



ناسینما

ژان - فرانسوا لیوتار، ترجمه مازیار اسلامی

سینما توگرافی نوشتن حرکت است؛ نگارشی به کمک حرکت برای ثبت تمامی حرکت‌ها. مثلاً در نمای فیلم مجموعه‌ای از بازیگران و اشیای متحرک، نورها، رنگ‌ها، قاب و لنز؛ و در سکانس فیلم همه موارد یاد شده به اضافه برش‌ها و تدوین؛ و در کلیت فیلم حرکت‌های فیلمنامه‌نهایی و سنتز زمانی - مکانی روایت (دکوپاژ). و اضافه کنید به مجموعه این حرکت‌ها، حرکت حاصل از تلفیق صدا و کلام. بنابراین مجموعه‌ای (صدا البته مجموعه‌ای قابل شمارش) از عناصر متحرک وجود دارد؛ مجموعه‌ای از اجسام متحرک که در نگارش فیلم مناسب‌اند. یادگیری فنون فیلمسازی، بیش از هر چیز شناخت چگونگی حذف شمار زیادی از این حرکت‌هاست. ظاهراً تصویر، سکانس و فیلم باید به بهای این حذف‌ها شکل گیرند.

در این جا با دو پرسش واقعاً ساده اندیشانه روبه‌رو می‌شویم که در مباحث نقد سینمایی معاصر مورد توجه واقع شده‌اند: کدام یک از حرکت‌ها و اجسام متحرک باید حذف شوند؟ چه ضرورتی به گزینش و حذف این حرکت‌هاست؟

اگر انتخابی صورت نگیرد آنچه که شاهدش هستیم بی‌روح، آشفته، ناهماهنگ، مبهم، بد ساخت و بد شکل به نظر خواهد رسید. برای مثال تصور کنید قصد دارید از منظره‌ای فیلمبرداری ویدیویی کنید. از درون چشمی دوربین درمی‌یابید که همه چیز ناقص و بدشکل است. یک دفعه برکه‌ها، حاشیه‌های

بی تناسب جزیره و صخره‌های بدقواره ظاهر می‌شوند. ناگهان دوربین را از مقابل چشمان بهت‌زده‌تان کنار می‌کشید. صحنه‌ای از جایی دیگر، بدون هیچ شناختی و بدون آن‌که با منطق نمای شما ارتباطی داشته باشد، بدون ارزشی حتی به عنوان نمای اینسرت [چرا که در هیچ کجای دیگر تکرار نمی‌شود] به نمای فیلمتان اضافه می‌کنید. خوب شما آن را حذف می‌کنید و دور می‌ریزید.

البته ما خواهان سینمایی خام، یا به تعبیر دوبوفه، هنر تلخ (art brut) نیستیم. ما خواهان تشکیل باشگاهی هستیم به قصد نجات راش‌ها و احیای بریده فیلم‌های باطله. ما می‌گوییم اگر حذفی صورت گرفته است، به خاطر ناهماهنگی و ناهمگونی حاصل از خطاست و برای حفظ نظم کلیت فیلم بوده است. (نما، فصل و یا فیلم) چرا که خطای مذکور مانع تحقق عمق و هیجان فیلم است. تنها هدف کارکرد سینما، دستیابی به این کلیت یک‌دست است؛ یعنی این‌که نظم باید در حرکت‌ها تحقق یابد، این حرکت‌ها باید در نظم تحقق یابند و سرانجام، این حرکت‌ها موجود نظم باشند. بنابراین نوشتن با حرکت‌ها - سینماتوگرافی - را باید همچون سازمان پیوسته حرکت‌ها در نظر گرفت که از قواعد بازنمایی (representation) برای جایگزینی مکانی (Localization)، از قواعد روایت برای بازآفرینی زبان و از قواعد موسیقی برای خلق حاشیه صوتی پیروی می‌کند. تعبیر موسوم به «واقعیت» همان سرکوب واقعی نظم‌هاست. این سرکوب شامل اجرای نهیلیسم حرکت‌هاست. هیچ حرکتی، از هر محیطی که باشد، صرفاً به دلیل حضورش به گوش و چشم تماشاگر نمی‌رسد. این حرکت تغییری سترون است در محیط دیداری - شنیداری (یعنی حس و یا دریافت نمی‌شود). در عوض، هر حرکتی که صاحب بازگشت باشد به شکل منفی و مثبت روی نوار سلولوئیدی فیلم ثبت می‌شود و بنابراین دارای ارزش است؛ چرا که به چیز دیگری باز می‌گردد و چون دارای توان بازگشتی بالقوه است. تنها حرکت واقعی که سینما با آن نوشته می‌شود دارای این ارزش است (ارزش بازگشتی). قانون ارزش (در اقتصاد سیاسی) می‌گوید که ابژه - object، و در بحث ما حرکت، تنها به این دلیل دارای ارزش است که می‌تواند با دیگر ابژه‌ها معاوضه

