی که در جهان ما برای دیدن وجود دارد تشبیه شود.

در زبان ها و فرهنگ های گونه گون انسان در طول تاریخ واژه ((دیدن)) اغلب به معنا و مترادف با ((درک کردن)) آمده است. ((من می بینم)) پس ((درک می کنم)). یعنی چیزها را آن طور که هست، تشخیص می دهم.

و افلاطون در ((جمهوری)) اعلام داشته است ((دنیای بینایی همچو انسانی است در بند)). و در همین راستا آیا آگاهی ما بر این هست که حقیقت، بیش از آنکه در خارج از وجود ما باشد، در خود و در درون ما است؟ و جهان خارج و "OBJECTIVE" و دنیای خصوصی و "SUBJECTIVE" هر یک از ما در واقع در هم ادغام شده است؟!

مطالعات اخیر در آناتومی، فیزیولوژی و انسان شناسی و علم و سوابق تاریخی به ما رهنمود می دهند که دیدن و درک کردن به دلایل فیزیکی از یکدیگر جدایی ناپذیرند و به عنوان مثال حدود ۷۵٪ از اطلاعات و پیام ها از راه چشم به مغز می رسد و بر اساس شواهد، تحلیل پیام ها نخست در چشم انجام می گیرد و سپس به مغز ارسال و در آنجا حفظ و ذخیره می شود.^۱

آیا ما واقعاً می بینیم؟

یک تمرین ساده شنوایی می گوید. چشم را ببندید و با تمرکز به صداهای موجود در همین اتاق گوش فرا دهید. چند صدا می اندیشید که باشد؟ حال می شنوید که بسیار بیش از آنچه می اندیشید! همین تمرین را در مورد بینایی به انجام برسانید... بسیار بیش از آنچه می اندیشید! چنین است که به گفته افلاطون ((بینایی، همچو انسانی است در بند)) و چنین کشفی را اگر تعمیم دهیم به فرضیه باک مینیستر فولر که: ((ارتباط میان انسان ها، مسئله زمان ما است)) پس در قرن ارتباطات، عصر نوین، که زاده بینایی است، سرنوشت ما رو به کدام سو دارد؟

در روانشناسی هنر آمده است که: ((هنر متعالی ترین وسیله ارتباطی میان انسان ها بوده است)) و ((متعالی ترین هنرها، آن است که در راستای ارتباط، واقعیت را به نمایش بگذارد)) و در روانشناسی هنر سینما، که پدیده (هنر) بینایی است می بینیم که پس از بسیار کوشش های هنرهای دیگر به ضبطی صادق و مؤمن به واقعیت، از واقعیت، سینما این مهم را به نحو مطلوب به انجام می رساند.

اما ذات بی طرف و پاره " OBJECTIVE " سینما و اصلاً چرا این بخش؟ زیرا دیگر بخش سینما یعنی بخش تئاتری و نمایشی " SUBJECTIVE " آن در بازنمایی واقعیت دچار سلیقه سینماگر، درام زدگی و در نتیجه نمایش واقعیاتی می شود که همراه با نگاه های مشخص و خصوصی جز بر صحنه و یا پرده نمایش آن هنر وجود خارجی ندارد. پس جز تحلیل هنرمند از جهان و واقعیات نمی تواند باشد. و نه خود آن جهان و واقعیات.

جهان متافیزیکی که به اصطلاح فاصله نظر هنرمندان Objectivist یا بی طرف نگر و Subjectivist یا شخصی نگر نامیده می شود و آنها را به صورتی دراماتیک از یکدیگر جدا می کند. در تاریخ ۲۰ جولای ۱۹۶۹ در نمایشی شبیه فیلم های سینمایی، از طریق تلویزیون های جهانی و در مقیاس جهانی در معرض دید مردم جهان قرار گرفت. و آن نمایشی بود از فرود اولین انسان بر کره ماه. آنچه که، و آن طور که ما، آن ((واقعیت)) را مشاهده کردیم، نمایشی بود از واقعیت در حال وقوع، بدون تفسیر و تحلیل و دست یازی به قوانین دراماتیک اجرای واقعیت به صورت نمایش. آن واقعه را ما، بلاواسطه تفسیر و تحلیل، مشاهده و درک کردیم و آن مشاهده هم تنها از راه فضایی ویدیویی و در نتیجه سینمایی بود. و در آن حال در حقیقت ما شاهد ((واقعیت بازسازی)) و نه ((واقعیت بازسازی شده)) بودیم. در این لحظه از تاریخ تمدن انسانی، ناگهانی، هنر سنگین زیر بار درام و داستان، با متضاد خود یعنی هنر تهی از سلیقه داستانی پرداز روبه رو گردید و نیز روش نیل به آن را به همه بینندگان خود آموخت. و ناگهان، همه عوامل و عناصر مهم در بازسازی تاریخ و واقعیت به شیوه قدیم را از ارزش های قراردادی خود ساقط نمود. در آن لحظات بکر و حیاتی به یکباره همه ارزش های هزاران ساله نمایش سنتی، در مقابل دیدگان ۴/۵ میلیارد انسان جهانی به احترام، به گنجینه موزه ها سپرده شد. زیرا اگر همه قوانین ((درام)) پیگیر اصل تاثیرگذاری بوده است، این نمایش، خود تاثیرگذارترین، جهان شمول ترین، فاقد تاریخ مصرف ترین نمایش روی زمین تا به آن روز بود که زندگی، سرنوشت و آینده آحاد انسان های روی زمین را در نشانه داشت.

