

بازشناسی اندیشه‌ی «شقاوت» آنتون آرتو در سینمای دیوید لینچ*

احمد کیا**

کارشناس ارشد ادبیات نمایشی، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران.

(تاریخ دریافت مقاله: ۸۷/۱۱/۶، تاریخ پذیرش نهایی: ۸۹/۳/۱)

چکیده:

این مقاله درباره‌ی انگاره‌ی شقاوت آرتوست، واژه‌ای که معانی آن از حیطة‌ی کلمه‌ای معمولی فراتر رفته و تبدیل به نوعی نگاه فلسفی به زندگی می‌شود. مقاله‌ی حاضر درصدد بررسی وجوه معنایی و مفهومی این انگاره در سینما است و برآن است تا خوانش جدیدی از آن را در این هنر ارائه دهد. به دستاورد این مقاله؛ انتقال این مفهوم به قالب هنری دیگر (سینما)، با تمام کاستی‌ها و افزودنی‌هایش در آثار فیلمساز آوانگارد آمریکا، دیوید لینچ، میسر شده است. در این مسیر، یافتن واسطه‌های تئوریک برای انتقال نگاه آرتو به سینما به عنوان راه حل کاربردی مورد نظر قرار گرفته، چرا که مبنای نظریه‌ی آرتو در صورت دائمی و استحاله است و برای درک آن می‌بایست از انعطاف‌پذیری بیشتری برخوردار بود. این مقاله تعریف نوینی از شقاوت بر مبنای «توسعه به سمت آگاهی» ارائه می‌دهد و شرح بصری این سیروسولوک را در سینمای لینچ دنبال می‌کند. در ضمن بنیان اصلی دیگر این مقاله بر رابطه‌ی تجربیدی سینما و تئاتر قرار گرفته که از آرتو می‌توان به عنوان فصل مشترک این رابطه یاد کرد. آنچه در نهایت این مقاله ارائه می‌کند، نمونه‌های بصری تازه، از یک فرم جدید هنری مبتنی بر مفاهیم آرتو و از همه مهم‌تر «شقاوت» وی، در آثار دیوید لینچ است.

واژه‌های کلیدی:

تئاتر شقاوت، آنتون آرتو، سینما، دیوید لینچ، بازشناسی و تحلیل.

* این مقاله برگرفته از پایان‌نامه کارشناسی ارشد نگارنده تحت عنوان: «بازشناسی اندیشه‌ی شقاوت آنتون آرتو در سینمای دیوید لینچ» می‌باشد که به راهنمایی جناب آقای دکتر سیدمصطفی مختاباد و مشاوره جناب آقای دکتر محمدجعفر یوسفیان کناری در دانشکده هنر دانشگاه تربیت مدرس به انجام رسیده است.

** تلفن: ۰۲۱-۴۴۰۷۲۵۰۸، نماین: ۰۲۱-۸۷۱۴۲۶۲، E-mail: ama.kia88@gmail.com

مقدمه

عملی و نظری تئاتری رها شود و در ادامه، این نگاه را در رابطه با سینما تطبیق دهد و مدل نظری سینمایی آرتو با توجه به رویکرد فلسفی اش شکل داده شود. نظریه‌ی «سینمای شقاوت» با تکیه بر سه اصل بیماری (طاعون)، صیوررت رویایی و شدن (کیمیایگری) و رهایی (غرق شدن در نشانه‌های کیهانی) تکوین می‌یابد. در پایان، این نظریه، به عنوان یک رویکرد برای درک و احساس سینمای لینچ مورد استفاده قرار می‌گیرد تا نشانه‌ای باشد بر تجربه‌های سوررئالیستی و شقاوت بار لینچ، در دنیای کابوس‌گونه و رویایی. این موضوع دقیقاً منطبق بر آن تجربه‌ی نوین و تازه‌ای است که آرتو در تئاتر شقاوت به دنبال آن بود.

مفهوم ایده‌ی «شقاوت» آرتو، همواره متغیر و از سوی ریبابی و وصول آن در آثار هنری یکی از دغدغه‌های همیشگی برای کارگردانان معاصر تئاتر بوده است. آنچه در این مقاله، مبنای بازشناسی این ایده‌ی آرتو قرار گرفته؛ انتخاب رویکردی فلسفی در خوانش نگاه آرتو و انتقال آن به سینما است. این رویکرد از آسیب‌پذیری کمتری در اصل مفهوم شقاوت آرتو برخوردار است چرا که در حیطه‌ی اندیشه، تجرید و انتزاع نسبت به سایر مناسبات نسبی دیگر، همچون مسائل روانی، اجتماعی و ... برتری داشته و این مسئله؛ آن را از گزند دیدگاه نسبی سایر علوم مصون می‌دارد. این مقاله با تاسی به این دیدگاه سعی بر آن دارد تا از بند محدودیت‌های

پیشینه‌ی تحقیقاتی

استفاده از رویکرد «اصل سرخوشانه و لذت» بارت و یافتن معادل سینمایی آن در نظریه‌ی «نارضایتی سینمایی» متز، نمونه‌هایی را در آثار گدار، برگمان، هیچکاک، سینمای مدرن شرق و علی‌الخصوص ژاپن نام می‌برد اما در نهایت فیلم «سالو: ۱۲۰ روز سودوم» پیر پائولو پازولینی را به دلیل خشونت لذت‌طلبانه، شاعرانگی بصری و همچنین روایت دایره‌ای و مقطعی آن (فیلم به چهار چرخه تقسیم شده است)، به عنوان نمونه‌ی کامل سینمای شقاوت آرتو مطرح می‌کند. در مقاله حاضر سینمای روایی با منطق عقلانی خاص این نوع سینما، به طور کل، به دلیل دیدگاه منفی آرتو نسبت به روایت و داستان، از حوزه‌ی بررسی خارج می‌شود. آنچه در این مقاله مورد توجه است، بیشتر سیرو سلوکی نامعقول، گسسته، رویایی و شقاوت‌باریست که به رهایی می‌رسد و نمونه‌ی تمام عیار آن را می‌توان در سینمای لینچ یافت.

۱- چارچوب نظری

هنر آرتو، چه در اشعار و چه در سایر مبنای فکری اش، تماماً تولیدشده‌ی «غیاب ذهن و اندیشه» هستند که رنج واقعی آرتو نیز در آن بود (Blanchot, 2008, 109). او تئاتر شقاوت‌اش را در مقابل کلیت دیگرگونه‌ی تئاتر قرار می‌دهد و در مقایسه‌ای به این نتیجه می‌رسد که می‌بایست به شیوه‌ی امروزی و مدرن به «مفهوم والای شعر که از تئاتر سرچشمه می‌گیرد و در پس اسطوره‌های تراژدی‌های بزرگ کهن نهفته دست یابیم و توان آن را داشته باشیم که مفهوم مذهبی تئاتر را بپذیریم بدون آنکه به تامل و تعمق رویاهای پراکنده متوسل

در سال ۱۹۷۵ فرانسیس تروفو تعدادی مقاله به همراه آندره بازن جمع آوری کرد که در کتابی تحت عنوان «سینمای شقاوت» منتشر شد. آنها تمرکز اصلی شان را به روی آثار اریک فن اشتروهایم، درایر، پرستون استرجس، لوئیس بونوئل، آلفرد هیچکاک و آکیرا کوروساوا قرار داده بودند. تروفو علتی که باعث هم نشینی این فیلمسازان در کنار یکدیگر عنوان می‌کند "نوع سبک پردازی خاص آنها و شورش و واژگونی شکل ذهن" می‌داند که در آثار آنها نمود دارد و ارجاعی به آرتو نیست (Vanoye, 2008, 180). اما این مسئله نظریه‌پردازان دیگری را بر آن داشت تا به طرح مسئله‌ی نظری «سینمای شقاوت» بپردازند. هر کدام از این نظریه‌پردازان، فیلم‌های مختلفی را با توجه به رویکردهای انتخابی خود به عنوان نمونه برای سینمای شقاوت مطرح کردند که از آن جمله می‌توان به ردگیری زیبایی‌شناسی خشونت آرتو در آثار آرتور پن و سام پکین پا، همانطور که ویلیام بلوم در مقاله‌ی «به سوی سینمای شقاوت» از آن نام برده است اشاره کرد یا از مقاله‌ی برنت استرانگ: «برفراز جنسیت و لوگوس» که در آن به تحلیل آثار دودسکادن و تیتوس با توجه به حرکات تئاتریکال و اسطوره‌ای و منطق رویا پرداخته است نام برد. در کنار این دو، لی جیمسون و جی.ام. ماگرینی نیز در مقالات «پیامبر گمشده‌ی سینما» و «به سوی فهم نظریه‌ی فیلم آرتو» به این مسئله پرداخته‌اند؛ اولی با رویکرد تئاتر شقاوت به برخورد با سینمای آرتو رفته و دومی با رویکردی روانکاوانه و توجه به فیلم «صدف و مرد روحانی» به استخراج نقطه نظرهای سینمای آرتو همت گمارده است. در کنار مقالات فوق می‌توان به مقاله‌ی مهم فرانسیس واتویه با عنوان «سینمای شقاوت؟» نیز اشاره کرد. او با

... بلکه واقعیت پرمخاطره‌ای که ارکان آن لحظه‌ای رخ می‌نمایند و سپس به سرعت در اعماق تیره‌ی اسرار نهان می‌گردند" (آرتو، ۱۳۸۴، ۷۵). او معتقد است که "تئاتر نیز همچون کیمیاگری می‌بایست اول بمیراند و سپس زنده گرداند و موجب تطهیر وجود و ماده شود" (ستاری، ۱۳۷۸، ۸۴). اگر در مقاله‌ی پیشین آنچه مورد نظر آرتو بود نحوه‌ی سرایت بیماری و تبدیل آن به یک اپیدمی اجتماعی است در اینجا درون بیماری و تحول مورد نظر وی است. در مقاله‌ی تئاتر و طاعون، پوسته‌ی ظاهری بیماریست، اما در تئاتر کیمیاگر کیفیت تحولات و درونیات بیمار مورد بررسی قرار می‌گیرد. تحولاتی که در نهایت منجر به تولید طلا یا به تعبیر دیگر همزاد می‌گردد. او پروسه‌ی درام تئاتر را حرکتی از آشوب به رهایی و تثبیت طلای معنوی درون و روح می‌داند و معتقد است آن رهایی مرحله‌ای است که در آن همزاد تجلی می‌کند. در پایان آنچه اهمیت دارد بازگفتن این موضوع است که "... صحنه‌ی تئاتر چون بوته‌ی کیمیاگری، جایگاه مسخ و استحاله و دگرپسندی وجود و بازآفرینی آن است (ستاری، ۱۳۷۸، ۴۷). "والا ترین ایده‌ی تئاتر ... با نگاهی فلسفی ما را با شؤند آشتی [می‌دهد] و ... دگرگونی و استحاله‌ی احساسات را از طریق ... موقعیت‌های مختلف عینی و ملموس به ما القا کند" (آرتو، ۱۳۴۸، ۱۵۶).