شود. بنابراین یک ابژه برای ارزشمند بودن باید حرکت کند، از دیگر ابژه‌ها پیشی بگیرد و در شرایطی که غیابش موجب ایجاد فضاهایی برای دیگر ابژه‌ها می‌شود، ناپدید شود. چنین فرایندی دیگر بی حاصل و سترون نیست، بلکه زیاست و در گسترده‌ترین مفهوم، زایش است.

آتش بازی (pyrotechnics)

اجازه دهید با ذکر مثالی تمایز حرکت زیبا و سترون را مشخص کنیم. تصور کنید کبریتی روشن می‌شود. اگر شما از کبریت برای روشن کردن گاز و گرم کردن آب و درست کردن قهوه استفاده کنید تا بتوانید تا پاسی از شب کار و فعالیت کنید، کل این فرایند (کبریت زدن) دیگر سترون نیست. چرا که این حرکت متعلق به چرخه نظام سرمایه می‌شود: کالا / کبریت ← کالا / قدرت کار ← پول / دستمزد ← کالا / کبریت ← کالا / قدرت کار ← پول / دستمزد ← کالا / کبریت. اما هنگامی که کودکی کبریتی را شعله‌ور می‌کند تا ببیند چه اتفاقی می‌افتد - تنها از سر تفنن - او از خود حرکت لذت می‌برد. از تغییر رنگ‌ها، از برق نور آتش، از مرگ یک تکه چوب و از جلاز و لیز صدای آتش، او از بی‌هدفی و بی‌معنا بودن این حرکت لذت می‌برد. از این ضررهای جبران‌ناپذیر و یا به تعبیر فیزیک‌دانان اتلاف انرژی.

لذت پرشور و عمیق و لذت جنسی^۲ (La Jouissance) که نه به قصد زاد و ولد بلکه به قصد انحرافی جنسی رخ می‌دهد، نیز توسط این سترونی از هم مجزا می‌شوند. فروید در کتاب *فراسوی اصل لذت* از آن‌ها به عنوان مثالی از ترکیب نمونه‌های زندگی و مرگ یاد می‌کند. او معتقد است که لذت از طریق عطش جنسی تناسلی بهنجار به دست می‌آید. همه لذت‌ها دارای مولفه مرگبارند، اما لذت بهنجار این مولفه را در حرکت بازگشتی و عطش جنسی تناسلی پنهان می‌کند. حاصل عطش جنسی تناسلی بهنجار، زایش کودک است. در واقع کودک بازگشت این حرکت است. اما حرکت لذت که با حرکت حاصل از زاد و ولد متفاوت است، حرکتی خواهد شد (چه تناسلی و چه جنسی) که در آن لذت به فراسوی نقطه بی‌بازگشت نیروهای لیبیدویی دست می‌یابد. در آتش زدن کبریت، کودک از این انحراف که انرژی را هدر

می‌دهد، لذت می‌برد. او در حرکتش، وانموده Simulcrum- لذتی را تولید می‌کند که غریزه مرگ^۳ نامیده می‌شود. اگر او به خاطر تولید چنین وانموده‌ای، هنرمند نامیده می‌شود، به این دلیل است که این وانموده یک ابژه نیست؛ و حتی برای ابژه دیگر نیز کارکرد ندارد، با دیگر ابژه‌ها ترکیب نمی‌شود، جای آن‌ها به کار نمی‌رود، به کلیتی نظام‌مند و قانون‌مند ضمیمه نمی‌شود. برعکس مسأله اساسی این است که نیروی اروتیک صرف شده در وانموده، به شکلی بیهوده به وجود آمده، برانگیخته شده، آشکار شده و از بین رفته است.^۴ این مشابه همان نظریه آدورنو است که معتقد بود تنها هنر بزرگ واقعی، آتش بازی است: وسایل آتش بازی کامل‌ترین نمونه مصرف سترون انرژی به قصد لذت است. جیمز جویس از این موقعیت ممتاز آتش بازی در فصل کنار دریای یولیسیز و همچنین ژان رنوار در بسیاری از فیلم‌هایش، استفاده می‌کنند. وانموده را نباید با مقوله بازنمایی یکی پنداشت. نباید آن را همچون بازنمایی‌هایی دانست که از لذت تقلید می‌کنند، بلکه باید آن را همچون مسأله‌واری جنبشی (kinetic problematic)، محصول پارادوکس بی‌نظمی سائق‌ها^۵ (drives) و ترکیب تجزیه‌ها در نظر گرفت.