در این لحظات ناب بود که کوشش تمامی سینماگران آوانگارد جهان در دستیابی به سینمای نمایش دهنده واقعیات بکر به بار نشست.

در زنجیره رو به آینده تحول و تکامل انسان، دیده ایم که هر نسل با درک، تحلیل و جذب تجربیات سودمند گذشتگان خود و تعمیم و گسترش آن، نسل به نسل به انسان واقعی شدن و درک توانایی بالقوه خود نزدیک تر شده است. چنین رخدادی را ((پیر هارت شاردن)) در کتاب خود ((پدیده های انسانی))، فرآیند انسانی شدن و یا " Humanization " نامیده است.

نسل امروز انسان جهانی به پشت گرمی همه انسانیتی که در طول تاریخ حیات خود به دست آورده، خصوصاً در نیم قرن اخیر که توسعه سریع و وسیع علوم و نیز هنرهای ارتباطی را به همراه داشته و تکنولوژی حاصل، اکنون در جهانی زیست می کند بسیار متفاوت با جهان حتی بیش از فرود انسان در آن روز بر ماه، و هدف اگر شناخت هنر فردای ما باشد، نظرمان نمی تواند جز به سوی هنری معطوف گردد که زاده پس از آن فرود و همگام دیگر پدیده های نسل معاصر آن است.

شناسایی آن جهان اکنون مورد نظر قرار گرفته است.

آن هنر، لاجرم در روال انسانی تر کردن و با گسترش Humanization و تموج
بیش تر انسانی‌تری خواهد بود متفاوت با امروز، به ویژه از راه سینما و زاده‌های آن،
تلویزیون، ویدیو، رادیو و نشریات مربوط به آنها، زیرا هنر تاکنون:

((فقط به تأیید و تأکید بر آگاهی‌های گذشته و موجود پرداخته و نه گسترش آنها و
گرفتار قید و بند ایسم‌ها، ایدئولوژی‌ها و خودکاسگی‌های این و آن مانده است))
هنر زبانی است که انسان به یاری آن، به درک حقایق و روابط موجود نایل می‌شود.
چه این حقایق و روابط فیزیکی باشند و چه متافیزیکی. از این رو هنر در تحول و
پیشبرد آگاهی‌ها عامل اساسی است.

آگاهی ما اکنون به یاری عوامل ارتباطی به آن حوزه ارتقاء یافته که طبیعت برایمان از
محدوده دهکده جهانی تا به لایتناهی کهکشان‌ها تغییر شرایط داده است. و آن نیز در
مدت زمان یکی دو دهه، حال ما دیگر در جهان پدران خود، حتی نسل قبل از آن فرود
بر کره ماه، حضور نداریم و نمی‌توانیم پذیرای ارزش‌های جهانی باشیم که دیگر در
آن زندگی نمی‌کنیم.

ما نسلی از گذشته از دست دادگان آشوب‌زده و نگران آینده‌ایم.

در میان هنرها، آنچه بیش از همه ما را در این مسیر یاری بخش بوده، با تمام
کاستی‌هایش، هنر بینایی و یا در واقع هنر سینما است. هنر سینمای گسترش یافته و
تعمیم پذیرفته در زاده‌های متنوعش.

آیا این از معجزات سینما نیست که اطفال دورافتاده در برف اسکیمو که نه حتی
چیزی متحرک بر چهار چرخ، بر زمین یخ زده سرزمین خویش دیده‌اند، می‌توانند
انواع هواپیماهایی را که از فراز برف‌های قطبی در ارتفاع بالا پرواز می‌کنند
شناسایی کنند؟ این عجیب نیست که کودکان قبایل ((دایاک)) در برنتوی استوایی،
در خانه‌های حصیری خود با شنیدن موسیقی از طریق رادیو و تلویزیون
ترانزیستوری به پایکوبی می‌پردازند.

بابی دیلون جایی می‌خواند:

من انعکاس خود را، حک شده، در ارتفاع
بسیار،

روی دیوار برآیند اندیشه‌هایم،

می‌بینم.

دیدن انعکاس خود، یک انقلاب بوده است. این انقلاب به ما می‌گوید که دلایل
باستانی انجام امور، دیگر حقایق وجود ندارند. و ما باید دلایل دیگری دست و پا
کنیم. ما در تراژدی دستیابی به بینش نوین فرو مانده‌ایم. در حالی که هنر گسترش
یافته و زبان آن سینما، سینمای گسترش یافته، سینمایی که جز منعکس کننده حقایق
و وقایع نخواهد بود. جریان انسانی تر کردن ما را به پیش خواهد برد. ما که همه
چیزمان، حتی خرید پیراهن و نان روزانه مان از راه سینما انجام می‌شود، به ناچار
همراه با سینما خواهیم شد، اما اکنون در پایان راه سینمایی که می‌شناختیم، سخن
می‌گوییم.