تئاتر شقاوت بیانیه اصلی آرتوست. وی پروسه‌ای از بیماری (طاعون) تا دگرپسندی و باز آفرینی (کیمیاگری) را روندی می‌داند که به بی‌رحمانه‌ترین شکل اتفاق می‌افتد. آرتو کل پروسه‌ی نمایش تئاتری را پروسه‌ی دگرپسندی می‌داند. هدف تئاتر شقاوت، پرتاب مخاطب به مرکز نمایش و درگیر شدن نیروهای آنها در یک مرحله‌ی غریزی با اجراست. شقاوت مورد نظر آرتو در این بود که خارج از رضایت مخاطب به وی شوک بدهد. او نیروها را با کنش خشونت بار برفراز سر آنها به کار می‌گیرد و خواهان قراردادن مخاطب در مرکز صحنه است، بنابراین هدف آنها غوطه‌وری و به طور فیزیکی اثرپذیری آنهاست. شقاوت در مقام یک چشم انداز فلسفی تلاشی است در جهت آگاهی است: «شقاوت قبل از هرچیز نگرشی روشن بینانه و هوشیارانه است... و تبعیت از ضرورت و مسیری سخت و دشوار می‌باشد. این موضوع بدون آگاهی قاطع و مصمم وجود ندارد و این آگاهی ست که در زندگی به هر کنشی رنگ خون و شقاوت می‌بخشد، زیرا آنچه مسلم است این است که زندگی همواره با مرگ همراه است (آرتو، ۱۳۸۴، ۱۴۷). از نقطه نظر آرتو، شقاوت به نوعی در پذیرش و انکار نیز خود را نشان می‌دهد: پذیرش همه جانبه‌ی زندگی و انکار در برابر مرگ. چیزی که یک حالت میانه است: "حالتی است که بعد از خروج از یک کنش معمولی در طلب رسیدن به کنش غایی به وجود می‌آید. آن اثر یک طفره و اجتناب است، چیزی است که بیونل تریلینگ آن را به مثابه‌ی بیماری شخصیتی بازیگر، کاهش فردیت و خویش شدن وی که نتیجه‌ی آن جعل هویت و نقاب‌گونی آن است" (Kuspit, 1997). حفظ این حالت و بیان این حالت میانه چیزی است که در معرض دیدگان قرار می‌گیرد و جنبه‌ی درام گونه پیدا می‌کند. کنش غایی و کامل در بدن و حواس تماشاگر شکل می‌گیرد.

نظریه‌ی تئاتر آرتو، با توجه به تجلی و نمایش عینیت آن، به دو قسمت حاضر و غایب تقسیم می‌شود: بخش حاضر آن در تئاتر به

شویم" (آرتو، ۴۸۳۱، ۶۱۱). او محصل این پذیرش و وصول را آن می‌داند که به نیروهای چیره و پرتوان و مفاهیم بنیادین حیات دست یافته و می‌توان بدانها معرفت و آگاهی و تسلط داشت و سرانجام از طریق آن مفاهیم نیروزا انرژی لازم را که در نهایت آفریننده‌ی نظم و ضامن ارج و ارزش زندگی است؛ بدست آورد. آرتو، این نوع زندگی را شایسته‌ی تقدیس می‌داند و کنشی را مقدس می‌داند که در راه حصول به این نوع زندگی باشد. آرتو خواسته‌اش را در یک جمله بیان می‌کند: «کنشی مقدس است که مرزهای واقعیت موجود انسانی را توسعه دهد و در این مسیر شهادت داشته باشد» (Sheer, 2008, 7).

آرتو در ارزش‌گذاری نوین‌اش، سه کارکرد و سه مقوله‌ی مهم را مطرح می‌کند. این سه مقوله، همانند سه نقطه‌ی یک مسیر، عبارتند از: تئاتر به مثابه‌ی طاعون، تئاتر به مثابه‌ی کیمیاگری و تئاتر شقاوت. در تئاتر طاعون انگاره‌ی بیماری‌ای را مطرح می‌کند که "از زمان تئاتر الیزابتین در درام به عنصری تفکیک‌ناپذیر تبدیل شده است" (B. Garner Jr., 2006). طاعون، که در وهله‌ی نخست خودآگاه انسان را مورد حمله قرار می‌دهد و او را تا مرز جنون و شیدایی پیش می‌برد: یعنی رسیدن به مرحله‌ی غیاب اندیشه و ذهن. آرتو "..." به تاسی از دو قاعده‌ی پزشکی که عبارت است از: تاثیرات محیط بر ارگانیسم بدن انسان و رابطه‌ی روح و جسم" (B Garner Jr., 2006) به تشریح نظریه‌ی طاعون‌اش می‌پردازد. او معتقد است که تئاتر همانند انگاره‌ی طاعون بر وجود تماشاگر مستولی می‌شود و او را برآن می‌دارد که چرک و تعفن وجودش را به بیرون بریزد تا قدرت نوین برای زندگی پیدا کند. بر طبق نظریه‌ی آرتو بازیگر همانند فرد طاعون زده‌ای است که ناقل بیماری است و آن را به تماشاگران منتقل می‌کند. آنها بعد از این انتقال بیماری و دریافت آن در پروسه‌ای پر آشوب و بی‌نظم، قرار می‌گیرند که در نهایت امر از این ورطه درمان شده خارج می‌شوند. طاعون به مثابه‌ی منطق این نظریه‌ی آرتو، بر مبنای گفته‌ی خودش برگرفته از روش روانکاوی مدرن است که "برای شفای یک بیمار او را وامی دارند تا رفتار ظاهری حالتی را به خود بگیرد که می‌خواهیم به او بازگردانیم" (آرتو، ۱۳۸۴، ۱۱۷). در استعاره‌ی آرتویی، قدرت معمولاً بر اساس وحشت و هراسی در درون است، پوسته‌ی نوب‌کننده‌ی که رفته‌رفته همانند طاعون گداخته می‌شود و بر تمام استحکامات و دفاعیات منطقی و زبانی چیره می‌شود. آرتو به همراه قهرمانانش بی‌مهابا و بی‌پروا به قلب حقیقت می‌تازند: "آنها در طلب و جستجوی ابعاد عرفانی و جادوی وجود هستند که در بحرانه‌ی درونی خود را نشان می‌دهند و در زیر لایه‌های سطحی روان پنهان است" (Goodall, 2008, 76).

او در "تئاتر کیمیاگر" یک گام به جلو برداشته و اظهار می‌کند که میان تئاتر و کیمیاگری شباهت عمیقی وجود دارد چرا که "... هر دو هنرهایی هستند بالقوه که غایت و واقعیت‌شان در خودشان نیست و از اعمال ظاهری‌شان فراتر می‌رود" (آرتو، ۱۳۸۴، ۷۵). وی ادامه می‌دهد: "همچنان که کیمیاگری از طریق نمادهایشان همزاد معنوی عملی است که تنها بر روی ماده‌ی واقعی تاثیر می‌گذارد، تئاتر نیز باید همزاد خود را در واقعیت بجوید اما نه آن واقعیت روزمره و معمولی

یا تصادفی نحوی شامل می شود که دیگر غیر قابل تغییر است و کنش آن ثابت شده است. از این رو با کنار گذاشتن این نوع سینما، ردگیری نظریه‌ی آرتو در انواع دیگر سینما دور از ذهن نیست.

۲- سینمای شقاوت: یک نسیم تازه

با وجود نظر منفی‌ای که آرتو در دهه‌ی ۱۹۳۰ نسبت به سینما، "بسیاری از محققان فیلم بحث‌هایشان را براساس محورهای تئوری وی برای توان بالقوه‌ی سینما در این زمینه آغاز کردند" (Strang, 2006)، قطعاً انتقال قطعی در این زمینه اتفاق نمی‌افتد، که این مسئله نیز در مورد گذار میان قالب‌های هنری امری کاملاً طبیعی به نظر می‌آید اما می‌توان گفت "فیلم‌هایی که به طور کلی از دو اصل شقاوت گونه‌ی آرتو: ضد عقل‌گرایی و غیر کلام محوری تبعیت می‌کنند، به نوعی وابسته به سینمای شقاوت هستند" (Strang, 2006).

توصیف سینمای شقاوت با توجه به رویکرد تجویزی گونه‌ی آرتو، امری مشکل است چرا که خود آرتو، در مقام یک منتقد تئاتر غرب پا به این حوزه می‌گذارد، اما در این حیطه باقی نمی‌ماند و در مراتب بالاتر به توصیف سازوکار جهان پیرامون و هستی می‌پردازد. آرتو اساساً هنر مورد نظرش را غیر قابل نقد می‌داند و اساس سینمایش را بر نوعی میل پیدا کردن و سوق یافتن بنا می‌کند و آن را فارغ از تحلیل و فهم عقلانی و غیرسینمایی می‌داند. تمامی تلاش آرتو در راستای انتقال احساسی غیر قابل بیان با واژه بود و درصدد حصول آن چیز ناممکنی که در درون ناظر رخ می‌دهد، چیزی که به نظر سایر علوم از آن بی‌بهره بوده‌اند.

او در توصیف‌اش از جهانی طاعون زده می‌گوید که بیماری هسته‌ی اصلی آن است. بیماری‌ای که به تعبیر دلوز، یک فرآیند نیست بلکه توقف در یک فرآیند و فرورفتن در مکانی است که در آن هستیم. ژرفای اندیشه‌ی آرتو در توصیف‌اش از جهان چیزی جز یک خلاء نیست. هسته‌ی جهان بینی آرتو از این نقطه‌ی آغاز می‌شود و با فرورفتن در عمق و ژرفاهای روح است که شدن مدام روی می‌دهد و بیمار، به دگرذیسی دچار می‌شود و در نهایت کالبدش نیز به چیزی غیر از آنچه پیش از بیماری بود تبدیل می‌شود. سینمای شقاوت، سینمای بیماری است. بخش به هم پیوسته‌ای که از آغاز بیماری در اولین سلول جسم شروع می‌شود و تا آخرین مرگ سلول توسط بیماری ادامه می‌یابد. نظریه‌ی آرتو دقیقاً منطبق بر آن می‌شود چرا که بیماری (طاعون)، بیمار را (طاعون زده/ ناظر) به توسط تئاتر / فیلم (به مثابه‌ی یک سوژه قدرتمند)، سیری تا مرگ، همراه با "شدن" و دگرذیسی مدام طی می‌کند و از دیدی فراتر و متافیزیکیال "طوفانی شقاوت‌بار و خشن از نیروها به وجود می‌آورد که با تمام ساختارهای اندیشه‌ی مخاطب سروکار دارد" (Strang, 2006). در سینمای آرتو به تاسی از تئاترش، "کیفیت این خشونت دو وجهی است: از یک سو بر ناظر و از سوی دیگر بر بازیگر، آرتو می‌خواست هر دو تخلیه شده و با وجودی خالی و تهی از سالن بیرون روند (Lee Gaffield-knight, 1993, 73).

