

فولکلور و فیلم‌ها و برنامه‌های تلویزیونی عامه‌پسند:

برداشتی انتقادی^۱

مایکل جی. کاون

مترجم: احسان حنیف^۲

چکیده

اگرچه به‌طور کلی، هم صاحب‌نظران حوزه فولکلور و هم پژوهشگران حوزه فیلم، از مطالعه ارتباط میان فولکلور و فیلم‌ها و برنامه‌های تلویزیونی عامه‌پسند، غافل شده‌اند، در این حوزه، مقاله‌ها و پارادایم‌های محدودی تولید شده‌اند که اثر آنها را حتی در دیگر شاخه‌های مطالعاتی نیز می‌توان مشاهده کرد. مطالعه حاضر، بررسی انتقادی ادبیات دانشگاهی موجود حول ارتباط میان پژوهش‌های معاصر حوزه فولکلور و فیلم‌ها و برنامه‌های تلویزیونی عامه‌پسند است.

پل اسمیت^۳ در یکی از تازه‌ترین مقالات خود با عنوان «افسانه‌های معاصر»^۴، سخنانش را با انتقاد از کمبود ظاهری پژوهش‌های فولکلوری متمرکز بر فیلم‌های عامه‌پسند آغاز می‌کند. او «کنایه‌ای ظریف در این حقیقت» می‌بیند «که اگرچه فیلم‌هایی مثل «مرد شکلاتی»^۵ تأکیدی بر نقش متخصص فولکلور به‌عنوان جمع‌کننده افسانه‌های

۱. بخش‌هایی از مقاله اصلی به دلیل آن که خارج از موضوع بودند حذف شدند برای مطالعه اصل مقاله رجوع کنید به:

Mikel J. Koven, "Lecturer, Department of Theatre, Film and Television", *Journal of American Folklore*, 116(460): pp: 176-195.

۲. مترجم و کارشناسی ارشد معماری، رایانامه: ehsanhanif@gmail.com

3. Paul Smith

4. contemporary legend

5. Candyman

معاصر هستند، خود همین متخصصان، به نقش صنعت سینما و تلویزیون به عنوان مصرف‌کننده و توزیع‌کننده افسانه‌های معاصر، توجه اندکی داشته‌اند» (۱۹۹۹: ۱۳۸). اسمیت در ادامه، فهرستی کوتاه از اندک کارشناسان فولکلوری ارائه می‌دهد که نوشته‌هایی در حوزه سینمای عامه‌پسند و افسانه‌های معاصر داشته‌اند. البته باید اذعان داشت که کار اسمیت به دلیل تمرکز صرف بر افسانه‌های معاصر، چندان جامع نیست اما به هر حال، حقایقی را آشکار می‌کند که راه را برای اکتشافات بیشتر متخصصان دانشگاهی و کارشناسان فولکلور در حوزه سینما و تلویزیون عامه‌پسند باز می‌کند. در واقع، نگارنده نیز متأثر از همین مقاله، دریافته که اکنون زمان بررسی ادبیات دانشگاهی حوزه فولکلور و سینمای عامه‌پسند فرارسیده است.

مطالعه سینمای عامه‌پسند از چند نظر برای کارشناسان حوزه فولکلور اهمیت داشته و آنان تلاش کرده‌اند تا در این زمینه، کارهایی را صورت دهند و حتی در سطحی توانسته‌اند فرآیند همگن‌شدن نمودهای فرهنگی به واسطه رسانه‌های جمعی را مشاهده و ردیابی کنند. بخشی دیگر از این پژوهش‌ها نیز به کشف موتیف‌ها و گونه‌های روایی سنتی نمودیافته در سینما و تلویزیون عامه‌پسند پرداخته‌اند. همچنین دیگرانی نیز بوده‌اند که در حوزه فولکلور، محدوده‌های بیشتری را در ارتباط با متون فرهنگ‌عامه مورد کنکاش قرار داده‌اند، محدوده‌هایی مانند چگونگی بازتاب باورهای سنتی عامه، فرهنگ طرفداری، آیین‌های مرتبط با فرهنگ مصرفی عامه، روایت‌های مرتبط با فناوری و وجود نسخه‌های متکثری از متون به نظر بلا تغییر در حوزه فرهنگ‌عامه. پیش از اسمیت نیز بروس جکسون^۱ در سال ۱۹۸۹ با انتشار مقاله‌ای با عنوان «یادداشتی در باب فیلم»^۲ در «نشریه فولکلور امریکایی»^۳ نسبت به نبود پژوهشی سامان‌مند در حوزه فولکلور و سینما اعتراض خود را نشان داده بود. از همان هنگام، مطالب بسیاری حول این موضوع منتشر شدند و حال زمان آن رسیده که با بررسی این نوشته‌ها محدوده‌های جدیدتری را در حوزه پژوهش‌های فیلم و فولکلور کشف کنیم.

-
1. Bruce Jackson
 2. A Film Note
 3. Journal of American Folklore

متل‌ها^۱ و فیلم‌ها

استیت تامسون^۲ سینما را کانال پختی فوق‌العاده و نوعی رویداد قصه‌گویی می‌داند. شاید بتوان سینما و بویژه پویانمایی‌های کارتون‌ی را موفق‌ترین شکل رسانه‌ای ارائه متل‌ها دانست. در این حوزه، به‌راحتی می‌توان موجودات تخیلی فولک را ساخت و به آنان حیات بخشید. بی‌تردید تا حال حاضر (۱۹۴۶) بهترین نوع از این حیات‌بخشی‌ها را باید پویانمایی «سفیدبرفی و هفت کوتوله»^۳ (۱۹۳۷) دانست که محصول والت دیزنی^۴ بوده است. به شکلی غیرمنتظره، بسیاری از بزرگسالانی که مدت‌ها پیش علاقه خود به متل‌ها را از دست داده بودند، جذب این محصول قدیمی و تخیلی فولک شدند. ([۱۹۴۶]: ۱۹۷۷: ۴۶۱) از نظر تامسون، پخش داستان از طریق سینما، بینندگان را تشویق به اکتشاف مجدد آن خواهد کرد. او مجذوب این حقیقت شده است که از این طریق می‌توان متنی منفرد را همزمان، در دسترس شمار بسیاری از مخاطبان قرار داد (همان: ۱۲۴). در قلب رویکرد تامسون در قبال فیلم‌های مبتنی بر متل، این شناخت ضمنی وجود دارد که متن تولیدی دیزنی تنها می‌تواند یکی از انواع مختلف آن متن به‌خصوص باشد. صرف‌نظر از دریافت ضمنی تامسون، نظریه‌پردازان متأخر، چه در حوزه فولکلور و چه در حوزه‌های دیگر، سینما و بویژه متون تولیدی دیزنی را تلاشی در راه رسیدن به قطعیت و از آن طریق تجسم‌بخشی به یک روایت به‌خصوص می‌بینند. براساس یافته‌های پگی روسو^۵ از این طریق روایت‌های سنتی را «می‌توان ... با نسخه‌های بصری دروغینی از خودشان، جایگزین ساخت» (۱۹۹۲: ۱۹). روسو به هجمله‌ای علیه دیزنی اشاره می‌کند که دست‌کم از سال ۱۹۶۵ ادامه داشته است، یعنی زمانی که فرانکس کلارک سایر^۶ در نامه‌ای به لس‌آنجلس تایمز، دیزنی را «به خاطر دون بودن سنت ادبیات

1. Märchen
2. Stith Thompson
3. Snow White and The Seven Dwarfs
4. Walt Disney
5. Peggy Russo
6. Frances Clark Sayer

۱۵۶ ❖ فصلنامه فرهنگ مردم ایران

کودکانش» مورد انتقاد قرار می‌دهد. سایر او را به چند مورد متهم می‌کند: ۱) احترام نگذاشتن به «تمامیت مخلوقات اصلی»، ۲) سوءاستفاده و عوامانه‌سازی متن برای رسیدن به اهداف خود؛ ۳) ارزش قایل نشدن برای «حقایق مردم‌شناسانه یا روان‌شناسانه فولکلور»؛ ۴) «ارائه نسخه‌های فیلمی ناقص و معیوبی که در واقع، پاره‌هایی از فرم اصیل محسوب می‌شوند»؛ و ۵) «تصویرسازی کتاب‌ها با تصاویری جلف و زنده که در آنها، همه شاهزاده‌ها به کاریکاتوری از کری گرنت^۱ می‌مانند؛ همه شاهزاده‌ها به سمبولی جنسی تبدیل شده‌اند». (همان: ۲۱)

این برداشت‌های «بلا تغییر» شرکت دیزنی در قالب فرم‌های کتابی (و به نظر سایر، کیفیت پایین این فرم) نشانی است آشکار از ادعای ضمنی دیزنی مبنی بر تصاحب روایت‌های فولکلوری از طریق خلق متن‌های به لحاظ هژمونیک «قطعی». بر این اساس فیلم‌ها، روایت‌های سنتی را به متون منفرد «قطعی» تبدیل می‌کنند که جایگزین گونه‌های شفاهی سیال‌تر می‌شوند. لیندا دگ^۲ اشاره می‌کند:

رسانه، دهکده‌ای جهانی را (اگر بخواهیم تعبیر مناسب مارشال مک‌لوهان^۳ را به کار ببریم) خلق کرده که در آن، اطلاعات یکدست همگن‌کننده و داستان‌هایی که هم‌راستا با بازار تولید انبوه اصلاح شده‌اند، گونه‌ای نو از اجتماع را شکل داده‌اند. این گونه جدید از اجتماع را در ارتباط با جامعه‌ای که براساس گروه‌های جمعیتی مختلفی چون اشتغال، قومیت، سن، جنسیت و مذهب دسته‌بندی شده، می‌توان اجتماعات ناقل فولکلور یا فولک دانست. جامعه‌ای که در آن، جریان یکنواخت اطلاعات هویتی به شکلی سامانمند، شهروندان را فرهنگ‌پذیر و به مصرف‌کنندگان کالاهای فرهنگی هویتی تبدیل می‌کند. این کار با خلق نظام اجتماعی مساوات‌طلبانه‌ای صورت می‌گیرد که قدم را از مرزبندی‌های ملی فراتر می‌گذارد. (۱۹۹۴: ۲۳)

به نظر دگ، پژوهشگران حوزه فولکلور اغلب احساس می‌کنند که فرهنگ پاپ، بویژه از طریق رسانه‌هایی چون فیلم و تلویزیون، تلاش دارد فرهنگ‌های ناهمگون را

1. Cary Grant
2. Linda Degh
3. Marshall McLuhan

فولکلور و فیلم‌ها و برنامه‌های تلویزیونی عامه‌پسند: برداشتی انتقادی ❖ ۱۵۷

در قالب نظامی یکپارچه و منفرد از مصرف‌گرایان، همگن سازد. آنان احساس می‌کنند که فرهنگ‌های محلی و گونه‌های منطقه‌ای، به‌واسطه این نیروی فرهنگی وحشتناک در خطر انقیاد قرار گرفته‌اند.^۱

به شکلی مشابه، جerald توماس^۲ نیز به نقش برنامه‌های نمایشی تلویزیون در سنت قصه‌گویی فرانکو - نیوفاندلند^۳ اشاره می‌کند. او دریافته است که واژه «کوتس»^۴ هم در برنامه‌های نمایشی تلویزیون و هم در داستان‌های شفاهی سنتی فولکلوریک به کار می‌رود (۱۹۸۰: ۳۴۳). از نظر توماس «میان زندگی حقیقی ساکنان فرانسوی‌زبان نیوفاندلند (و همچنین دیگران) و پیرنگ برنامه‌های نمایشی تلویزیون، آن‌قدر شباهت وجود دارد که بتوان درجه بالایی از همخوانی شخصیتی را به آنها نسبت داد. آنچه وی بر آن تأکید می‌کند، شباهت میان این دو رسانه، همسو با ساختارهای روایی سنتی است: در این مورد به‌خصوص می‌توان به «قانون دو در یک صحنه»^۵ الکس الریک^۶ در فیلم‌پردازی و ساختار روایی نمایش‌های تلویزیونی اشاره کرد (همان: ۳۴۷). با این حال، توماس عقیده دارد که نمایش‌های تلویزیونی نیز بر اجراهای داستانی جمعی اثرگذار بوده‌اند: پیش از نفوذ گسترده تلویزیون، اجرای قصه‌گوها با حرکات دست و صورت بیشتری همراه بوده است و براساس فرضیه توماس، سبک ایستا و کم‌تحرک‌تر اجراهای قصه‌گویی کنونی، بیشتر تحت تأثیر نمایش‌های تلویزیونی و سبک ایستای اجرای آنها قرار گرفته است. (همان: ۳۴۸)

توماس به نکته مهمی اشاره می‌کند اما بنیان مقاله او بر از دست‌رفتن سبک‌های اجرایی سنتی و تأکید بر تأثیر تکاملی رسانه‌های جمعی به‌عنوان عامل این فقدان قرار دارد. الیزابت تاگر نیز به همین ترتیب، به نسخه‌های تولید انبوه شده این روایت‌ها

۱. باید اشاره داشت که با این حال محققان فولکلور و فرهنگی دیگری ادعایی خلاف این ایده مطرح کرده‌اند که رسانه جمعی موجب همگن‌شدن فرهنگ می‌شود. (نروائز و لبا، ۱۳۸۴).