در پی انقلاب اختراع کامپیوترها، اکنون در هر ماه، نوع جدیدی از آنها، انواع قدیم را
از دور خارج می‌کنند. ((الوین تافلر)) جامعه‌شناس آینده‌نگر معروف، بی‌دوامی و
کم‌دوامی را از جمله خصایص عمده تحولات رادیکال حاکم بر شرایط کنونی جهان
می‌خواند، به گفته او: ((زوال و تجدید ساختمان، اسم عبور فردا خواهد بود)) تافلر
هشدار می‌دهد که، در شرایط حاضر، هیچ‌کس نباید برنامه‌هایش را برای بیش از ده
سال طراحی کند، که همان ده سال نیز ریسک خطرناکی است: ((چه می‌دانیم، شاید
فردا، کامپیوتر عهده‌دار همه وظایف ما شوند)) و شاید حتی حرفه برنامه‌ریزی برای
کامپیوترها هم فردا، مثل حرفه نعل‌بندی منسوخ شود. زیرا کامپیوترها خود
برنامه‌ریز خود خواهند بود و افزون بر این، خود، خود را خواهند ساخت.

و این شرایطی است که امروز، هنرمند فردانگر با آن روبه‌رو است.

دانش و علم نیز اکنون، دچار ویروس تحولات رادیکال است.

حال دیگر دغدغه علم گردآوری حقایق و تجربیات و انتقال آنها نیست، بلکه استخراج حقایق جدید و گاه ظاهراً نامربوط و خارج از موضوع از داده‌های موجود، در ماهیت تفکرات، طرح‌ها و موجودیت‌های جدید است. که این بسیار متفاوت است با طرق گذشته نگرش علم به جهان، واقعاً بر تفسیر ما از فراست و هوش یا به قول غربی‌ها *Intelligence* چه خواهد آمد، زمانی که کامپیوترها به عنوان ادامه دهنده شعور انسان و به اندازه رادیوهای ترانزیستوری به بازار آیند، که آمده‌اند. بر تعریف ما از اخلاقیات چه حادث خواهد شد، در حالی که هم‌اکنون بیوشیمیست‌ها با اکتشاف رموز *RNA - DNA*، مشغول به ساختن ((زندگی)) هستند. در سال ۱۹۷۰ یکی از دانشجویان رشته پزشکی در دانشگاه *Ucla* به عنوان تز، سلول زنده‌ای در لوله آزمایشگاهی اش تولید کرد.

بر تعریف ما از ((انسان)) چه خواهد رفت در زمانی که ممکن است همسایه دیوار به دیوار ما یک *Cyburg* یا انسانی باشد که بخش عمده‌ای از اعضا، بدنش غیر اورگانیک و مصنوعی باشد. و این اتفاق روی داده است.

و چه بر جهان ما و فرهنگ‌های قومی خواهد آمد که به گفته مارشال مک لوهن: ((پرواز اولین ماهواره به طبیعت به مفهوم متعارف آن پایان خواهد بخشید، و سینما و رزده آن، تلویزیون، حقایق کهکشانی‌ها را دقیقه به دقیقه و در حال وقوع به خانه ما خواهد آورد)) که اینها همه شده است.

در جهانی که این چنین در تحولات رادیکال و مستمر، مدام به پیش می‌رود، آیا ما خواهیم توانست مثل یک مرد، روی حرف‌های قدیم خود بایستیم؟ و در سینما نیز، آیا هم چون اکنون قادر خواهیم بود، باز هم زبان لومیر و گریتیت و زبان ادبیات و تئاتر و اخلاقیات دراماتیست‌های تماشاخانه‌ها را به کار گیریم؟

لایه‌های شعوری و لا شعوری

جامعه انسانی کنونی رویاروی با پدیده نوظهوری است، غایب در روزگار پدران خود. پدیده‌ای که ((نیل هارت شاردن)) آن را ((نوسفر - *Noosphere*)) خوانده و شامل است بر لایه‌ای شعوری حامل آگاهی‌ها و پیام‌های اورگانیزه شده که سیاره زمین را از طریق تصاویر سینمایی به وسیله ماهواره‌ها در خود گرفته است و بر لایه‌های ((جاندار)) *Biosphere* و ((لیتوسفر - *Lithosphere*)) یعنی بی‌جان و غیر اورگانیک تسلط کامل دارد. لایه نوسفر گذشته از آنکه انسان رادر معرض فرهنگ‌های دیگر قرار می‌دهد، آزادی شعوری‌بیش‌تری نیز برایش فراهم می‌آورد. اکنون فرهنگ، دانش و شعور ۴/۵ میلیارد انسان یعنی حدود ۲۵ درصد از تمام انسان‌هایی که در طول عمر زمین بر آن زیسته‌اند، تغذیه کننده این لایه هستند. این لایه از طریق ارتباطات تصویری (سینما) بر زمین گسترده می‌شود و بر آن حکومت می‌کند.

از آنجا که برطرف ساختن نیازهای مادی و معنوی انسان به عهده مهارت‌های حرفه‌ای و در مرتبه‌ای والا، خلاقیت است، لایه نوسفر توان آن را به وجود می‌آورد که مهارت‌های حرفه‌ای نیز همتای خلاقیت‌های هنری اشاعه داده شود. ((باک مینیستر فولر)) میان مهارت حرفه‌ای و صناعت چنین تفاوت می‌گذارد:

((... مهارت ذاتاً و از نظر تکنیکی تابع خلاقیت، موضعی و محلی و صناعت آفریننده، فراگیر و جهانی است...))