بحث سینما و هنرهای روایی - بازنمایی در این نقطه آغاز می‌شود. دو دریچه بر روی مفهوم (و محصول) یک ابژه و به طور خاص ابژه سینماتوگرافیک گشوده می‌شود که با آنچه در مورد آتش بازی گفتیم، همخوان و همگون است. این دو دریچه که در ظاهر متناقض به نظر می‌آیند، در هنر نقاشی معاصر بسیار به کار رفته‌اند. همچنین در شکل‌های پویای سینمای زیرزمینی و تجربی نیز دیده می‌شوند. این دو قطب، سکون [بی‌حرکتی] و حرکت بیش از حدند. سینما با حرکت ناخواسته‌اش میان این دو قطب از نیرویی نظم‌آفرین برخوردار می‌شوند که به جای ابژه‌های زایا و مصرف‌شدنی، حقیقتی را خلق می‌کنند که بی‌معنایی، وانموده‌ها و شور و هیجان‌های لذت، بخش‌های عمده آن محسوب می‌شوند.

حرکت بازگشت

اجازه دهید اندکی به عقب بازگردیم. این حرکت‌های بازگشت یا حرکت‌های بازگشتی، با شکل روایی و بازنماییانه سینمای تجاری چه باید کنند؟ تأکید می‌کنم که پاسخ به چنین پرسشی براساس کارکرد اُترساختاری (superstructural) ساده صنعت تا چه حد آسف‌بار است؛ سینما و محصول آن یعنی فیلم، با استفاده از ایدئولوژی، آگاهی عمومی را دچار رخوت می‌کنند. اگر کارگردانی فیلم، کارگردانی و نظم بخشیدن به حرکت‌هاست، این به معنای تبلیغاتی بودن نیست (بعضی‌ها آن را در خدمت بورژوازی و بعضی دیگر در خدمت بوروکراسی می‌دانند) بلکه به خاطر قابلیت تکثیر (زاد و ولد) است. همان‌گونه که لییدو^۶ با مهار طغیان شهوت جنسی، از طریق عطش جنسی تناسلی بهنجار، زاد و ولد می‌کند و از این طریق به رابطه جنسی مشروعیت می‌بخشد، فیلم نیز علی‌رغم این که با فعالیت هنرمند در نظام سرمایه‌داری تولید می‌شود (هم اکنون همه صنایع شناخته شده، سرمایه‌داری‌اند) اما از تلاش برای حذف حرکت‌های غیرعادی و هزینه‌های غیرضروری ناشی می‌شود. فیلم همچون پیکره‌ای منسجم و تکثیرکننده، ساخته می‌شود. کلیتی گردآوری شده و بارور که به جای از دست دادن آنچه به همراه دارد، آن را منتقل می‌کند. داستان (diegesis) سنتز حرکت‌ها را در نظم زمانی و بازنمایی چشم‌انداز باورانه (perspectivist) را در نظم مکانی به هم پیوند می‌زند.

این سنتزها و منظم کردن مصالح سینمایی براساس مجاز بازگشت، چه ماهیتی دارند؟ ما از نیاز سوددهی که تهیه‌کننده به هنرمند تحمیل می‌کند صحبت نمی‌کنیم، بلکه منظورمان نیازهای صوری‌ای است که هنرمند مصالحش را براساس آن بنا می‌کند. آنچه که فرم خوب خواننده می‌شود، به طور تلویحی به بازگشت تشابه [عدم تنوع] و تبدیل شدن تنوع به واحدهای همسان و مشابه اشاره دارد. در نقاشی، این پدیده ممکن است قافیه حجمی (plastic rhyme) یا توازن رنگ‌ها و در موسیقی تفکیک ناسازی^۷ با آکورد دومینانت^۸ باشد. تکرار در صورتی که هم موزون و هم آهنگین باشد و هم تکرار مشابه باشد (تکرار یک رنگ، یک خط، یک زاویه و یک آکورد) اروس و آپولون است که وظیفه آن‌ها قاعده‌مند کردن