2. Gerald Thomas
3. Franco- Newfoundland
4. contes
5. Law of Two to a Scene
6. Alex Olrik

به‌عنوان جایگزینی برای گونه‌های شفاهی موجود در چرخه کلامی اشاره می‌کند. دیدگاه یاد شده، در این نکته با دیدگاه سایر تلاقی پیدا می‌کند که نسخه‌های دیزنی، متل‌های سنتی خود را جایگزین متن‌های سینه‌به‌سینه شفاهی اصلی کرده‌اند و از این طریق سعی داشته‌اند موقعیت کانونی خود را به اثبات برسانند. پژوهش تاکر نشان می‌دهد که کودکان امروز به متن‌های روایی ویدیوها اجازه داده‌اند تا سبک‌های اجرای قصه‌گویی خودشان را بر دیگران چیره سازند. «همه [کودکانی که او در مطالعه‌اش از آنان کمک گرفت] به‌عنوان نقطه شروع روایت‌هایشان از نسخه‌های ویدیویی استفاده کردند» (۱۹۹۲: ۲۵). به‌این ترتیب، تاکر بر اهمیت روایت‌های ویدیویی در بسط اندوخته‌های قصه‌گویی کودکان تأکید دارد. او به روایتی از داستان «سیندرلا»^۱ اشاره می‌کند که دختری چهارساله به نام امیلی برایش تعریف کرده است. او در این روایت، یک داستان رمانتیک متل‌گونه را با یک داستان خون‌آشامی ترکیب می‌کند.

در ذهن او، میان ساختار پیرنگ سیندرلا و پیرنگ یک فیلم معمول خون‌آشامی (به نظر در اینجا دیگر مدل روایتی همین باشد) هیچ تضادی دیده نمی‌شود. او خیلی ساده، هر آنچه را دوست داشته از این دو منبع برداشته و در داستان خود، با یکدیگر ترکیب کرده است؛ درحالی‌که دست‌کم یک بچه در جمع مخاطبان می‌خواست مطمئن شود نام «سیندرلا» به‌درستی ذکر شده، امیلی قصد خود را می‌دانست و به مهارت‌هایش به‌عنوان قصه‌گو اعتماد کامل داشت (همان: ۲۸).

مقاله تاکر این مشاهده سیلویا گریدر^۲ را بسط می‌دهد که بچه‌ها روایت پیرنگ‌های داستانی را براساس نمایش‌ها و فیلم‌های تلویزیونی محبوبشان تکرار می‌کنند، اما این تکرارها، با قصه‌گویی‌هایی بسیار پیچیده و اصیل همراه می‌شوند. گریدر این روایت‌ها را «روایت شکل‌های رسانه‌ای»^۳ می‌نامد و به‌عنوان ماهیت‌هایی تعریفشان می‌کند که «رسانه و سنت شفاهی را به همزیستی [می‌رساند]: رسانه، محتوا، سنت شفاهی، موقعیت‌ها و چارچوب‌های مختلف اجرای این روایت‌های معاصر و ترکیبی را در

-
1. Cinderella
 2. Sylvia Grider
 3. media narraforms

فولکلور و فیلم‌ها و برنامه‌های تلویزیونی عامه‌پسند: برداشتی انتقادی ❖ ۱۵۹

اختیار می‌گذارند» (۱۹۸۱: ۱۲۶). به همین ترتیب، کی استون^۱ نیز اشاره کرده است که نسخه‌های فیلمی دیزنی از متل‌های سنتی، با ابقای عناصر تخیلی این داستان‌ها، به تخیل کودک اجازه بسط یافتن می‌دهند. (۱۹۸۱: ۲۳۷-۲۳۶).

تا کر نیز همچون گریدر و استون دریافت است «همزمان که باید حواسمان به نحوه استفاده کودکانمان از دستگاه‌های ضبط و پخش ویدیویی باشد، نباید چندان نگران از بین رفتن خلاقیت آنان به واسطه تکرار نمایش این داستان‌ها در نوارهای ویدیویی باشیم. در حال حاضر، به نظر می‌رسد ارتباط مولدی میان صفحه تلویزیون و قدیمی‌ترین ابزار قصه‌گویی، یعنی دهان، برقرار است» (۱۹۹۲: ۳۱). به گفته تاکر، اگرچه حال، هر دو روایت رسانه‌ای و شفاهی می‌توانند به بقای خود ادامه دهند، همزیستی آنها موقت است. نکته تلویحی در مقاله او این ایده است که هر دو این روایت‌ها نمی‌توانند از این جریان جان سالم به در برند و به احتمال، نوع شفاهی آن از بین می‌رود تا نوع رسانه‌ای بتواند به حیات خود ادامه دهد.

مطالعاتی چون مطالعات تاکر، توماس و روسو به این بحث می‌پردازند که آیا متون مورد استفاده در رسانه‌های جمعی را به طور عمده، به دلیل ابزار انتقالی‌شان، می‌توان فولکلور دانست یا خیر. اما برخلاف آنان الیزابت برد^۲، ابزارهای انتقالی را مسئله اصلی نمی‌داند:

باید فراموش کنیم که آیا فرهنگ عامه، فولکلور را «انتقال می‌دهد» یا خیر. در عوض باید از خود پرسیم؛ آیا دلیل موفقیت برخی اشکال، به خصوص فرهنگ عامه این است که از خود عملکردی همچون فولکلور نشان داده‌اند؟ ممکن است حتی روایت‌های فولک را تا اندازه‌ای با چیزی هرچند نه کاملاً نو، جایگزین کرده باشند؛ بنابراین، فرهنگ عامه‌پسند به دلیل طنینی که به همراه دارد، محبوب است، به دلیل تمایلش به مجموعه موجود داستانی مخاطبان. (برد، ۱۹۹۶)

فرهنگ عامه در چنین مسیر توسعه‌ای می‌تواند رفتاری در قالب اشکال فولکلور سنتی از خود نشان دهد؛ مسیری که بنیان بسیاری از مطالعات کنونی را شکل داده

1. Kay Stone

2. Elizabeth Bird

۱۶۰ ❖ فصلنامه فرهنگ مردم ایران

است. برای مثال، کاون به این مسئله می‌پردازد که چگونه فیلم‌هایی چون «باشگاه جوی لاک»^۱ (۱۹۹۳) و «چطور یک لحاف امریکایی را می‌سازند»^۲ (۱۹۹۵) ساختارها، متون روایی و الگوهای گفتاری زنان را بازتولید می‌کنند (کاون، ۱۹۹۹ الف) یا چطور فیلم «فهرست شیندلر»^۳ (۱۹۹۳) می‌تواند به آیین قصه‌گویی در مراسم عید پسخ^۴ یهودی تشبیه شود؛ مراسمی که در آن یهودیان به بیان قصه‌هایی پیرامون جریان خروج قوم بنی‌اسرائیل از مصر می‌پردازند. (کادون، ۱۹۹۸)

ورای سینمای مستند: محدوده‌های دور از نظر مانده؟

بروس جکسون اظهار داشته است که روی هم‌رفته، پژوهشگران حوزه فولکلور، از به آزمون کشیدن فیلم و تلویزیون به‌عنوان یک حوزه مطالعه‌ای غافل شده‌اند، تاحدی که «کتاب راهنمای فولکلور امریکایی»^۵ از دورسون^۶ نیز «فیلم‌ها را کلاً انکار می‌کند» (۱۹۸۹: ۳۸۸). انکار فیلم‌های داستانی بلند به‌عنوان یکی از محدوده‌های مطالعه‌ای فولکلور در موضوعات این کتاب سه‌بخشی کاملاً مشهود است: از این سه بخش، دو بخش، روش‌شناسانه (شرمن، ۱۹۸۳: ۴۴۶-۴۴۲؛ بلشتین، ۱۹۸۳: ۴۰۱-۳۹۷) و یک بخش، ارائه‌ای (کری، ۱۹۸۳: ۵۱۲-۵۰۷) است در باب فیلم‌های مستند با رویکرد فرهنگ‌شناسی و روش‌های جمع‌آوری اطلاعات میدانی به کمک فیلم. در ادامه، به‌طور مشروح خواهم گفت که چرا مسئله فیلم مستند از حوزه بحث این مقاله خارج است، اما اجازه دهید تا در این مقطع، به شکلی ابتدایی‌تر، مسئله برتری ظاهری فیلم مستند را به‌عنوان یک حوزه مطالعه‌ای، برای پژوهشگران حوزه فولکلور باز کنم.

بررسی دقیق‌تر فیلم‌های با رویکرد فرهنگ‌شناسی را باید خارج از محدوده این مطالعه دانست، اما شارون شرمن^۷ تقریباً به شکلی انحصاری، بر نمودی به‌خصوص از

1. The Joy Luck Club
2. How to Make an American Quilt
3. Schindler's List

۴. Passover: عید الفصح، عید آزادی قوم یهود از برده‌داری فرعون‌های مصر است.

5. Hand-book of American Folklor
6. Dorson
7. Sharon Sherman

فولکلور و فیلم‌ها و برنامه‌های تلویزیونی عامه‌پسند: برداشتی انتقادی ❖ ۱۶۱

این فیلم‌ها تمرکز دارد؛ خود او این فیلم‌ها را «فولکلوریک» می‌نامد و این‌گونه تعریفشان می‌کند: «هر فیلمی که محتوایی فولکلوریک داشته باشد می‌تواند برای ما مفید باشد، اما فیلم‌هایی که فولکلوریک می‌خوانیمشان ... فیلم‌هایی هستند که عمدتاً به عناوین مطالعات پژوهشگران حوزه فولکلور پرداخته‌اند و نیتشان رسیدن به قواعد آموزش و پژوهش در حوزه فولکلور است» (۱۹۸۱: ۱۶). ممکن است به طور بالقوه، هر فیلمی را فولکلوریک بدانیم، اما فیلم‌های فولکلوریک حقیقی، توسط پژوهشگران آموزش دیده فولکلور یا با مشاوره دقیق و نزدیک با آنان ساخته شده‌اند (۱۹۹۶: ۲۶۵). نکته مهم در اینجا، این است که به یاد داشته باشیم شرم‌ن به شکلی انحصاری، فیلم مستند و نه فیلم‌های داستانی عامه‌پسند را مورد مطالعه قرار داده است:

بسیاری از پژوهشگران حوزه فولکلور که از فیلم استفاده می‌کنند، به مدل‌ها یا قضایایی وابسته مانده‌اند که پژوهشگران پیشین این حوزه دنبال می‌کرده‌اند؛ بنابراین، در فیلم‌های فولکلوری، محیط روستایی اغلب نسبت به محیط شهری در اولویت است و فرضیات گذشته نیز اهمیت بیشتری نسبت به فرضیات معاصر دارند. (همان: ۲۶۴)

نکته ضمنی کار شرم‌ن، برتری فیلم مستند به‌عنوان تنها گفتمان موجود برای پژوهشگران حوزه فولکلور است.