به همین روال در هنر نیز می‌توان میان مهارت (سرگرمی) و آفرینش (هنر ناب) تفاوت قایل شد:

مهارت‌ها ذاتاً محلی و از نظر اهمیت و آگاهی مشمول در آن محدود و غالباً در حد

صفر و آفرینش، بدیع، شامل اطلاعات نوین، نامحدود و متعالی است.

از این قرار ما امروز در حیطه هنر با دو صنف ظاهراً هنرمند روبه‌رویم که هر دو نیز بر شبکه ارتباط جهانی تسلط دارند:

یک صنف به اصطلاح هنرمندانی که مهارت یافته در تقلید هستند و هنر آنها به بیش از گردآوری و آرایه اطلاعات قدیمی دست نمی‌یابد. آنها تنها فروشنده‌گان معلوماتند و نه کاشف علت‌ها و معلول‌ها، می‌دانیم که راه‌گشای حل هیچ مشکلی نمی‌توانند باشند. اینان سخن از آشنا می‌گویند. فیلمی در باره آدمی معتاد. در باره یک دزد. در باره دزدی و خیانت یا عشق. اما از علت حضور و وقوع این ناهنجاری‌ها یا هنجارها چیزی نمی‌گویند ولی چون سخن از آشنا می‌گویند، مورد پسند عام و عوام قرار می‌گیرند.

این به اصطلاح هنرمندان تنها انتخاب‌گرند و نه آفریننده. سرگرمی‌سازند و نه تفکربرانگیز. سرگرمی‌سازند و نه خالق اندیشه. و سرگرمی‌های پرداخته‌آنان عامه‌پسند و با توجه به طبیعت و هدفشان، در حیطه مهارت‌ها و مشغله‌شان در محدوده تکنسین‌ها باقی می‌ماند.

تلویزیون متاسفانه در دو سه دهه اخیر و در سراسر جهان، از طریق آموزش گسترده مهارت‌ها، در علوم و هنرها موجی از انسان‌های ماهر به وجود آورده است. مثل آنکه همه ما در این دو سه دهه، در کلاس‌های علوم و هنرها کارآموزی کرده باشیم و اکنون همه ما روند ساختن همه چیز را می‌دانیم ساختن همه چیز البته به سبک همیشگی قدیم. همه ما حالا می‌دانیم که چطور یک تکه گوشت را بسته‌بندی کنیم، یا دوچرخه‌ای را در خانه مونتاژ کنیم و به همان ترتیب نیز می‌توانیم جای نقاشی را به ((گوبلن)) بدهیم. بنویسیم و یا یک فیلم بسازیم. و غالباً هم نقاشی می‌کنیم، می‌نویسیم و فیلم می‌سازیم. و نقادهایی هم داریم که با افتخار همه آنها را نقد می‌کنند. و گالری‌هایی داریم مملو از همه این نقاشی‌ها و کتابخانه‌هایی از این کتاب‌های پر فروش و صف‌های طویل جلوی در این نوع سینماها. و حال که ویدیو و ماهواره هم به یاری سالن‌های سینما آمده‌اند!

نگاهی به کارخانه فیلم و سریال‌سازی "NHK" ژاپن و نظایر آن و ساعات پر شده از فیلم‌ها و سریال‌های ((معلم دهکده))، ای. ((اوشین))، ی و ((بوروس‌لی))، و ((پارک ژوراسیک))ی آنها هشداردهنده است.

هشدار به اینکه آیا، این همه، توانسته است اهمیت و ضرورت حضور خود را در حیطه فرهنگ و تعالی بخشی معنوی و ارتقاء شعور انسانی به ثبوت برساند و یا هجوم شبانه همه ما را در جهان به ساعات پخش اوشین توجیه کند؟!

آیا آنچه که امروز آنها، به تقلید از زندگی در جهانی که ما دیگر در آن زندگی نمی‌کنیم، با چنین توشه‌ای، به عنوان هنر و به طریقی تکراری و تقلیدی و عامه‌پسند و سرگرم‌کننده آرایه می‌کنند، درشان فرهنگ و عزت تفکر انسان پس از آن فرود بر کره ماه هست؟!!

- ما از طریق این گونه برنامه‌های مهارت زده تلویزیونی و سینمایی مورد یورش آگاهی‌های بی‌مصرف و ناخواسته و غالباً تخدیرکننده و ناصواب قرار گرفته‌ایم و از آنها آموزش می‌گیریم.

- ما اطلاعات را انتخاب نمی‌کنیم. آنها همه چیز و هر چیز را که فقط مفید به حال خود بدانند به ما می‌خورانند.

- ما دچار بیماری لبریزی زیبایی‌شناسی شده‌ایم.

- ما به تقلید از این تقلیدگران، تقلید را می‌آموزیم و فقط در سطح رویین به تولید یا تماشا‌های هنر تقلیدگر، قدیمی و تکرار شده، ساده‌انگار، عامه‌پسند و فاقد تفکر مشغولیم و به مشکلات جامعه هیچ نمی‌اندیشیم و ساده‌انگاری عامه را مغتنم به حال جیب و سیاست خود می‌شماریم.

- ما تقلیدگر بار آمده ایم چرا که به گفته ((والاس استیونس))، ((تقلید بسیار آسان تر از اندیشیدن است)). و این است که ((مد)) و اجتماعی از سرگرمی هایی که دیگر بکر نیستند و از هنر در آنها نشانه ای نیست جهان را فرا می گیرد.