حرکت‌ها، محدود کردن آن‌ها به هنجارهای نظام و کل است. این فرضیه که فروید کاشف تمام سائق‌هاست، امری خطا و باطل است؛ چرا که فروید در فراسوی اصل لذت اهمیت زیادی به تفکیک تکرار مشابه (که به غریزه زندگی اعلام خطر می‌کند) و تکرار دیگر (که در مقایسه با تکرار نوع اول دیگری نامیده می‌شود) می‌دهد. این سائق‌های مرگ در بیرون از نظامی قرار می‌گیرند که توسط جسم محدود می‌شود و بنابراین تشخیص چیزی که بازمی‌گردد و زمان بازگشت، از خود سائق‌ها، ناممکن می‌شود. اگر به راستی تکراری رخ داده باشد، اگر چیزی متفاوت در هر مورد باز گردد، اگر بازگشت ابدی این انفجارهای سترونی تخلیه لیبیدویی نه در یک زمان - مکان کاملاً متفاوت بلکه در تکراری مشابه درک شوند، همه موارد فوق باید مورد پرسش و تردید قرار گیرند. این جا ما با نابسندگی اندیشه مواجه می‌شویم که ضرورتاً باید از آن همانندی (sameness) که مفهوم نامیده می‌شود، گذر کند. حرکت‌های سینمایی معمولاً از مجاز بازگشت پیروی می‌کنند، یعنی از تکرار و تکثیر «عنصر مشابه»، فیلمنامه یا طرح فیلمنامه، توطئه و حل آن همان کاری را می‌کنند که تفکیک ناسازی همچون فرم سونات در موسیقی انجام می‌دهد. حرکت بازگشتی، لذت تأثیرگذاری را سامان می‌دهد که با مدل‌های فیلمی هم به لحاظ معنای ظاهری وهم معنای باطنی - به تعبیر متز - پیوند می‌یابد. از این منظر همه پایان‌ها - پایان خوش‌اند، چرا که پایان می‌یابند. برای این که حتی اگر فیلمی با یک قتل پایان یابد، به معنای تفکیک نهایی ناسازی است. لذت‌های تأثیرگذاری که در همه دال‌های سینماتوگرافیک و فیلمی (لنز، قاب‌بندی، برش، نورپردازی و غیره) وجود دارند، از قاعده یکسانی پیروی می‌کنند که تنوع را به همسانی تبدیل می‌کند: قانون مشابه‌بازگشتی مشابه پس از جمع‌آوری تمایز؛ تمایزی که در واقع هیچ چیز نیست مگر مسیری فرعی و گریزی مقطعی.

الگوهای همانندسازی

اصولاً این قاعده هنگام استفاده، به شکل ویژه‌داری

-Exclusion- و امحا^۹ (effacement) به کار برده می‌شود. ویژه‌داری حرکت‌های خاص چیزی است که حتی کارگردانان حرفه‌ای هم از آن غافل‌اند؛ از سوی دیگر به امحای حرکت‌ها هم بسیاری کارگردانان توجه نمی‌کنند، چرا که بخش عمده‌ای از خلاقیت آن‌ها شامل به رخ کشاندن این حرکت‌هاست. این امحا و ویژه‌داری، خاص‌ترین فنون کارگردانی‌اند. برای مثال، در حذف پیش و بعد از فیلمبرداری، نور مزاحمی که کارگردان و فیلمبردار از تصویر دلخواهشان حذف می‌کنند، به قصد آن است که چشم - طبق وظیفه‌ای مقدس و تغییرناپذیر - تصویر را به راحتی ببیند. تصویر باید نقش ابژه یا مجموعه‌ای از ابژه‌ها را همچون بدل (double) موقعیتی بازی کند که نزد تماشاگر واقعی جلوه نماید. تصویر، بازنمایانه است، چرا که قابل تشخیص است، چون خود را به «حافظه» چشم ارسال می‌کند، و بدین سبب که خود را به ارجاع‌ها یا همانندسازی ثابت، به خصوص ارجاع‌های شناخته شده - به مفهوم آشنا و مأنوس بودن برای تماشاگر - و تثبیت شده، منتقل می‌کند. این ارجاع‌ها مقیاس یکسانی برای بازگشت و بازگشت حرکاتند. آن‌ها الگوها یا مجموعه‌ای از الگوها را تشکیل می‌دهند که باعث می‌شوند این بازگشت‌ها شکل چرخه‌ای بیابند. بنابراین همه تکان‌ها، تأخیرات، ضایعات و آشفتگی‌های موجود در حین فیلمسازی می‌توانند رخ دهند یا این تفاوت که دیگر در قالب انحرافات یا حرکت‌های بیهوده ظاهر نمی‌شوند، بلکه خود را به شکل راهکارهایی مفید و ارزشمند می‌نمایانند. به همین دلیلی است که تا زمانی که سینماتوگرافی به عنوان سنتز حرکت‌های خوب تعریف شود، در جهت سازمان چرخه‌ای سرمایه است.