درباره‌ی تئوری فیلم آرتو، به جرات می‌توان گفت که این نظریه

بازیگر و فضا و تماشاگر تخصیص می‌یابد و بخش غایب آن به کارگردان و مفاهیم ذهنی و غایت شناسانه‌ی ذهنی مورد نظر آرتو. آرتو سینما را هنر غایب می‌داند و آن را مرده در نظر می‌گیرد. آن بخش از مفاهیم آرتو که مربوط به مفاهیم ذهنی شقاوت، کارگردانی و فضا - یعنی جنبه‌ی متافیزیک تئاتر شقاوت - است؛ با تکیه بر عناصر دیداری و شنیداری، در نظریه‌ی سینمای شقاوت مورد خوانش قرار می‌گیرد چرا که این قبیل مفاهیم و عناصر از اشتراکات میان سینما و تئاتر محسوب می‌شود. افکار آرتو مبتنی بر کارگردان و تفکر شقاوت گونه‌اش، چیز است که به نظر می‌رسد به سینما نزدیک تر باشد و تحقق آن در سینما ممکن تر؛ چرا که آنچه آرتو تحت عنوان رهایی از بند سوژه و بازی آزاد ابژه‌ها برای رسیدن به عمق ذهن مدنظر قرار می‌دهد مقوله‌ایست که تا حد زیادی امکانات و محدودیت‌های صحنه‌ای تئاتر امکان حصول به این امور غیبی و متافیزیکیال را نمی‌دهد. آرتو در مصاحبه‌ای با مجله‌ی «سینه موند» می‌گوید سینما برای سوژه‌های غیرمعقول و عجیب و جزئیات روانکاوانه خواسته شده و نیازمند سرعت و بالاتر از همه‌ی اینها تکرار، پافشاری و رشد و نمو است: "روح بشر در تمام سطوح خودش ... در سینما ما همگی بیرحم هستیم ... این قانون قدرتمند و برتر این هنر است که ضرباهنگ‌اش، سرعت‌اش، کیفیت دورافتادگی از زندگی، سطح و همی و خیالی‌اش به نمایشی دقیق و عصاره‌ای از تمام نشانه‌های خودش نیازمند است" (Artaud, 1988, 181). او ادامه می‌دهد که سینما یک وانموده و محرک چشمگیر است که به طور مستقیم به روی سلول‌های خاکستری مغز اثر می‌گذارد. او می‌گوید: "هنگامی که مزه و طعم هنر سینما در تقارن کافی با عناصر ذهنی مخلوط شود، به بلندایی دور از تئاتر خواهد رفت که ما پس از آن جایگاه خود را با یادبودهایمان به آن واگذار خواهیم کرد" (Artaud, 1988, 181). او بر یکی از ضعف‌های عمده‌ی تئاتر انگشت می‌گذارد و آن را مطرح می‌کند که به طور طبیعی با تئاتر همراه است و به وی خیانت می‌کند: "ما به تئاتر می‌رویم تا خیلی بیشتر از نمایش، هنرپیشگان را ببینیم در صورتیکه در سینما هنرپیشه به طور واضح و آشکار یک نشانه‌ی زنده است. او محیط، ایده‌ی مولف و توالی سکانس‌ها را فراهم می‌کند و این مسئله ایست که ما به آن در تئاتر نمی‌اندیشیم" (Artaud, 1988, 182). از سویی قدرت اصلی سینما در استحاله‌ی هر چیز و تبدیل آن به چیزی غیر از خود است. آرتو این را جادوی سینما می‌داند و این جادو را در این عبارت بیان می‌کند: "... بدرستی، هر تصویر، حتی کوچکترین و مبتذلترین آنها، به روی پرده تغییر شکل یافته است. کوچکترین جزئیات و ابژه‌ها ناچیز معنا و زندگی را می‌گیرد که به هر کدام از آنها برمی‌گردد" (Artaud, 1988, 103).

اما ایرادات اصیل آرتو به سینما در مقاله‌ی «پیری زودرس سینما» دو جنبه‌ی ذاتی و معنایی دارد. ایراداتی مبنی بر "ضبط فیلم بر پوسته‌ای نازک" چیز است که نمی‌توان در رد آن، دلیل قانع‌کننده‌ای بیان کرد چرا که طبق گفته‌ی آرتو از مکانیسم خود سینما نشات گرفته است. عقاید آرتو درباره‌ی واقعیت منجمد سینمایی مورد نظرش، بیشتر طیف اول تقسیم بندی این مقاله اش یعنی سینمای داستانی را به دلیل استفاده‌ی این نوع سینما از گفتار، سوژه و ساختار منظم

خودبالغات ارتباط برقرار می‌کند. ژرفاهایی که لغات نتیجه‌ی ظاهری و بی‌روح آنهاست. شاکله‌ی سینمای بی‌روایت آرتو را شاید بتوان در این عبارت دوست نزدیک آرتو، ژان اپستاین بیان کرد: [در سینما] هیچ داستانی وجود ندارد هرچه هست مکاشفه‌ای است بی‌انتها. نظریه‌ی سینمایی آرتو را در یک عبارت می‌توان به این شکل توصیف کرد: "سینمایی است ضد ماده (غیر بازنما)، که هویت اصلی اش را از یک [موقعیت] اغتشاش و بی‌نظمی (بیماری) می‌گیرد و با توسعه بیماری، دگر دیسی و «شدن»ی تا حد جنون بی‌رحمانه، خشن و به سوی آگاهی حقیقی در سوژه اتفاق می‌افتد که در نهایت منبع بی‌پایانی از نشانه‌ها به توسط او به وجود می‌آید که ناظر/بیننده را دچار اغتشاش اولیه می‌کند". سینمای آرتو هیچ غایت معناشناختی را دنبال نمی‌کند بلکه بر طبق گفته‌ی جیمسون، عقیده‌ی کلی آرتو درباره‌ی هنر، خلق تجربه‌ای نوین است (Jamiesson, 2007). سینمای آرتو، به تعبیری دلوز از جنس سینمای زمان - تصویر است که هیچ هدف غایت‌شناسانه‌ای را دنبال نمی‌کند و به طور ساده در لحظه‌ی «اکنون» سپری می‌شود و نمایش دهنده‌ی آن است. در اینجا با سینمایی مواجه هستیم که باهوش بدن و ارگانسیم جسم از طریق رسوخ به احساس و تحریک آن صحبت می‌کند. مدلی که آرتو برای درک و فهم سینمایش ارائه می‌دهد، مدلی نشانانه‌شناسانه است که نه بر مبنای دال و مدلول عقلانی بلکه احساس ناب استوار شده است. او بر این باور است که سینمای شقاوت بر مبنای ایده‌ها سامان یافته و به وجود می‌آید و نه خط داستانی و مدل ادبیات‌گونه‌ی سینما. برای درک بهتر این نوع سینما، که به نوعی تجربه‌گرایی است، می‌توان از مفهوم و مدل ریزومی دلوز استفاده کرد. دلوز با کمک همین تحلیل نوعی از سینما را به شکل زمان - تصویر ارائه می‌کند که نزدیک به دیدگاه آرتو و منطبق بر مفاهیم سینمای مدرن است. بر طبق نظر دلوز یک ریزوم نه آغازی دارد و نه پایانی و به شکلی در فرآیندی سیال از شدن بی‌وقفه محبوس شده است. آرتو ابزار فهم سینمایش را "نه در گرو یافتن یک منطق بلکه در تحلیل نشانه‌ها و انتقال آنها به توسط نیروهایی می‌داند که از بیرون به درون می‌بایست حرکت کنند" (Artaud, 1988, 149) و اثری از خود به جای نمی‌گذارند و هیچ اصل نخستینی نیز ندارند.

۳ - تحلیل آثار لینچ از نقطه نظر آرتو در مقام یک منتقد

کارگردانی که با فیلم انیمیشن «شش تندیس مریضی گرفته اند» (۱۹۶۷) پا به عرصه فیلمسازی می‌گذارد و بعدها رفته‌رفته در دهه‌ی حاضر به یکی از غریب‌ترین و مهیج‌ترین و سوررئال‌ترین استعدادی تبدیل می‌شود که در سینما حضور دارد. او با این فیلم انیمیشن یک دقیقه‌ای به یکی از مضامین اصلی و کلیدی‌ای اشاره می‌کند که در آثارش نقش مهمی را بازی می‌کند: بیماری؛ که در نهایت، «امپراطوری درون» با عشق، در حادثه‌ترین و بیمارگونه‌ترین شکل‌اش در زن فیلم و کلیه عوامل اثر خود را به تصویر می‌کشد.

از فلسفه‌ی تئاترش پدیدار می‌شود. فلسفه‌ای که از دید دریدا "... یک بازنمایی نیست، خود زندگی در گستره‌ایست که زندگی غیرقابل بازنمایی است. زندگی منبع غیرقابل بازنمایی‌ای از نمایش است" (Derrida, 2008, 44). اینجا مهمترین بنیان اندیشه‌ی آرتو در مورد سینمای شقاوت، خودش را نشان می‌دهد: "سینمای شقاوت، مخالف بازنمایی واقعیت در فیلم است" (Magrini, 2009). سینمای نوین آرتو تلاشی در جهت خرد کردن قدرت و برتری خالق است، پروسه‌ی اندیشه‌ی زیبایی‌شناسانه‌ی آن به وسیله کنارگذاشتن بازنمایی مستقیم واقعیت مادی در فیلم اش است: "آرتو به درامی علاقه‌مند بود که به زبان رویا بیان شود" (Strang, 2006). او سینما را خود رویا می‌داند نه بازنمودی از آن؛ و در مقابل این مسئله به شدت مقاومت می‌کرد که متن به مثابه‌ی بازنمودی از رویاها تقلیل یابد. به عبارت دیگر او می‌خواست که رویاهایش با یکدیگر ارتباط پیدا کنند. هر چند بعضی صاحب‌نظران معتقدند که رابطه‌ی درون سوژه‌ی آرتو یک خیالی‌بافی است اما خود آرتو "فیلمنامه‌ها و ایده‌هایش را مبتنی بر دیالکتیک رویاها می‌دانست" (Artaud, 1988, 173) و از طرفی دیالکتیک را هنر بررسی ایده‌ها از هر نقطه‌ی قابل درکی برمی‌شمارد و آن را یک روش انتشار ایده‌ها مطرح می‌کرد (Artaud, 1988, 284). او بر این باور بود که فیلم/رویاها می‌بایست همچون یک پدیده عمل کنند. سینمای شقاوت، سینمای رویاهای محض است. سینمایی است که ناظر، پس از دیدن فیلم، به نوعی خلسه و هیجان دنیایی جدید دچار می‌شود به طوریکه انگار از کابوسی بیدار شده است و بیماری به وی منتقل شده است. در این نوع سینما، رویاها به مثابه‌ی سربازان به ما حمله می‌کنند و در یک لحظه، و تنها در یک لحظه، بیکره‌ی ناخودآگاه ما را به ما نشان می‌دهند. بیکره‌ای که زمان زیادی است آن را فراموش کرده‌ایم. جنس سینمای آرتو یک بازگشت و بازیابی است از راه‌های غریزه‌ی فراموش شده‌ی بودن آدمی (همانند رویا) که به وسیله‌ی شکستن جهان مادی و رسوخ به زیر پوسته‌ی واقعیت و انسان اتفاق می‌افتد. او همانطور که احساس را ریشه‌ی اصلی همه‌چیز می‌داند، از این‌رو تابع قواعدی است که به تحریک این احساسات در ریشه‌ای‌ترین بخش وجود بیانجامد. تحریک، نمایش و به اندیشه‌کشیدن آنها اهدافی است که نمی‌توان با فکر و منطق و عقل به سراغشان رفت چرا که هیچ کدام از اینها، نه تنها در مورد آن احساسات به شناخت نرسیده‌اند بلکه اصلاً آنها را تا پیش از این ندیده و درک نیز نکرده‌اند. سینمای شقاوت، سینمایی بدون کنترل ذهن است و ذهن در آن "نقشی به عنوان ناظر خیره و مدهوش خواهد داشت - که همان ذهن مخاطب است" (Magrini, 2009). نتیجه‌ی این خرد‌گریزی، در دومین مرحله‌اش به نوعی بی‌زبانی می‌رسد. سینمای آرتو منبع اصلی و بکری از نشانه‌هاست، "موقعیتی بدوی که در آن تصاویر، اندیشه، اشاره، صدا، حس و احساسات درونی در یک تعریف پدیدار نمی‌شود، از این رو فرم سمبلیک اثر با هیچ گرامر منطقی یا زبان شناختی - قراردادی فیلم شکل نگرفته است" (Magrini, 2009). نشانه‌های فیلم شقاوت، فراتر از واقعیت قرار دارد و در ژرفاهای