در جهان امروز، ما در جریان ((انسانیت یافتن)) خود بسیاری از اخلاقیات و ضروریات فرهنگی، اجتماعی و سیاسی گذشته را مورد سؤال قرار داده ایم. باورهای حکومت، عدالت، عشق، آزادی، ایدئولوژی و حتی سنت ها. اکنون تعاریف دیگر می یابند و در شرایط روز، با تردید بدان ها نگریسته می شود. و در هنر نیز، به ویژه سرگرمی های ظاهراً هنرمندانه ای که بسیار نیز انرژی روانی اجتماعی از ما می ستاند در کار شده اند.

((دی. اچ. لورنس)) می نویسد:

((وظیفه هر نمایش و تحلیل روابط میان انسان و جهان احاطه کننده او است. در همین لحظه زنده، در حالی که انسان همواره در تار و پود روابط قدیمی دست و پا می زند، هنر همیشه در پیشاپیش زمان حرکت می کند.))

((ژان ژاک له بال)) نظر مشابهی را چنین اعلام می کند:

((هنر آفرینش جهانی است که هرگز به آن نمی رسیم و پیوسته و به طرزی غیر محسوس بر واقعیت پیشی دارد.))

و ((آلفرد هیچکاک)) در مصاحبه معروفش با ((فرانسوا تروفو)) سخت به توانایی اش در به انقیادکشیدن تماشاگر خود، از راه تمسک به نیازهای فرموله شده و تزریق گردیده به خود می بالد. وی در مورد فیلم ((بیمار روانی - Psycho)) صادقانه اعتراف می کند:

((تماشاگران این فیلم را، نه بازی های درخشان، نه پیام و نه درک آنها از نوبل تحت تاثیر قرار داد. بلکه من این همه شور را فقط از طریق چگونگی پرداخت تعلیق و هیجان تحریک کردم.))

درک این نکته که تعلیق و هیجان، از عناصر احساس و نه تفکر است دشوار نیست و نیز دستیابی بدین برآیند که هدف هیچکاک نه گسترش آگاهی تماشاگر و القاء پیامی ارزشمند و مهم به او، بلکه با بهره برداری از سنت جهانی کنترل از راه تکنیک ((درام)) و ارضاء حس هیجان خواهی و در نتیجه رعایت اهداف اقتصادی تجارت در هالیوود بوده است.

هیچکاک را بلادرنگ می توان در مقابل اورسن ولز (همشهری کین)، ویلیام وایلر ((بهترین سال های زندگی ما))، جان فورد (خوشه های خشم)، بیضایی ((چریکه تارا)) و مهرجویی ((پری)) یا امیر نادری ((دونده)) قرار داد.

در آثار هیچکاک، تماشاگر منفعلانه و با همذات پنداری (که متأسفانه گاه با دید مثبت بدان نگریسته می شود) و به ویژه تکیه بر خاطرات، به تحریک فیلم ساز وکنش نشان می دهد.

و خاطرات به گفته ((کریشنا میورتی)) همواره همان چیزهای تزریق شده و تحت سلطه هستند. میورتی ادامه می دهد: ((خاطره یا حافظه انسان، همیشه در گذشته جای گزیده و از طریق رویارویی تضاد و کنکاش، در زمان حال خودنمایی می کند. خاطره از خود فاقد زندگی است و در تقابل با مشکلات جان می گیرد و مشکلات را در هنر می توان طبق فرمول برانگیخت.))

خاطره و احساس نوستالژی به خاطر آن و به گذشته کشاندن تماشاگر از آن راه، غافل کردن او از حال و آینده است. و این رسماً پروسه ای است که در صنعت سرگرمی سازی ((شناسنامه تماشاگر)) نام گرفته است و فراوان مورد بهره گیری سرگرمی ساز تاجر یا تبلیغات چی قرار می گیرد. و این انصافاً به دور از عملکرد هنر است.

سینمای سرگرم کننده تاکنون، با دورنگداشتن مخاطب از حیطه تفکر و تجربه، وی

را بر آن داشته که مسایل را در کنار رویا از دیدگاه ابرمردانی مافوق انسان و پرداخته ذهنیت مادی گرای این سینما ببیند که مخاطب عام نیز متأسفانه با آن همذات پنداری می‌کند.

ابرمردان این سینما و مخاطب عام آنها در این سینما (به خیال خود) مشکلات روزمرد مبتلابه را نیروی مافوق انسانی به سهولت می‌شکافند و از میان آنها می‌گذرند. که پیروزی‌های خیالی درخشان مخاطب در این نبرد فقط ناشی از فقدان دیدگاه مستقل و آگاهی‌های فردی او است و به همین سبب و با تحمیل این شرایط است که نیز مخاطب پذیرای نقطه نظر، و راه حل‌های کسانی می‌شود که یا خود تحمیل‌گرند و یا جیره‌خوار تحمیل‌گران دیگر. با تکرار و تداوم چنین روندی، مخاطب (ما) وادار شده‌ایم به پذیرش بی‌چون و چرای نظرات دیگران، زیرا خود از نیروی بینش و خوداندیشی تهی گردیده‌ایم.