یک نمونه از خیل هزاران فیلم را بررسی می‌کنیم. در فیلم جو ساخته جان آویل‌دسن (فیلمی که کاملاً براساس واقعیت ساخته شده است) حرکت به شکل چشم‌گیری دوبار تغییر می‌کند: نخستین بار زمانی است که پدر، هیپی‌ای را که با دخترش زندگی می‌کند، می‌کشد و دوم، زمانی است که یک هیپی اظهار می‌کند که ناخواسته موجب مرگ دخترش شده است. این صحنه دوم بانمای ثابت چهره دختری پایان می‌یابد که در تمام حرکت درحال افتادن است. در نخستین

جنایت، انبوهی از مشت‌ها را می‌بینیم که به سر و صورت هیپی بی‌دفاع برخورد می‌کنند. این دو صحنه با دو تأثیر متفاوت (یکی ثابت و بدون تحرک و دیگری متحرک) حاصل چشم‌پوشی از قواعد بازنمایی‌اند که قصدش برانگیختن احساسی واقعی از طریق ۲۴ فریم در ثانیه است. در نتیجه می‌توانیم تأثیر نیرومندی را انتظار داشته باشیم که از همراهی با آن دو صحنه حاصل شده است؛ چرا که این انحراف از ضرباهنگ واقع‌گرایانه و واکنشی به ضرباهنگ واقع‌گرایانه‌ای است که احساسات را برمی‌انگیزد. در واقع واکنشی است به سودمندی نظام فیلم یا واکنشی است به سودمندی نظم. هر دو ناموزونی نه در وضعیتی غیرعادی، بلکه در نقطه اوج تراژیک فیلم رخ می‌دهند، جایی که رابطه زنا‌ی با محارم پدر / دختر (که درونمایه درونی و پنهان فیلمنامه است) ناممکن می‌شود. از آن‌جا که نظم بازنمایانه فیلم حایز اهمیت است، برای لحظاتی شفافیت سلولوئید فیلم تیره می‌شود [شفافیتی که بخشی از شرایط نظم است]. این دو صحنه تأثیرگذار نظم روایتی فیلم را همچنان متناسب نگه می‌دارند و یا با پیچش ملودیک زیبایی به این امر نایل می‌شوند. در نخستین صحنه، جنایت پرشتاب همچون راه حلی برای جنایت ثابت و ساکن بعدی عمل می‌کند.

بنابراین حافظه‌ای که فیلم‌ها خودشان را بدان ارجاع می‌دهند، هیچ چیز خاصی نیست. درست همانند سرمایه‌ها که چیزی نیست مگر الگویی برای سرمایه‌گذاری. فرم خوب، نورپردازی خوب، تدوین خوب و صداگذاری خوب به این دلیل که با واقعیت ادراکی و اجتماعی همانندند، خوب نیستند، بلکه به این دلیل خوب‌اند که پیش - اندر (apriori) کارگزارانی می‌شوند که برعکس به ابژه‌هایی که قرار است روی پرده و در واقعیت ضبط شوند، «تعین» می‌بخشند.

کارگردانی: گذاشتن در و برون صحنه

کارگردانی فیلم خلاقیتی هنری نیست، فرایندی عام است که به تمام حوزه‌های خلاقیت دست می‌یابد فرایند عمیقاً ناخودآگاه جداسازی ویژه‌داری و امحاست. به بیان دیگر، کارگردانی هم‌زمان بر روی دو سطح انجام می‌شود. نخستین