شرمن بر وجود هرچند گذرای جزئیات فولکلوری و فرهنگی در فیلم‌های غیرفولکلوری (درواقع غیرمستند) تأکید داشت. (همان: ۲۶۵)

این استفاده پاپ از فولکلور در فیلم‌های بلند تجاری، آن‌هم به‌مثابه خط پیرنگ اصلی یا رشته یکپارچه‌کننده داستان را باید چرخشی منحصر به فرد در حوزه مطالعات فیلم و فولکلور دانست. برای مثال، در فیلم «افعی و رنگین کمان»^۱ (۱۹۸۸) با ارجاعاتی به اعمال وودویی^۲ روبه‌رو می‌شویم. بنیان فیلم «زمانی که غریبه‌ای زنگ زد»^۳ (۱۹۷۹) بر افسانه‌ای شهری قرار دارد که براساس آن یک پرستار بچه، با تلفنی ناشناس ترسانده می‌شود. فیلم «سوسن»^۴ (۱۹۹۰) نیز از روایت‌های خانوادگی و قومی برای ساختار

1. The Serpent and the Rainbow

2. voodoo

3. When a Stranger Calls

4. Avalon

بخشیدن به روایت بزرگ‌تر فروپاشی واحد همسایگی خانوادگی قومی در امریکای دهه‌های ۱۹۴۰ تا ۱۹۶۰ استفاده می‌کند و این کار را با اشاره به یک خانواده به‌عنوان نمونه به انجام می‌رساند. فیلم «زمانی که هری سالی را ملاقات کرد»^۱ (۱۹۸۹) نیز به روایت‌های دوران نامزدی زوج‌های مختلف وابسته است. (همان: ۲۶۵)

شاید بتوان گفت که کارل هایدر^۲ به بهترین شکل، تفاوت اصلی میان فیلم فرهنگ‌شناسانه و فیلم داستانی را این‌گونه مطرح کرده است:

به‌نوعی می‌توان گفت که همه فیلم‌ها «فرهنگ‌شناسانه» هستند: آنها درباره مردم‌اند... فیلم‌های بسیاری وجود دارند که هدفشان شناخت فرهنگی نیست اما فرهنگ‌شناسان علاقه بسیاری به آنها دارند. برای مثال، شخصاً فیلم «آخرین نمایش عکس»^۳ (۱۹۷۱) را که درباره اتفاقات کلاس دبیرستانی در تگزاس در سال ۱۹۵۲ است، بیانیه‌ای برای به تصویر کشاندن فرهنگ دبیرستان خودم در همان دوره، در لائورنس تگزاس می‌بینم. به همین ترتیب، «هرچه سخت‌تر بیایند...»^۴ (۱۹۷۳) (درباره جامائیکا)، «صحنه‌هایی از یک ازدواج»^۵ (۱۹۷۳) (درباره ازدواج در طبقه متوسط سوئدی) یا «داستان توکیو» (۱۹۵۳)، همگی به حقایقی مهم پیرامون شرایط فرهنگی اشاره دارند. این فیلم‌ها به‌عنوان بیانیه‌هایی (در حقیقت، بیانیه‌هایی اصیل) درباره فرهنگ، اهمیت بسیار دارند و به راحتی در پژوهش‌های مرتبط با شناخت فرهنگ می‌توان از آنها به‌عنوان داده‌ها یا مستندات خام استفاده کرد. حتی وسوسه می‌شوم که آنها را فراتر از «داده‌های خام» بدانم و بیشتر «فرهنگ‌شناسی خام‌دستانه» محسوبشان کنم. (۱۹۷۶: ۵)

از نظر هایدر نیز همچون شرمین، فیلم بلند داستانی را می‌توان «فرهنگ‌شناسی خام‌دستانه» دانست؛ درواقع، این فیلم‌ها نه فرهنگ‌شناسانه (مستند) هستند و نه فرهنگ‌شناسان آنها را ساخته‌اند؛ مخاطبان‌شان هم فرهنگ‌شناسان نیستند، اما مطالب

-
1. When Harry Met Sally
 2. Karl Heider
 3. The Last Picture Show
 4. The Hader They Come
 5. Scenes from a Marriage

فیلمی‌شان می‌تواند باعث جلب توجه مخاطبان فرهنگ‌شناس شود، زیرا فیلم داستانی اغلب بینشی از درون متن جامعه^۱، ارائه می‌دهد که به طور معمول، با متن پدیداری‌اش تکمیل می‌شود. با این حال، هر دو این برداشتها به نوعی محدودکننده‌اند زیرا سینمای عامه‌پسند را مماسی بر طرح‌های فولکلور/ فرهنگ‌شناسانه بزرگ‌تر می‌بیند. اگر بخواهیم بار دیگر به جکسون ارجاع دهیم، چنین فرضیاتی نه عادلانه به نظر می‌رسند و نه درست (۱۹۸۹: ۳۸۸)، زیرا همان‌گونه که دیدیم، پژوهشگران در همین حوزه فولکلور با پژوهش در حوزه سینمای عامه‌پسند به نتایج مهمی رسیده‌اند. حال بگذارید به پژوهشگرانی بپردازیم که در چارچوب مطالعات فولکلور به پژوهش‌ها در حوزه سینمای عامه‌پسند پرداخته‌اند تا به این ترتیب، برخی از محدوده‌های به‌درستی کشف‌نشده را برایمان به نمایش بگذارند.

تشخیص موتیف‌ها (اسطوره، متل و افسانه)

بر اساس یافته‌های جکسون، یکی از محدوده‌های فیلم عامه‌پسند که مورد توجه پژوهشگران حوزه فولکلور قرار گرفته، محدوده حضور فولکلور در فیلم است. به طور معمول، در هر فیلم، مسئله‌ای فولکلوری وجود دارد، درست همان‌طور که در آثار فاکز یا شکسپیر چنین چیزی دیده می‌شود چیزهایی که باید از یک زمینه گرفته شده باشند چون در غیر این صورت، کار فاقد آن برهه فولکلوری خواهد بود. «نشریه فولکلور امریکایی» به طور منظم فیلم‌هایی را که موضوعشان رویدادها، فرآیندها یا اجراهای فولکلوری است، بررسی می‌کند، اما تاکنون هیچ یک از فیلم‌های مورد بررسی این نشریه، فیلم‌های داستانی یا روایت‌های تلویزیونی نبوده‌اند. (همان: ۳۸۸)

در تضاد با این رویکرد، مطالعات فولکلوری بوده‌اند که تلاش داشته‌اند گونه‌ها و موتیف‌های فولکلوری بروز یافته در رسانه‌های عامه‌پسند را برشمارند؛ یعنی مطالعاتی که به دنبال «تشخیص موتیف‌ها» بوده‌اند.

روش‌شناسی «تشخیص موتیف‌ها» را باید برگرفته از بحث‌های حول «فولکلور و ادبیات» دانست. مستقیم‌ترین راه برای تبدیل یک فیلم داستانی منفرد به «فولکلور» دنبال

کردن نوشته‌های نظری است که مطالعات فولکلور را به حوزه ادبیات مرتبط می‌سازند. برای مثال، نیل گروبن^۱ پیشنهاد می‌دهد که به ارزیابی «چگونگی استفاده از فولکلور در نوشته‌هایمان پردازیم» (۱۹۷۹: ۱۷). دنبال کردن این رویه نیازمند این است که پژوهشگران، مؤلف اثر را فردی در ارتباط مستقیم با فولکلور و بحث‌های پژوهشی‌اش بدانند (همان: ۱۸). مهم‌ترین مسئله در مرتبط ساختن بحث‌های پیرامون «فولکلور و ادبیات» به مباحث حوزه فولکلور و سینمای عامه‌پسند این است که متون ادبی را مؤلفانی تولید کرده‌اند که ارتباطشان با «فرهنگ فولک»^۲ راحت‌تر پذیرفته می‌شود. سینما و تلویزیون بیشتر رسانه‌های تعاملی گروهی هستند، به این ترتیب، اگر کسی بخواهد ارتباطی را میان متن و فرهنگ «مشروع» فولک برقرار سازد، کدام ارتباط را باید در ارجحیت قرار دهد؟^۳

هدف پژوهشگران حوزه فولکلور از بررسی متون عامه‌پسند تولیدی رسانه‌های جمعی، شناسایی گونه‌ها و موتیف‌های داستانی سنتی در فیلم‌هاست. برای نمونه، پژوهشگرانی چون لزی فیدلر^۴ و هارولد ششتر^۵ به شباهت‌های موجود میان فیلم‌های مرتبط با جنگ ویتنام و روایت‌های قهرمانانه سنتی اشاره داشته‌اند. هر دو مؤلف در فیلم‌هایی چون «شکارچی گوزن»^۶ (۱۹۷۸) و «حال آخرالزمان»^۷ (۱۹۷۹) (فیدلر، ۱۹۹۰) «رامبو»^۸ (۱۹۸۵) و «جوخه»^۹ (۱۹۸۸) (ششتر و سمیک، ۱۹۹۱) شباهت‌هایی را میان متن‌های «اصلی» و ظواهر به گفته ششتر و سمیک^{۱۰} «اسطوره‌های جبهه‌ای»^{۱۱} آمریکایی

1. Neil Grobman

2. folk culture

۳. برای مثال، جیمز هودج (۱۹۸۸) موضع خود را این‌گونه باز می‌کند که تقابل‌های ساختاری دوتایی‌های که بنیان اسطوره‌شناسی را شکل می‌دهند (خوب/شیطانی، نورانی/تاریک) در نمایش‌های تلویزیونی علمی-تخیلی معاصر و کارتون‌های تخیلی کودکان کاملاً مشهود هستند. هودج نکات مورد اشاره خود را در سطح شناسایی رها کرده و عنوان می‌کند آنها در حقیقت، صرفاً حاضر هستند و تلاشی در جهت تحلیل معنا ندارند. (نگارنده)

4. Leslie Fiedler

5. Harold Schechter

6. The Deer Hunter

7. Apocalypse Now

8. Rambo

9. Platoon

10. Semeiks

11. Frontier Myth

فولکلور و فیلم‌ها و برنامه‌های تلویزیونی عامه‌پسند: برداشتی انتقادی ❖ ۱۶۵

پیدا کرده‌اند. به گفته فیدلر، افسانه‌های نشان‌داده‌شده در این فیلم‌ها «تلاش‌هایی سمبولیک در جهت بازیابی چیزی هستند که امیدواریم حداقل در تخیل‌مان بتوانیم حفظش کنیم: بخشی نه‌چندان فرومایه از ما در جنگی فرومایه و پست (جنگ ویتنام) ضایع شده است» (۱۹۹۰: ۳۹۹). به این ترتیب، ششتر و سمیک اشاره کرده‌اند که فیلم‌های مرتبط با جنگ ویتنام تلاش داشته‌اند افسانه‌های قهرمانی امریکایی را برای مخاطبان دهه ۱۹۸۰ سینما بازتولید کنند (۱۹۹۱: ۲۵-۲۴). ششتر و سمیک اظهار کرده‌اند که رامبو و جوخه به همین ترتیب، مخاطبان امریکایی را با روایت‌های قهرمانی سنتی آشنا کرده‌اند. جریان جوخه به نوعی آیین عضو شدن^۱ می‌مانست، در حالی که رامبو داستان اسارت و فرار بود. هدف از تمایل به الگوهای روایی سنتی، موفقیت فیلم بود و نسبت به فرض انتقادی افول ذائقه مخاطب هیچ توجهی نداشت. اگر تاریخ نمی‌توانست خود را با این دریافت فرهنگی امریکا از خودش، وفق دهد، دیگر گفته‌های آنان نیز بی‌تأثیر می‌ماند، اما فرهنگ با میانجیگری سینمای عامه‌پسند، توانست با تصحیح «اشتباهاتی» که در واقعیت امکان جبرانشان نبود، تعبیر خود را از ارزش بازتولید کند. همه این‌ها براساس این پرهان عملکردگرایانه است که سینما باید خود را با خواسته‌های مخاطب فرهنگی مطابقت دهد؛ مخاطبی که دوست دارد دریافت‌های فردی خود را تجسم یافته ببیند.^۲

برخی از پژوهشگران حوزه فولکلور نیز در سینمای عامه‌پسند به دنبال گونه‌ها و موتیف‌های متل‌ها بوده‌اند. همان‌گونه که پگی روسو و فرانسیس کلارک سایر اشاره کردند، برای برخی از پژوهشگران، کار دیزنی؛ یعنی برگرفتن قصه‌های عامه و تبدیلشان

1. Initiatory rite

۲. حتی شده به صورت معترضه هم، با اشاره به برخی از پژوهشگران حوزه فیلم باید گفت که آنان در برخی حوزه‌ها، به‌خصوص در مورد رویکردهای ساختاری نسبت به اسطوره، با پژوهشگران حوزه فولکلور علائق مشترکی دارند. برای مثال، مطالعه ساختاری ویل رایت درباره ژانر وسترن، در فیلم «شش اسلحه و جامعه» (۱۹۷۸) به ارزیابی سینمای عامه‌ای می‌پردازد که در چارچوب تعبیر لوی-استروسی «غرب کهن» را تشریح می‌کند و در این راستا بنیان‌های اسطوره‌ای آن ژانر را آشکار می‌سازد. رابرت باپرد (۱۹۹۸) به تاسی از مطالعه رایت، به همین شکل ساختارگرایی هم‌نهستی را در رابطه با وسترن تجدیدنظرطلبانه «قصنده با گرگ‌ها» (۱۹۹۰) به کار می‌گیرد. برخی مطالعات دیگر تلاش داشته‌اند تا همین کار را در مورد فیلم‌های مرتبط با جنگ ویتنام نیز به انجام برسانند (ویلیامز، ۱۹۹۰ و ویلوك، ۱۹۹۰). مطالعات ریخت‌شناسانه پروپيانی نیز فیلم‌هایی چون «جذبه کشنده» (۱۹۸۷) (هالا، ۱۹۹۲) و کارتون‌های هالیوودی را در همین چارچوب بررسی کرده‌اند (لسکوسکی، ۱۹۸۹ و همچنین ببینید: کاولی، ۱۹۷۶). (نگارنده)

به متونی برای رسانه‌های جمعی و سلطه‌گرا، به شکل بالقوه می‌تواند اثری مخرب بر انتقال این قصه‌ها داشته باشد. به این ترتیب، تامسون نسبت به فیلم‌های دیزنی بیش از حد خوش‌بین به نظر می‌رسد؛ تامسون به‌عنوان یک پژوهشگر آموزش‌دیده و حرفه‌ای فولکلور، این موضع ایده‌آل‌گرایانه را مطرح کرده است که برای مثال «سفیدبرفی و هفت کوتوله» دیزنی، صرفاً یکی از گونه‌های سنت روایی است. با این حال، او هیچ اشاره‌ای به این نکته نمی‌کند که کودکان یا بزرگسالان این متن‌های سینمایی را چیزی جز سلطه‌گری نمی‌بینند. نکته دیگری که سایر به آن اشاره می‌کند، این است که چنین فیلم‌هایی، بارها روایت‌ها را پاکسازی و به قدری ملایم می‌کنند که تقریباً معنای خود را از دست می‌دهند. او می‌گوید «دیزنی کشمکش‌های موجود در فولکلور را شیرین یا حذف می‌کند»؛ کشمکش‌هایی که به کودک اجازه می‌دهند با «ابعاد تراژیک زندگی، نبرد میان خوب و بد، قوی و ضعیف ... [و] ... همه چیزهای خوب موجود در روح انسانی» آشنا شود. (روسو، ۱۹۹۲: ۲۱).^۱

در جایی دیگر، لیندا دگ و اندرو وازسونی^۲ پرسشی بحث‌برانگیز را مطرح می‌کنند: اگر فرض کنیم که کیفیات آن جهان‌بینی جادویی رو به «افول» گذاشته‌اند، چرا تبلیغات تلویزیونی، پیوسته ما را به جنبه‌های جادویی محصولات تبلیغی‌شان، ارجاع می‌دهند؟ مؤلفان در این مقاله، متل را به‌مثابه ژانری داستانی تعریف کرده‌اند و نقش «واقعیت‌گرای» تبلیغات تلویزیونی را صرفاً پوسته‌ای بر آن می‌دانند. (۶۱: ۱۹۷۹) در اینجا تبلیغات تلویزیونی معادل بزرگسال تلویزیونی قصه‌های فولک محسوب می‌شوند

۱. نکته‌ای که به نظر می‌رسد این بحث‌ها فراموش کرده‌اند این است که تمرکز دیزنی بر سرگرم‌کردن «کودکان» نبوده است. دیوید فورگیسز به‌عنوان پژوهشگری در حوزه فیلم اشاره کرده است که «سفیدبرفی و هفت کوتوله» (۱۹۳۷)، «پینوکیو» (۱۹۴۰)، «دومبو» (۱۹۴۲) و «بامبی» (۱۹۴۲) همگی به‌عنوان فیلم‌هایی برای جوان‌ها و پیرترها طراحی شده‌اند (تمیز، عاری از خشونت، فانتزی‌هایی با آهنگ و پایان خوش). هدف آنها در چارچوب تعابیر مدرن «مخاطب خانوادگی» نبوده است (بزرگسالانی که کودکان را به‌عنوان مشاهده‌گران اصلی همراهی می‌کنند) اما طی زمان به ایجاد چنین مخاطبی کمک کرده‌اند. «فانتزی» (۱۹۴۰) در این مورد یک استثناء است، ترکیبی عجیب و غریب از سرگرمی‌های خفیف، فیلمی که قرار است فرهنگی و تجربه‌ای برای هنرمندان دیزنی در تعامل با پویانمایی انتزاعی باشد که با موسیقی همراه شده است. این نگاه در دهه ۱۹۶۰ در قالب فیلم‌های هیپی دوباره جان می‌گیرد. در حال حاضر هم آن رویکرد قدیمی، فیلم‌های خود را به‌عنوان محصولات با مخاطب کودک/خانواده به بازار عرضه می‌کند (۱۹۹۲: ۳۶۷-۳۶۶). (نگارنده)

2. Andrew Vazsonyi

فولکلور و فیلم‌ها و برنامه‌های تلویزیونی عامه‌پسند: برداشتی انتقادی ❖ ۱۶۷

(کمک‌های غیبی و وعده ثروت‌هایی ورای رؤیاهایمان). آنها به بحث در این باره می‌پردازند که چگونه تبلیغات تلویزیونی با پوسته‌ای داستانی، باورهای ما را مورد سوءاستفاده قرار می‌دهند.

با وجود کاربرد به نظر آشکار موتیف‌ها و گونه‌های داستانی سنتی در فیلم‌های دیزنی و تبلیغات تلویزیونی، محدوده غالب شناسایی چنین کاربردی را باید فیلم‌های ترسناک دانست. این ژانر در کنار تبلیغات تلویزیونی، جایی است که در آن، جهان‌بینی جادویی و ادعایی مثل‌ها می‌تواند در کنار دیگر مقدسات - باورهای سنتی، بدون توجه به تعدادشان، به وجود خود ادامه دهد. در جهان سکولار اما شباهت ظاهری این ژانر به داستان‌های فولکلوری، امکان «تعلیق ناباوری»^۱ به وجود هیولاها، شیاطین و قاتلان «دست - چنگکی»^۲ فیلم‌های ترسناک را فراهم کرده است.

الکس الکساندر (۱۹۷۹) به شباهت‌های موجود میان «کاری»^۳ (هم رمان استفان کینگ^۴ (۱۹۷۵) و هم فیلم برایان دو پالما^۵ (۱۹۷۶)) و داستان «سیندرلا» اشاره کرده است. این داستان ترسناک درباره دختر جوانی است که در شب مراسم پایان دوره دبیرستانش به توانایی خود در به حرکت درآوردن اشیا از دور پی می‌برد. این داستان شکلی مدرن از آن مثل سنتی را برایمان نقل می‌کند. الکساندر میان دو مراسم سنتی و مدرن و میان مادر شیطان‌صفت شخصیت مدرن و نامادری شیطان‌صفت شخصیت داستان فولک اصلی ارتباطاتی می‌بیند. حتی از داستان فولک «جوجه اردک زشت»^۶ نیز موتیفی در اینجا دیده می‌شود؛ در داستان کاری، شخصیت اصلی از نوجوانی دست و پا چلفتی (جوجه اردک زشت) به بانویی جوان و زیبا (قویی زیبا) گذار پیدا می‌کند؛ این موتیف در برخی از نسخه‌های سیندرلا هم وجود دارد.

-
1. suspension of disbelief
 2. hook-handed
 3. Carrie
 4. Stephen King
 5. Brian De Palma
 6. Ugly Duckling

هارولد ششتر نیز با ارجاع به فیلم کاری، به شباهت روایت‌های فولک مانند با ماهیت‌های آشنا اشاره می‌کند. تأکید او بر تصویر پایانی فیلم است، جایی که دست کاری، به گفته او «ناگهان از قبر بیرون می‌زند» (۱۹۸۸: ۲۷). او به همان موتیفی اشاره می‌کند که در آن دستی از قبر (سطحی مشابه) بیرون زده است؛ این موتیف را در فیلم‌های دیگری چون «جمعه سیزدهم»^۱ (۱۹۸۰) و «وارستگی»^۲ (۱۹۷۴) نیز در هر دو مورد، دست سطح دریاچه را می‌شکافد) می‌توان مشاهده کرد. در تبلیغ فیلم «جسد شیطانی»^۳ (۱۹۸۴) نیز از تصویری مشابه استفاده شده است. ششتر این موتیف منحصر به فرد را همچنین تا داستان برادران گریم^۴ یعنی «کودک خیره‌سر»^۵ (همان: ۲۹) ردیابی می‌کند.^۶ اهمیت چنین نکته‌ای را نه در پیچیدگی‌های تکنیکی و یا پختگی فیلم بلکه در این مسئله باید دنبال کرد که چگونه فیلمساز از این تصاویر برای بیان تشابه داستان خود با متل‌های سنتی استفاده می‌کند. ششتر این مقایسه‌ها را بیشتر بسط می‌دهد:

باین حال، دقیق‌تر که به کاری نگاه کنیم، متوجه می‌شویم ... پدیده‌ای حتی خیره‌کننده‌تر نیز در آن وجود دارد: فیلم سرگرم‌کننده پاپی که نه صرفاً کابوس‌ها و مداخلات سرسری ما در فانتزی‌های خطرناک، بلکه حتی ماهیت‌هایی را به نمایش می‌گذارد که دقیقاً موازی با تابوهای خاص و فراگیر ابتدایی مان، (به‌خصوص تابوهای مرتبط به مرگ) ... هستند. (همان: ۳۲)

ششتر نیز به همین ترتیب، با مطالعه‌ای مشابه در خصوص موتیف «چنبره افعی»^۷ در فولکلور امریکایی، معادل‌هایش را از دل سینمای عامه‌پسند بیرون می‌کشد. او اذعان می‌دارد که داستان چنبره افعی به این ترتیب است: «در جریان سلسله‌ای از بدشانسی‌ها یا

1. Friday the 13th
2. Deliverance
3. The Evil Dead
4. Grimm Brothers
5. The Willful Child

۶. ششتر اشاره می‌کند که داستان «کودک خودسر» شامل این موتیف کوچک اما منحصر به فرد است (۲۹: ۱۹۸۸). (نگارنده)

7. Bosom serpent

فولکلور و فیلم‌ها و برنامه‌های تلویزیونی عامه‌پسند: برداشتی انتقادی ❖ ۱۶۹

توسعه‌های
فرهنگی

شماره ۶۰ بهار ۱۳۹۹

بی‌دقتی‌ها ... ماری ... به‌طور اتفاقی توسط فردی بلعیده شده و در درون بدنش رشد پیدا می‌کند، مار در این بدن باقی می‌ماند تا نهایتاً بیرون انداخته‌شده یا به طریقی از بدن قربانی خارج شود» (همان: ۲۰). سکانس مشهور فیلم «بیگانه»^۱ (۱۹۷۹) از ری‌دلی اسکات^۲، به آشکارترین شکل ممکن، این موتیف را به نمایش می‌گذارد. در اینجا سینه یک عضو بدشانس گروهی از فضانوردان به محل تخم‌گذاری موجودی بیگانه تبدیل می‌شود که ناگهان سر میز غذا، بدن میزبان را می‌درد و از آن بیرون می‌آید. همان‌گونه که ششتر اشاره می‌کند، «همچون نسخه‌های سنتی شفاهی که صدها سال گفته و شنیده شده‌اند، تنها هدف [این سکانس فیلم بیگانه] نیز ایجاد واکنشی احساسی در بیننده است: شوک، اشمئزاز و مسحورشدن خفناک» (همان: ۲۳).

طی سال‌های اخیر، فیلم‌ها و سریال‌های ترسناک بسیاری ساخته شده‌اند که حتی آشکارتر از نمونه کاری، داستان خود را از مثل‌ها گرفته‌اند. در دهه ۱۹۸۰، مخاطبان فیلم‌های ترسناک با نسخه‌های بزرگسالی از مثل سنتی روبه‌رو شدند: از جمله می‌توان به «سفیدبرفی» با زیر عنوان «یک داستان ترسناک»^۳ (۱۹۹۷) و «رامپل‌استیلتسکین»^۴ (۱۹۹۵) اشاره کرد. طرفداران این ژانر با مجموعه «لپرشان»^۵ (۱۹۹۳، ۱۹۹۴، ۱۹۹۵ و ۱۹۹۶) یا حتی «انتقام پینوکیو»^۶ (۱۹۹۶) نیز آشنا هستند؛ اما این سنت؛ یعنی ساخت فیلم‌های با مخاطب بزرگسال براساس مثل، حال دیگر موضوع چندان جدیدی محسوب نمی‌شود. فیلمساز، هنرمند و شاعر سورئالیست فرانسوی، ژان کوکتو در سال ۱۹۴۶ «دیو و دلبر»^۷ را ساخت که فیلمی با مخاطب بزرگسال، براساس داستان اصلی «دیو و دلبر» بود. کوکتو قصر دیو را دقیقاً مانند خانه‌های شیخ‌زده فیلم‌های ترسناک دهه ۱۹۳۰ صحنه‌پردازی کرده است. به دلایل مختلف کار کوکتو در این فیلم را می‌توان

1. Alien
2. Ridley Scott
3. Scow White: A Tale of Terror
4. Rumpelstiltskin
5. Leprechaun
6. Pinocchio`s Revenge
7. La belle et la bete

بازگرداندن داستان فولک به مخاطبان بزرگسال به کمک شمایل‌شناسی بصری فیلم‌های ترسناک معاصر دانست.^۱

جولیا گئورگ^۲، از مهم‌ترین پژوهشگران این حوزه، اظهار کرده است: «بسیاری از فیلم‌های داستانی که رویکردشان شناخت فرهنگی نیست، در ظاهر عناصری از روایت‌های فولک را با خود به همراه دارند و آنها را به شیوه‌های انتقالی بیشتر بصری تا شفاهی به بروز می‌رسانند. ساختار و موضوعات این فیلم‌ها، اغلب روش‌های قصه‌گویی سنتی را بازنمایی می‌کنند» (۱۹۸۲: ۱۵۲). به گفته او، فیلم‌های ترسناک به‌طور ویژه، مشخصه مشترک «عناصر ساختاری و عملکردی» افسانه‌های معاصر را به همراه دارند (همان: ۱۵۹). او براساس سه گام آلن دوندس^۳ درباره ساختار روایی افسانه (نهی کردن، خشونت و نتیجه‌گیری) (همان: ۱۷۵) درخصوص فیلم‌های ترسناک نتیجه می‌گیرد که «عملکرد داستان‌های ترسناک [فولکلوری]، هشدار دادن یا ترساندن بوده و همین مسئله در مورد فیلم‌های ترسناک هم صادق است. (همان: ۱۷۶)

مقاله لری دنیلسون^۴ با عنوان «فولکلور و فیلم: اندیشه‌هایی در مورد بائوگمن»^۵ بر استفاده از موتیف‌های افسانه‌های معاصر در فیلم‌های ترسناک، بویژه فیلم «هالوین»^۶ اثر جان کارپنتر^۷ (۱۹۷۸) تمرکز دارد. به گفته وی، بسیاری از فیلم‌های ترسناک اساساً مبتنی بر چیزی هستند که ارنست بائوگمن آن را با موتیف‌های 599-500 Z، طبقه‌بندی کرده است، یعنی «داستان‌هایی که مرتبط با جادوگران یا ارواح نیستند (این داستان‌ها به طور معمول با اتفاقات ماوراءالطبیعه سر و کار ندارند) و بیشتر به دلیل تأثیر وحشت‌آورشان بر شنونده تعریف می‌شوند. تأکید این داستان‌ها، بیشتر بر هولناک و

۱. خیلی کنایه‌آمیز است که دیزنی در سال ۱۹۹۱، در ساخت نسخه خودش از «دیو و دلبر» بسیاری از موتیف‌های بصری سورئال معرفی‌شده توسط کوکتو را به کار گرفت.

2. Julia George
3. Alan Dundes
4. Larry Danielson
5. Folklore and Film: Some Thoughts on Baughman Z500-599
6. Halloween
7. John Carpenter

فولکلور و فیلم‌ها و برنامه‌های تلویزیونی عامه‌پسند: برداشتی انتقادی ❖ ۱۷۱

عجیب یا غریب بودن است تا مسائل ماوراءالطبیعه» بومن، به نقل از (دنیلسون ۲۱۱: ۱۹۷۹). به شکل مهمی، جستار دنیلسون در همان آغاز شکل‌گیری ژانر فیلم‌های «اسلشر دیوانه»^۱ یعنی اواخر دهه ۱۹۷۰ و اوایل دهه ۱۹۸۰ منتشر می‌شود. براساس مقاله او، این فیلم‌ها به گونه خاصی از افسانه‌های معاصر تمایل دارند:

پژوهشگران حوزه فولکلور اگر برای درک روان‌شناسی واکنشی این بن‌مایه‌ها و موتیف‌های مشابه، شبکه پژوهشی گسترده‌تری را پوشش می‌دادند، به درک مفیدتری از معنا و عملکرد آنها می‌رسیدند. باید چشم‌ها و گوش‌هایمان را برای داستان‌های ترسناک سنتی بروز یافته در فیلم‌ها، برنامه‌های تلویزیونی و حتی نشریات مختلف باز نگه داریم. (۱۹۷۹: ۲۱۲)

رابطه میان فیلم‌های ژانر «اسلشر» اواخر دهه ۱۹۷۰ و اوایل دهه ۱۹۸۰ با افسانه‌های معاصر به فضای بیشتری برای تشریح نیاز دارد چنان که باید در نوشتاری دیگر به آن پرداخت. تا بتوان به تجدید حیات ژانر «اسلشر» در اواخر دهه ۱۹۹۰ نیز اشاره کرد؛ از فیلم‌هایی چون «جیغ»^۲ (۱۹۹۶) گرفته تا فیلم‌هایی چون «افسانه شهری»^۳ (۱۹۹۸) و «می‌دانم تابستان گذشته چه کار کردی»^۴ (۱۹۹۷).

دنیلسون نیز مانند تامسون، اشاره کرده است که فیلم‌ها همچون تلویزیون یا رسانه‌های چاپی، عامل اصلی انتقال و بازتاب افسانه محسوب می‌شوند (همان: ۲۱۹)؛ اما مهم‌تر از آن، دیدگاه دنیلسون است که براساس آن، فیلم‌ها اگرچه تا حدی با مسائل فولکلور سروکار دارند، هنری فولکلوری محسوب نمی‌شوند (همان). دنیلسون در ارتباط با این دیدگاه، به فیلم ژاپنی «کایدان»^۵ (۱۹۶۴) ارجاع می‌دهد که یک بازگویی سینمایی از داستان‌های ارواح‌محور ژاپنی است (نسخه منتشر شده در امریکا سه داستان دارد، اما نسخه بین‌المللی آن شامل چهار داستان است). وی می‌افزاید:

-
1. mad slasher
 2. Scream
 3. Urban Legend
 4. Know What You Did Last Summer
 5. Kwaidan

بحث کردن در مورد این فیلم در کلاس‌های فولکلور به این دلیل دشوار است که هنر فیلمی به شدت پالوده‌اش، مبتنی بر برخورد ادبی به همان میزان پالوده‌اش با افسانه‌های ژاپنی است. افسانه‌هایی که خود، مبتنی بر روایت‌های شفاهی معاصرند ... کایدان می‌تواند دانشجویان را با مسائلی چون تعریف متن، انتقال روایت‌های سنتی به کمک رسانه مدرن و پیامدهای کوچک و بزرگ رفتن رسانه به سمت محتوای روایی فولک روبه‌رو کند. (همان: ۲۱۰)

نکته تلویحی در گفته دنیلسون این است که پرداختن به این بحث‌های برآمده از فیلمی چون کایدان برای دانشجویان (به فرض فولکلور) بسیار مهم است، با این حال، او خود از ارائه چنین تحلیلی سر باز می‌زند.

تشخیص موتیف‌ها را می‌توان در کتابنامه‌ها/فیلنامه‌های فولکلوری چون کتاب پل اسمیت و سندی هابز (۱۹۹۰) پیدا کرد. در کتابنامه آنان، به تنوعی از موضوعات و موتیف‌های افسانه‌ای اشاره شده و پس از تشریح هر یک، برای هر کدام به دست‌کم یک فیلم ارجاع داده شده است. مؤلفان در پاسخ به این سند، در ستونی در نشریه فوتال نیوز (۱۹۹۲) بر یک افسانه به‌خصوص و تمام نمودهای سینمایی آن، حواشی‌نگاری کرده‌اند.

تام برنز^۱ تلاش کرد که ورای ژانرهای به‌خصوص فولکلوری چون اسطوره، متل و داستان، روش‌شناسی را برای شناسایی هر نمودی از فولکلور در متون مرتبط با فیلم و تلویزیون عامه‌پسند پیدا کند تا به این ترتیب بتوان هر یک از موارد مرتبط با فولکلور را در رسانه‌های جمعی شناسایی کرد. برنز پارادایم به نسبت سفت‌وسختی را برای تشخیص اعتبار یک مورد به‌عنوان فولکلور پیشنهاد داد. او دریافت که رسانه‌های جمعی از مطالب فولکلوری متنوعی استفاده می‌کنند (موسیقی و آوازهای سنتی، ۹۳)، باورها، حرکات دست و بدن، روایت‌ها، امثال و سنن)، اما تنها زمانی که این موارد در چارچوب قالب‌های فرهنگ‌شناسی قرار می‌گیرند، می‌توان آنها را فولکلوری «حقیقی» محسوب کرد. براساس این دیدگاه، یک مورد فولکلوری «حقیقی» شامل ۱) یک متن سنتی (می‌تواند ترکیبی از

1. Tom Burns

فولکلور و فیلم‌ها و برنامه‌های تلویزیونی عامه‌پسند: برداشتی انتقادی ❖ ۱۷۳

اجزای کلامی، غیرکلامی یا ترکیبی باشد) ۲) یک اجرای سنتی متن در ۳) یک وضعیت سنتی (عرفی) در پاسخ یا در تلاقی با ۴) یک مخاطب سنتی است (۹۰). به‌جز فیلم‌های به‌خصوصی که هدفشان برخی مخاطب‌های (فولکلورشناس) دانشگاهی است (برای مثال، فیلم‌های با رویکرد «فرهنگ‌شناسی» یا فیلم‌های «فولکلوری»)، فیلم‌های عامه‌پسند اندکی هستند که می‌توانند این طرح کلی را حفظ کنند.

مطالعات معاصر

مدل‌های معاصر نیز ایده «بلا تغییر» بودن متن‌های فیلمی را به چالش می‌کشند؛ چنان که جکسون در این زمینه می‌گوید «پیش‌فرض همه احتمالاً این است که چون فیلم حرفه‌ای به شدت تکنیکی بوده و لزوماً به متنی بلا تغییر منتهی می‌شود، «فولک» هیچ شانس برای اثرگذاری بر رویش ندارد». وی نتیجه می‌گیرد که «این پیش‌فرض نه مفید است و نه اعتباری دارد» (۱۹۸۹: ۳۸۸). با توجه به نسخه‌هایی چون «برش‌های کارگردان» یا «نسخه‌های بازبینی شده» به نظر می‌توان گفت که این متن‌های «بلا تغییر» حد بالایی از تنوع را دارا هستند. علاوه بر این گونه‌ها، هر سازمان یا جشنواره ملی نیز سطح متفاوتی از سانسور و اصلاح فیلم را برای نمایش عمومی‌اش طلب می‌کنند و این، بسته به استانداردهای اجتماعی گروه‌های مختلف، متفاوت است. برای مثال، در ایالات متحده، اتحادیه تصاویر متحرک آمریکا^۱ (MPAA) برای سانسور چارچوبی داخلی دارد. اگر استودیویی بخواهد فیلمش در طبقه‌بندی به‌خصوصی قرار گیرد (برای مثال، با رده "R" یا رده "NC-17"، یا بدون هیچ طبقه‌بندی منتشر شود، تفاوت در این است که تشخیص داده شود آیا فیلم برای کودکان هم مناسب هست یا خیر) باید فیلم را یک بار دیگر اصلاح کند. بسیاری از شرکت‌های پخش فیلم از پذیرش فیلم‌های «رده‌بندی نشده» یا با رده NC-17 اجتناب می‌کنند چون از مسئله سانسور در مورد آنها می‌ترسند. این فیلم‌ها عموماً به شکل محلی پخش می‌شوند، نه بین‌المللی. برای مثال،

1. Motion Picture Association of America

۱۷۴ ❖ فصلنامه فرهنگ مردم ایران

من در سال ۱۹۸۶ در انگلستان، فیلمی ترسناک با عنوان «باز - انیماتور»^۱ (۱۹۸۵) را دیدم. (هیئت بریتانیایی طبقه‌بندی فیلم^۲ یا BBFC فیلم‌های مختلف را براساس استانداردهای عمومی، سانسور و طبقه‌بندی می‌کند) که بعدها شکل ویدیویی‌اش را در امریکای شمالی تماشا کردم. فیلمی که در بریتانیا دیدم، نسخه‌ای رده‌بندی نشده بود (در بریتانیا این فیلم برچسب «بالای ۱۸ سال» خورد)، درحالی‌که نسخه امریکای شمالی‌اش R-rated شده بود. تفاوت دو نسخه در صحنه‌های خشونت‌بارشان بود اما خصلت اصلی فیلم، مبتنی بر همین تصاویر خشن بود و بنابراین، نسخه‌های برش‌خورده نیز همین خصلت اصلی را داشتند. همین نکته کوچک نشان می‌دهد که در حقیقت، این متون «بلا تغییر» خود نسخه‌های متفاوتی داشته‌اند و در متن پخش این شبهه - گونه‌ها اکتشاف بیشتری باید صورت گیرد.

به گفته جکسون، علاوه بر نسخه‌های متعددی که از روایت‌های فیلمی در دست است، خود ما هم می‌توانیم روایت‌هایی متفاوت از فیلم‌ها داشته باشیم (۱۹۸۹: ۸۸). ورای تعبیر سیلویا گریدر با عنوان «روایت‌شکل‌های رسانه‌ای» که پیش‌تر به آن اشاره شد، پیتر نارواز^۳ (۱۹۸۶) به مطالعه این مسئله می‌پردازد که چطور تغییراتی چون تسهیل دسترسی به تلویزیون در حوزه فناوری، باعث تولید فرم‌های جدید فولکلوریک و به‌خصوص روایت‌هایی تازه درباره فناوری شده‌اند.

فرهنگ‌شناسی سال ۱۹۴۱ لئو روستن^۴ از فیلم‌های هالیوودی پر از مثال‌های مجعول و حکایتی از افسانه‌های رسانه‌ای است.^۵ برای مثال:

مجله فیلم/بندیا^۶ بمبئی (که بارها تصویرپردازی‌های هالیوود از هند را مورد نکوهش قرار داده) به شکلی فوق‌العاده و فراموش‌نشدنی، نمودی از این تأثیرگذاری هالیوود را

1. The Re-Animator

2. British Board of Film Classification

3. Peter Narvaez

4. Leo Rosten

۵. روستن کار خود را «قرار دادن هالیوود تحت میکروسکوپ علوم اجتماعی» تعریف می‌کند ([۱۹۴۱] ۱۹۷۰: ۷)، امروزه اما باید کار او را نوعی فرهنگ‌شناسی بخوانیم. (نگارنده)

6. Filmindia

فولکلور و فیلم‌ها و برنامه‌های تلویزیونی عامه‌پسند: برداشتی انتقادی ❖ ۱۷۵

ارائه می‌دهد: در یکی از تبلیغات تصویری در هند گفته می‌شود: «پسر برهمن^۱ دختری را دوست دارد که نزدیک شدن به او امکان ندارد!» همزمان که جنگجویان استرالیا و زلاندنو، لیبی را زیر گام‌های رژه خود می‌گیرند تا در بندر بردیه به ایتالیایی‌ها حمله کنند، با هم آوازی را از «جادوگر شهر اوز»^۲ مروین لو روی^۳ می‌خوانند. (روستون، ۱۹۷۰ [۱۹۴۱]: ۷-۸)

این افسانه‌های رسانه‌ای را که داستان‌هایی درباره رسانه هستند، باید به طور عمده، در منابع غیردانشگاهی همچون زندگینامه‌های هالیوودی و منابع مرتبط با فرهنگ‌های طرفداری جستجو کرد. یکی از معدود منابع دانشگاهی برای بررسی این افسانه‌های رسانه‌ای، مطالعه چارلز کلی^۴ (۱۹۹۱) حول افسانه معاصر است که براساس آن در فیلم «سه مرد و یک بچه»^۵ (۱۹۸۷) روح پسر جوانی که خودکشی کرده، به دنیای واقعی بازمی‌گردد.

جکسون همچنین تشخیص می‌دهد که پیراستگی‌های فنی را به هیچ وجه نمی‌توان نسبت به روش‌های سنتی تر ساختی، «کمتر فولک» دانست:

«پیچیدگی یک رویداد یا عملیات هیچ ارتباطی با جذبه فولکلوریکش ندارد؛ نوشتالژی و حس: سفر با کالسکه نسبت به سفر با هواپیمای کنکورد فولکتر است و خمیر ورز داده شده با دست نسبت به خمیری که با دستگاه ورز داده شده جذبه فولکلوریک دارد و این نه به واسطه حضور یا غیاب پیراستگی‌های فنی بلکه به واسطه ارتباط مردم با تکنولوژی تعیین پیدا می‌کند.» (۱۹۸۹: ۳۸۸)

پس مطالعات ما باید بر رابطه میان محصول و فرآیند ساخت فیلم عامه‌پسند در درون متن صنعتی متمرکز شوند (از کار سال ۱۹۷۴ مک‌کارل^۶). مطالعه تاد گیتلین^۷

1. Brahmin
2. Wizard of Oz
3. Mervyn Le Roy
4. Charles Kelley
5. Three Men and a Baby
6. McCarl
7. Todd Gitlin

درباره صنعت تلویزیونی هالیوود (۱۹۸۳) یا مطالعه روستن درباره فیلم هالیوودی، دو مثال متفاوت در این زمینه محسوب می‌شوند. همچنین نراواتز نیز صنایع فرهنگ‌عامه را در حال به خطر انداختن اشکال فولکلوری خودشان می‌بیند. (۱۹۹۲: ۱۹).

مطالعات مرتبط با طرفداران و مخاطبان

یکی از حوزه‌های عظیمی که به‌تازگی برای مطالعه در زمینه فرهنگ عامه در برابر پژوهشگران باز شده، حوزه فرهنگ‌شناسی مخاطب است. به ادعای جکسون «فولکلور مخاطبان» حوزه‌ای است که باید بیشتر مورد بررسی و آزمون قرار گیرد. او این حوزه را به موضوعات مشخص و خردتری تقسیم می‌کند: «اطلاعاتی که از طریق مخاطب به تجربه یک فیلم وارد می‌شوند، رفتارهای اجتماعی او در مکان نمایش فیلم و نحوه ورود فحواهای فیلم به سبک و آگاهی جمعی» (۱۹۸۹: ۳۸۹). با این حال، دیوید رایزمن^۱ در همان دهه ۱۹۷۰ اشاره کرده است:

رسانه‌ها در آمریکا مردم را به شکل اتم‌هایی منفرد نمی‌بینند بلکه آنان را اعضای از گروه‌هایی می‌بینند که رسانه خود را انتخاب کرده‌اند و به تبع آن، پیغام خودشان را از درون آن رسانه تفسیر می‌کنند ... به شکلی مشابه، مردم نیز به‌صورت گروهی به سینما می‌روند (به‌خصوص نوجوانان که بخش بزرگی از مخاطبان را شکل می‌دهند) و البته کلپ‌های طرفداری رسمی و غیررسمی نیز راه‌هایی برای سازماندهی این گروه‌ها محسوب می‌شوند ... ولی هیچ‌کس منابع نوشتاری را به شکل گروهی مطالعه نمی‌کند. (۱۹۷۰: ۲۵۶)

اگرچه رایزمن به دنبال این نکته بود که چگونه فرهنگ‌های غیرنوشتاری از رسانه‌های جمعی به‌عنوان جانشین بر فرهنگ شفاهی استفاده می‌کنند، این مقاله را می‌توان شروعی برای مطالعات فرهنگ‌شناسی مخاطبان دانست که در حوزه فولکلور محبوبیت آن در حال افزایش است.

به گفته پیتر نراواتز، یکی از شکاف‌های میان فولکلور و فرهنگ پاپ «کاربرد بیانی رسانه‌های ارتباطی، کالاهای تولید انبوه و متون مرتبط با رسانه‌های جمعی در بافت

1. David Riesman

فولکلور و فیلم‌ها و برنامه‌های تلویزیونی عامه‌پسند: برداشتی انتقادی ❖ ۱۷۷

گروه‌های کوچک» است (۱۹۹۲: ۲۰). فرهنگ طرفداری صرفاً یک «بافت گروهی کوچک» است. یکی از مواردی که در آن، فرهنگ طرفداری به بروز می‌رسد، فردیت‌های شخصی است. تای^۱ (۱۹۸۷)، بایرنه^۲ (۱۹۸۷) و لدنهایم^۳ (۱۹۸۷) به مستندسازی در این باره پرداخته‌اند که چگونه طرفداران برخی اجراهای به‌خصوص موسیقایی، اشتیاق‌شان را به روش‌های خلاقه موجود در درون بافت طرفداری - مبنای خود، سازماندهی می‌کنند. برای مثال، دیانه تای در تشریح مشاهداتش می‌گوید:

ممکن است چنین دست‌ساخته‌هایی برای کسی که چیزی از آنها نمی‌داند، بی‌اهمیت جلوه کنند، اما برای شان^۴ (یکی از طرفداران گروه موسیقی بیتل‌ها^۵) آنها به فاصله‌ای اجتماعی اشاره دارند که طرفدار و ستاره را از هم جدا می‌کند. آلبوم قاچاقی که در حقیقت، یکی از بینندگان اجرای بیتل‌ها آن را ساخته یا تعامل با فردی که اعضای گروه را شخصاً می‌شناسد، نسبت به کپی یک میکروفیلم یا بریده روزنامه‌ای که در کلکسیون خودی هم پیدا می‌شود، تجربه بلافصل‌تری را در اختیارش می‌گذارد. (۱۹۸۷: ۴۴)

در جایی دیگر، نروائز تعریف طرفداران فرهنگ پاپ را به‌مثابه «قربانیان» کنش‌پذیر رسانه‌های جمعی رد می‌کند.

طرفداران خود با هدف موقعیت و تعامل بهتر، درگیر این سوءاستفاده‌های پیچیده فرهنگ رسانه‌های جمعی، می‌شوند ... برخی نشان‌هایی از اجراهای مورد علاقه‌شان به همراه دارند و یا با اجرای شبیه‌سازی‌شده‌ای از بازیگران محبوبشان، فارغ از درگیری‌های احساسی و عشق و علاقه‌ای که دارند، امیدوارند همتایانشان را به طرفداری وادارند یا دست‌کم، آنان را متوجه آن رویداد هنری کنند. در جریان این تعامل و با جلب‌توجه دیگران، شبکه‌های دوستی و صحنه‌های فرهنگی بسط می‌یابند و در بافت متکثر عمومی و خانوادگی تقویت می‌شوند. (۱۹۸۷: ۳۸)

-
1. Tye
 2. Byrne
 3. Ladenheim
 4. Sean
 5. Beatles

۱۷۸ ❖ فصلنامه فرهنگ مردم ایران

فرهنگ طرفداری حول برخی ژانرهای فرهنگ عامه همچون روزنامه‌های زرد (برد، ۱۹۹۲) و ادبیات عاشقانه (رادوی، ۱۹۸۴) یا حتی حول متون رسانه‌ای شده به‌خصوصی چون مجموعه تلویزیونی «پشتازان فضا»^۱ (باکون - اسمیت، ۱۹۹۲) و فیلم‌هایی چون «بر باد رفته»^۲ (تیلور، ۱۹۸۹) نمود بیشتری پیدا کرده است. الیزابت برد، مزایای مطالعه فرهنگ طرفداری را برای پژوهشگران حوزه فولکلور این‌گونه خلاصه می‌کند: اگر اعضای مخاطب را اعضایی ببینیم که در خلق فرهنگ عامه مشارکتی فعال داشته‌اند، بهتر می‌توانیم آنها را با «مخاطبان» فولک مقایسه کنیم. (برد، ۱۹۹۶) طرفداری همواره یکی از حوزه‌های جنکینز و محبوب مطالعات فرهنگی و پژوهش‌های فولکلور بوده است. (همچنین نگاه کنید به لویس، ۱۹۹۲؛ تولاک، ۱۹۹۵؛ تولاک، ۲۰۰۰)

در نهایت هنری جنکینس^۳ نیز با توجه به تعریف مارشال مک‌لوهان از تلویزیون به‌مثابه رسانه‌ای «سرد» (۱۹۶۴:۳۶)، ادعا کرده است که مخاطبان تلویزیون باید تفاسیر خودشان را از محتوا داشته باشند و این راهبردهای تفسیری بسیار خلاقانه‌اند. و رای اینها، اگرچه ینکینس به صورت جمعی به فرهنگ‌های اقلیتی گروه‌های طرفداری اشاره می‌کند، این گروه‌های طرفداری به شکل فرهنگ‌هایی مجزا ظاهر می‌شوند. «جدای از این جریان از دست دادن آگاهی، طرفداران به شکلی فعالانه سلطه خود را بر متون تولید انبوه نشان می‌دهند؛ متونی که مواد خام تولیدات فرهنگی و بنیان‌های تعاملات اجتماعی را در اختیارشان می‌گذارند» (کاون، ۱۹۹۷). جنکینس مدلی نظری را برای فرهنگ طرفداری طرح می‌کند که براساس آن فرهنگ‌شناسان می‌توانند فرهنگ‌های طرفداری را تفسیر کنند: او طرفداران تلویزیون را به «شکارچیانی» در جستجوی شکار تشبیه می‌کند:^۴

1. Star Trek

2. Gone with the Wind

3. Henry Jenkins

۴. جنکینس با ایده «شکار» خود میشل دو کرتیو را تصدیق می‌کند: طرفداران در اینجا به «شکارچیانی» به دنبال متن تبدیل می‌شوند و دو کورتیو همه این جریان را به خوانش عامه مرتبط می‌سازد. فعالیت‌های آنان سؤالات مهمی را پیرامون توانایی تهیه‌کنندگان رسانه‌ها برای محدود کردن خلاقیت و چرخه معنا مطرح می‌کنند. طرفداران، هویت فرهنگی و اجتماعی خود را از طریق به عاریه گرفتن و انعکاس دادن تصاویر فرهنگ انبوه، شکل داده و از این طریق دغدغه‌هایی را مطرح می‌کنند که اغلب در درون رسانه غالب صدایی ندارند. (۱۹۹۲: ۲۳).

فولکلور و فیلم‌ها و برنامه‌های تلویزیونی عامه‌پسند: برداشتی انتقادی ❖ ۱۷۹

طرفداران همچون شکارچیان دوران کهن، فعالیت خود را از درون موضعی مبتنی بر ضعف اجتماعی و حاشیه‌ای بودن دنبال می‌کنند. همچون دیگر خوانشگران عامه، طرفداران نیز دسترسی مستقیم به ابزارهای تولید اقتصادی فرهنگ ندارند و برای تأثیرگذاری بر تصمیم‌های صنعت سرگرمی، محدودترین منابع ممکن را در اختیار دارند. طرفداران باید از شبکه‌های رسانه‌ای درخواست تداوم نمایش‌های مورد علاقه‌شان را داشته باشند؛ برای بسط پیرنگ‌های داستانی مورد علاقه‌شان و یا حفظ تمامیت شخصیت‌های محبوبشان هم باید با تهیه‌کنندگان لابی کنند. در حوزه اقتصاد فرهنگ، طرفداران نه مالک که رعیت محسوب می‌شوند و ما باید براساس این شناخت، تکریم خود را از راهبردهای مقاومتی عامه زمینه‌یابی کنیم. (۱۹۹۲: ۲۶-۷)

مطالعات فولکلور در این حوزه بیشتر باید بر چنین موضوعی تمرکز کنند؛ برای مثال، تأثیر فرهنگ طرفداری بر ژانرهای سینمایی اکشن و ترسناک، یعنی ژانرهایی که پایه‌های طرفداری گسترده‌ای دارند. اغلب این طرفداران، خود به فیلمسازانی در همان ژانرها تبدیل می‌شوند. مطالعات پست‌مدرنی که بریکولاژ را در خلق متون هنری دخیل می‌بینند، باید به «باستان‌شناسی» چنین تأثیراتی بر این فیلم‌ها پردازند و حتی «اویکوتایپ‌های»^۱ بالقوه موجود در تاریخ ژانر فیلم را نیز مورد جستجو قرار دهند.

از طرف دیگر، مخاطبان نیز شکل‌های دیگری از رفتارهای سنتی و سنتی - مانند را دنبال می‌کنند. والتر ایوانز^۲ به‌عنوان نظریه‌پرداز حوزه فیلم اظهار می‌کند:

نوجوانی که مسیرش را از درون یک فیلم هیولایی پیچ و تاب می‌دهد و به عرق کردن می‌افتد، در تجربه‌ای تخیلی شرکت می‌جوید که به شکلی باور نکردنی از راه‌های مختلف می‌توان آن را به اعمال پیچیده و دقیق عضو شدن مردم پیشامدرن تشبیه کرد. درواقع، این الگوی پیچیده عضو شدن که در این فیلم‌ها بازتاب یافته، قدرت و اهمیتی فوق‌العاده را به آن بسته به طور عمده مبهم از موتیف‌های کلیشه‌ای می‌بخشد. ([۱۹۷۵] ۱۹۸۲: ۱۳۵)

۱. oikotypes: ایکو به معنای کوچک‌ترین گروه‌های انسانی است. در اینجا منظور الگوهای گروهی است. (م).

2. Walter Evans

البته من با دیدگاه ایوان درخصوص شباهت ظاهری موجود میان رسوم مهم سنتی و تصاویر فیلم‌های هیولایی مشکل دارم، اما موافقم که فیلم‌های ترسناک در فرهنگ پسا صنعتی ما، یکی از رسوم عضو شدن محسوب می‌شوند. می‌توان «فیلم ترسناک» دیدن در سینما را عملی آیینی، تقویمی (در روز هالووین) و یا نوعی رسم دانست. مطالعه‌ای مشابه، به بررسی جشنواره‌های فیلم قومی پرداخته و آن را موقعیتی برای آشکار شدن وضعیت آستانه‌ای قشری از مردم دیده است (کاون، ۱۹۹۹ ب)، اما در حوزه پویایی‌های اجتماعی متأثر از برخی ژانرهای به‌خصوص سینمایی، کارهای بیشتری باید انجام گیرد.

جیمز مک‌کلونون^۱ و امیلی ادواردز^۲ (۱۹۹۵) برای کاربرد متون فیلمی در حوزه فولکلور، پیشنهاد جالب دیگری ارائه داده‌اند. این مؤلفان تلاش کرده‌اند تا در چارچوب مطالعه باورها، باورهای سنتی مرتبط با حمله بختکی و سوکوبوسی^۳ را ارزیابی کنند. آنان با اشاره به مطالعات جمعیتی این فیلم‌ها، اظهار کرده‌اند که با توجه به تعداد زیاد فیلم‌های با موضوع بختک، مخاطبان آنها باید حملات بختکی زیادی را تجربه کرده باشند، اما در مواجهه با جامعه آماری چنین چیزی مشاهده نشد و این ایده مورد تردید قرار گرفت که دیدن فیلم‌های بختکی باعث حملات بختکی می‌شود. مطالعات صورت گرفته پیرامون روایت‌های بختکی از جامعه آماری این پژوهش، به مواردی این‌چنینی رسیده‌اند: کسانی که ادعای تجربه بختکی داشته‌اند، فیلم‌های بختکی ندیده‌اند. فیلم‌ها در این تعبیر، نمودهایی از باورهای فرهنگی هستند که تجربه، تغذیه اطلاعاتی‌شان کرده است نه برعکس. نکته جالب توجه درباره این یافته‌ها، استفاده آنها از فیلم (در شرایطی که مسئله اصلی نیست) برای بحث در مورد فرهنگ است. برای مک‌کلونون و ادواردز، در فرهنگ معاصر غربی، فیلم، رسانه‌ای غالب برای انتقال فرهنگی به شمار می‌رود (درواقع مردم بیشتر ایده‌های خود را از اینجا می‌گیرند). این مؤلفان اما با مطالعه

1. James McClenon

2. Emily Edwards

3. succubus

فولکلور و فیلم‌ها و برنامه‌های تلویزیونی عامه‌پسند: برداشتی انتقادی ❖ ۱۸۱

باورهای سنتی نمود یافته در سینمای معاصر، دریافته‌اند که رسانه‌های جمعی باورهای سنتی را تغذیه اطلاعاتی نمی‌کنند. در واقع، رسانه‌های جمعی ابزار تعامل هنرمندانه با باورهای سنتی هستند و باورهای سنتی به واسطه رسانه‌ای چون سینما انتقال پیدا می‌کنند.

جمع‌بندی

براساس گفته‌های بروس جکسون «فیلم، شکل روایی غالب زمان ماست. در جهان الکترونیک و پویای امروز، فیلم و تلویزیون در ایجاد حس همبستگی نقش بسزایی دارند: مصداق‌های کلامی و تخیلی که ما در تقابل‌های معمول چهره‌به‌چهره خود به کار می‌بریم، به همان اندازه که برآمده از تجربه رسانه‌ای مجزا اما اشتراکی‌مان هستند، از جاهای دیگر هم می‌آیند. مطالعات فیلم و تلویزیون به قدری مهم است که نمی‌توانیم آن را به اختیار پژوهشگران رسانه‌ای و ادبی رها کنیم. (۱۹۸۹: ۳۸۹)

با این حال، اگرچه نه به شکل محوری، پژوهشگران حوزه فولکلور، جنبه‌های به‌خصوصی از فیلم و تلویزیون عامه‌پسند را ویرای سینمای مستند، شناسایی کرده‌اند. بیشتر پژوهش‌های این حوزه شامل مطالعه موتیف‌ها و گونه‌های داستانی موجود در تلویزیون و فیلم‌های داستانی عامه‌پسند می‌شوند (خواه براساس اسطوره، داستان یا افسانه باشند و خواه براساس منابع فولکلوریک). برخی از این مطالعات برای شناسایی حضور فولکلور در درون این رسانه‌ها کافی بوده‌اند اما برخی دیگر به دنبال تحلیل تغییرات روی داده در معانی داستانی آنها در حین انتقال / مناسب‌سازی / ترجمه‌شان از رسانه‌ای به رسانه دیگر هستند.

در کنار پژوهش‌های مرتبط با «تشخیص موتیف‌ها» محبوب‌ترین (به نسبت پربارترین) شکاف میان پژوهش‌های فولکلوری و مطالعه فرهنگ عامه، حوزه فرهنگ‌شناسی طرفداری است. در سال‌های اخیر، مطالعات فرهنگی، روش‌شناسی‌های مختلفی را با رویکرد شناخت فرهنگی از علوم اجتماعی برگرفته و پژوهش‌های به نسبت زیادی در این حوزه به انجام رسیده که در اینجا، به یکی از آنها به صورت

۱۸۲ ❖ فصلنامه فرهنگ مردم ایران

سطحی پرداخته شده است. فیلم‌ها و مطالعات فرهنگی، هر روز بیشتر به مسائل مرتبط با مخاطب، آن هم از دیدگاهی تجربی‌تر علاقه‌مند می‌شوند. این دیدگاه را باید در تقابل با این باور غالب دانست که بیشتر پژوهش‌های این حوزه، مبتنی بر گونه «بیننده ایده‌آل» هستند.

با این حال در حوزه پژوهش‌های فولکلوری هنوز محدوده‌های بسیاری برای کار بر روی تلویزیون و فیلم عامه‌پسند باقی مانده است. همان‌گونه که اشاره شد، حال، دیگر تعبیر فیلم به‌مثابه متنی «بدون تغییر»، به چالش کشیده شده است. این ایده که حتی فیلم‌های سانسور یا اصلاح‌شده هم در نهایت، هنوز همان متن اولیه هستند، باید به اثبات برسد و یا با مثال‌هایی نقض بسط داده شود. همچنین، کارهای بیشتری با رویکرد شناخت فرهنگی در درون حوزه صنعت فرهنگ پاپ باید به انجام برسند.

هم پل اسمیت و هم بروس جکسون به فاصله یک دهه از یکدیگر، افسوس نبود تحلیلی سامانمند از فیلم و تلویزیون عامه‌پسند را در گفتمان‌های حوزه فولکلور خورده‌اند. در مشاهده‌ای که صددرصد هم درست نبود (البته مورد جکسون را باید درست‌تر از اسمیت دانست چون همان‌طور که اشاره شد، طی همان یک دهه فاصله، مطالب زیادی تولید شده بودند) آنان اظهار داشتند که مطالعات فولکلور با مطالعات فیلم فرق دارند اما در عین حال، اگر بافت درستی برای این کار ایجاد شود، بحث در مورد سینمای عامه‌پسند می‌تواند برای پژوهشگران حوزه فولکلور، به حوزه‌ای مناسب و ثانویه بر بحث‌های اصلی فولکلوری تبدیل شود.^۱

۱. کسانی که به جریان توسعه فیلم و فولکلور علاقه دارند می‌توانند این فیلم‌ها را نقطه شروعی برای کار خود قرار دهند. البته در نظریه هر فیلمی ممکن است مزایای فولکلوریک خود را به همراه داشته باشد، اما این به چگونگی ساخت گزاره آن فیلم بستگی دارد. در مجموع این فیلم‌ها حداقل می‌توانند نقطه شروعی برای ادامه بحث در این موضوع باشند. البته همزمان باید حواسمان به دیگر فیلم‌ها و به‌خصوص فیلم‌هایی باشد که دانشجویان فیلم با آنها آشنایی بیشتری دارند یا با آنها راحت‌ترند: برای نمونه، پژوهشگران حوزه فولکلور باید فیلم‌هایی چون «پروژه جادوگر بلر» (۱۹۹۹) و «هری پاتر و سنگ فیلسوف» (۲۰۰۱) را نیز در نظر داشته باشند. اگرچه من در اینجا به این فیلم‌ها اشاره مستقیمی نداشتم، به طور حتم، همه آنها به بحث ما مرتبط می‌شوند. (نگارنده)

منابع

- Alexander, Alex E. (1979). "Stephen King's Carrie-A Universal Fairytale". *Journal of Popular Culture* 13(2):282-88.
- Bird, S . Elizabeth. (1992). *For Enquiring Minds: A Cultural Study of Supermarket Tabloids*. Knoxville: University of Tennessee Press.
- Bird, S . Elizabeth. (1996). *Cultural Studies as Confluence: The Convergence of Folklore and Media Studies*. In *Popular Culture Theory and Methodology*, ed. Harold E. Hind s. Bowling Green, Ohio: Bowling Green University Popular Press.
- Blaustein, Richard. (1983). *Using Video in the Field*. In *Handbook of American Folklore*, ed. Richard M . Dorson, p p. 397-401. Bloomington: Indiana University Press.
- Burns, Tom. (1969). "Folklore in the Mass Media: Television". *Folklore Forum* 2(4): 90-106.
- Carey, George. (1983). *Filming the Folk*. In *Handbook of American Folklore*, ed. Richard M. Dorson, pp. 507- 12. Bloomington: Indiana University Press.
- Cawelti, John. (1976). *Adventure, Mystery, and Romance*. Chicago: University of Chicago Press. Danielson, Larry. (1979_). *Folklore and Film: Some Thoughts on Baughman Z500-599*. *Western Folklore* 38: 209-19.
- Degh, Linda. (1994). *American Folklore and the Mass Media*. Bloomington: Indiana University Press.
- Degh, Linda, and Andrew Vazsonyi. (1979). *Magic for Sale: Marchen and Legend in TV Advertising*. *Fabula* 20(1-3):47-68.
- Evans, Walter. (1982) [1975]. "Monster Movies as Rites of Initiation". In *The Sociology of the Off beat: Essays in the Science of Human Social Behavior*, ed. Robert M . Khoury, pp. 134-52. Lanham, Md. University Press of America.
- Fiedler, Leslie A. (1990). "Mythicizing the Unspeakable". *Journal of American Folklore* 103:390-99.
- George, Julia. (1982). "The Horror Film: An Investigation of Traditional Narrative Elements". *Folklore Forum* 15:159-79.

- Gitlin, Todd. (1983). *Inside Prime Time*. New York: Pantheon Books.
- Grider, Sylvia. (1981). *The Media Narriform: Symbiosis of Mass Media and Oral Tradition*. *Arv.* 37:125- 31.
- Grobman, Neil R. (1979). *A Schema for the Study of the Sources and Literary Simulations of Folkloric Phenomena*. *Southern Folklore Quarterly*. 4 3:17-37.
- Hala, Jim. (1992). *Fatal Attraction and the Attraction of Fables: A Morphological Analysis*. *Journal of Popular Culture* 36(3):71-82.
- Heider, Karl G. (1976). *Ethnographic Film*. Austin: University of Texas Press.
- Jackson, Bruce. (1989). *A Film Note*. *Journal of American Folklore* 102:388-89.
- Jenkins, Henry. (1992). *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. New York: Routledge.
- Jenkins, Henry, and John Tulloch, eds. (1995). *Science Fiction Audiences*. London: Routledge.
- Koven, Mikel. (1997). *My Brother, My Lover, Myself: Traditional Masculinity in the Hong Kong Action Cinema of John Woo*. *Canadian Folklore canadien* 19(1):55-68.
- Koven, Mikel. (1998). *Schindler's List as Jewish Rite: The Esoteric/Exoteric Factor of Film Going*. *Culture and Tradition* 20:5-17.
- Koven, Mikel. (1999a). *Feminist Folkloristics and Women's Cinema: Towards a Methodology*. *Literature Film Quarterly* 27(4):292-300.
- Koven, Mikel. (1999b). *"You Don't Have to be Filmish": The Toronto Jewish Film Festival*. *Ethnologies* 21(1):115- 32.
- Leskosky, Richard J. (1989). *The Reforming Fantasy: Recurrent Theme and Structure in American Studio Cartoons*. *The Velvet Light Trap* 24:53-66.
- Narvaiez, Peter. (1986). *The Folklore of "Old Foolishness": Newfoundland Media Legends*. *Canadian Literature* 108:125-43.
- Narvaiez, Peter. (1987). *Introduction: "Fans: A Special Section."* *Culture and Tradition* 11:37-40.

فولکلور و فیلم‌ها و برنامه‌های تلویزیونی عامه‌پسند: برداشتی انتقادی ❖ ۱۸۵

Narvaiez, Peter. (1992). Folkloristics, Cultural Studies, and Popular Culture. *Canadian Folklore canadien* 14:15- 30.

Narvaiez, Peter, and Martin Laba, eds. (1984). *Media Sense: The Folklore-Popular Culture Continuum*. Bowling Green, Ohio: Bowling Green State University Popular Press.

Riesman, David. (1970). The Oral Tradition, The Written Word and the Screen Image. In *Film and the Liberal Arts*, ed. T. J. Ross, pp. 251-59. Toronto: Holt, Rinehart, and Winston.

Rosten, Leo C. (1970) [1941]. *Hollywood: The Movie Colony, The Movie Makers*. New York: Harcourt, Brace and Company.

Russo, Peggy A. (1992). Uncle Walt's Uncle Remus: Disney's Distortion of Harris's Hero. *Southern Literary Journal* 25(1):19-32.

Schechter, Harold. (1988). *The Bosom Serpent: Folklore and Popular Art*. Iowa City: University of Iowa Press.

Schechter, Harold, and Jonna G. Semeiks. (1991). Leatherstockings in 'Nam: Rambo, Platoon, and the American Frontier Myth. *Journal of Popular Culture* 24(4):17-25.

Sherman, Sharon R. (1983). Studying American Folkloric Films. In *Handbook of American Folklore*, ed. Richard M. Dorson, pp. 441-46. Bloomington: Indiana University Press.

Smith, Paul. (1999). Contemporary Legend on Film and Television: Some Observations. *Contemporary Legend* n.s. 2:137-54.

Stone, Kay. (1981). Marchen to Fairy Tale: An Unmagical Transformation. *Western Folklore* 40(3):232-44.

Thomas, Gerald. (1980). Other Worlds: Folktale and Soap Opera in Newfoundland's French Tradition. In *Folklore Studies in Honour of Herbert Halpert: A Festschrift*, ed. Kenneth S. Goldstein and Neil Rosenberg, pp. 343-51. St. John's: Memorial University of Newfoundland.

Thompson, Stith. (1977) [1946]. *The Folktale*. Berkeley: University of California Press.

Tucker, Elizabeth. (1992). "Text, Lies and Videotape": Can Oral Tales Survive? *Children's Folklore Review* 15(1):25-32.

Tulloch, John. 2000. *Watching Television Audiences*. London: Arnold.

Tye, Diane. (1987). An Ethnography of a Beatles Fan. *Culture and Tradition* 11:41-57.

Williams, Tony. (1990). "Missing in Action": The Vietnam Construction of a Movie Star. In *From Hanoi to Hollywood: The Vietnam War in American Film*, ed. Linda Dittmar and Gene Michaud, pp. 129-44. New Brunswick, N.J.: Rutgers University Press

Whillock, David. (1990). Narrative Structure in *Apocalypse Now*. In *American Rediscovered: Critical Essays on Literature and Film of the Vietnam War*, ed. Owen Gilman and Lorrie Smith, pp. 225-37. New York: Garland.