آیا مخاطب عام پذیرای این سینما نمی‌داند که سرگرمی‌های سرگرمی‌سازان تاجر و تبلیغات چی سینما، ناشی از اندیشه‌های شعورزدا، تخریرکننده و انتفاعی آنها، بر حسب طبیعتشان نمی‌توانند تمنای بینش او را سیراب کنند؟ که این سرگرمی‌ها کشنده فعالیت ذهن و در تضاد کامل با انگیزش هنر عمل می‌کنند؟ که سرگرمی‌سازان و منتقدین خود فریب‌خورده و ناآگاه آنها با سودجویی از کسالت و خودباختگی انسان‌ها و با تحریک سیستمی از عکس‌العمل‌های در بند شرایط تضمین‌شده و انحصارطلبانه، و با فرمول‌های تکراری مخاطب را به از خودباختگی بیش‌تر و اطاعت می‌گمارند؟ و، سرگرمی‌های تبلیغاتی و اقتصادگرایانه، به‌ویژه در جوامع به اصطلاح رو به رشد نه آنکه موجد خلاقیت نیستند بلکه توان مخاطب را در تحلیل‌مراتب، تحسین و شرکت در فرایندهای آفریننده تحلیل‌می‌برند و نابودمی‌سازند. و آیا این چنین نیست ما که اکنون، کوس هنرمندی سر داده‌ایم، که از طریق کلاس‌های ساده‌انگار رسانه‌های سینمایی همه چیز (!) را آموخته‌ایم، با تقلید از آنها، دسته‌جمعی در خط تولید انبوه آثار ساده‌انگار و تخریرکننده قرار گرفته‌ایم: چه به عنوان مولد و چه در کسوت مصرف‌کننده؟

هنرمند، دانشمند طراح آینده

در راستای پذیرش این نکته که برآیند کوشش یک هنرمند هم چون برآیند کوشش دانشمندی طراح است، نخست باید این پدیده را پذیرفت که برآیند نهایی علم و هنر هر دو یک پدیده است.

تعریف کلاسیک ((ادینگتون)) از علم ((اقدام صادقانه‌ای در تدوین و تنظیم واقعیات زندگی)) تقریباً همسان است با نظرات پروتوفسکی^۲ که می‌گوید: علم اورگانیزه کردن و تنظیم دانسته‌ها است. به طریقی که به کمک آن بتوان بر نیروی پنهان و آشکار طبیعت فرمان راند.

در حیطه هنر ((هربرت رید)) نیز بر این باور است که: هنرمند از راه آگاهی‌یافتن از جهات نوین واقعیت و به نظم درآوردن و اورگانیزه کردن آن و نمایش آگاهی‌های خود در راستای کنترل جهان، آینده را طراحی می‌کند.

واژه "Design" در فرهنگ انگلیسی و به معنای طراحی، ترکیب شده از دو پاره "de" یا دو پاره و "Sign" که مفهوم ((زدودن)) و ((نقش‌اندازی)) و در مجموع معنای دو پاره نقش‌اندازی (در هنر) سمبل‌ها و نمادها را دارد. در این روند سمبل یا نماد نمایشگر نقطه نظر، دیدگاه و ایده را دارد و از ((تجربه)) متمایز است.

در کسوت دانشمند طراح، هنرمند به طور مستقیم، با زدودن تجربه، و نمادهای دیرین، به کشف زبانی جدید از نمادها و تجربیاتی نوین دست می‌یابد. دانشمند تجربیاتی نوین انجام می‌دهد و هنرمند این تجربیات را در نمادهای نوین طراحی می‌کند و در معرض نمایش (دیدن، شنیدن، خواندن، احساس کردن) می‌گذارد. او

سخت افزارهایی می آفرینند که نرم افزارهایش را نیز با خود و در خود دارند. پیروزی چنین هنرمندی در این است که اثر را از معانی رسمی و قراردادی اش تفکیک کند و توان و موجودیت مخفی و واقعیت کاربردی و ذات پنهان (نوین) آن را بنمایاند. و به قولی: در اثر، جریان به وجود آمدن و موجودیت مخفی و واقعیت کاربردی، یکدیگر را پیشاپیش حدس می زنند. و به گفته ای دیگر، تماشاگر به یاری شرایطی ویژه، شرایط عمومی را که در زبان اثر پنهان است، [به کمک هنرمند، دانشمند] درمی یابد. بدین مفهوم که در اثر، به کمک صاحب اثر مشارکت فعال داشته باشد، و به کمک طراح و اثر او، تجربه کند و همراه با او آگاهی های خود را از نیروهای پنهان و آشکار طبیعت و واقعیت گسترش دهد تا بر این نیروها پیروز شود. چنین چالشی بدون تردید به سینما نیز سلطه دارد. حال اگر سینما تکیه بر درام و تکنیک داستان نویسی داشته باشد، آیا هنوز شرایط این چنین خواهد بود؟

درام و تکنیک داستان نویسی دراماتیک، محدودکننده گسترش ذهن مخاطب در حیطه نیروهای پنهان در طبیعت و واقعیت است. و او را در دایره نگاه مؤلف همواره محدود نگاه می دارد. درام و داستان محدودکننده توان انتخابند و به همان اندازه نیز محدودکننده تجربه و کسب آگاهی های نوین، زیرا مؤلف به ناچار محدود به انتخاب و پرورش گذشته و در سطح والا فقط قادر به طراحی های نوین از آگاهی های دیرین است. که این آگاهی ها را ما (مخاطب) در جریان ((انسانی ترشدن)) (Humanization) خود به ویژه در نیم قرن حاضر کسب کرده ایم. پس هنرمند داستان پرداز اکنون، جز به انتقال آگاهی های زاید نمی پردازد، که فقط به ((لبریزی استتیک)) ما می افزاید. و این جز آن نیست که او، تنها به تکرار مکررات پرداخته باشد.