سطح شامل جداسازی واقعیت بر روی یک سطح، و زمان بازی (واقعی یا غیرواقعی) بر روی سطح دیگر است. کارگردانی بنیاد نهادن این محدودیت و این قاب برای منحصراً کردن قلمروی بدون مسؤلیت (deresponsibility) در مرکز کلی است که ایده واقعیت در آن مسؤل و پاسخگوست (این ایده واقعیت می‌تواند طبیعت یا مثلاً جامعه باشد). بنابراین میان این دو قلمرو رابطه بازنمایی یا بدل‌سازی بنا می‌شود که ضرورتاً با نابودی نسبی واقعیت‌های صحنه همراه است. اما از سوی دیگر در نظمی که هنگام عمل بازنمایی رخ می‌دهد، خلاقیت کارگردانی (قرار دادن اجزا در بیرون یا درون صحنه) باید فعالیتی باشد برای همسان‌سازی همه حرکت‌هایی که در دو سوی محدوده قاب قرار می‌گیرند. حرکت‌ها را در این‌جا و آن‌جا عرضه کند و در واقعیت، هنجارهای یکسان، نظم یکسان سائق‌ها، ویژه‌داری، از میان بردن و امحا را عرضه کند. ارجاع‌هایی که در ابژه فیلمی ارایه می‌شوند، ضرورتاً در همه ابژه‌های خارج از دنیای فیلم نیز ارایه می‌شوند. کارگردانی در وهله اول، واقعیت و بدل آن را مجزا می‌سازد. این گسست، سرکوبی آشکار را دربرمی‌گیرد. کارگردان در فراسوی این گسست بازنمایانه و در یک نظم مقتصدانه و موجز پیش‌نمایشی، همه حرکت‌های رانا^۱ را چه واقعی، چه غیرواقعی که به ورطه تکرار فرو نمی‌غلطند، حذف می‌کند؛ یعنی همه آن حرکت‌هایی که به عرصه‌های همانندسازی شناخت و ثبات خاطره تعلق ندارند. کارگردانی فیلم همیشه همچون عنصر بهنجارسازی لیبیدویی libidinal normalization عمل می‌کند و به این بهنجارسازی مستقل از همه «محتواها» دست می‌یابد. این بهنجارسازی شامل بیرون راندن صحنه‌هایی است که نمی‌توانند با پیکره فیلم و همچنین پیکره اجتماعی همخوانی داشته باشند.

فیلم، صورت (formation) عجیبی که بهنجار خواننده می‌شود، بهنجارتر از جامعه یا هر ارگانیزم دیگری نیست. تمام این ابژه‌های شناخته شده، حاصل امید بستن به کلیت تام‌اند. آن‌ها باید به شکلی تمام عیار پیروی از همه سائق‌های اصلی، همه حرکت‌های سترون و متفاوت و

وحدت پیکره ارگانیک رادرک کنند. فیلم پیکره ارگانیک حرکت‌های سینماتوگرافیک است؛ مذهب تصاویر است و سیاست سازمان‌های اصلی اجتماعی است. به همین دلیل است که کارگردانی که فن و ویژه‌داری و اسحا و فعالیت سیاسی تمام عیار است (و فعالیت سیاسی که کارگردانی تمام عیار است) مذهب بی‌مذهب مدرن و دین‌باوری دین‌گریز نامیده می‌شود. مسأله اصلی نه نظم و ترتیب بازنمایانه و نه پرسش‌های مربوط به چگونگی بازنمایی و تشخیص بازنمایی راستین و خوب است، بلکه ویژه‌داری و سلبیت (foreclosure) از همه چیزهایی است که به خاطر تکرار ناپذیری، غیربازنمایانه خوانده می‌شوند.

بنابراین فیلم همچون آینه ارتوپدی عمل می‌کند که لاکان در سال ۱۹۴۹ آن را به عنوان بنیاد سوژه یا ابژه تخیلی تجزیه و تحلیل کرد. لاکان معتقد بود که ما با اجتماع، بدون آن که در شیوه آن تغییری پدید آوریم، رفتار و برخورد می‌کنیم. اما مسأله اصلی که به خاطر رویکرد هگل‌گرایی لاکان فراموش شده است، شناخت این موضوع است که چرا سائق‌هایی که در پیکره چندشکلی پخش شده‌اند، باید در جایی که می‌توانند یکی شوند، دارای تنها یک ابژه باشند. این که ضرورت کارکردی که در فلسفه آگاهی به عنوان فرضیه مطرح شده است توسط خود اصطلاح «آگاهی» مورد خیانت واقع می‌شود. دیگر بیش از این نباید از درک این که چگونه وحدت سوژه از تصویرش در آینه تشکیل شده است، امتناع کنیم. باید از خودمان پرسیم که چگونه و چرا دیوار آینه‌ای یا به تعبیر ما پرده سینما می‌تواند مکانی عالی برای نیروی روانی لیبیدویی باشد؛ و چرا و چگونه سائق‌ها خود را در فیلم جای می‌دهند. اقتصاد لیبیدویی سینما باید کارگزارانی را تربیت کند که کج‌نمایی‌های اجتماعی را حذف کنند و مجراهایی را که سائق‌ها از طریق آن به آپاراتوس^{۱۱} سینمایی راه می‌یابند مسدود کنند. روشن نیست که خودشیفتگی یا آزارطلبی، کارگزارانی مناسب باشند. آن‌ها از سوژکتیویته‌ای - نظریه خود - برخوردارند که بسیار قوی و نیرومند است.

