

پس باران به تخیل والای من بارید

یادداشتی بر نقش متن در آثار ترسناک و رابطه‌اش با تخیل

○ سید محمد طلوعی برازنده

است و با صلیب و سیر و آب مقدس نابود می‌شود. اگر در خیال‌هامان ترس‌ها فنا ناپذیرند و هر لحظه با تکانه‌ای کوچک دوباره به سراغ‌مان می‌آیند، در دنیای واقع فقط شمایل‌هایی هستند که هیولایی (با خصوصیات شرارت بارش) می‌تواند تقلیدش کند.

کنت دراکولا خون می‌نوشد و خون نوشیدن، او را تکثیر می‌کند، اما این موجودات شریر زاییده خیال ما، حامل ترس‌هایی هم هستند؛ ترس از مقدسات، ترس از نقره و... و جوه خیر که وجود آدمی را پالایش می‌کند، موجب نابودی آن‌هاست. اما چیزی که این موجودات را بی‌اثر می‌کند، نه عوامل طبیعی و آفتاب، بلکه تصویری است که از شمایل آن‌ها می‌سازیم.

این موجودات به محض تصویر شدن (مثلاً وقتی با کلمات مری شلی تصویر می‌شوند یا در تصاویر فورد کاپولا در فیلم دراکولای برام استوکر)، ترسی را که در ذهن ایجاد کرده‌اند، به ترسی عینی واگذار می‌کنند که در عین قابل مشاهده بودن، دیگر همان تأثیر عمیقی را که خیالات بی‌شکل می‌گذارند، ندارند.

موجودات ترسناک، وقتی تبدیل به تصویر می‌شوند، تنها نماینده ماهیت شر خودشان هستند؛ چرا که برای نزدیک شدن به واقعیت، شماییلی انسانی پیدا می‌کنند و دیگر ترس ماوراءالطبیعی‌شان را از دست می‌دهند. شاید دلیل شباهت شمایل‌های شر به انسان، محدودیت تخیل آدمی باشد، اما همین محدودیت، وقتی تصویر زهرگیری شده ترس‌هامان را می‌بینیم،

می‌داشتند. این مردان در اقوام و سرزمین‌های دیگر نیز حضور داشتند؛ از «جوکی»‌ها در هند و نیاپرستان تبتی تا آدم‌های بسیاری که در اروپای تحت سیطره دادگاه‌های انکیزاسیون، یا زنده سوزانده یا به جزایر دور دست تبعید شدند تا جهان واقع را با رویاهایشان آلوده نکنند^۱ و البته مهم‌ترین خیال‌پردازی‌های مکتوب انسانی، در ترس‌های علنی او ریشه دارد؛ ترس از عقوبت گناه بزرگ آدم. بزرگ‌ترین خیال - بازی‌های آدم را احتمالاً در تصویر جهنم یا هاویه، در «مکاشفات» یوحنا یا متأخرتر، در کتاب «جهنم» دانته الیگری، در تصویر زرتشتی از جهنم در «زند و پازند» می‌شود پیدا کرد.^۲

ترس‌های انسان، بخش عمده خیال‌های او را تشکیل می‌دهد، اما به واسطه رفتارهای آیینی در پیش - تاریخ و مذهب در تاریخ، ترس‌های انسانی در حرکتی مدام بین دنیای واقع و تخیل، تن به کتابت سپرده‌اند. شاید دلیل اصلی این مکتوب شدن، تقلیل ترس‌های نهاد، به تصاویری قابل تحلیل باشد. ترس‌های خیال - بازی‌ها ثبت می‌شوند تا دیگر نتوانند به جایگاه خودشان در خیال‌ها برگردند. آن‌ها تصاویری قابل تجسم هستند و چون به دنیای واقع راه پیدا کرده‌اند، دیگر موجب ترس در خیال‌های مان نمی‌شوند.

شمایل‌نگاری ترس‌های مان، آن‌ها را به موجوداتی قابل تصور بدل می‌کند. مثلاً با تقلیل Thantophobia (ترس از مرگ) و Hematophobia (ترس از خون)، کنت دراکولا خلق می‌شود که به سبب غریبه گردانی ترس‌های اولیه انسانی، موجودی فناپذیر

برونو بتلهایم در کتاب نمونه‌ای‌اش «افسون افسانه‌ها»، وقتی به بررسی خیال در برابر واقعیت می‌رسد، خیال‌پردازی‌های سندباد در داستان «سندباد بحری و سندباد باربر» را تضاد دیدگاه‌های من و نهاد، به زندگی‌ای یکسان ارزیابی می‌کند: «تخیل، توانایی دیدن چیزهایی ورای واقعیت روزمره است»^۳

نتیجه این که خیال‌پردازی، روان انسان تسخیر شده را به دوگانگی می‌کشد. در واقع او خیال را نه برابر نهاد واقعیت، بلکه جهانی به همان اندازه قانون مند و قابل استنتاج فرض می‌کند. به نظر بتلهایم اما این جهان دیگر، تنها وقتی در ذهن وجود دارد، قابل بررسی است و به محض مکتوب شدن، نابود می‌شود. به عبارتی، دنیای تخیل محدودیت کوچکی دارد و آن وقتی است که کتابت شود. شاید با این استدلال، بشود نتیجه گرفت که دنیای خیال دنیای غیر متنی است و متن موجب از بین رفتن ساز و کارهای این دنیا می‌شود. اما میزان تأثیر متون از نوشتار تا تصویر متحرک، در دنیای خیال متفاوت است. این یادداشت می‌کوشد فصل مشترک متون متفاوت را در تقلیل خیال‌های مان بررسی کند و بین شفافیت و وضوح ترس‌های مان، هنگامی که فقط در ذهنیت مان وجود دارد، رابطه‌ای را آشکار سازد.

ریاضت‌های یک جوکی

در نظام اجتماعی «اینکا»‌ها، مردانی نقش میانجی دنیای تخیل و واقعیت را برعهده داشتند که رویابین بودند و درهای جهانی دیگر را باز نگه



موجب آرامش است و البته سطوح متنی که ترس به خودش گرفته، کاملاً بر برداشت ما تأثیر می‌گذارد.

وقتی ترس‌ها در قالب کلمات قرار دارند، به سبب چرخه دال و مدلولی کلمات، تصویر ناواضحی ایجاد می‌کند. برآیند کلمات از شمایل موجودی ترسناک، شبیه‌ترین تصویر به خیال‌های ماست و ارتباطی مستقیم با تجربیات ترسناک ما دارد. درواقع کلمات غبار ناواضحی از ترس‌های نهاد را عرضه می‌کنند، اما همین ترس در سطح تصویر، دچار وضوح مخلی می‌شود که دیگر آن قدر غریبه نیست که در قالب کلمه بوده و در سطحی واضح‌تر، وقتی فیلمی از چیز ترسناک ساخته می‌شود، همه رازها و رمزهای موجود ترسناک از بین می‌رود و به راحتی قابلیت «این همانی» با آدم‌ها و شرایط پیرامونی را می‌یابد. در این صورت، هر چه قدر تصویر ترس به سمت وضوح میل می‌کند، از درجه ایجاد ترس در ذهن کاسته می‌شود:

-	کلمه	سطح اول +
وضوح	تصویر	سطح دوم ترس
+	تصویر متحرک	سطح سوم -

فردیت و تصویر ترس

«رسیدن به فردیت از راه ترس‌های انسانی، مسیری است که صعوبت آن موجب پدید آمدن

شروارها و موجودات شر شده.^۴

درواقع ترس‌های انسانی، امکانی است که فرد را هر چه بیشتر به خود (Self) نزدیک می‌کند؛ هرچند این نزدیکی موجب دهشت ازلی انسان بوده و «تراریختگی» تصویر خود درتصاویر و توصیفات، همیشه به سمت شر میل کرده است. جاذبه شناخت خود باعث تفحص آدمی است و او همواره برای کشف امیال خود کوشیده. تصویری که در پی این کاوش حاصل می‌شود، در اغلب موارد مخلوش و غیرواضح است و همین عدم وضوح، باعث شده که یونگ یکی شدن با خود را محال فرض کند. آن چه مهم‌تر از رسیدن به تصویر خود در این نوشتار قابل بررسی است زشتی، کراهت یا در بیشتر موارد ترسناک بودن تصویر خود است و این ترسیدن از خود، به مرزی می‌رسد که بورخس آینه‌ها را شنیع می‌داند.^۵ یعنی تصویر، خود به خود چیزی شنیع است و جست‌وجو در این تصویر، چیزی جز خسران به همراه ندارد.

بر این اساس و در مقابله با این تصویر است که هیولاها و شروارها پدید می‌آیند و بار شرارت انسانی را به دوش می‌کشند. در واقع هیولاها، هم جنس فردیت انسانند؛ آن‌ها تصویری از خود حمل می‌کنند که انسان در آینه ندیده یا در کشف آن ناموفق بوده.

داستان شنیدنی

«گوسان‌گوه» داستان گویان باستان ایرانی بودند که سنت نقلی از آن‌ها ریشه می‌گیرد. آن‌ها قصه گویانی بودند که از جایی به جایی دیگر

می‌رفتند و داستان‌های گذشته و آینده را بازگو می‌کردند. نقش آن‌ها در تحریک خیال شونندگان غیر قابل انکار است و شاید بشود آن را به غیر مکتوب بودن داستان هاشان منسوب کرد. گوسان‌گویان قصه‌هاشان را در هر بار نقل، صیقل می‌دادند و به تناسب واکنش شونندگان، جاهایی را جرح و اصلاح می‌کردند. گوسان‌گویی شاید راه حل دوباره تجربه داستان بی‌واسطه متن در دنیای امروز باشد و احتیاج دوباره به ریزش باران بر تخیل آدمی.

پی نوشت:

برزخ XVII، ۲۵ بیت

۱. افسون افسانه‌ها / برونوبتلهایم / اختر شریعت‌زاده / انتشارات هرمس و مرکز بین‌المللی گفت‌وگوی تمدن‌ها / چاپ اول ۱۳۸۱ / صفحه ۱۰۶
۲. به قول ژوزه ساراماگو، در رمان خیال پردازانه‌اش «بالتازار و بلیموندا»، اگر یوحنا در زمان دادگاه انکیزاسیون زندگی می‌کرد، به سبب نوشتن «مکاشفات» و آمیختن دنیاهایی فراتر از تخیل فردی عادل، حتماً به مرگ محکوم می‌شد.
۳. می‌شود تصورات جهنم را با بهشت مقایسه کرد که به شکلی مبهم، تنها وعده دهنده است؛ انگار به حافظه تاریخی انسان متکی است، به خاطره‌ای کنگ که در پس ذهن آدم‌ها وجود دارد.
۴. فرآیند فردیت در افسانه‌های پریان / مری لویزه فون فرنس / زهرا قاضی / شرکت سهامی انتشار ۱۳۸۳ / صفحه ۸۳
۵. آینده‌شنی‌اند: (mirrors are abominable)