تاکید بر این نکته ضروری و هشداردهنده است:

در شرایط و زمانی که انسان پا بر زمین پرمعنای ماه می گذارد و به پهنه کهکشان های بیرون از دایره تجسم خود، که این فرایندی است نوین و در تاریخ تمدن و فرهنگ انسان، بسیار تفکرانگیز، دوربین ها و کامپیوترهای گرانبیامت هالیوود نیز به یاری توان مالی و تکنولوژی افسانه ای خود از جنگل های چشم فریب و مملو از حیوانات خیالی ((پارک ژوراسیک)) باز می گردند و منتقدان از زیبایی های هوش ربا و غنای تصویری و تکنیکی فیلم داد سخن می دهند. غافل از آنکه چه تفاوت موحشی است میان احساسات اغواکننده و تخدیرآمیز و اندیشه های برانگیزاننده. در جنگل های چشم فریب فیلم ((پارک ژوراسیک)) جز رویاهای باسمه ای احساس برانگیز و هیجان آور و تعلیق و انتظار و ترس چه می توان یافت؟ که اینها همه احساس است و نه اندیشه!

و، امروزه با وجود امکانات مالی و تکنیکی افسانه ای، چه کسی نمی تواند از باسمه های هوش ربای طبیعت تصاویری نفس بر بسازد؟ که در واقع عدم توانایی در تولید باسمه های زیبا و نفس بر، امروزه دیگر مایه شرمساری است!

((جان کیج)) می گوید: ((آنجا که زیبایی به پایان می رسد، هنر آغاز می کند))
. کجا است این آنجا؟

به گفته کریشنا میورتی: ((از جمله عوامل اساسی از هم پاشیدگی فرهنگی، کپی کردن و تقلید است. و تقلید برآیند مستقیم کم آگاهی و کمبود یا فقدان اطلاعات و کاهلی است)).

در حالی که برآیند آگاهی عمل کردن و در نتیجه تحول است. تحول نیاز به انرژی دارد، که مولد آن آگاهی و اطلاعات کافی و کامل و نوین است. ((نوربرت وینر)) باور دارد: ((اطلاعات نامی است برای محتویات آنچه که ما با جهان بیرون از خود رد و بدل می کنیم. هم زمان با آنکه ما تعدیلات، تاویل ها، تحولات و نتایج فردی خود را نیز بر آنها افزوده و نیز استوار می سازیم. بنابراین زیستن تاثیرگذار یعنی، زیستن با اطلاعات و آگاهی های کافی و مناسب و تحلیل و انتقال آنها)).

ما از سینما اطلاعاتی نظری (یعنی دیدگاه‌ها و ایده‌ها) و آگاهی‌هایی که طراحی و اجراء شده‌اند (یعنی تجربیات) دریافت می‌کنیم. از ترکیب این دو گونه آگاهی‌ها (اندیشه‌ها - تجربیات) برآیندی به دست می‌آید که ما آن را آگاهی‌های تجربی از طرح‌های عقیدتی همراه با زیبایی‌شناسی (استتیکی) می‌خوانیم. این آگاهی‌ها یا مفید فایده‌اند و یا زاید و بی‌مصرف.

آگاهی‌های مفید، تردید نیست که بر سرعت تحول و دگرگونی می‌افزایند. در حالی که آگاهی‌های زاید از تحرک و پویایی تحول می‌کاهند. تحمیل آگاهی‌های زاید در درازمدت، نهایتاً تبدیل به ضد آگاهی و در نتیجه تحول منفی می‌شود. بنابراین نباید اندیشید که جهالت، برزخی است که در آن هیچ‌گونه پیامی رد و بدل نمی‌شود. بلکه شرایطی است که در آن به سبب انتقال پیام‌ها و آگاهی‌های زاید راند رست، سرگردانی، اغتشاش، کالی و پوچی رشد می‌کند. که این بنا بر تجربه‌های پسند نیروها، سیاست‌ها و سیستم‌های جابر در مسیر تحکیم پایه‌های سلطه‌گران سودپرست و خودخواه است. سینمای فاقد تفکر و پرداخت شده از آگاهی‌های زاید نیز می‌تواند رسانه‌ای مفید در خدمت چنین شرایط و نیروهایی باشد. پایه‌ها و اساس ساختار سینما تاکنون بر داستان‌های دراماتیک استوار بوده است. درام، که میراثی است از گذشتگان باستانی ما.

((درام)) از واژه ((درآو)) یونانی به معنای انجام دادن، درگیر شدن و کشمکش می‌آید، درگیری زاینده تعلیق است و نه تفکر. تعلیق جزئی است از اجزاء انتظاری به نتیجه‌ای از درگیری دو یا چند نیرو. پس در طول نمایش یک اثر دراماتیک داستانی، ما مدام در انتظار نتیجه درگیری در تعلیق مانده‌ایم و نه در تفکر. انتظار، تعلیق و در نتیجه درام، همه شرایطی از امکان‌پذیری‌ها هستند و نه اطلاعاتی. پس زایدند!

تکیه درام بر یک خط داستانی (پلات) است. حرکتی که تماشاگر را از نقطه الف یک ماجرا به میانه و سپس انتهای آن می‌رساند. ماجرای در مسیری مشخص و با سرشت و نتیجه‌ای از پیش تعیین شده. عاقبت کشتن، کشته شدن است. این ساختاری است بسته، که در آن ارتباط و مشارکت آگاهانه مخاطب به بند کشیده شده است، و تنها یک نفر، دراماتیست با تکیه بر اطلاعات و آگاهی‌ها، اخلاقیات و کنعش‌های قدیمی، مستبدانه نظرات و تحلیل خود را فرمول وار دیکته می‌کند.

از آنجا که در این شرایط، مخاطب در عوض مشارکت و دخالت ارادی در سرحوشت، و ابزار باورها و اندیشه‌های خود و ایراد پرسش، مفعول واقع شده و فقط از راه تجربیات یک جانبه صاحب اثر (یا تمایلات مشکوک و گاه مخرب او) با آری داده می‌شود، تغذیه متقابل، که اساس پویایی و ضد رکود فکری و وسیله تحول است، هرگز صورت نمی‌پذیرد.

اکنون روشن می‌شود، چنانچه باور داشته باشیم که هنر انتقال پیام و در رابطه با پژوهش و کنکاش و کشف پدیده‌های پنهان در طبیعت و واقعیت باشد، درام متضاد با آن یعنی، تعلیق، انتظار و بازنگری مجدد و چندباره به وقایع گذشته است و سرگرمی و سرگرمی یعنی بازی.

و ما آگاهی‌ها بر این نکته که در یک پژوهش، ذهن، اندیشه و تفکر، یعنی والاترین نیروهای موجود در انسان و در یک مبارزه یا بازی، احساس، عاطفه و زیرکی‌های کودکانه، یعنی ضعیف‌ترین خصیصه‌های انسان به کار گرفته می‌شوند.

حال آیا می‌توانیم بر این فرایند دست یابیم که :

سرگرمی ذاتاً کاهنده توان تحول و هنر ذاتاً واسطه و کاتالیزر ارتقاء به تحول است. از سوی دیگر با توجه به مصادیق عملی و تعاریف منتسب به هنرمند می‌بینیم که او انسانی است معترض، آناشویست، انقلابی و کسی که همواره در پیشاپیش وقایع و حقایق حرکت و افشاگری می‌کند. و می‌توانیم اعلام کنیم که پس او: آن کسی است

که مداوماً در پی کشف آن چیزها و حقایق بیش‌تری است که در این جهان وجود دارند و هنوز به رؤیت درنیامده‌اند.

آن زمانی که ما به درک تفارت میان هنر و سرگرمی نایل شویم، که جز این نیز راه دیگری برای بقاء و سلامت انسان نمانده، درخواهیم یافت که فرهنگ ما، دیگر آنچه می‌پنداشتیم نیست و آغاز خواهیم کرد به آموختن و اجرای تحولات عمیق فرهنگی رو به سوی خوشبختی‌های روانی و جسمی.

سرگرمی در نهایت توان، تجربه در تجربه گذشته است و گذشته یعنی رفته، فنا شده و مرده! و هنر در آغاز راه، بیرون کشیدن نتایج نوین است از پدیده‌های امروز و فردا.

شرایط انسانی در آنچه از آن می‌دانیم توقف نمی‌کند. تجربیات نوین به میزان خویش، بر پایه شرایط جدید، امکانات انسانی را توسعه می‌بخشند و تغییر می‌دهند. بابتی دیلون می‌سراید:

((چند بار باید انسان

به بالا بنگرد تا آسمان را ببیند

چند هزار گوش انسان را باید،

تا فریاد زجر کشیدگان را بشنود))

و پرسش اکنون این است:

چند هزار بار ما را باید، که شرایط گذشته انسان را تفسیر و تحلیل کنیم، تا بگوییم بس است. آن شرایطی که مدت زمانی است که دیگر ما در آن نیستیم.

ما، همان چیزی هستیم که می‌اندیشیم، آینده خواهد بود.

با درک این نکته که خمیرمایه سینمای دراماتیک قصه پرداز تمام و کمال بر تعلیق، انتظار، هیجان و سرگرمی و در نهایت اعتلا، اثبات عقاید و قراردادهای فرهنگی اجتماعی باستانی است، که ما دیگر از جهان آنها، آهسته و مطمئن بار سفر بسته‌ایم. با درک این نکته که در تاریکی هیپنوتیزم‌کننده سالن سینما، ما دست و پا و فکر بسته اسیر دراماتیک گذشته نگر و گاه مغرض مانده‌ایم و اینکه در همان سالن هیپنوتیزم‌کننده، ما هیپنوتیزم‌شدگان منفعلانه و تحت تاثیر جادوی شرایط تحمیل شده، فقط به تصدیق و تایید قهرمان (سوپرمن) روی پرده سر می‌جنبانیم، بدون اراده و تخدیر شده، و با مغزشویی به تعمق‌زدایی و فراموشی و غفلت از حال و آینده هدایت می‌شویم.

آیا ما می‌دانیم که:

آینده ما همان چیزی است که امروز می‌اندیشیم، آینده خواهد بود.

پی‌نوشت‌ها:

۱. نگاهی به کتاب THE EYS AS A CODING MACHINE نوشته F. R. Slas

در این زمینه هشداردهنده است.

۲. J. Bronowski - در کتاب ((علم و ارزش‌های انسانی)).