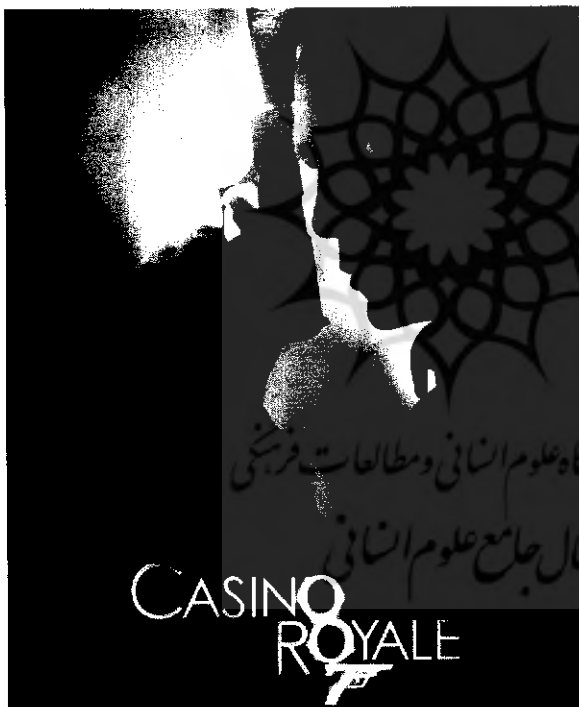


تصویر و رؤیا در سینما

اف.ای. اسپارشات
ترجمه‌ی آرش جلال منش



می‌تواند این چنین باشد: فیلم عبارتست از یک سری تصاویر که با آن چنان سرعتی بر یک پرده، به دنبال هم به نمایش درمی‌آیند که افرادی که بدان پرده نگاه می‌کنند، خیال می‌کنند به حرکتی پیوسته می‌نگرند.

از روزهای آغازین سینما، هم فیلم‌سازان و هم منتقدین بر اساس رویکردشان به این فریبندگی، دچار اختلاف شدند. برای یک مکتب، قابلیت فیلم برای نمایش واقعیت و بازآفرینی دقیق کیفیت آدم‌ها و اشیاء، آن گونه که در عالم واقع وجود دارند، اهمیت دارد. در نظر این مکتب، رسالت فیلم نه تنها در ضبط واقعیت بلکه در ستایش دنیای واقعی و رهانیدن آن از فنا و نابودی است. در مقابل، مکتب دیگر بر این عقیده است که خیال مورد بحث، تنها به واسطه‌ی نمایش یک سری تصاویر که یک رخسداد طبیعی را بازسازی می‌کنند عارض نشده بلکه هر نمایش متواتر از یک سری از اشیاء که به اندازه‌ی کافی مشابه باشند، قادر به انجام این مهم است. این مکتب، فیلم را به مثابه وسیله‌ای برای خلق فانتزی‌های باورپذیر می‌شناسد. فریبندگی فیلم می‌تواند در عین حال بیانگر وفاداری به واقعیت و نیز رهایی از بند آن باشد، هم حقایق را فاش سازد و هم بهترین دروغ‌ها را تحویل دهد.

تقابل این دو مکتب آن گونه که گفته شد، شدید نیست. یک فانتزی برای این که باورپذیر باشد باید به دقایق و ظرایف دنیای واقعی وفادار بماند. در **حادثه در پل اول کریک**، ساخته‌ی رابرت انریکو، ما به مدد تصویربرداری قدم به دنیایی خیالی می‌گذاریم: تقلا‌ی بی‌نتیجه‌ی مردی چکمه‌پوش در زیر آب و نوری که بر یک تار عنکبوت می‌افتد. زیگفرید کراکاتر، نماینده‌ی بزرگ جناح واقع‌گرا تأکید می‌کند که برای او، این که یک فیلم در لوکیشن مناسب فیلم‌برداری شود مهم نیست بلکه مهم آن است که قادر باشد حس و حال دنیای واقعی را القا کند. رئالیست‌ها و تخیل‌گرایان، هر دو در برابر فیلم‌هایی

آن چه در پی می‌آید، بررسی‌ای مقدماتی در مورد مهم‌ترین مباحث زیباشناسی سینما است. من از داشتن دانش کامل درباره‌ی فیلم محروم هستم و آن چه درباره‌ی وجوه تکنیکی فیلم بیان خواهم کرد، چیزی جز آن چه در منابع مکتوب سینما پیدا می‌شود، نیست. آن چه امیدوارم موفق به انجام آن شوم، ارزیابی تفسیری نو از این ملاحظات آشناست و تنها در صورت موفقیت در این کار، می‌توانم خود را قانع کنم که آن چه نگاشته‌ام ارزش بیان کردن داشته است.

این گونه به نظر می‌رسد که فیلم به جهت نوع ارتباطش با خیال، از دیگر انواع قدیمی تر هنر متمایز است. در حقیقت، فیلم را به عنوان هنر خیال تعریف می‌کنند زیرا شما تنها در صورتی قادر به توضیح چپستی فیلم خواهید بود که قادر به توضیح چگونگی عملکرد آن باشید و آن عملکرد چیزی جز خلق یک خیال نیست. یک تعریف ساده از فیلم

زیرا ماهیت تصویر روی پرده، خود فریاد می‌زند که می‌توان آن را به راحتی در خدمت و فساداری به واقعیت یا کلاه گذاشتن بر سر آن، قرار داد. پس، دو سنخ وهم وجود دارد که از یکدیگر متمایزند. این امر ما را با مسأله‌ای مواجه می‌کند: به چه دلیل باید حتماً نسبتی میان تصویر روی پرده و یک امر معتبر و اصیل به خصوص، برقرار کرد؟ چرا نباید آن را همانند یک نقاشی، به مثابه بازنمایی یک شیء بدانیم بدون آن که به وضعیت هستی‌شناختیش علاقه‌مند باشیم؟ یک تماشاچی تئاتر تا چه اندازه فکر می‌کند آن چه می‌بیند یک رخداد واقعی است؟ ولی بر خلاف تئاتر در سینما حسی وجود دارد که یک فیلم با استفاده از آن می‌تواند شما را از واقعی بودن آن چه می‌بیند، مطمئن سازد و اغلب هم در این کار کوتاهی نمی‌کند. علت وجود این خطای ادراکی چیست؟ جواب این پرسش در رابطه‌ی پیچیده‌ی عکس برداری و فیلم برداری و در سرشت ویژه‌ی تصاویر عکس برداری شده، نهفته است. رئالیست‌ها و تخیل‌گرایان متفوق‌القولند که فیلم‌ها با عکس برداری به وجود می‌آیند ولی احتمالاً متوجه شده‌اید که در تعریف ساده‌ی من از سینما هیچ خبری از عکس برداری نیست.

ساده‌ترین راه خلق تصاویری که یک فیلم با نمایش پی‌درپی آنها به وجود می‌آید، عکس برداری است؛ ولی در عین حال، می‌توان آن تصاویر را مستقیماً روی فیلم نقاشی کرد. ساده‌ترین راه برای خلق یک عکس، که قرار است یک شیء را بازنمایی کند، قرار دادن آن شیء در کادر یک دوربین است؛ ولی آن چه از آن عکس برداری می‌شود ممکن است یک مدل، یک نقاشی یا یک عکس باشد. ساده‌ترین راه برای خلق یک عکس از یک رخداد یا واقعه‌ی معین، یافتن آن چه رخ می‌دهد و عکس برداری از آن است؛ ولی در عین حال می‌توانیم صحنه‌ها و وقایع را آن گونه که می‌خواهیم به نظر برسند، دست‌کاری