تابلوی زنده (tableau vivant)

ناسینما باید در دو قطب سینمایی قرار گیرد که به عنوان نگارش حرکت‌ها تعریف شده است: نهایت بی‌حرکی و نهایت تحرک. این فقط برای اندیشه‌هایی است که این دو قطب را ناسازگار می‌دانند. برعکس در اقتصاد لیبیدویی آن‌ها ضرورتاً به هم وابسته‌اند. شگفتی، ترس، خشم، نفرت، لذت - همه عواطف - همیشه جایگزین هم می‌شوند. باید اصطلاح احساس (emotion) را همچون جنبشی (motion) بدانیم که به سمت فرسودگی و از کارافتادگی حرکت می‌کند، حرکتی بدون تحرک، تحرکی از حرکت افتاده. هنرهای بازنمایانه دو نمونه متقارن این عواطف را ارائه می‌کنند: نخست جایی که سکون ظاهر می‌شود: تابلوی زنده؛ و دوم جایی که تلاطم ظاهر می‌شود: انتزاع شاعرانه.

اخیراً در سوئد نهادهایی به وجود آمده‌اند که posing نامیده می‌شود. این نهادها عنوان خود را از واژه‌ای عاریت گرفته‌اند که در عکاسی پرتره بسیار مرسوم است. pose حالت و ژستی که عکاس از شما می‌خواهد در آن وضع قرار گیرید تا از شما عکس گیرد. دختران جوان در این خانه‌ها مطابق با تقاضا و درخواست مشتری ادا و ژست‌های خاصی می‌گیرند. هیچ‌یک از مشتریان این خانه‌ها اجازه دست زدن و لمس کردن دخترها را ندارند. در واقع این کار خلاف مقررات است. این خانه‌ها نمونه عینی همان سبکی‌اند که در آن از تابلوی زنده به عنوان تصویری خیالی و وهم‌انگیز برای ایجاد و انموده کامل فانتزی آن‌ها به گونه‌ای پارادوکسی استفاده می‌شود. لازم است تا پارادوکسی بودن را در این مورد توضیح دهیم: در حالت سکون تنها می‌توان ابژه اروتیک را لمس کرد، در حالی که در حالت تلاطم، تحرک و پویایی سوژه تسخیر می‌شود.

اما امور به آن سادگی نیستند که به نظر می‌آیند. بلکه ما باید این نظم و ترتیب را همچون مرزی میان دو سطح دریافت کنیم: مدل‌ها (دخترانی که ژست می‌گیرند) و مشتریان و همچنین احساسات به شدت اروتیک. این مرز و فاصله توسط مشتری‌ای حفظ می‌شود که در تمام طول فرایند تماشا کردن، صداقت (وضعیتش) را حفظ می‌کند [از آن جهت که به دخترها نزدیک نمی‌شود و آن‌ها را لمس نمی‌کند]. باید خاطر نشان کنم که اگر تابلوی زنده، توان

نهفته‌ی لیبیدویی معینی را حفظ کند، همانند آن مشتری تمامیت و انسجامش را حفظ می‌کند چرا که به وسیله نظم‌های اقتصادی و نمایشی با مخاطب ارتباط برقرار می‌سازد؛ و چرا که تابلوی زنده با استفاده از کنش اروتیکی که با تماشاگر فاصله دارد، احساسات او را برمی‌انگیزد (در این جا نباید این مسأله را با تماشاگری جنسی (voyeurism) یکی پنداریم).

و سرانجام باید این پرسش بسیار تلخ را متذکر شد که آیا ضروری است قربانی برای تأمین لذت دیگران بر روی صحنه آید و آیا ممکن است روزی قربانی همان مشتری باشد که به قصد کسب توهم لذت به دیدن فیلم و یا دیدن اداهای دختر می‌آید؟ آیا توهم لذت حاصل ایدئولوژی‌های سیاسی قرن بیستم نیست؟ آیا این نهادهای قدرت نیستند که تلقی و برداشت ما از لذت را به وجود آورده‌اند؟ اهمیت سینمای آبستره همچون نقاشی‌های آبستره برهم زدن نظم و ترتیبی است که در آن لذت بر اساس اصلی از پیش تعیین شده رخ می‌دهد و از همه مهمتر به وجود آوردن فضایی که در آن مشتری تبدیل به قربانی می‌شود.



پی‌نوشت‌ها:

۱ - ACinema: ē در این جا پیشوند نفی است و معادل همان آ (پیشوند نفی) در زبان فارسی میانه است که امروزه به شکل پیشوند «نا» برای ساختن صفت و اسم منفی (نافرجام، ناسیاسی) از صفت یا اسم مثبت به کار می‌رود. از واژگان فارسی میانه که پیشوند آ در آن‌ها همچون جزیبی مرده و جدایی‌ناپذیر به فارسی امروزی منتقل شده است می‌توان از: انوشیروان، امرداد و انوشه نام برد. بنابراین به کار بردن واژه آسینما (علی‌رغم نامتعارف بودنش) چندان پرریاه نیست. هر چند که ما به خاطر روشن‌تر بودن معنای واژه ناسینما، آن را برگزیدیم. - م.