فیلم های لینچ را می توان به سه دسته تقسیم کرد:

فیلم ناب
فیلم - ژانر
فیلم - سبک

۳-۱: فیلم - ناب

«فیلم - ناب» که به فیلم های کوتاهی از لینچ اطلاق می شود که در آن فارغ از سینما، لینچ به تجربه های ترکیبی با سایر هنرهای دیگر نیز دست زده است. برجسته ترین آنها عبارتند از: شش تندیس مریضی گرفته اند (۱۹۶۶)، الفبا (۱۹۶۸)، مادر بزرگ (۱۹۷۰)، مقطوع العضو (۱۹۷۴)، کابوی و مرد فرانسوی (۱۹۸۸) و لومیر و کمپانی (۱۹۹۵). این آثار ترکیب های جادویی و سوررئال گونه ای هستند که نمی توان به سادگی آنها را تشریح کرد و بیشتر به نوعی تجربه های بصری آمیخته به هنرهای تجسمی از قبیل مجسمه سازی و نقاشی و ... است که به سینمای ناب و تجریدی خاصی پهلو می زند. "مادر بزرگ اولین فیلم جریان اصلی فیلم سازی لینچ از نظر طول (تقریباً ۰۳ دقیقه)، سبک و انتخاب مواد فیلم سازی اش است... این فیلم چیزی برای تشریح غیر از رویاهای خود ندارد. در فیلم هیچ دیالوگی نیست و مکانیسم های اثر طوری قرار داده شده اند که دلایل هدایت به سمت اثری محو و مبهم است" (Maloney, 2006).

سبک آثار لینچ از خلال همین مختصر داستانی نیز قابل بازگویی است، فیلم های جادویی و به تعبیر آرتو "عجیب و غریب" که "تراژدی هایی درباره ی گرایش خشونت بار و شقاوت بار شخصیت هایی است که خودشان را محکوم به جهانی تاریک و سرگیجه آور کرده اند و در نهایت با خشونت از پادرامده و تسلیم و تحت کنترل امیال دیگری می شوند" (Caldwell, 2002). چیزی که در تئاتر شقاوت آرتو نیز محور اصلی تمام بحث ها می باشد، سیر خشونت بار و شقاوت بار شخصیت ها برای گسترش واقعیت های پیرامون و زندگی قراردادی خود است. «مادر بزرگ» در فانتزی های کودکانه ی شخصیت اصلی اش بر روی نقصان و کمبودی در زندگی وی انگشت می گذارد که رفته رفته برای او تبدیل به واقعیتی بی بدیل می شود. دنیایی که در آن مادر بزرگ/خیر و نیکی ای متولد و میرانده می شود، او تجسم نیروهای متافیزیکی طبیعت در همدلی با کودک است و کودک با از دست دادن وی به اوج تراژدی دردناک خود نزدیک می شود. فیلم های لینچ را می توان با این نظرگاه آرتو یکسان دید که خیر و نیکی در جهان لمح ای بیش نیست و شر همه جا را فرا گرفته است... تنها راه نجات از این مسئله خلق تئاتر [سینما]ی نوین و خشونت بار است که با بیرحمی، از قراردادهای فراتر رفته و قدم به حیطه ی ناخود آگاه و نمایش نادیدنی هایی بگذارد که بشر سال ها فراموش کرده است.

۳-۲: فیلم - ژانر

«فیلم - ژانر» آثاری داستانی و روایی است که لینچ به تجربه هایی در ژانر های مختلف جریان اصلی سینمای هالیوود دست زده است. این آثار که عبارتند از: مرد فیل نما (۱۹۸۰)، دیون (تپه شنی) (۱۹۸۴)،

مخمل آبی (۱۹۸۶)، وحشی در قلب (۱۹۸۰)، داستان سراسرت (۱۹۹۹). به طور کلی به لحاظ اجرایی و به دلیل روایت های داستانی سبک پردازانه، از جرگه ی سینمای شقاوت بیرون هستند. البته می توان توثین پیکز: آتش با من گام بردار (۱۹۹۲) را نیز در پاره های از بخش ها در این تقسیم بندی قرار داد اما در کل این اثر از حیطه ی قواعد فراتر رفته و قدم به بخش هایی از روح لورا می گذارد که در آن ناخود آگاه از اهمیت بیشینه ای برخوردار است.

در این آثار می توان به ردگیری پاره های از مباحث سینمای شقاوت پرداخت. فیلم «مرد فیل نما» اقتباس رئالیستی تقریباً وفادارانه ای از کتاب زندگی مریک است بیشتر می تواند در حیطه ی جامعه شناسی مورد ارزیابی قرار گیرد، حیطه ای که به روابط و مناسبات فرد و جامعه می پردازد. در مورد شخصیت فردی «جان» می توان دوگانگی هایی از جنس درون و بیرون دید. وی برخلاف ظاهر غیر طبیعی خود، قلبی رئوف و پراحساس دارد که می توان از این منظر برخوردهای متضاد جامعه، که در پاره های موارد غم انگیز و در بخش هایی رقت آمیز است را مشاهده کرد.

«مخمل آبی» از حیث اجرایی (بازیگری) و مفهومی، در این دسته، بیشتر به سینمای شقاوت مرتبط می شود. بیماری هایی که به افراد انتقال پیدا می کند و شخصیت ها رفته رفته در عمق آنها فرو می رود، البته این مسئله قابل تعمیم به تمام افراد فیلم نیست. فیلم طبق روایت کلاسیک و هیچکاک گونه ی خود بیشتر از دور به بیماری نگاه می کند تا از درون. کاراکترهای «فرانک بوث» و «دروتی» همانند آنچه آرتو از بازیگر شقاوت انتظار دارد، بیماری در عمق جان شان نفوذ کرده است و آنها را تبدیل به انسان های گستاخ، کافر و وحشی کرده که درنده خویی در اعماق روحشان سکنی دارد. "او بیماری اش را در من گذاشت" این جملاتی است که دروتی در فیلم بر زبان می آورد تا خشونت های کوبنده ی جنسی و عاطفی را به مبهم ترین شکلی بیان کند " (اولیسن، ۱۳۷۷، ۲۰۳). همچنین اثر از بینش قرون وسطایی نیز در مواجهه با شر برخوردار است، "فیلم... بیانگر این حرف پولس رسول است که مخلوقات خداوند همگی مبدع شدند و نافرمان والدین، بی خرد و بی ایمان اند و سنگدل و شقی ... صحنه های قساوت و خشونت جنسی فیلم چنان زشت و واقع گرایانه اند... (می توان آن را)... با آثار نقاشی سده ی پانزدهم، هیرونیموس بوش، مقایسه کرد. فیلم لینچ مثل نقاشی بوش، به جان اثر هنری دست می یازد: واقع گرایانه چهره ی نمایش ناپذیر را تصویر می کند تا حرف خودش را درباره ی ارزش های غایی انسان بزند" (ک.دنزن، ۱۳۷۷، ۱۷۳). جفری همچون بدنی مستعد بیماری است، وی نیز در مورد تقاضای دروتی مبنی بر اعمال خشونت در زمان رابطه نمی تواند خود را نگاه دارد و اقدام به ضرب و شتم دروتی می کند. آنچه لینچ در فیلم نشان می دهد کندوکاو در زیر لایه های روحی و روانی جفری است، تضادها در مواجهه با عشقی کثیف و خشن و عشق شهرستانی یک پسر جوان به لورا درن و معشوقه ی سالم وی. اما در فیلم نشانه های بی بدیلی نیز از شقاوت کیهانی است که به خشونت جاری و ساری در تمام پدیده های طبیعت اشاره می کند. در پایان فیلم سینه سرخی به سوی درگاه آشپزخانه پر می کشد؛ سندی روی خود را بالا می آورد و به

پیرامون ما را فرا می‌گیرند، اشباحی که به تعبیر دلون، و به آرزوی آرتو، "با دادن بدنی به آنها قابل رویت شده اند و گرفتار آمده اند" (Deleuze, 1989, 41).

لینچ در این فیلم‌ها کل یک داستان را روایت نمی‌کند، بلکه روایت همانند آنچه آرتو می‌خواهد ثمره‌ی برخورد میان رویاهای محض است. رویاهایی که سراسر منطق رویا بر آنها حاکم است چرا که لینچ نیز "عاشق منطق رویاها [است]؛ و فقط راه رویاها را می‌رود (Lynch, 2007, 63) و اتفاق احساسی نهایی را در مخاطب جلوه می‌دهد: "در دنیای لینچ، جهان‌ها - واقعی و خیالی - با هم برخورد می‌کنند ... و حال و هوا یا احساسی را انتقال می‌دهند به شکلی قوی به یک فرم عدم قطعیت ذهنی و نوعی شکاکیت پیوند یافته است - چیزی که لینچ آن را «گمشدگی در تاریکی و اغتشاش» می‌نامد." (Rodley, 2005, X). این موضوع دگردیسی‌هایی را به وجود می‌آورد که باعث بروز علایم و نشانه‌هایی از عناصر آشنا می‌شود. سینمای شقاوت آرتو، در طلب بروز همین علایم و نشانه‌ها از عناصر قراردادی و معمول است. کاربرد سینمای لینچ به تعبیر آرتو در راستای پرتو افکنی به زوایای گریزنده‌ی اندیشه است. زوایایی که در آنها تضادهای دو قطبی خود را نشان می‌دهند و "امر مجازی و معنوی [به تعبیر دلون] احساس واقعی را برمی‌انگیزند که تشریح درستی از سینمای لینچ" (Del Rino, 2008, 179) و غایت نظریه‌ی آرتو است.

۳-۳-۲- تحلیل موردی آثار لینچ در گروه فیلم-سبک
 نخستین فیلم لینچ در این دسته که اولین فیلم بلند وی نیز هست، «کله پاک کن» (۱۹۷۶) نام دارد. "فیلمی که برآمده از زندگی درونی خود وی است (Rodley, 2005, X) و لینچ آن را "یک رویای تاریک و چیزهای دردرساز می‌نامد" (S. Cox, 2006). فیلم تصویر کابوس گونه‌ی جهانی است که در آن مردان همه‌ی حالت‌ها و وضعیت‌های باز تولید را کنترل می‌کنند و روابط عاشقانه و انسانی به پروسه‌ی مکانیکال و ماشینی تبدیل شده است. نتیجه این مسئله تولید جهان پوسیده‌ی صنعتی است "که زندگی در آن بیمارگونه‌تر و وحشت‌آورتر از مرگ خودش است. کودک زشت فیلم به طور طبیعی متولد نشده است بلکه به وسیله‌ی «مرد سیارهای» خلق شده، هیولایی تغییر شکل یافته که به طور غیرطبیعی با کشیدن اهرم‌ها زندگی خلق می‌کند و به وجود می‌آورد" (Caldwell, 2002). مرد سیاره‌ای که نماینده‌ی نیروهای مابعدالطبیعه و مرموز طبیعت است با شقاوت هر چه تمام به شکلی ملموس؛ انسانی را به روی زمین می‌اندازد و زندگی یکی از قهرمان‌های جهان مکانیکال فیلم، هنری را، که موجودی مرکب از معصومیت، امیال تاریک و درگیر و سوسه‌های نفسانی همسایه‌ی خود است و به شکل چشم‌چرانانه در اشتیاق آن می‌سوزد، دستخوش اغتشاش و تشویشی قرار می‌دهد. بیماری، کودک است و هنری مجبور شده که مرتباً به کودکی بنگرد که ناله می‌کند و عق می‌زند. در این جهان، کودک... که باز نمودی از جنسیت مردانه و نشانه‌ی جنسیت خود هنری است و به صورت غیرارادی و ناخودآگاه و بر مبنای یک ضرورت، مرتباً با خروج مایعی از دهانش

سینه‌سرخ که کرمی را به منقار گرفته است نگاه می‌کند. لینچ فیلم‌اش را تمام می‌کند: با طبیعت و خشونتش پیش چشم تماشاگر.

۳-۳-۳: فیلم - سبک

«فیلم - سبک» مشخصه‌های اصلی سبکی آثار لینچ را هویدا می‌کند که بسیار نزدیک به سینمای شقاوت آرتو است: سینمایی فارغ از داستان و روایت و تماماً برخلاف استدلالات منطقی و عقلانی، جادویی و سرشار از تکرارهای مکرر و پر رمز و راز، استحاله‌هایی متوالی منتج از رویا و در نهایت خشونت و شقاوتی که رو به سوی آگاهی از درون دارد و در طی پروسه‌ی فیلم به دو نقطه می‌انجامد: یا رستگاری و یا جنون و مرگ.

۳-۳-۱- شاخص‌های فیلم-سبک و سینمای شقاوت

فیلم‌هایی که از لحاظ اجرایی، بیشترین تاکید را بر عناصر بصری و شنیداری می‌گذارند و تماماً بار فیلم از خلال ابژه‌های قائم به ذات انتقال می‌یابد. فیلم‌های این دسته، برهم کنش نیروهای ماورایی و رویایی در درون چیزی جادویی است که طبق گفته‌ی ران گارسیا: "... احساسی را در هرکس با رسوخ آهسته به ناخودآگاه وی خلق می‌کند" (Kokko, 2004). بیداری پادشاهش رستگاری و ماندن پادشاهش جنون و مرگ است.

در این آثار هیچ چیز معینی نیست و این عقیده‌ی آرتو و بونوئل که "جادو و رازآمیزی نشانه‌ی اصلی تمامی آثار هنری است" (Bunuel, 1960, 41) خود را به واضح‌ترین طریق نشان می‌دهد. عقلانیت کارکرد خود را در مقام تحلیل‌گر از دست می‌دهد، چرا که لینچ معتقد است: "این چیز خطرناکی است که بفهمیم یک تصویر چه می‌گوید و عناصر و مفاهیم خیلی معین شوند، در این صورت جادو متوقف می‌شود" (Van straiten, 2007, 256). اسلوبی ندارند "چرا که ممکن است جادو باطل شود" (ابودن، ۱۳۷۷، ۲۰۶) و همه چیز معنی خودش را می‌دهد. لینچ می‌گوید: "زیبایی یک فیلم که بیشتر جنبه‌ای انتزاعی دارد... من چیزهایی را دوست دارم که جا را برای رویا باز می‌گذارند... هیچ فایده‌ای ندارد که بگوئید معنای فلان چیز این است. معنای هر فیلم خودش است" (Herzogenrath, 1999).

فیلم‌های این دسته از این نظر بسیار به کلیت نظریه‌ی سینمای شقاوت نزدیک‌اند که برای فهم آنها؛ دانش و عقل کافی نیست به طوریکه استفاده از این ابزارها - چه مخاطب و چه منتقد - را "دچار پیچش‌های غیرقابل حل و ناراحتی می‌کند" (Williams, 2007, 81)، بلکه برای اندیشیدن درباره‌ی آنها می‌بایست از ساختارها اجتناب کرد و به تکان‌های روح و ناخودآگاه، و قلمروهای تاریک ذهن قدم گذارد و احساس ناب و جادو را طلب کرد، "لینچ می‌گوید: "شناخت درباره‌ی معنای خیلی چیزها یا چگونگی تفسیر آنها یا جلوگیری از وقوع خیلی پیشامدها باعث ترس زیادی خواهد شد و امکان ندارد. روانشناسی جادو را ویران می‌کند، این نوع از کیفیت جادویی‌ای را که می‌تواند رگ‌های قطعیت و یقین را کاهش دهد... جادوی گم شده و درونی برای یک تجربه‌ی لایتناهی و وسیع است" (Del Rino, 2008, 178). این قلمروهای سیاه اندیشه، قلمروهایی هستند که همانند اشباحی

کودکی که می‌توانست زائیده و ثمره‌ی یک عشق باشد، اما هرگز پا به زمین نمی‌گذارد و در آسمانی از وهم و خیال شناور می‌شود که تصویر آن در نهایت پوچی و هراس در تلویزیون موجود در صحنه منعکس می‌گردد. زن بعد از این تحمل این سیر شقاوت بار، رها می‌شود و در فضایی آرامش‌بخش، از گذر زمان و لحظه‌ها، و طلوع مجدد خورشید می‌گوید که نویددهنده‌ی روزهای دیگر زندگی است و اجبار بشر به تن دادن زندگی با تمام زخم‌ها و خاطرات. در پایان برای مخاطب، نمایش مملو از رمز و راز باقی می‌ماند و این غوطه ور شدن در نشانه‌هاست: چرا عدد ۱۱۳ به طور مشخص روی اره‌ی کوتوله چسبانده شده؟ قضیه لامپ‌ها چیست؟ چرا مردان ماشین‌های چمن‌زنی را روشن می‌کنند ولی آنها را به کار نمی‌برند؟ «همچنین صدای نهفته و مترکمی که به طور دایم در جریان است اعصاب خردکن است - تماماً وزوهای با صدای بم، دود صنعتی و ناله‌های آژیر. باز هم صدا مظهر فعالیت است، همانطور که آژیر جایگزین جیغ و ضرباهنگ ماشین آلات جایگزین ضربان قلب شده است» (لوبلان، ۱۳۸۶، ۱۱۹).

فیلم «توئین پیکز: آتش با من گام بردار» حول قتل مرموز لورا می‌گردد. روایت تکه‌تکه و معماگونه‌ی لینچ بر ابهام موضوع بیشتر می‌افزاید. از همان دقایق ابتدایی فیلم، «گوردن کول»، رئیس اف.بی. آی که هنگام حرف زدن داد می‌زند و در هر دو گوشش سمعک گذاشته است، جادو و رمز و راز آغاز می‌شود. استتلی می‌پرسد که «معنای رزآبی رنگی که به برگردان یقه‌ی لیل سنجاق شده است، چیست؟» دزموند در پاسخ می‌گوید: «در این مورد چیزی نمی‌توانم بگویم». جمله‌ای که در پایان این فیلم سراسر اعجاب و شگفتی نیز می‌توانیم بگوئیم. فیلم از ما می‌خواهد که به آنچه می‌بینیم و می‌شنویم «دقیقاً توجه کنیم». فضا آکنده از رازها و سرخ‌هاست. اثر در واقع، درباره‌ی پرونده‌ی قتل «لورا پالم» است، قتلی که به نوعی در توهمات سرگیجه‌آور و آشفتگی‌های روانی وی دلایل متعددی را می‌توان در مورد آن ذکر کرد. اما آنچه به این پژوهش مربوط است شقاوت نیروی شر فیلم؛ باب؛ است که تجسمی از اوهام و خیالات لوراست. کسی که به سان آتش، اراده به تملک روح لورا کرده است و فیلم از منظر سینمای شقاوت گذار و درگیری لورا با نیروی متافیزیکی است که در پایان تراژیک و شقاوت بار خود به نوعی کاتارسیس سوق پیدا می‌کند. لورا بدون آنکه روح خود را به باب بفروشد، تن به مرگی بیرحمانه می‌دهد و در نهایت با لبخندی بر لب طعم‌رهایی و آزادی را می‌کشد. در ظاهر، خانه‌ی آرام خانواده‌ی پالم را می‌بینیم که مکان زنای با محارم و کودک‌کشی است؛ اما در پشت این ظاهر، لاند گناهکار که ناخودآگاه تحت سیطره‌ی روحی شیطانی است، به اندازه‌ی لورا قربانی به شمار می‌رود. «باب دیگر آزار، با رفت و آمد یواشکی خود، لاند را آزار می‌دهد؛ و لاند از این رهگذر، آن رنج درونی را که برای «پرنسس» خود ایجاد کرده است را برای لحظه‌ای حس می‌کند؛ در نفوذ روانی باب بر لاند چیزی شبیه تجاوز همجنس‌گرایانه هست ... لاند، برخلاف لورا، آن قدر ضعیف است که نمی‌تواند از خانه‌کردن باب در چشمان تب‌آلود خود ممانعت کند» (اولیسن، ۱۳۷۷، ۲۰۲).

خود را نشان می‌دهد. او می‌فهمد که می‌بایست کودک را در یک کنش خودویرانگر بکشد، اما این عمل را به صورت کاملاً ابلهانه‌ای انجام می‌دهد که به طور پاسخ به یک کنجکاوی ذهنی هنری نشان داده می‌شود. او باندهای کودک را از هم باز می‌کند و کودک - آلتی که هسته‌ی جهان خلق شده فیلم است و حاصل یک رابطه‌ی غیرمعمول، نابود می‌شود و جهان اثر پاک می‌گردد" (Caldwell, 2002). هنری نمی‌تواند از کابوس‌اش بیدار شود و در نهایت مرگ ثمره‌ی زندگی وی است. مرگی نامانوس، که به شکلی استعاره‌ی برای پاک کردن شر و در شکل پاک‌کن مسخ می‌شود. هنری به نوعی یادآور بازیگر قربانی مورد نظر آرتو که به جای سوزانده شدن در رویاها سر از تن‌اش جدا می‌شود تا فرشته‌ی معصوم داخل شوفاژ را رویت کند و به وصال وی برسد. از منظر سینمای شقاوت برخورد رویاها وجود هنری را متلاشی می‌کند و آن را به هزاران پودر خاکستری تبدیل می‌کند چرا که تضادها برای وی، برخلاف نظرش، حل نمی‌شوند. مرد سیاره‌ای با بیرحمی تمام، هنری را به مرگ سوق می‌دهد و در آخر لبخندی بر لبانش نقش می‌بندد.

لینچ یک تجربه‌ی تئاتری پرفورمنس نیز در کارنامه‌ی خود دارد، «سمفونی صنعتی شماره ۱: رویای قلب شکسته» که به تاسی از نام‌اش، فرو رفتن در یک برهه‌ی از زمان و عمق لحظه است. رویایی ریتمیک و غنایی، ناشی از یک شکست، تم اصلی اثر را دارد که حرکت و دگرپرسی شاعرانه‌ای را در قالب زن به وجود می‌آورد. فیلم از «استراتژی‌های روایی نقاشی‌های لینچ برای گفتن داستان دراماتیک یک جدایی و رهاشدگی استفاده می‌کند، که در آن قلب شکسته شده اشاره به زن دارد. اطلاق نام رویا بر آن به این دلیل است که روایت پیوندی میان اجزای یک رئالیسم عقلانی و خردگرا با جریان‌ی از ناخودآگاه برقرار می‌کند که به شکل تیبیکال، حالتی از رویا است» (Nochimson, 1997, 218).

اجرا از نظر درونی شباهت زیادی به آنچه آرتو به دنبال آن بود دارد. آغاز یک اغتشاش و فرورفتن بیمارگونه به تعبیر دلون در آن، که باعث شروع رویاهایی می‌شود که دگرپرسی‌هایی را به همراه دارد و در نهایت در فضای مخملی و شاعرانه‌ای از نشانه‌ها رها می‌شود. بعد از تماس‌های تلفنی زن/مرد، اثر به درون رویای این شکست از نقطه نظر زن می‌پردازد "ناله و شیون زن برای عشق گمشده‌اش آغشته با خصیصه‌های آشکار و هویدایی از مراسمی کارناوالی است: لباس‌ها، دگرپرسی چهره‌ها، و رستاخیز تئاتری‌ای که در میانه‌ی زندگی قراردادی به وجود می‌آید." (Nochimson, 1997, 219). زن به خواننده‌ی رویاها استحاله می‌یابد و کابوس‌ها تجسم می‌یابند. مرد به امرغایب و نامحسوس و در نهایت هیولایی زائیده می‌شود که تجسم آسیب‌جدی‌ای وارد شده به روح زن است. تعلیق و از یک سو وابستگی زن و مرد و رهایی از این وابستگی عنصر اصلی‌ای است که تا آخر اجرا پیرامون آن رویاها شکل می‌گیرند. در نهایت آن چیز که باقی می‌ماند گذر شقاوت‌بار و بی‌رحم زمان است که برجاماندن یک زخم و تکرار بی‌امان آن توسط خاطره‌ها، رویاها و کابوس‌ها است. فصلی که از بیرحمی و هراس آکنده است زمانی است که زن رویای کودک را می‌بایست به فراموشی بسپارد؛ فصل «آخرین نبرد».

اما سه فیلم «بزرگراه گمشده»، «جاده مالهالند» و «امپراطوری درون» سه فیلم تمام‌عیار لینچی است. رویکرد لینچ در این سه فیلم به شکلی تماماً نه تنها شهودی است بلکه برهم‌کنشی از شانس، سرنوشت و تصادف نیز می‌باشد. فیلمسازی او در این مقطع، یک کنش اعتقادی است و توازن شکننده‌ای از نیروهای جادویی و شگفت‌انگیز است" (Rodley, 2005, XI). این سه فیلم به تعریف خود لینچ از فیلم‌سازی منطبق است که بسیار به دیدگاه آرتو شبیه است: "فیلم ساختن یک چیز ناخودآگاه است. کلمات راه می‌گیرند و تفکر منطقی مسیر می‌یابد، این به طور واقعی می‌تواند تو را سرد و منجمد کند. اما هنگامی که در یک طوفان ناب، از یک جای دیگر، می‌آید؛ فیلم یک مسیری برای دادن شکلی به ناخودآگاه بشر را پیدا می‌کند. سینما زبانی بزرگ برای این مسئله است" (Rodley, 2005, 140).

بزرگراه گمشده "بخش اعظمی از مباحثات دلوز را در زمان - تصویر دنبال می‌کند، قهرمان ضبط می‌کند و سریعاً واکنش نشان می‌دهد" (Thain, 2004, 1). هسته‌ی اصلی بیمارگونه‌ی این سه فیلم بر فراموشی است که شخصیت‌ها به توسط رویاها، کشف می‌کنند. سینمای این سه فیلم، سینمایی است مبتنی بر رویای محض. چیزی که از منظر دلوز تعبیر به «تصویر کریستالی شده» می‌شود و خواسته‌ی آرتو نیز بوده است: "حضور، تصویر واقعی ست و همزمان با آن، گذشته تصویر بالقوه و مجازی است، یک تصویر در آینه ... برطبق نظر برگسون، فراموشی به طور ساده این نقطه‌ی قابل درک را هویدا و آشکار می‌سازد: یک بازحضور، معاصر با حال خودش، که دقیقاً به مثابه یک بازیگر تشکیل زوج می‌دهد. وجود واقعی ما، در حالیکه در زمان باز می‌شود، خودش را در طول یک فضیلت وجودی، یک تصویر آینه‌ای تکثیر می‌کند" (Deleuze, 1989, 79). این فیلم‌ها، "فیلم‌هایی هستند که به دلیل طفره‌آمیزی از تفسیر و تاویل منطقی، هم در سطح جهان داستانی درون فیلم (مرگ روایت که ماهیت جادویی اثر نشأت گرفته از آن است) و هم در سطح شخصیت قابل تطبیق به یک سوژه بشری با خودآگاه و ناخودآگاه ذهنی (عدم پوشش ماهیت بشر در یک ابژه در ترکیب یک هنرمند)، منجر به مرگ شخصیت به مثابه‌ی سوژه می‌شوند، این موضوع ابژه را به مثابه‌ی سوژه به وجود می‌آورد" (Roche, 2004, 42)، که سینما و کارگردان [و آرزوی اصلی آرتو] نیز دستیابی به همین مسئله است چرا که یکی از ایرادات اصلی آرتو در مقاله‌ی «پیری زودرس سینما» حول دیکتاتوری سوژه، در اینجا به طور کلی از بین می‌رود و آنچه در نهایت برای مخاطب باقی می‌ماند، سرگشتگی در میان نشانه‌هایی شناور است، بیماری به مخاطب انتقال پیدا می‌کند و به تعبیر دلوز «تکانه‌های احساسی و بدنی را به وجود می‌آورد»، این قالب کلی سینمای شقاوت و غایت اصلی آن است.

بزرگراه گمشده، تحقیق بصری در درون بحران‌های اتحاد شخصیت است، "جهان تصویر شده در اثر جانیست که زمان به شکل خطرناکی خارج از کنترل و همانند یک قطعه‌ی موسیقایی روحی و روانی است... روایت به وسیله‌ی پوشش‌های پیوسته و رویدادهای متناقض از هم‌گسیخته شده است. زمان و مکان یکدیگر را با جسمانیت غلیظی پوشانده و لایه‌بندی شده است" (Thain, 2004, 5).

تکرارهای مکرر نشانه‌های مختلف فیلم زبان خاص و "سینمایی ویژه‌ای چون زبان لینچ را به وجود می‌آورد که برای کارکرد بر تکرار متکی است" (Herzogenrath, 1999). این تکرارها جادوی فیلم را در ابعاد وسیع‌تری گسترش می‌دهد. رویاها با یکدیگر برخورد می‌کنند و رفته‌رفته لایه‌ی استدلال‌های منطقی و عقلانی کند می‌شود به طوری که دیگر "... امر واقعی را نمی‌توان با ارتباطات توجیه‌کننده، علی و منطقی، بازشناخت و امر تخیلی را نیز نمی‌توان با عدم توالی و هوسبازی‌هایش متمایز ساخت. واقع و تخیل مدام نقش عوض می‌کنند و لحظه‌به‌لحظه تفکیک‌ناپذیرتر می‌شوند... چنانکه دلوز بیان می‌کند: قدرت امر مجازی به مثابه اصل تولید تصاویر گواهی می‌دهد (گیبسن، ۱۳۸۰، ۱۵۹).

فیلم دارای ساختاری گنوسی و مانیایی است "یکی روشن و دیگری تاریک ... همانند تصویر آینه‌ای ... است" (Thain, 2004, 12) که مرتباً در دگرپرسی‌های متوالی قرار می‌گیرند تا در نهایت طی فرآیندهایی کیمیاگرانه یکی شده و به راهی یا جنون بیانجامند. این ابژه‌های دوگانه و متقابل چیزی می‌شوند که دلوز می‌گوید: "... شکلی از واقعیت." (Del Rino, 2008, 180) که در منطق آرتو به معنای توسعه‌ی آن بکار می‌رود. این تقابل‌ها به مثابه‌ی نوار موبیوس، می‌بایست در یک نقطه در امتداد یکدیگر قرار گیرند: "یکی، همانطور که هست، حقیقت دیگری است، و برعکس... لینچ بر جایگاهی تاکید می‌کند که "خشونت با عذوبت، بیداری با رویا، بلوند با مومشکی، ماتیک با خون تلافی می‌کند، جایی که چیزی شیرین و بی‌آزار به چیزی مریض و پست تبدیل می‌شود، در مرزی که دو امر مخالف و روبروی هم، هر دو تکه‌تکه و از هم غیرقابل تشخیص می‌شوند. در بزرگراه گمشده، یکی شدن امور متقابل اهمیت حیاتی دارد و مسئله دار کردن تقابل درون/ بیرون مهم‌ترین موضوع فیلم است. در واقع این موضوع، در کل آثار لینچ از اهمیت خاصی برخوردار است (Herzogenrath, 1999). نقطه‌ی تلاقی نوار موبیوسی فیلم‌های لینچ، نیروهای متافیزیکی و ماورالطبیعه‌ای هستند که آرتو از آنها به «نیروهای کیهانی» تعبیر می‌کند: "مرد اسرارآمیز نگاه خیره‌ی اسطوره‌ای است که مالک دانش رازآمیزی از بنیان‌های خیالات و تخیلات فرد است. چارچوب متعالی نخستین و بدوی‌ای که به صورت سوژه‌ی گریزنده‌ی خارج از دسترس باقی می‌ماند" (O'Conner, 2005, 20). مرد اسرارآمیز - همانند این نیروها - به طور همزمان درون و بیرون است (فصل ارتباط نخستین فرد با وی در مهمانی). او را می‌توان به مثابه‌ی نقطه‌ای در نظر گرفت که نقاط درون و بیرون و نقاط متقابل (و در واقع تمام تقابل‌ها) در آن با یکدیگر تلافی می‌کنند؛ پس تعجبی ندارد که مرد اسرارآمیز مواقعی ظاهر می‌شود که تحول شخصیتی امری قریب‌الوقوع است. در بزرگراه گمشده سه شکاف مهم وجود دارد: «شکاف میان هر فرد و افراد دیگر»، «شکاف میان فرد و خودش» و «شکاف میان هر چیز و تصویر بازنمایی شده اش» مرد مرموز میان این دوتایی‌ها، میان مسیرهایی که از یک حیطة به حیطة دیگر می‌روند و میان هر فرد و خودش، ایستاده است. برخورد، استحاله و حرکت مابین این شکاف‌ها مولد اثر است و تلافی دهنده‌ی این برخورد با یکدیگر ...

اما سه فیلم «بزرگراه گمشده»، «جاده مالهالند» و «امپراطوری درون» سه فیلم تمام‌عیار لینچی است. رویکرد لینچ در این سه فیلم به شکلی تماماً نه تنها شهودی است بلکه برهم‌کنشی از شانس، سرنوشت و تصادف نیز می‌باشد. فیلمسازی او در این مقطع، یک کنش اعتقادی است و توازن شکننده‌ای از نیروهای جادویی و شگفت‌انگیز است" (Rodley, 2005, XI). این سه فیلم به تعریف خود لینچ از فیلم‌سازی منطبق است که بسیار به دیدگاه آرتو شبیه است: "فیلم ساختن یک چیز ناخودآگاه است. کلمات راه می‌گیرند و تفکر منطقی مسیر می‌یابد، این به طور واقعی می‌تواند تو را سرد و منجمد کند. اما هنگامی که در یک طوفان ناب، از یک جای دیگر، می‌آید؛ فیلم یک مسیری برای دادن شکلی به ناخودآگاه بشر را پیدا می‌کند. سینما زبانی بزرگ برای این مسئله است" (Rodley, 2005, 140).

بزرگراه گمشده "بخش اعظمی از مباحثات دلوز را در زمان - تصویر دنبال می‌کند، قهرمان ضبط می‌کند و سریعاً واکنش نشان می‌دهد" (Thain, 2004, 1). هسته‌ی اصلی بیمارگونه‌ی این سه فیلم بر فراموشی است که شخصیت‌ها به توسط رویاها، کشف می‌کنند. سینمای این سه فیلم، سینمایی است مبتنی بر رویای محض. چیزی که از منظر دلوز تعبیر به «تصویر کریستالی شده» می‌شود و خواسته‌ی آرتو نیز بوده است: "حضور، تصویر واقعی ست و همزمان با آن، گذشته تصویر بالقوه و مجازی است، یک تصویر در آینه ... برطبق نظر برگسون، فراموشی به طور ساده این نقطه‌ی قابل درک را هویدا و آشکار می‌سازد: یک بازحضور، معاصر با حال خودش، که دقیقاً به مثابه یک بازیگر تشکیل زوج می‌دهد. وجود واقعی ما، در حالیکه در زمان باز می‌شود، خودش را در طول یک فضیلت وجودی، یک تصویر آینه‌ای تکثیر می‌کند" (Deleuze, 1989, 79). این فیلم‌ها، "فیلم‌هایی هستند که به دلیل طفره‌آمیزی از تفسیر و تاویل منطقی، هم در سطح جهان داستانی درون فیلم (مرگ روایت که ماهیت جادویی اثر نشأت گرفته از آن است) و هم در سطح شخصیت قابل تطبیق به یک سوژه بشری با خودآگاه و ناخودآگاه ذهنی (عدم پوشش ماهیت بشر در یک ابژه در ترکیب یک هنرمند)، منجر به مرگ شخصیت به مثابه‌ی سوژه می‌شوند، این موضوع ابژه را به مثابه‌ی سوژه به وجود می‌آورد" (Roche, 2004, 42)، که سینما و کارگردان [و آرزوی اصلی آرتو] نیز دستیابی به همین مسئله است چرا که یکی از ایرادات اصلی آرتو در مقاله‌ی «پیری زودرس سینما» حول دیکتاتوری سوژه، در اینجا به طور کلی از بین می‌رود و آنچه در نهایت برای مخاطب باقی می‌ماند، سرگشتگی در میان نشانه‌هایی شناور است، بیماری به مخاطب انتقال پیدا می‌کند و به تعبیر دلوز «تکانه‌های احساسی و بدنی را به وجود می‌آورد»، این قالب کلی سینمای شقاوت و غایت اصلی آن است.

بزرگراه گمشده، تحقیق بصری در درون بحران‌های اتحاد شخصیت است، "جهان تصویر شده در اثر جانیست که زمان به شکل خطرناکی خارج از کنترل و همانند یک قطعه‌ی موسیقایی روحی و روانی است... روایت به وسیله‌ی پوشش‌های پیوسته و رویدادهای متناقض از هم‌گسیخته شده است. زمان و مکان یکدیگر را با جسمانیت غلیظی پوشانده و لایه‌بندی شده است" (Thain, 2004, 5).



تصویر ۱- دوربین به عنوان اجزای زنده بدن عمل می کند. ماخذ: (عکس از فیلم «امپراطوری درون»)

تنها همان را ملاک عمل قرار می دهد.

"دببینی بنیادین لینچ، نسبت به هالیوود" (Williams, 2007, 82) در این اثر به طور آشکار هویدا است. در آغاز فیلم نیکی، تجسم ایده آلِ رویا و ستاره‌ی بزرگ فیلمی است که قالب است بازسازی فیلمی کلاسیک باشد، او در روند فیلم سه قالب دگرپرسی را دنبال می‌کند که در نهایت به تجسم کابوسی مردانه تغییر شکل می‌دهد، کابوسی برآمده از سترونی، خشونت و سوءاستفاده‌های جنسی از زنان آشغال - سفیدی که برای چیزهای واهی و پوچ به انحراف کشیده می‌شوند. "در اینجا نه تنها شاهد گوشه‌های تاریک و نیمه روشن ذهنیت زنانه هستیم بلکه به طور دیالکتیکال خیالپردازی‌های مردانه نیز مورد نظر قرار گرفته است ... نیکی در نهایت به کاتارسیس دست پیدا می‌کند - جائیکه فرد و دیانا در فیلم‌های بزرگراه گمشده و جاده‌ی مالهند شکست می‌خورند و در وسوسه‌های نابودگر دنیاها فانتزی و خیالی خویش به دام می‌افتند و نمی‌توانند از اشتیاق غیرقابل حصول و رویای رنج‌آلود خویش رهایی یابند - او را قادر به آزادسازی خودش از مفاهیم دیالکتیکی مجازی و بازنمایی‌های سمبلیک خالقین‌اش می‌کند" (Schaffner, 2008, 13). امپراطوری درون، به تعبیری، تنها فیلم لینچ است که گونه‌ی رهایی آرتو از بند بیماری را نشان می‌دهد، زنی که در برابر شقاوت‌ها و بیرحمی کابوس‌ها، می‌ایستد و خود را آزاد می‌کند. شاید این تعبیر لینچ کاملاً در مورد این فیلم صدق کند که "تو با فرورفتن و مراقبه، بیشتر و بیشتر تو می‌شود" (Lynch, 2007, 57). فیلم از استعاره‌های اغراق آمیز - کنایی میزانشن، به بهترین شکل سود می‌برد به طوریکه تمام روند فیلم به صورتی دیالکتیکال و بر ضد قراردادهای روایی، خود نمایی می‌کند. "لینچ نه تنها همچون رهبر اکستری به خلق اثر دست می‌زند بلکه کلیشه‌های دو قطبی بازنمایی‌های معمول و عرف را نیز ویران می‌کند" (Schaffner, 2008, 1).

"هر دو داستان فیلم - داستان فرد و داستان پیت - تنها به سادگی پیش درآمد یا راه حلی برای یکدیگر نیستند. هر چند نقاط مهار خاصی که دو داستان را به هم وصل می‌کند در طول فیلم به چشم می‌خورد: اما این طور نیست که یک داستان به تمامی در داستان دیگر بگنجد؛ همیشه چیزی جا می‌ماند. حتی می‌توان گفت که با هر «تغییر هویت» روایت مولف / راوی جدیدی تولید می‌کند" (Herzogenrath, 1999). بزرگراه گمشده ثمره‌ی برخورد همین رویاهای محض متقابل غیرقابل تطبیق است. در پایان "لینچ به ما نشان می‌دهد که می‌بایست زمان و مکان به درون و بیرون خودشان بگردند، تا زمانیکه آن شخص نتواند خودش را با اراده‌ای پولادین به سمت قدرت و بر فراز جهان آزاد کند، در جاده‌ی سرنوشت و ویرانی به سفر خویش ادامه خواهد داد: در یک بزرگراه گمشده" (Nochimson, 1997, 210).

"جاده‌ی مالهند" نیز کاملاً برپایه زبان رویا بنا شده است، "تأثیر آن، تنها به دلیل موسیقی غریب بادلامنتی و نماهای شناور پیتر دمیگ - که بر تشویش موجود در یک رویا تأکید دارد - محدود نمی‌شود؛ بلکه در سطح روایی نیز، بدن‌های متلاشی‌شده، هویت‌های متغیر و موضوعات جابه‌جا شده، همگی وجوهی از کارکردهای رویا دارند" (تابین، ۱۳۸۰، ۱۱۹). این سکانس‌ها می‌توانند "به وسیله‌ی شهود و پویش اندیشه‌ی ناخودآگاه فرد و نه تفکر منطقی، مورد خوانش قرار گیرد؛ تا بوسیله‌ی توانایی آن در دوباره مرتب‌سازی تصاویر و خطوط داستانی از زندگی قراردادی و روزمره احساسی از هم خلق شود" (Kokko, 2004). فیلم سرشار از اشاره‌های نمادین و سمبلیک است که جعبه و مرد مرموز پیوندگاه‌های موبیوسی - کیهانی هستند که پیوندگاه میان خودآگاه و ناخودآگاه ذهن را ایفا می‌کنند. فیلم بعد از رابطه‌ی بتی و ریتا، وارد یک مرحله‌ی گذار قدرتمند می‌شود، که در نهایت هویت یکی نابود و دیگری آشکار می‌شود.

آخرین اثر لینچ، به گونه‌ای غریب‌ترین و تجربی‌ترین فیلم وی است، فیلمی که در آن "شهود امری ضروری است" (Lynch, 2007, 45) و تصاویر "در پیش‌ترین و نخستین حالت همچون حاملی موثر، انتقال‌دهنده و تغییردهنده درک می‌شوند، پروژه‌های سینمایی که عواطف نوینی را از خلال آفرینش تصویرهایی تازه خلق می‌کند" (Del Rino, 2008, 179-180). اثر از نظر روایی، هیچ‌گونه پیوستگی را حتی در توالی ساده‌ی صحنه‌ی چشم به‌هم‌زدنی دنبال نمی‌کند و هیچ معنای منطقی را در اثر نمی‌توان یافت چرا که اساساً از چیزی تبعیت نمی‌کند، بلکه می‌بایست تنها خود را به تصاویر سپرد و از خلال صدا و نور لرزش‌های متوالی‌ای را در حس و جسم کشف کرد. لینچ روایت را به تجربه‌ای آشفتگی و پریشان‌قلیل می‌دهد و با "دنیا‌ی کابوس [وار]، پر از نور و تصاویر مبهم ... تمام قواعد زیبایی‌شناسانه سینمای سنتی را می‌شکند و ... به سراپا و تماماً در مقابل تحلیل منطقی می‌ایستد" (S. Schenker, 2007). اجزای پاره‌پاره‌ی بدن که به شکلی زیبایی‌شناسانه و نامتعارف حضور مخاطب را به عرصه‌ی فیلم و کابوس می‌کشاند. همچنین نماهای نزدیک استیلیزه‌ی - به عنوان ناب‌ترین تکنیک سینما - چهره‌ها، با لنز وایدانگل، به واکاوی درون شخصیت‌ها می‌پردازد و تنها و

این دو قطبی‌های تکراری، ابعاد درونی شخصیت‌ها را نشان می‌دهد، چیزی که برخوردی رویایی را مابین نماها به وجود می‌آورد و بر رازآمیزی اثر می‌افزاید. امپراطوری درون نمونه‌ی تمام عیاری از شدن آرتوست چرا که برای آن نه می‌توان پایانی را متصور شد و نه آغازی را، بلکه فیلم بیشتر به تجربه‌ی اکنون رویاها و المان خشونت‌بار کابوس‌ها اختصاص یافته است. تجربه‌ای که از تمام عناصر برای شکافتن بی‌رحمانه‌ی پوسته‌ها استفاده می‌کند تا در نهایت سرگیجه‌ای ابدی از نشانه‌ها را برای مخاطب به ارمغان می‌آورد. آنچه لینچ در پروسه‌ی فیلمسازی‌اش دنبال می‌کند کیفیت فراری از وهم و کابوس در هر بخش و حالت فیلمسازی است: حساسیت‌اش به بافت و درهم‌تنیدگی صوتی و تصویری ریتم و حرکت، فضا، رنگ و قدرت بی‌واسطه و ذاتی استفاده از موسیقی در استحال‌های درونی، باعث گردیده که وی فرد قابل احترامی در عرصه‌ی اجرای سینمای شقاوت از نقطه نظر آرتو باشد.



تصویر ۲- دو قطبی‌های استعاره‌ی کنایی میز انسن و همچنین تکراری نماها. ماخذ: (عکس از فیلم «امپراطوری درون»)

نتیجه

شناختی‌ای است که در آن مخاطب احساسی متناقض از نارضایتی، اوج لذتی جادویی و تکانه‌های احساسی و جسمی - آنچنان که دلوز آن را ماحصل سینمای زمان - تصویر می‌داند - را دارا می‌شود. این تعریف مدلی را برای دیدن سینمای دیوید لینچ ارائه می‌دهد و به تحلیل مقطعی و پاره پاره‌ی سینمای لینچ می‌پردازد و نشان می‌دهد که اصلی‌ترین جوهره‌های سینمای لینچ - بیماری، رویاها و غوطه‌وری کابوس گونه در نشانه‌ها - وام دار آرتو و دیدگاه شقاوت وی است.

طاعون، کیمیاگری و شقاوت سه نقطه‌ی اصلی نظرگاه آرتو در نظریه‌ی تئاتر شقاوت اش است که مسیری را تعیین می‌کند که با بیماری آغاز می‌شود و به رهایی می‌رسد. این پژوهش به تشریح نظریات آرتو از مفاهیم طاعون، کیمیاگری و شقاوت پرداخته و با حفظ این دیدگاه‌ها به تشریح و ارائه‌ی نظریه‌ی سینمای شقاوت، می‌پردازد و در نهایت تعریفی از این نوع سینما ارائه می‌دهد: «سینمایی که از یک اغتشاش و پریشانی شروع می‌شود و در آن فرو رفته، کابوس‌ها و رویاها استحال‌های درونی اثر را به همراه دارند تا در نهایت آنچه باقی می‌ماند سرگشتگی نشانه‌شناسیک و زیبایی

فهرست منابع:

- اوودن، پل (۱۳۷۷)، ماشین رویاسازی دیوید لینچ، آذین مویدی، فارابی، شماره ۳۰، دوره ۸، صص ۲۱۱-۲۰۶.
 اولیسن، گرگ (۱۳۷۷)، دیوید لینچ؛ خادم کلیسای اندوه، امید نیک فرجام، فارابی، شماره ۳۰، دوره ۸، صص ۲۰۵-۲۰۰.
 آرتو، آنتونن (۱۳۸۴)، تئاتر و هم‌زادش، نسرين خطاط، چاپ دوم، نشر قطره، تهران.
 تابین، امی (۱۳۸۰)، در دل رویا، مهدی زرین قلم، نقد سینما، شماره ۱، دوره ۱ جدید، صص ۱۱۹-۱۱۸.
 ستاری، جلال (۱۳۷۸)، آنتونن آرتو؛ شاعر دیده‌ور صحنه‌ها، چاپ دوم، انتشارات نمایش، تهران.
 ک. دنزن، نرمن (۱۳۷۷)، مخمل آبی: تناقض‌های پسامدرن، هوشیار انصاری فر، فارابی، شماره ۳۰، دوره ۸، صص ۱۷۹-۱۷۰.
 گیبسن، اندرو (۱۳۸۰)، پسامدرنیسم و سینما: رهیافتی به نظریه‌ی پسامدرن روایت: بازنمایی شالوده‌شکنانه، احسان نوروزی، فارابی، شماره ۱۴، دوره ۱۱، صص ۱۶۲-۱۴۹.
 لوبلان، میشل (۱۳۸۶)، کتاب کوچک کارگردانان (۵): دیوید لینچ، مهدی مصطفوی، چاپ اول، کتاب آوند دانش، تهران.

- Artaud, Antonin (1988), *Antonin Artaud, Selected Writing*, Ed. By Susan Sontag, First Publication, The University of California press.
- B Garner Jr., Stanton (2006), Artaud, Germ Theory, and the Theatre of Contagion, *Theatre Journal*. Washington: Mar 2006. Vol.58, No 1, pp1-15.
- Blanchot, Mourice (2008), Artaud, in *Antonin Artaud: a Critical Reader*, 109-115.
- Bunuel, Luis (1960), A Statement, *Film Culture*, No21, pp 41-42.
- Caldwell, Thomas (2002), David Lynch, in <http://www.archivesensesofcinema.com/contents/directors/index/lynch>, May 2002. (Last Visited January 2011)
- Del Rino, Elena (2008), *Deleuze and the Cinemas of Performance: Powers of affection*, First publication, Routledge, USA.
- Deleuze, Gilles (1989), *Cinema 2: The Time - Image*, Second publication, The Athlone press, London.
- Derrida, Jacques (2008), The Theatre of Cruelty and the Closure of representation, in *Antonin Artaud: a Critical Reader*: pp39-46.
- Goodall, Jane (2008), The Plague and its Powers in Artaudian Theatre, in *Antonin Artaud: a Critical Reader*: pp65-76.
- Herzogenrath, Bernd (1999), On the Lost Highway: Lynch and Lacan, Cinema and Cultural pathology, in *Other Voices*, Vol 1; No 3.
- Jamiesson, Lee (2007), *Antonin Artaud: From Theory to practice*, Greenwich Exchange, London.
- Kokko, Valtteri (2004), Psychological Horror in the Films of David Lynch, in *Winderscreen 1*.
- Kuspit, Donald (1997), Antonin Artaud: works on paper, in *ArtForum*.
- Lee Gaffield-knight, Richard (1993), *Antonin Artaud in Theory, Process and praxis or for fun and prophet*, University of Newyork.
- Lynch, David (2007), *Catching the Big Fish*, First paperback edition, Bobkind Inc, USA.
- Magrini, J.M (2009), Towards an Understanding of Antonin Artaud's Film Theory: The Seashell and The Clergyman, in *College of Dupage*.
- Maloney, Tim (2006), *The Grandmather*, in www.Sensesofcinema.com/index/lynch/grandmother, (Last Visited 4 May 2011).
- Nochimson, Martha (1997), *The passion of David Lynch: Wild at Heart in Hollywood*, First publication, The University of Texas press, USA.
- O'Conner, Tom (2005), The Pitfalls of Media "Representations": David Lynch's Lost Highway, *Journal of Film and Video*, Career and Technical Education, pp14-30.
- Roche, David (2004), The Death of the Subject in David Lynch's Lost Highway and Mulholland Drive, in *EREA 2.2*, pp42-52.
- Rodley, Chris (2005), *Lynch on Lynch*, Revised edition First Publication, Faber and Faber, USA.
- S.Cox, Catherine (2006), Ereserhead, in <http://www.archivesensesofcinema.com/index/ereserhead>, (Last Visited January 2010).
- S.Schenker, Andrew (2007), On the Terminal in Cinema, in <http://www.archivesensesofcinema.com/ontheterminalincinema/Inlandempire>, (Last Visited December 2010).
- Schaffner, Anna Katharina (2008), *Fantasmatic Splittings and Destructive Desires: Lynch's Lost Highway*, Mulholland Drive and Inland Empire, Based on lecture at Insitute for Cultural Redearch at The University of Lancaster.
- Scheer, Edward (2008), *Antonin Artaud: A Critical Reader*, Second published, Routledge, USA.
- Strang, Brent (2006), Beyond Genre and Logos: A Cinema of Cruelty in Dodes'ka-den and Titus, *Cinephile*, University of British Columbia's Film.
- Thain, Alanna (2004), Funney How Secret Stravel: David Lynch's Lost Highway, *An Electronic Journal for Visual Culture*, Issu 8 (2004):1-17.
- Van Straaten, Liani (2007), "Review: Colin Odell in Michelle Le Blanc (2007) David Lynch", in *Film-Philosophy*, pp 254-259.
- Vanoye, Francis (2008), Cinemas of Cruelty?, *Antonin Artaud: a Critical Reader*, pp 178-183.
- Williams, Megan (2007), The Cinema of David Lynch: American Dreams, Nightmare Visions, *Film Quarterly*, Academic Research Library, pp81-82.