که طرح آنها به راحتی قابل درک است، فیلم‌هایی که واضح است بازیگران‌شان بازی می‌کنند و مناظر در آنها هم چون نقاشی روی مقوا به نظر می‌رسد، و بیش از همه در برابر فیلم‌هایی که در آنها کارگردانی آگاهانه‌ی رخدادها توسط یک موجود هوشمند توی ذوق می‌زند، موضع‌گیری می‌کنند. آن چه دو گروه فوق را متمایز می‌کند، اصرار تخیل‌گرایان بر این امر است که سینمای مطلوب سینمایی است که حس واقعی بودن را در کالبد اشیایی که نمی‌توانند وجود داشته باشند و رخدادهایی که نمی‌توانند رخ دهند، بدمد و این، آن چیزی است که رئالیست‌ها نمی‌توانند با آن موافقت کنند. علاوه بر این، تخیل‌گرایان بر این عقیده‌اند که به جای وفاداری به واقعیت اشیا و نشان دادن دقیق آن چه در دنیای واقعی وجود دارد، می‌توان در متن یک دنیای خیالی و با وفاداری به قوانین ویژه‌ی چنین دنیایی، نوعی جدید از افنای مخاطب را به وجود آورد که ظریف‌تر از افنای رئالیستی خواهد بود. چیدمان صحنه‌ی اکسپرسیونیستی و نورپردازی ترسناک **کالیگاری** از منظر تخیل‌گرایان قابل‌پذیرش است زیرا دنیایی خیالی و وهم‌آلود خلق می‌کند که قوه‌ی خیال می‌تواند در آن بال و پر بگشاید. در مقابل، رئالیست‌ها روی خوشی به آن نشان نمی‌دهند زیرا به نظرشان این فیلم چیزی جز دنیایی کابوس‌مانند را به نمایش نمی‌گذارد.

گمان می‌کنم تا این جای بحث، به نظرتان خیلی عجیب و غریب است. درک توهم‌آمیز واقعیت به واسطه‌ی سینما، با وهمی ابتدایی که از دیدن یک تصویر ظاهراً متحرک روی پرده به وجود می‌آید یکی نیست. این وهم، با تصویر ارایه‌شده به مثابه یک سایه‌ی متحرک روبه‌رو می‌شود. ولی وهم ثانویه‌ای که هم رئالیست‌ها و هم تخیل‌گرایان در استفاده از آن مشترکند، کاری به آن چه روی پرده است نداشته بلکه به موقعیتی که تصویر ارایه می‌دهد، می‌پردازد. البته این وهم ثانویه به آن وهم اولیه وابسته است

چشم آنگاه که طبیعت را می‌نگرد، بی‌قرار است ولی آنگاه که به یک عکس معطوف می‌شود که در آن همه چیز در یک صفحه است و تغییرات نور دامنه‌ی نسبتاً کوچکی دارد، کار بسیار راحت‌تری پیش رو دارد. دنیای واقعی به‌هیچ‌وجه همانند یک تصویر عکس‌برداری شده، پایدار، منفرد و یکنواخت نیست. با این حال شباهتی میان آن‌ها وجود دارد. تصویر عکس‌برداری شده، دارای خصوصیتی است که موجب می‌شود نظریه‌پردازان آن را به یکی از مشهورترین پدیده‌های دانش اپتیک یعنی «تصویر شبکیه‌ای» منتسب کنند. گویی یک عکس در پشت چشم نقش بسته و به‌گونه‌ای ناشناخته و مرموز به‌عنوان ابژه‌ی حقیقی عمل دیدن، رفتار می‌کند. به بیانی دیگر، تصویر عکس‌برداری شده بیانگر یک فرافکنی ایده‌آل است؛ به این معنی که تصورات ما، آن‌چه را می‌بینیم، هنجارمند می‌کند. در روزهای آغازین ابداع عکاسی، آن‌را به‌عنوان بازتولیدکننده‌ی هر آنچه دیده می‌شود، می‌شناختند ولی باید گفت که در اشتباه بودند. آن‌چه رخ داده بود، تحقق نوعی دیدن آرمانی بود. یک تصویر عکس‌برداری شده بیش از آن‌که حقیقی باشد، متقاعدکننده است. این تصاویر از بالاترین درجه‌ی اصالت برخوردارند. این اصالت تنها از این جهت نیست که عکس‌ها دقیقاً همانند چیزهایی هستند که از آن‌ها عکس‌برداری شده است. پتر آسیموف گفته است که فیلم بیللی باد را به این دلیل سیاه و سفید ساخته که واقعی‌تر از فیلم رنگی، به نظر می‌رسیده است. دنیا سیاه و سفید نیست ولی یک عکس خبری چنین است. اصالت یک فیلم نه از نسخه‌برداری از واقعیت بلکه از ثبت وفادارانه‌ی آن ناشی می‌شود.

توهم حرکتی اولیه‌ی ناشی از یک فیلم، به‌خودی‌خود، نه درکی از واقعیت بلکه نوعی نشاط وصف‌ناشدنی را به ارمغان می‌آورد. این مطلب وقتی به یک کارتون نگاه می‌کنید، به‌خوبی قابل

کنیم. ساده‌ترین راه برای ایجاد توالی بایسته‌ی تصاویر، استفاده از یک دستگاه مکانیکی است که به‌صورت متوالی تعداد متناهی عکس گرفته و آن‌ها را به‌گونه‌ای که مدنظر است، منظم می‌کند؛ ولی در عین حال، می‌توان تصاویر را به‌صورت فریم به فریم عکس‌برداری کرد یا حتی نقاشی نمود. بدیهی‌ترین راه استفاده از دوربین فیلم‌برداری، راه انداختن آن با همان سرعتی است که قرار است پروژکتور شما بعداً با آن سرعت کار کند (این البته آسان‌ترین راه نیست زیرا همگام‌سازی، نیاز به دقت و مراقبت دارد)؛ ولی در عین حال، تا جایی که حساسیت فیلم اجازه می‌دهد می‌توان دوربین را بسیار سریع‌تر یا کندتر به‌کار انداخت. این قابلیت‌ها همراه با احتمالات متقابلی که با خود دارند، سمت‌گیری قوی و مقاومت‌ناپذیر فیلم را به‌سوی ساده‌ترین شکلش که تکرار یک اتفاق فیلم‌برداری شده به‌وسیله‌ی پروژکتور است، به‌وجود می‌آورد. مخاطبان فیلم - البته آن‌هایی که با گارد بسته به تماشای فیلم‌ها نمی‌نشینند - میل دارند فرض کنند آن‌چه بر روی پرده به نمایش درمی‌آید، بازنمایی چیزی است که اتفاق افتاده است و هر جا فیلم با این فرض مطابقت نمی‌کند، میل دارند فرض کنند آن‌چه می‌بینند کم‌ترین تفاوت را با آن‌چه واقعا اتفاق افتاده، دارد. انگار پروژکتور در حال رونویسی کردن از روی دست دوربینی است که خود، هم‌چون چشم تماشاگر عمل کرده است.

چشم انسان دوربین نیست و تصاویر عکس‌برداری شده، آن‌چه را یک چشم می‌بیند به تصویر نمی‌کشند. عنبیه‌ی چشم به‌طور مداوم با تغییر روشنایی تنظیم شده و فاصله‌ی کانونی آن با تغییر فواصل، تغییر می‌یابد. از آن‌جا که ما دو چشم داریم، چیزهایی را که در یک لحظه در نقطه‌ی کانونی هر دو چشم‌مان قرار ندارند به‌صورت تصویرهایی دو تایی و گنگ می‌بینیم و بنابراین، هر آن‌چه می‌بینم سرشتی تغییریابنده و ناپایدار دارد.

را اتخاذ کرده‌اند. آیزنشتاین و دیگر فیلم‌سازان قرن بیستم شوروی عقیده داشتند هنر فیلم‌سازی در بهره‌برداری از تمایل به جلوه‌گری با استفاده از برش‌های پیونددهنده یا تقابلی و سپس چسباندن تکه فیلم‌های گرفته شده از منابع مختلف، نهفته است به گونه‌ای که در ذهن تماشاگر، واقعیتی تجربی فراتر از تصویرهای ارائه‌شده به او شکل گیرد. در جهتی مخالف با این دیدگاه، برخی فیلم‌سازان «زیرزمینی» معاصر معتقدند، تقطیع در هر شکل آن، تحریف است. از آن‌جا که فیلم هم‌چون یک مدرک است، باید همانند سندی از واقعیت باشد. فیلم نهایی باید دربرگیرنده‌ی همه چیزهایی باشد که دوربین ضبط کرده است و حتی ترتیب قرار گرفتن تصاویر باید همان ترتیب ضبط شدن آن‌ها باشد. در این صورت با این که ممکن است برخی صحنه‌ها بدون فوکوس بوده، بد ظاهر شده یا بی‌ربط باشند ولی باز هم تجربه‌ی سینمایی درست‌تری را برمی‌سازند. در این تفکر، فیلم آن‌چه را در برابر دوربین رخ می‌دهد ضبط نمی‌کند بلکه به ضبط آن‌چه در درون دوربین رخ می‌دهد، می‌پردازد.

مراد از واقعی بودن فیلم، واقعیتی وهم‌آلود که به مدد سرشت غریب فضای فیلم درک می‌شود، یعنی رابطه‌ی مکانی واقعی و تلقین‌شده بین عناصر یک فیلم و بینندگان آن، نیست. بلکه واقعیت یک سند تصویری ضبط شده است. برخی نویسندگان اظهار می‌دارند که تماشاگران عام فیلم احساس می‌کنند رابطه‌ی مکانی آن‌ها با صحنه‌های فیلم‌برداری شده، همان رابطه‌ای است که دوربین با آن صحنه‌ها داشته است (یا به نظر می‌آید، داشته است). بر این اساس، صحنه‌های گول‌زننده‌ای مثل صحنه‌ای که در آن یک اتاق از میان شعله‌های برافروخته‌ی یک شومینه به‌نمایش درمی‌آید، نه به‌عنوان حقه‌ای احماقانه، بلکه از این منظر محکوم می‌شود که هیچ بیننده‌ای نمی‌تواند در آن موقعیت قرار گیرد. من قادر نیستم این

درک می‌شود. تلاش برای راست‌نمایی، موجب شباهت بیش‌تر این فیلم‌ها به زندگی واقعی نشده و تجهیزات پیچیده‌ای که در دوران اوج دیزنی برای سه بعدی کردن این فیلم‌ها به خدمت گرفته می‌شد، امروز به‌عنوان تجهیزاتی بی‌فایده و گران‌قیمت به کناری نهاده شده‌اند. درکی از واقعیت که با دیدن فیلم‌هایی از این دست به‌دست می‌آید، هم‌چون درکی است که از دیدن نقاشی‌های فیگوراتیو حاصل می‌شود: ما به‌عنوان بیننده، کنش‌هایی را که می‌بینیم نه به دنیای واقعی نسبت می‌دهیم و نه به تصویر روی پرده بلکه به داندل داک و دنیای کارتونی‌ای که او تنها در آن می‌تواند زنده باشد، نسبت می‌دهیم. ولی در فیلم‌های معمولی، این توهم حرکت نیست که ما را وامی‌دارد آن‌چه را می‌بینیم به دنیایی که هر روز تجربه می‌کنیم، نسبت دهیم. بلکه این سرشت عکس‌گرفته‌ی خود تصاویر است (البته تا جایی که تک‌بودگی خود را حفظ کرده و با ذات آن‌چه در صدد نشان دادن آن هستند در تقابل نباشند) که ما را می‌فریبد و وامی‌دارد آن‌چه را می‌بینیم به مثابه سندی از رخ دادن یک اتفاق بدانیم، به گونه‌ای که گویی خود شاهد رخداد آن بوده‌ایم. از این گذشته، همه‌ی ما با عکاسی و لذت دیدن عکس‌هایی که گرفته‌ایم، آشنا می‌شویم. رسانه‌ی فیلم، با در خدمت گرفتن این تمایل مشخص به جلوه‌گری، جهتی را مشخص می‌کند که با پی‌گرفتن آن می‌توانیم ادراک خود را از فیلم‌هایی که با روش‌های مختلف ساخته می‌شوند، هنجارمند کنیم.

حال می‌توان رئالیست‌ها و تخیل‌گرایانی را که در ابتدای این نوشته بدان‌ها اشاره شده بود نه با تکیه صرف بر نگرش آن‌ها به امکانات تکنیکی این رسانه بلکه با نگرش‌شان به این موضوع که هر فیلم بایستی بیش از آن‌چه هست، به‌صورت ضبط وفادارانه واقعیت به‌نظر رسد، متمایز کرد. نظریه‌پردازان مختلف، واریاسیون‌هایی متفاوت از یک نگرش

هرچه پیش‌تر به حسی که نسبت به فضای سینمایی دارم، می‌اندیشم احساس عجیب و غریب‌تری نسبت به سینما پیدا می‌کنم. برای مثال، استفاده از یک لنز زوم برای افزایش اندازه‌ی (عینی) تصاویر، احساس نزدیک شدن کنش‌های رخ داده در مقابل دوربین به بیننده را القا می‌کند ولی بلند شدن از روی صندلی و راه افتادن به طرف پرده با این‌که باعث بزرگ‌تر شدن (ذهنی) تصاویر شده و البته فاصله با پرده را کم‌تر می‌کند، ولی به هیچ‌وجه حس نزدیک‌تر شدن آن کنش‌ها به بیننده را القا نمی‌کند. احساس حضور در مکانی که کنش‌های فیلم در آن رخ می‌دهد، به صندلی مشخصی که فرد روی آن نشسته بستگی ندارد بلکه اگر فرد در مکانی مناسب نسبت به پرده نشسته باشد، یعنی نه خیلی دور از پرده و نه خیلی نزدیک به پرده به‌گونه‌ای که کل پرده در دیدرس او باشد، چنین حسی به او القا خواهد شد. کژدیسی‌هایی که به سبب به‌کار بردن لنزهای مختلف در فضای فیلم رخ می‌دهد، قادر به از بین بردن چنین حسی نیست. ما این انعطاف‌پذیری روابط مکانی را به مثابه ابزاری روایی یا وسیله‌ای برای جلب مخاطب به دیدگاهی خیالی، می‌پذیریم و با آن گنج و مدهوش نمی‌شویم. دیوید لین در آرزوهای بزرگ برای به تصویر کشیدن اتاق خانم هاویشام از لنز فوکوس عمیق استفاده می‌کند. بله، از این حربه برای بزرگ‌نمایی استفاده می‌شود ولی در این‌جا تأثیری غریب برجا می‌گذارد. ما گمان نمی‌کنیم در اتاقی بزرگ هستیم بلکه با خود می‌گوییم این همان چیزی است که پپ^۱ دیده است. یا نماهای تله‌فوتوی پیش‌پافتاده‌ای را در نظر بگیرید که در آن‌ها چنین به نظر می‌رسد که افراد به‌سوی دوربین می‌دوند و یا از آن دور می‌شوند در حالی‌که واقعا حرکت قابل توجهی ندارند. چنین نماهایی مطابق با هیچ رابطه‌ی مکانی واقعی میان بیننده و رخداد نیستند. البته وجود زاویه‌دید بدون

تزر را با تجربه‌ی خود وفق دهم. من تنها زمانی حس می‌کنم با دید دوربین یگانه هستم که از فرایندی مثل سینه‌راما^۲ استفاده شده باشد که در آن، پرده آن‌قدر بزرگ است که چیزی جز آن‌چه روی پرده به‌نمایش درمی‌آید، دیده نمی‌شود. مخاطبان کارآزموده‌ی فیلم، با تغییر سریع موقعیت دوربین گنج نشده یا دچار حالت تهوع نمی‌شوند یا با دیدن نماهای روبه پایین، سرشان به‌دوران نمی‌افتد. اگر قائل به این باشم که تغییر زاویه‌ی دید دوربین، تغییر موقعیت ما به‌عنوان بیننده است، برش‌های متقاطع سریع، غیرقابل تحمل می‌شوند در صورتی‌که در عالم واقع به سختی متوجه‌شان می‌شویم. با این حال، حسی وجود دارد که به موجب آن، شخص احساس می‌کند در صحنه‌ی فیلم برداری شده حضور فیزیکی دارد. این حس را نباید با درگیری روان‌شناختی با کنش در حال انجام، اشتباه گرفت. در واقع شخص یک صحنه را به‌صورت فضایی سه بعدی استنباط می‌کند که خود در آن حاضر است و دیدگاهی مشخص نسبت بدان دارد. فضای سینمایی، این ژرفا و جامعیت را تا حدود زیادی به پارالاکس^۳، یعنی حرکت و توقف افتراقی ابژه‌های دوردست با تغییر زاویه‌ی دید فرد، مدیون است. اهمیت پارالاکس وقتی برجسته می‌شود که حرکت با تکنیک استاپ - موشن^۴ متوقف شود (که این روزها به وفور مورد استفاده قرار می‌گیرد). هنگامی‌که درمی‌یابیم چنین اتفاقی رخ داده، ناگهان سرشت فضایی که حرکت در متن آن در حال انجام است بدل به فضایی بی‌کیفیت و کم‌رمق می‌شود. این عامل به‌رغم این‌که آن‌چنان که باید مورد توجه قرار نگرفته ولی از اهمیت زیادی برخوردار است. بدون چنین تغییر فضایی، استفاده از تکنیک استاپ - موشن ممکن است این حس را به‌وجود آورد که دنیا ساکن شده است. در چنین وضعیتی ما با گذار به وجهی متفاوت از بازنمایی مواجه می‌شویم. در یک لحظه، بازی جدیدی آغاز می‌شود.

القای آن را داشته است؛ یعنی القای حس بی‌قراری و گم‌گشتگی بازیگر نقش اول به بیننده.

برخی از ابهامات مکانی فیلم، در عکس‌های ثابت نیز رخ می‌نماید. اگر یک عکس را در هر جهت دلخواه و به هر اندازه‌ی دلخواه نسبت به خود جابه‌جا کنیم، عملکرد عکس به‌عنوان ثبت وفادارانه‌ی واقعیت در نقطه‌دیدى که از آن گرفته شده است، تغییری نخواهد کرد و ما نیز فارغ از زاویه‌ی نگاه‌مان به عکس، خود را در آن نقطه‌دید حس می‌کنیم. تفاوت فیلم با عکس تنها در حس زنده بودن ناشی از حرکت یا حس عمق ناشی از پارالاکس خلاصه نمی‌شود بلکه اندازه‌ی بزرگ و روشنایی متغیر تصویر روی پرده در سالن تاریک که حس بینایی را تحت تسلط خود درمی‌آورد و نیز رابطه نسبتاً نامتغیر پرده و بیننده، دیگر وجوه این تفاوت هستند. کارگردان، رابطه‌ی مکانی مخاطبین و فیلمش را برمی‌سازد. با این حال، آن چه او برمی‌سازد فضایی خیالی است: ما درون فضای یک فیلم هستیم بدون آن که بخشی از دنیای آن باشیم و آن را از نقطه دیدی نظاره می‌کنیم که خود در آن واقع نیستیم.

فضای بیگانه‌شده‌ی فیلم تنها فضای تجربه‌شده‌ای نیست که بیننده بدون تماس با آن در آن شرکت می‌جوید و از منظری برتر فضایی را به نظاره می‌نشیند که در آن واحد معین، دوپهلوی و غیرممکن است. حالت مکانی رؤیاهای نیز چنین خصوصیتی دارد. ولی از آن‌جا که انسان‌های مختلف، ادراکات رؤیایی کاملاً متفاوتی دارند، بهتر است این‌گونه بگوییم که روابط مکانی من با دنیای رؤیاهایم، هم‌چون روابط مکانیسم با دنیای فیلم‌ها، هیچ شباهتی با روابط جهان واقعی ندارد. من در رؤیاهایم همچون فیلم‌ها، از جایی غیر از آن چه در آن هستم به دنیا می‌نگرم، بی‌اختیار در فضایی با سرشت ناپایدار حرکت می‌کنم و در کنار خود وجودی می‌بینم که با او ادراکاتی مشترک

وجود نقطه‌دید، آن‌قدرها هم در دسرساز نیست. به‌عنوان مثال، در صحنه‌ای از فیلم زابریسکی پوینت، که دختر به طرف هواپیما می‌دود، روابط مقیاس ما بین دختر و افق پایینی به‌گونه‌ای است که برای یک لحظه گمان می‌کنیم آن چه می‌بینم یک مدیوم‌شات معمولی است. ولی پس از چند لحظه وقتی می‌فهمیم دختر به آرامی در حال پس رفتن است، متوجه می‌شویم که با یک تله‌فوتوشات طرف بوده‌ایم. این بازشناخت، احساس ما از رابطه‌ی مکانی خود و صحنه را دگرگون نمی‌کند بلکه تفسیر ما از این رابطه را تغییر می‌دهد.

با توجه به پدیده‌هایی از این دست می‌توان حکم کرد که فیلم، حس مکانی ما را دچار نوعی تعلیق می‌کند: ما از موقعیت فرضی خود آگاهیم و آن را می‌پذیریم ولی به‌شکل وجودی تسلیم آن نمی‌شویم. ما موقعیت خود را در جایی نمی‌دانیم که خود را در آن می‌بینیم. یک توجیه ساده برای چنین تفکیکی این است که ما معمولاً فیلم (یا نقاشی) را هم‌زمان به‌عنوان طرحی دوبعدی روی یک سطح تخت و نیز صحنه‌ای سه‌بعدی می‌بینیم. هیچ‌یک از این دو وجه نمی‌تواند ذهن را در تسلط انحصاری خود داشته باشد، مگر در لحظات هیجان یا بی‌میلی. به بیان نظری، می‌توان ادعا کرد که تصویر سینمایی، تصویری بیگانه‌شده است. حسی که یک فرد از مکان خود دارد به‌شدت به حس تعادل و حواس عضلانی او وابسته است و تمامی نشانه‌های حسی یک بیننده‌ی فیلم، به‌جز حواس بینایی و شنوایی، به‌شدت با سالن سینما و محل نشستن او در ارتباطند. به‌عنوان مثال، در صحنه‌ی دکتر مصروع در فیلم *Carnet du Bal*، که با لرزش مداوم دوربین گرفته شده است، چشمان ما از به‌هم ریختن تعادل خود خبر می‌دهند ولی در همان حال بدن ما بر تعادل خود واقف است و تأثیر چنین حسی در من همان تأثیری بود که به‌طور حتم، دوویوه^۶ قصد

این‌رو، رخدادهای غیرمنطقی شبه‌رؤیایی از نمونه‌ی نوعی فیلم فاصله دارند. با این‌همه فیلم‌ها خود را از این قابلیت محروم نکرده و اکثریت بینندگان فیلم چنین چیزهایی را به‌عنوان ناسازگاری‌هایی لذت‌بخش می‌پذیرند (هم‌چون کازینو رویال^۸) گو این‌که در دیگر هنرها آن‌را به‌عنوان پیچیدگی بیش از حد، طرد می‌کنند.

به‌نظر من نظریه‌پردازان فیلم اغلب آن‌چنان مسخور دُگم موهوم و غیرقابل‌دفاعی به‌نام چشم‌دوربین هستند که از سرشت مبهم و رؤیایگون فضای فیلم غافل می‌شوند. برخی از آنان نگاهی به همین اندازه جزمی و مشکوک به زمان فیلم دارند. آنان بر این باورند که فیلم، چشم و دوربین را یکی کرده و لذا زمان فیلم همواره زمان حال است. فرد خیال می‌کند آن‌چه در فیلم می‌بیند همان موقع به‌وقوع می‌پیوندد گویی او نه در فیلم بلکه در رخداد فیلم‌شده حضور دارد. ولی این ادعا نیز در برابر همان ایراداتی که بر دکترین چشم‌دوربین وارد است، آسیب‌پذیر است. البته این موضوع از یک جنبه درست و بدیهی است؛ چیزی که آدمی می‌بیند، همیشه این‌جا و حالا است زیرا عبارات این‌جا و حالا با حضور فرد معنی می‌یابند. ولی از دیگر جنبه‌ها غلط است زیرا در غیر این صورت، ما نباید قادر به درک فلاش‌بک‌ها یا فلاش‌فورواردها، شتاب‌ها و کندی‌های معمول در فیلم‌ها باشیم. مسلماً چنین نیست بلکه می‌توان گفت که ما تماشاگران زمان‌مندی فیلم‌هایی که می‌بینیم، هستیم. زمان فیلم دارای کیفیتی است قابل‌قیاس با شناورشدن رؤیایگون در میان مشارکت و ناظربودن، میان روابط معین و نامتعین که به فضای فیلم سرشتی فراگیر می‌بخشند. درست است که توهم حرکتی بنیادین، با قوه‌ی اقتناع ذاتی هر سند فوتوگرافیک ترکیب می‌شود تا ما برحسب عادت، حرکت عرضه‌شده را به‌شکلی پیوسته درک کنیم و این حرکت در مدتی رخ می‌دهد که ما برای

دارم. با این‌همه و با این‌که تماشای فیلم و رؤیا دیدن از بسیاری جهات شبیهند، تفاوت‌هایی اساسی میان این دو وجود دارد. فیلم‌ها همانند رؤیاها ما را با دنیایی مواجه می‌کنند که توانایی کنترل آن را نداریم ولی برخلاف دنیای رؤیاها، حس مشارکت و کنش‌گری در دنیای فیلم‌ها غایب است. واقعیت فیلم‌شده در رواداریش برای گذارها و استحاله‌های بی‌حد و مرز فاقد ارتباط منطقی، با واقعیت به‌رؤیادارآمده مشترک است ولی فاقد آن پیوستگی مفهومی غربیی است که در رؤیاها وجود دارد و به‌موجب آن مثلاً یک کلاغ ممکن است به‌میز تحریر بدل شود یا هم‌زمان هم کلاغ باشد و هم میز تحریر. فیلم‌سازان نیز از هم‌ارزنامایی‌های قیاسی استفاده می‌کنند مثلاً آیزنشتاین در اکبر، با استفاده از برش‌های متقاطع بین نماهایی از کرنسکی و یک طاووس، این دو را هم‌ارز کرده است. ولی چنین تمهیداتی بیش‌تر ادا و اصول‌های هنری‌اند تا آن نوعی از امتزاج و درآمیختگی که در رؤیاها وجود دارد. در فیلم، تأویل رخ نمی‌دهد مگر آن‌که توسط دریافتی ادراکی یا چیز دیگری در خود فیلم تلقین شده باشد یا بنابر قراردادی شایع به ذهن‌خطور کند. ولی در رؤیا، تأویل به‌صورت امر پیشینی تحمیل می‌شود و رؤیابین بدون نیاز به‌هیچ دلیلی این‌همانی اشیا را قبول می‌کند.

فیلم‌ها را بیش از این‌که با رؤیاها قیاس کنند، با توهمات زمان‌بیداری قیاس کرده‌اند. توهمات و رؤیاها کاملاً متفاوتند و این تفاوت به‌خصوص در آن‌جایی برجسته است که خود از مشابتهای فیلم و رؤیا به‌شمار می‌آید. ولی از یک نظر، بیننده‌ی فیلم با فرد متوهم شباهتی اساسی دارد و آن در بیداربودن او است. بیننده‌ی فیلم هر قدر هم در دنیای فیلم غرق شده باشد، قوای ذهنی خود را در کنترل دارد، توجه دائمی و انتقادی خود را حفظ کرده و بالاتر از همه می‌تواند میل خود را به‌گونه‌ای منطقی هدایت کند. از

از آن فیلم‌ساز بوده یا احساس وقوع امری از قبل توسط یک شخصیت را بنمایاند یا تنها حاکی از امید او باشد؛ حال وقتی صحنه‌های یادآوری شده یا پیش‌گویی شده، با ترتیب زمانی نادرست به‌نمایش درمی‌آیند، ممکن است نمادی از رخدادی باشند که در عالم واقع یا در واقعیت فیلم، رخ داده یا رخدادی که (به‌گونه‌ای کاذب) به ذهن القا شده است. با پذیرفتن این احتمال باید تصدیق کرد که آنچه روی پرده می‌بینیم ممکن است تنها تصورات یکی از شخصیت‌ها، بدون هرگونه ارجاع زمانی تلویحی، باشد. از این بدتر، آنچه روی پرده می‌بینیم ممکن است توسط کارگردان نه به‌عنوان محتوایی ذهنی یا عینی بلکه تنها به‌عنوان یک «رابطه‌ی دوطرفه‌ی عینی»^۱، یک تصویر فراخواننده، ابداع شده باشد تا به ما نشان دهد باید چگونه احساسی داشته باشیم.

پس وضعیت رخدادهای یک فیلم، به‌سهولت دوپهلوی می‌شود. بسیاری از رمان‌نویسان مدرن از این ابهام بهره‌برداری کرده‌اند: رب‌گری، حتی بدون در نظر گرفتن نگارش سناریوی سال گذشته در «مارین باد»^۲، نمونه‌ای مشهور است. این امر در یک رمان نوعی تصنع، نقص یا مضایقه از دادن اطلاعاتی است که به‌شکل طبیعی باید داده شوند ولی در یک فیلم، نتیجه خودبه‌خود سراسرترین استفاده از رسانه است. در واقع استفاده از آن در رمان را به تأثیرپذیری از فیلم منتسب می‌کنند (یا به‌شکلی دقیق‌تر و آن‌گونه که آندره بازن معتقد است، به ایده‌های رمان‌نویسان درباره‌ی فیلم). بنابراین گمان می‌کنم می‌توان وضعیت دوپهلوی رخدادهای به‌عنوان مشخصه‌ی رسانه‌ی سینما، ولی نه تنها مختص به آن، در نظر گرفت. چنین عدم قطعیتی ممکن است در کلیت یک فیلم موجود باشد. مثال بارز این عدم قطعیت فراگیر، فیلم «هشت و نیم فلین» است که در آن برخی از صحنه‌ها به‌یاد آورده می‌شوند، برخی در رؤیا دیده می‌شوند، برخی به‌تصور درمی‌آیند

مشاهده‌ی آن، همان زمان را صرف کرده ایم؛ ولی این پندار به‌راحتی با ضددلالت‌هایی نقش برآب می‌شود. وقتی د. و. گریفیث در اوایل کارش به‌دلیل استفاده از ناپیوستگی‌های مکانی - زمانی، مورد حمله قرار گرفت، منتقدان را به دیکنز ارجاع داد و البته حق با او بود. ما فیلم داستانی را به‌عنوان یک روایت می‌پذیریم. در یک رمان، زمان بر خلاف مکان، فیلمیک است: رویدادها را می‌توان با ترتیب مختلف، سرعت‌های مختلف، و درجات متفاوتی از دقت، با سهولتی یکسان، روایت کرد یا به‌صورت فیلم درآورد. ولی یک فیلم‌ساز برخلاف یک رمان‌نویس از زبانی بدون زمان استفاده می‌کند. او به‌جز توالی یا تقطیع‌های آنی، وسیله‌ای دیگر برای دلالت کردن بر روابط زمانی در اختیار ندارد. او ممکن است از عنوان‌بندی، دیزالوهای فریب‌دهنده، صدای یک راوی یا نشانه‌های تصویری تاریخ‌مند (مثل صفحه‌های تقویم) برای ساخت موقعیت زمانی استفاده کند. ولی به‌نظر می‌رسد برخی از کارگردانان، چنین تمهیداتی را خام‌دستانه و مبتذل دانسته و ترجیح می‌دهند به فراست مخاطبان اعتماد کرده یا خیلی راحت، این روابط (زمانی) را نامتعیین رها می‌کنند. (مثل بونوئل در ترستانا).

روابط مکانی رؤیاگون فیلم در ترکیب با سرشت روایی زمان فیلم، ابهامی را به‌وجود می‌آورد که ممکن است سودمند بوده یا صرفاً برانگیزاننده باشد. مخاطب اغلب نمی‌فهمد که آنچه می‌بیند بخشی از واقعیتی است که در فیلم رخ می‌دهد یا تنها چیزی است که در ذهن یک شخصیت می‌گذرد. این ابهام به‌خصوص وقتی با جهش‌های زمانی مواجه می‌شویم، شدت می‌گیرد، زیرا همان‌گونه که ایمانوئل کانت اشاره می‌کند زمان، شکلی از ذهنیت (سوژکتیویته) است. یک فلاش‌بک ممکن است بازنمایی خاطره‌ی یک شخصیت بوده یا تنها وسیله‌ای روایی باشد. پیش‌گویی نهفته در یک فلاش‌فوروارد، ممکن است

ملخ‌ها، مگس‌های زیبا، عنکبوت‌های خاکستری که تور خود را از شاخه‌ای به شاخه دیگر می‌تیندند. او تمامی رنگ‌های انعکاس‌یافته از قطرات شبنم روی میلیون‌ها چمن را می‌دید.»

فیلم‌ساز وقتی با چنین ابهاماتی مواجه می‌شود، یک روش، که به‌نظر خود او صحیح است، را برای گرفتن صحنه برمی‌گزیند. پس از این، تنها کار یک کارگردان، تلفیق نکاتی‌ها است. اگر سکانس تولیدشده، به اندازه‌ی کافی حاوی نشانه‌هایی از متن نباشد، نمی‌توان آن را خوانشی از متن در نظر گرفت. آنچه در ذهن کارگردان می‌گذرد مهم نیست چون آنچه در ذهن او می‌گذرد لزوماً آن چیزی نیست که او در فیلم می‌گنجاند. از این گذشته معمولاً چیزی در ذهن کارگردانان نیست. انعطاف‌پذیری تکنیک فیلم‌سازی، منشأ بسیاری از حقه‌بازی‌های بی‌معنی است و پیچیدگی‌های تولید، خطر رخداد تصادفی ناسازگاری‌ها و تناقضات در فیلم را به‌شدت افزایش می‌دهد.

زمان و مکان در گونه‌ای مشخص از حرکت، ادغام شده و انعطاف‌پذیری رؤیاگون خود را به آن منتقل می‌کنند. ولی گونه‌ای دیگر از حرکت را می‌توان در فیلم یافت که در کار خلق جنبه‌های رؤیاگون نبوده بلکه برای القای حس واقعیت به‌کار می‌آید. این موضوع، فوق‌العاده پیچیده بوده و تنها چیزی که در سطور آینده بدان خواهیم پرداخت ذکر نکاتی است که فکر می‌کنم تا کنون اشاره‌ای به آن‌ها نکرده‌ام.

در اولین فیلم‌های تولیدشده، هر نما با یک دوربین ثابت فیلم‌برداری می‌شد و بنابراین حرکت، در یک قاب ثابت و در پس‌زمینه‌ای ثابت، بازنمایی می‌شد. ولی در فیلم‌های متأخر با استفاده از سه نوع حرکت دوربین، یک نما را غنی‌تر کرده یا آشفته‌تر می‌کنند. یک دوربین ممکن است از جایی به جای دیگر منتقل شود یا به‌صورت افقی یا عمودی بچرخد

و برخی دیگر به واقعیت داستان فیلم تعلق دارند. صحنه‌های زیادی وجود دارند که وضعیت آن‌ها در لحظه‌ی وقوع‌شان نامشخص است و برخی دیگر تا پایان، نامشخص باقی می‌مانند. آیا در صحنه‌ی افتتاحیه، با نمایی نزدیک از یک اتومبیل گیرافتاده در ترافیک، فردی ناگهان دچار حمله صرع شده و با مرگ دست و پنجه نرم می‌کند یا این که حمله‌ی صرع در رؤیای فردی مصروع که تحت درمان است، اتفاق می‌افتد؟ یا این که کل صحنه خودتمثیلی است که با پایان خیالی‌اش، ابعاد معمای گیدو را به‌نمایش می‌گذارد؟ در نسخه‌ای از این فیلم که من دیده‌ام، هیچ پاسخی به این پرسش‌ها داده نمی‌شود. در **حادثه‌ی پل اول کریک**، موضوع از نوعی دیگر است. کل این فیلم از سلسله‌ای از رخدادها تشکیل شده که وضعیت آن‌ها تا انتهای فیلم حل نشده باقی می‌ماند. اگر فرار مرد به‌دار آویخته‌شده را واقعی در نظر بگیریم، تلاش‌های متعدد او برای رسیدن به آغوش مهربان همسرش را می‌توانیم به‌عنوان تمهید کارگردان برای هیجان بخشیدن به وصال آن دو در نظر آورده یا به‌عنوان نمادی از امیدوی که او را به فرار وامی‌دارد در نظر بگیریم. تنها هنگامی که او از آغوش محبوب می‌لغزد و او را بر بالای دار می‌بینیم، می‌فهمیم که کل سکانس چیزی جز پندار وهم‌آلود یک انسان در لحظه‌ی مرگ نبوده است. هم‌چنین در نماهای حشرات در نور خورشید، نمی‌دانیم آیا آنان از خوشحالی فراری در گریز از مرگ به رقص درآمده‌اند یا برحس کارگردان مبنی بر شیرینی زندگی دلالت دارند. با ارجاع به داستان اصلی بیرس^{۱۱}، احتمال سومی پدیدار می‌شود. این همان‌جایی است که فراری با هوشیاری و دقتی فراطبیعی به دور و بر خود می‌نگرد:

«او به جنگل و کناره‌ی نهر نگرست. تک تک درختان، برگ‌های آن‌ها و آوندهای هر برگ را می‌دید. تک تک حشرات را بر فراز آن‌ها تشخیص می‌داد.

نظاره می‌نشینیم که تا بی‌نهایت گسترده است. این امر تفاوتی مشخص میان بازیگری در سینما و تئاتر برمی‌سازد. در تئاتر، صحنه، فضایی بسته است. وقتی یک بازیگر صحنه را ترک می‌کند موجودیت معین خود در نزد مخاطبین را از دست می‌دهد. در آن‌سوی صحنه، هیچ چیز دیگری وجود ندارد. ولی در آن‌سوی مرزهای پرده‌ی سینما تمامی دنیای واقعی وجود دارد که اراده‌ای می‌تواند دوربین را در گستره‌ی بی‌کران آن به حرکت درآورد - اگرچه این اراده، اراده‌ی تماشاگر نیست.

تماشاگران فیلم در زمان و مکان فیلم زیست نمی‌کنند بلکه فقط ناظر آن‌ها هستند. از این رو حرکت فیلم را می‌توان تند یا آهسته کرد؛ کاری که انجام آن در تئاتر زنده غیرممکن است. زیرا در تئاتر، ریتم انسانی بدن‌های بازیگران، زمان رخدادها را تعیین می‌کند. تغییر سرعت کنش‌های یک فیلم، همواره تأثیری یکسان برجای نمی‌گذارد. باید به‌خاطر داشته باشیم که فیلم‌برداری نه فقط برای ضبط و نظاره‌گری حرکات بلکه برای مطالعه و آزمودن آن‌ها ابداع شد. مسلماً حرکات سریع را با کند کردن سرعت نمایش آن‌ها و حرکات آهسته را با بالا بردن سرعت نمایش‌شان، بهتر می‌توان مطالعه کرد. فیلم‌های مستند طبیعت را غالباً با سرعت‌هایی غیرطبیعی می‌سازند. مثلاً تندکردن رشد یک گیاه یا کندکردن پرواز پرندگان تا حد رسیدن به ریتم کنش‌های انسانی را در نظر بگیرد. در چنین زمینه‌های تحقیقاتی، حس غیرواقعی بودن به بیننده منتقل نمی‌شود. او منتظر است چیزی را کشف کند و احساس می‌کند آن‌چه می‌بیند دیدی است بهتر از آن‌چه می‌خواسته ببیند. ولی در زمینه‌های روایی، قضیه فرق می‌کند. یکی از اولین کشفیات سینما این بود که زیاد کردن سرعت، اثری کمیک دارد: به‌عنوان مثال فیلم دو حلقه‌ای باستر کیتون، **خانه‌ی شبح‌زده**^۱، با تغییر مداوم سرعت دوربین فیلم‌برداری

و بدین‌سان میدان دید آن دگرگون شود؛ نیز می‌توان فاصله‌ی کانونی لنزهای یک دوربین را تغییر داد تا ناحیه‌ی بزرگ‌تر یا کوچک‌تری را در حوزه‌ی دید خود داشته باشد. این نوع سوم از حرکت دوربین را غالباً با نمای تعقیبی^۲ یعنی نزدیک کردن یا دور کردن نقطه‌دید دوربین از صحنه، هم‌ارز می‌دانند. ولی تفاوت بین این دو را نمی‌توان کتمان کرد. با تغییر دادن فاصله‌ی کانونی لنزها می‌توان از یک نقطه‌ی ثابت، تصویرهایی متفاوت گرفت.

قابلیت ترکیب بی‌حدوحصر حرکت‌های دوربین، تک‌تک صحنه‌های یک فیلم را بدل به سماعی زیبا می‌کند که درعین حال هم انتزاعی و هم واقع‌گرایانه است و در هیچ رسانه‌ی دیگری نمی‌توان نظیری برای آن یافت. برخی از شما احتمالاً با وسیله‌ای به‌نام کالیدوسکوپ^۳ آشناید که اگر دهانه‌ی لوله‌اش را به طرف یک شی بگیری، با تکثیر بخش‌هایی از آن، تصویری را به‌نمایش می‌گذارد. این دستگاه تنها با آرایش متقارن بخش‌هایی اختیاری از میدان دید، زیبایی انتزاعی فوق‌العاده‌ای خلق می‌کند. این انتزاع به‌بهای قربانی کردن واقعیت آن‌چه دیده می‌شود به دست می‌آید و آن‌چه دیده می‌شود تنها به مجموعه‌ای از نقوش تبدیل می‌شود. زیبایی فرمی فیلم تماماً از نوعی دیگر است. عناصر دنیای واقعی وقتی در یک فیلم می‌آیند نه تنها واقعیت خود را از دست نداده بلکه بر واقعیت‌شان افزوده می‌شود. چشم بی‌وقفه در پی دیدن وجوهی تازه از هرآن‌چه دیدنی است، تلاش می‌کند. این تماشاگر است که غیرواقعی می‌شود و نه آن‌چه که می‌بیند.

قابلیت حرکت دوربین باعث می‌شود که تصویر فیلم، قابی متغیر داشته باشد. این موضوع با غفلت دوربین نسبت به مرزهای طبیعی، ترکیب شده و سبب می‌شود مرزهای پرده، در حکم قاب پنجره عمل کنند که ما از خلال آن بخشی از جهان را به

متوالی متفاوت بوده و ذهن مخاطب بتواند به طریقی موقعیت‌های متوالی شیء را با یکدیگر مرتبط سازد. این حرکت‌های استثناجی، نه محتمل هستند و نه محتمل به نظر می‌آیند. حتی زمانی که آن‌ها را می‌بینیم، میل نداریم آن‌ها را باور کنیم و آن‌ها را به وجه هنری فیلم منتسب می‌کنیم و نه به وجهی از فیلم که کارش ثبت واقعیت است.

هدف اصلی من از یادآوری این همه ویژگی‌های غریب تجربه‌ی فیلمی، پرسیدن این سؤال بوده است که آیا شما نیز آن‌ها را به غایت غریب می‌دانید؟ اولین و آخرین مواردی که بدان‌ها اشاره کردم، یعنی توهم اولیه‌ی ناشی از حرکت در فیلم و ادراک حرکتی تولید شده به وسیله‌ی تدوین، کم‌تر از بقیه عجیب و غریبند. این دو را می‌توان با تمایل ذهن به حل معضلات و تفسیر چیزهایی که با آن‌ها روبه‌رو می‌شود با ساده‌ترین الگویی که قادر است با آن تطبیق یابد، توضیح داد. ولی سایر مواردی که از آن‌ها سخن به میان آوردم از دید من فوق‌العاده عجیب و غریبند. مراد من کلیت ادراک واقعیت به واسطه‌ی فیلم است که ما در متن آن، به راحتی و بدون هیچ احساس رازآلودی، تجربه‌ای داستانی و به غایت پیچیده را می‌پذیریم که سرشت مکانی - زمانی‌اش به کل با سرشت زندگی روزمره متفاوت است. این امر چگونه رخ می‌دهد؟ به نظر می‌رسد ذهن قابلیتی درون‌بافته^{۱۱} دارد که به واسطه‌ی آن قادر است در جهان‌هایی بی‌شمار بزید. این قابلیت شبیه به همانی است که نوام چامسکی معتقد است از بدو تولد در ذهن آدمی وجود دارد و آن قابلیت یادگیری بی‌شمار زبان متفاوت است. چامسکی در عین حال معتقد است شرایط گرامری پایه‌ای وجود دارد که یک زبان برای این که یادگرفتنی شود باید آن‌ها را در خود داشته باشد. هم‌چنین ذهن برای این که تجربه‌ی پیوسته‌ای از جهان داشته باشد، تا حدی معین از کژتابی و ناپیوستگی را می‌پذیرد.

شده است و تنها چند ثانیه با سرعت طبیعی دارد. کاهش سرعت در فیلم‌های روایی، اثراتی متفاوت و مختلف دارد. این کار ممکن است موجب احساس خوشی، غیرواقعی‌بودن، برانگیختگی، وقار و جدیت، ملال یا چاره‌ناپذیری شود. با این که کاهش سرعت، اثرات بسیار متفاوتی داشته که توصیف مختصر آن‌ها اغلب ناممکن است، ولی کارگردانانی که به‌طور منظم از آن بهره‌مند می‌شوند، باید به اهمیت آن‌ها معترف باشند. در واقع از این روش در کلیشه‌های بسیاری استفاده می‌شود. یکی از این کلیشه‌ها خیال‌پردازی با استفاده از فلاش‌بک است، که در آن با آهسته کردن حرکات، بی‌وزنی و حس اثیری را القا می‌کنند (مثل نزول خور^{۱۲}). یکی دیگر از این کلیشه‌ها، استفاده از این بی‌وزنی به‌عنوان استعاره‌ای از سبک‌باری و شادمانی است که نمونه‌ی آن را در اکثر تبلیغات تجاری تلویزیونی می‌بینیم. کلیشه‌ی سوم، آهسته کردن تیراندازی و مرگ ناشی از آن است که بارزترین نمونه‌اش را در **بانسی و کلاید** می‌بینم که آن را می‌توان به‌عنوان عاملی برای برانگیختن چشم‌چرانی، ترفندی برای نشان دادن شوک حاصله یا نمادی کردن مرگ - سرعت غیرواقعی، کنش را به ساحتی دیگر از واقعیت می‌راند - در نظر گرفت.

سریع کردن و کاستن از سرعت نمایش را می‌توان هم‌چون گونه‌ای پیش-تدوین در نظر گرفت. گویی در سرعت عادی پروژکتور، فریم‌هایی به نماهای فیلم اضافه یا از آن کاسته می‌شود. در فیلم‌سازی اصل پایه‌ای هست مبنی بر این که در تدوین، می‌توان با برش‌های متقاطع از نماهایی که از یک شیء (ابژه) و در موقعیت‌های گوناگون گرفته شده‌اند، درکی از حرکت به‌وجود آورد. این درک بر توهم اولیه‌ی ناشی از پیوستگی فیلم، تکیه ندارد بلکه کافیت شیء (ابژه) در همه‌ی نماها یکسان به نظر رسیده، موقعیت شیء در نماهای

که در آن رخدادها از طریق تأویل‌هایی بازشناخته و حمایت می‌شوند که خود، نمودی باورپذیر از تفکر را برمی‌سازند. به‌نظر می‌رسد فیلم‌سازان و مخاطبان آن‌ها از مهارت فرد رویابین در برساختن واقعیت‌های بدیل، استفاده می‌کنند. البته این تنها یک حدس است و احتمالات دیگری نیز وجود دارد. برخی ممکن است بگویند موضوعاتی که ما درباره‌ی فیلم بیان کردیم، در زندگی واقعی نیز رخ می‌دهند. گاهی اوقات ما خود نمی‌دانیم رخدادی را به‌یاد می‌آوریم یا آن‌را تصور می‌کنیم، بیدار هستیم یا در رؤیا به‌سر می‌بریم؛ تجربه‌ی مکانی ما بسته به شرایط محیطی و دیگر شرایط تغییر می‌کند؛ وقتی بی‌حوصله هستیم زمان کند می‌شود، وقتی مجذوب چیزی هستیم تند شده و وقتی شوکه می‌شویم، متوقف می‌شود. در این بحث، حقیقتی وجود دارد ولی باید آن‌را بیش‌تر شکافت. این بحث فرض می‌کند که تجربه‌ی ما بر اساس معیاری برگرفته از مکان فیزیکی و زمان، سنجیده می‌شود. ولی زمان زیسته شده، آن‌گونه که ما در آن زیست می‌کنیم، هنجارمند و طبیعی است. تغییراتی که از آن سخن به میان آمد، به درگیر شدن ما با رخدادها مربوط است. ولی در فیلم، تغییرات در جایی رخ می‌دهند که تماشاگری که توجه و دقت او ثابت فرض می‌شود، تنها آن‌ها را می‌بیند. تغییرات و جابه‌جایی‌های مکان و زمان فیلم هیچ ربطی به طولانی‌تر به‌نظر رسیدن یک فیلم کسل‌کننده به نسبت یک فیلم هیجان‌آور ندارد. حقیقتی که در این بحث نهفته، چیزی بیش از این نیست که معرفت ما نسبت به امکان تغییر زمان و مکان زیسته‌شده، یکی از چیزهایی است که ما را قادر می‌سازد تا تغییرات مکان و زمان در فیلم را به‌مثابه ابزارای روایی بپذیریم.

بدون شک، توصیف درست قابل‌فهم بودن جهان‌های روایی فیلم، همان توصیف ساده‌ای است که بدان اشاره کردیم. مخاطبان فیلم، فیلم را

با این حال اگر پدیده‌های سینمایی را نه غریب که بی‌همتا قلمداد کنیم، ره به خطا برده‌ایم. گامبریچ در هنر و وهم نشان داده است که ادراک واقعیت در هنرهای تصویری می‌تواند به‌وسیله‌ی پاره‌ای از دلبخواه‌ترین قراردادهای، تعیین یابد. در این جا نیز به‌نظر می‌رسد، حدودی وجود دارد که استحاله‌ی سبک‌ها در ورای آن‌ها دیگر قانع‌کننده نیست. به‌نظر می‌رسد فیلم چیزی به جز برخی پیچیدگی‌های صوری و راست‌نمایی‌های گمراه‌کننده تصاویر فوتوگرافیک، به آن وضعیتی که در نقاشی تجربه می‌کنیم، نمی‌افزاید. با این همه، من هنوز براین باورم که طریقی که ذهن یک بیننده‌ی فیلم به‌واسطه آن می‌تواند خود را با درهم ریختن و واپاشیدن اصول منظم خود تطبیق دهد، به خیال و وهم پهلو می‌زند. گمان نمی‌کنم بتوان در تجربیاتی روان‌شناختی که نشان می‌دهند ثبات ادراکی چگونه، وقتی تصویر به‌واسطه‌ی لنزهای معکوس‌کننده یا مشابه آن دچار اعوجاج و درهم‌ریختگی می‌شود، حفظ می‌شود، چیزی یافت که با این موضوع قابل‌قیاس باشد. تجربیاتی از این دست نشان می‌دهند که آگاهی متعارف از جهان واقعی چگونه در شرایط دشوار بازیافته می‌شود ولی درباره‌ی این که چگونه یک فرد، جهانی را که هیچ‌وجهی از واقعیت روزمره را در خود ندارد، به‌صورت امری که به‌گونه‌ای متعارف ادراک می‌شود می‌پذیرد، چیزی نمی‌گویند. همان‌گونه که قبلاً اشاره کردم، نزدیک‌ترین قیاس با این موضوع را می‌توان در رؤیا یافت. من همواره با این امر غریب درگیر بوده‌ام که با این که خود من در بیداری از کشیدن یک نقاشی قانع‌کننده حتی با ساده‌ترین شکل‌ها ناتوان است، ذهن من در خواب نه تنها میدان‌های تصویری پیوسته و منسجم و سازمان یافته می‌سازد که کاملاً شبیه به زندگی عادیند بلکه آن‌ها را با صدای مناسب ترکیب می‌کند تا بدین‌سان دنیایی داستانی شکل گیرد

یادداشت‌ها:

1. Occurrence at Owl Creek Bridge
2. fantasist
3. Cinerama
4. parallax
5. stop-motion
6. pip
7. Duvivier
8. Casino Royale
9. objective correlative
10. L'aneé derniere à Marienbad
11. Bierce
12. tracking shot
13. kaleidoscope
14. The Haunted House
15. Pawnbroker
16. Inbuilt

به‌مثابه مجموعه‌ای از روایت‌ها در نظر می‌گیرند. فیلم‌ساز با یک فیلم‌نامه کار می‌کند - گاهی این فیلم‌نامه در ذهن اوست ولی معمولاً نگاشته شده است - که شامل توضیحاتی مفصل برای هر صحنه است و تعیین می‌کند که هر تصویر باید چگونه تفسیر شود. مخاطبان فیلم از این امر آگاهند. آن‌ها می‌دانند فیلم‌ساز منظوری دارد و آن‌ها اگر کمی صبور و دقیق باشند، اقبال خوبی برای کشف این منظور خواهند داشت. آن‌ها دیدن فیلم را با این آگاهی آغاز می‌کنند که فیلم چیزی است که ساخته شده است، آن‌ها برای دیده شدن توسط انسان‌ها ساخته‌اند و ساخته شده است تا تماشاگران از آن حسی دریافت کرده و لذت برند (با وجود این که خود را با عجله و بی‌دفاع در برابر موج آوانگاردیسم قرار داده‌اند). آن‌ها دست‌کم می‌توانند ناهویدهای یک فیلم را حدس بزنند.

در زندگی واقعی خیلی کم پیش می‌آید که با شنیدن نقل سراسر است یک رخداد، چیزی از آن دستگیرمان شود. در بیشتر موارد ما باید معرفت و آگاهی خود را از کنار هم گذاشتن فعالانه‌ی اشارات و جزئیاتی حاصل کنیم که بدون هیچ ترتیب مشخصی دریافت می‌شوند و آکنده از خطا، پیش‌داوری و جعل هستند. به‌نظر می‌رسد سرشت یک فیلم، همان سرشت منابع معمول اطلاعاتی ماست که به درون یک رسانه پرتاب می‌شود و تمامی اعوجاج‌ها، فشرده‌گی‌ها، بسط‌ها، نابه‌جایی‌ها، ابهامات، شکاف‌ها، سرنخ‌های کاذب و تأویل‌های ذهنی موجود در آن‌ها، به‌شکل خصوصیت‌های تصویر متحرک استحاله می‌یابد. قابلیت ما نه تنها در دنبال کردن فیلم‌ها بلکه توانایی ما در زیستن فرضی در جهان آن‌ها، تحقق وجهی بدیع و اختصاصی از قابلیت عمومی ما در زندگی در جهانی است که بیش از هر چیز بر پایه‌ی اراجیفی نابسند بر ساخته شده است.



پروشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی

این پرونده گشت‌وگذاری است به تفصیل در کارنامه‌ی پل اوستر در سینما تا بدین جا. اوستر حالا در مغرب‌زمین نویسنده‌ی مهم و محبوبی است که انتشار هر اثر تازه‌اش را اتفاقی می‌شمارند در دنیای ادبیات. این چند سال اخیر سال‌های آشنایی ما این طرفی‌ها با او بهتر بوده، نویسنده‌ای که محبوبیت‌اش در میان جماعت ادبیات دوست این حوالی هم کم‌تر از آن سو نیست. پرونده دربرگیرنده‌ی هر سه فیلمنامه‌ای است که او نوشته و ساخته شده (چهارمی این‌ها را هم الان خود اوستر ساخته که دارد مراحل پس از فیلمبرداری را می‌گذراند) به علاوه‌ی دو گفت‌وگو درباره‌ی دوتا از فیلمنامه‌ها و گزارش تولید و طرح اولیه‌ای که اوستر برای عجیب‌وغریب‌ترین فیلم این مجموعه نوشته (جان به لب، که بر پایه‌ی بداهه‌پردازی‌های بازیگران حول چند مایه‌ی پیش‌اندیشیده و تعداد بسیاری ایده‌های تدوین ساخته شده). سراسر کار تدارک این پرونده برای ما مترجمان‌اش لذت بود و خوش‌گذشت؛ شاید این صفحات کسانی دیگر را هم شریک و سهم آن لذت کند.