۲ - لذت نخستین معادل واژه enjoyment است که در شمول معنایی‌اش بهره بردن و سود بردن نیز نهفته است. یعنی لذتی که همراه با به دست آوردن چیزی است (مثلاً لذت جنسی که همراه با بچه‌دار شدن است. یعنی طی این فرایند چیزی نصیب لذت برنده می‌شود). اما لذت دوم معادل همان کیف در فارسی است یعنی لذتی برای لذت بدون هیچ حاصل و سودی مثل همان آتش زدن کبریت توسط بچه. - م.

۳ - death instinct: به تعبیر فروید به گرایش ذاتی در موجود زنده

اشاره دارد که برای نابودی خود و دیگران به کار می‌رود. فروید این غریزه را تاناتوس نیز می‌نامد که از نام خدای مرگ در اساطیر یونان گرفته شده است و آن را در برابر «اروس» یعنی غریزه زندگی قرار داد. فروید معتقد بود که آثار هنری و خلق هنری حاصل پویا شدن غریزه زندگی در نهاد فرد است و بدین ترتیب هنر را حاصل این غریزه می‌خواند. - م.

۴ - لیوتار در این جا با برداشت متعالی و هدف‌مند از هنر مخالفت می‌کند. او برخلاف نظریه پردازانی که در جست‌وجوی یافتن معنا و پیام در آثار هنری‌اند، تنها لذت و بازی را غایت اثر هنری می‌داند. به همین دلیل آتش بازی را که بی‌هدف‌ترین و بی‌معناترین فرایند ممکن است، اثر هنری ناب می‌داند. - م.

۵ - سائق‌ها همان تمایل ذاتی موجود زنده است که با به شکل زیستی‌اند (گرستگی، تشنگی...) و یا اکتسابی همانند انگیزه برای به دست آوردن شهرت و افتخار. به تعبیر لیوتار انگیزه‌های انسانی آن قدر پیچیده و مبهم‌اند که تفکیک سائق‌های زیستی و اکتسابی دشوار و پیورده است. - م.

۶ - به تعبیر فروید، لیبیدو انرژی روانی - جنسی است که منبع آن به اروس، یعنی مجموعه غرایز زندگی بازمی‌گردد. فروید معتقد بود که لیبیدو نیرویی است که فعالیت ذهنی بشر را هدایت می‌کند. - م.

۷ - dissonance: اصوات نامطبیع. فاصله بین دو نت موسیقی اگر همزمان با هم به صدا درآیند نامطبیع و ناخوشایند به گوش می‌رسند. - م.

۸ - dominant achord: آکوردهی که بر روی نت پنجم در یک گام ساخته می‌شود. - م.

۹ - معادل ویژه‌داری برای exclusion از آن جهت برگزیده شده است که به معنای استثنا کردن و ویژه کردن عناصری خاص و راه ندادن عناصر دیگر به اثر است. به همین دلیل معادل حذف که در مقابل eliminate، بارها در این متن تکرار شده است چندان با معنای exclusion همخوانی ندارد. همچنین امحا از آن جهت برای effacement به کار برده شده است که به نامریی بودن کارگردان و همچنین عناصر موجود در فیلم دلالت دارد؛ این‌که چگونه کارگردان حضورش را کم‌رنگ می‌کند و عناصری را که ویژه داری کرده است به رخ نمی‌کشد. نمونه درخشان چنین موردی در تاریخ سینما هوارد هاگز است که به خاطر سبک نامریی‌اش از سوی بسیاری از منتقدان تیزبین (رایین وود، اندرو ساریس) فیلمسازی بی‌هتا و کم نظیر تلقی شده است (مثلاً در قیاس با هیچکاک، ولز، جان فورد که صاحب سبکی روشن و قابل تشخیص‌اند). - م.

۱۰ - impulsional movement منظور حرکت‌هایی است که موجب

تکان خوردن، جا به جا شدن و رانش ابژه‌ای می‌شوند. - م.
۱۱. apparatus: به معنای تمهیدات یا تکنولوژی سینمایی که به کمک
آن می‌توان چنان واقعیت سینمایی خلق کرد که هر ایدئولوژی و معنا و
پیامی به مخاطب منتقل شود. - م.



پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی