

## قدرت، تخیل و واقعیت در دهه اول سینمای پیترو واتکینز<sup>۱</sup>

زینب لطفعلی‌خانی<sup>۲</sup>، ناصر فکوهی<sup>۳</sup>، احمد الستی<sup>۴</sup>

تاریخ دریافت: ۱۳۹۹/۶/۲۶ تاریخ پذیرش: ۱۳۹۹/۹/۱

### چکیده

سینما همواره هنر و رسانه‌ای مؤثر بر کنش اجتماعی بوده و به همین دلیل، قدرت‌ها از آن بهره‌برداری کرده‌اند. گرایش اصلی مجموعه قدرت‌های صاحب سرمایه اجتماعی، سیاسی، اقتصادی و فرهنگی، معطوف به یکسان‌سازی، دستکاری، سلطه بر سرنوشت سینما و «فرایند ساخت» سینماگر و سینمای اوست. اما سینما به مثابه تخیل هنری، با واقعیت و فرایند بازنمایی نیز ارتباط دارد. لذا در دیالکتیک میان «سینما به مثابه هنر تخیل» و «سینما به مثابه مهارت دستکاری رسانه‌ای»، مرزها مبهم و نامطمئن هستند و آثار برخی سینماگران به دیالکتیکی متفاوت میان واقعیت و بازنمایی می‌انجامد. پیترو واتکینز فیلم‌سازی است که سینمای او نمونه بارز مبارزه با جریان سلطه‌گر سینمایی است. او فیلم‌سازی را از سینمای آماتور شروع کرد، بعد از ورود به سینمای حرفه‌ای از جریان اصلی جدا شد و در پی آن، مورد سانسور و تخریب قرار گرفت. با مطالعه اسنادی دهه اول فیلم‌سازی او می‌توان به فهمی بهتر از سازوکارهای این دو گونه از دیالکتیک، یعنی «تخیل مستقل هنری» در برابر «فیلم‌سازی در جهت منافع قدرت‌ها» رسید. این مقاله نشان می‌دهد که تخیل واتکینزی در سه محور: قالب، روند و ایدئولوژی، در تقابل با تخیل جریان اصلی سینمایی قرار دارد. این تقابل به سینمایی انسانی شکل می‌دهد که ضمن حفظ تخیل زیبایی‌شناختی فیلم، هدف آن بهبود بخشیدن به واقعیت است. این نظر یا هدف، برای نمونه، از این راه‌ها عملی می‌شود: تأکید بر فیلم بودن فیلم، سیالیت زمانی-مکانی، مشارکت‌دهی مردم عادی، حذف سلسله‌مراتب فیلم‌سازی، آگاهی‌بخشی، آموزش پیش از وقوع فاجعه، مسئله‌محوری، شفافیت در ابراز عقاید شخصی، فاصله‌گیری از ساختار روایی و ایجاد زمینه توافق با مخاطب.

**واژه‌های کلیدی:** سینمای پیترو واتکینز، تخیل هنری، عملکرد رسانه‌ای، تأثیر سینما، قدرت، واقعیت

۱. این مقاله براساس نظر گروه دبیران و سردبیر فصلنامه، پژوهشی است.

۲. دانشجوی دکتری پژوهش هنر، پردیس بین‌المللی کیش، دانشگاه تهران. ایران. lotfalikhani@ut.ac.ir

۳. استاد گروه انسان‌شناسی، دانشکده علوم اجتماعی، دانشگاه تهران. ایران. (نویسنده مسئول) nfakohi@ut.ac.ir

۴. دانشیار دانشکده هنرهای نمایشی و موسیقی پردیس هنرهای زیبا، دانشگاه تهران. ایران. a.alasti@ut.ac.ir

## مقدمه

سینما به‌مثابه زبان، مفهومی پذیرفته‌شده نزد بسیاری از نظریه‌پردازان و فیلم‌سازان جریان اصلی سینماست (استم، ۱۳۹۳: ۴۷) اما این تقلیل‌دهی سینما تنها به یک زبان و مشروعیت ندادن به موقعیت چند زبانی آن، می‌تواند زمینه‌ساز نوعی «توتالیتریسم سینمایی» نیز باشد به‌طوری‌که سینما، فیلم‌سازان و مخاطبان آن را دچار چالش‌ها و آسیب‌های بسیاری کند. هنگامی‌که از زبان سینما صحبت می‌شود، معمولاً منظور، زبان جریان اصلی در سینماست که با ساختار روایی، گره خورده است. همان‌طور که متز؛ نظریه‌پرداز سینما می‌گوید: «سینما زبان است؛ نه به این علت که می‌تواند چنین داستان‌های شگرفی بگوید، بلکه سینما با تعریف چنین داستان‌های شگرفی تبدیل به زبان شد» (Metz, 2016:47). به عبارت دیگر و به زعم جریان اصلی، تعریف سینما به‌عنوان زبان با تعریف سینما به‌عنوان داستان، معنا می‌یابد. اما چرا جریان اصلی سینمایی از تعریفی در سینما حمایت می‌کند که ویژگی اصلی آن داستان‌سرایی و خیال‌پردازی است؟ داستان‌سرایی و خیال‌پردازی به‌خودی‌خود امری منفی نبوده و نیست. مشکل با این‌گونه تفکر از جایی آغاز می‌شود که خواست یک اقلیت قدرتمند در قالب داستان و خیال، به‌عنوان واقعیت، به اکثریت مردم تحمیل می‌شود. بدین‌وسیله آن اقلیت قدرتمند برای حفظ منافع خود، هرگونه دروغی را با عنوان واقعیت به عموم تحمیل می‌کند و بنابراین، دروغ جایگزین واقعیت می‌شود. جریان اصلی به این تحمیل اکتفا نمی‌کند و هر چه مخاطب منفعل‌تر و مصرف‌گراتر باشد، به اهداف کنترل و سلطه‌گری خود نزدیک‌تر می‌شود. از همین رو، هرگونه صدای مخالف در حوزه تولید سینمایی نیز توسط این جریان اصلی به حاشیه رانده و حذف می‌شود.

جریان اصلی سینما که دارای قدرت سیاسی، اقتصادی و فرهنگی است، برای حفظ و بازتولید قدرت خود به حمایت از ساختاری یکسان‌ساز در قالب روایی می‌پردازد. البته این زبان روایی یکسان‌سازی‌شده به خودی‌خود زیر سؤال نیست، بلکه ارائه آن به‌عنوان تنها زبان سینمایی موجود، موجب آسیب شده است (Watkins, 2015: 31-34) حتی می‌توان گفت خود زبان روایی نیز، در این سیستم یکسان‌سازی و دستکاری، مورد اجحاف قرار گرفته است؛

در صورتی که زبان روایی نیز می‌تواند برای خود دارای انواع گویش‌ها، لهجه‌ها و تنوع‌هایی باشد که در کنار دیگر زبان‌های سینمایی، نیازمند بروز و ظهور هستند. روشنفکران و نظریه‌پردازانی درباره این غول صنعتی و یکسان‌ساز هشدار داده و به عواقب و خطرات آن پرداخته‌اند، فیلم‌سازان برجسته‌ای نیز بوده‌اند که به‌علت جدا شدن از این جریان سلطه‌گر سینمایی به حاشیه رانده شده و از هیچ‌گونه تخریبی در امان نمانده‌اند؛ پیترو واتکینز یکی از نمونه‌های گویاست که بررسی روند فیلم‌سازی او نشانگر بهای سنگینی است که او در زندگی حرفه‌ای خود پرداخته است (Gomez, 1979; MacDonald, 1982; Welsh, 1986: 10) واتکینز اگرچه به‌عنوان پیشتاز مستند داستانی<sup>۱</sup> و جعلی<sup>۲</sup> شناخته شده اما در بسیاری از کتاب‌های تاریخ سینما که توسط منتقدین و نظریه‌پردازان جریان اصلی سینما نوشته شده است، تا سال‌های مدیدی کمتر نامی از او و فیلم‌هایش برده شده است (Watkins, 2018c) واتکینز خود در قالب نظریه‌ای به معرفی این ساختار مخرب و نحوه عملکرد آن پرداخته و از آن با عنوان «مونوفرم»<sup>۳</sup> یاد می‌کند (Watkins, 2015) و در فیلم‌های متأخر خود برای شکستن این ساختار تک‌قابلی تلاش می‌کند. واتکینز عقیده دارد زبان‌های بسیاری در سینما وجود دارند که عملاً اجازه و فرصت بروز نمی‌یابند (Watkins, 2015: 21) او سینمای خود را با سینمای آماتور آغاز کرد و از همان ابتدا موفق به کسب چندین جایزه اسکار آماتور<sup>۴</sup> شد. بروز همین استعداد موجب ورود واتکینز به دنیای فیلم‌سازی حرفه‌ای در بی‌بی‌سی شد. اما طولی نکشید که بی‌بی‌سی منافع خود را در خطر دید و فیلم «بازی جنگ» (۱۹۶۵) به بهانه‌های واهی (از جمله نازل بودن کیفیت هنری) زیر سؤال برده شد. بی‌بی‌سی با تخریب شخصیت حرفه‌ای کارگردان جوان، پخش فیلم را به مدت بیست سال در تمام شبکه‌های جهانی ممنوع کرد (Welsh, 1986: 198-200)؛ البته بعدها واتکینز با همین فیلم موفق به دریافت اسکار بهترین مستند بلند شد. حال چگونه یک فیلم که به‌طور دائم بر حقیقی نبودن خود تأکید دارد و موقعیتی تخیلی از یک جنگ محقق‌نشده را به تصویر می‌کشد، قادر است

1. Docudrama
2. False Documentary/ Fake Documentary
3. Monoform
4. "Ten Best" Competition (The Amateur "Oscars")

نهادهای قدرت را به چالش کشیده و به گفته آنان، «واقعی‌تر از واقعیت» (Welsh, 1996: 106) جلوه کند؟ واتکینز از چه نوع تخیلی در این فیلم بهره برده و چگونه از تخیل مخرب حاکم فاصله گرفته است؟ در این پژوهش، سعی داریم با مطالعه دهه اول از سینمای پتر واتکینز به بررسی روند شکل‌گیری این نوع تخیل در سینمای او بپردازیم.

با پدید آمدن سینما، قدرت‌های حاکم به قدرت اقناع‌گری و تأثیرگذاری این رسانه پی بردند و با تشکیل نظام‌های مختلف نظارت، هدایت و ساخت، با توسل به هرگونه جعل و دستکاری رسانه‌ای، سعی در حفظ حاکمیت و کنترل افکار عمومی با کمک آن کردند. سینما در قانع‌سازی عمومی برای جنگ‌طلبی در آمریکا در قرن بیستم و همزمان در آلمان نازی پیشرو بود. حاکمیت‌ها به‌خوبی دریافته بودند که مردم در برابر عظمت پرده سفید و در تاریکی سالن‌ها در معرض «آسیب‌پذیری» (کرونین به‌نقل از کیارستمی، ۱۳۹۷: ۳۸) قرار می‌گیرند، لذا بهره‌برداری حداکثری از این ضعف، مانند هر بهره‌برداری دیگری در نظام سرمایه‌داری، کلید خورد. کرنلیوس کاستوردیاس (۱۹۷۵) در «**نهاد تخیلی جامعه**» معتقد است جامعه یک ساخت تخیلی است. بدین معنا که طبقه حاکم، همواره مشروعیت خود را از این طریق به‌دست آورده است که باورها و تصورات خود را به‌عنوان تنها اصل اساسی به مردم تحمیل کند (Ritzer, 2007: 406) این تصورات، جایگزین‌ناپذیر و بی‌بدیل به نظر می‌رسند و به عقیده کاستوردیاس بدین ترتیب تخیل یک گروه غالب، به‌عنوان تنها راه موجود، در اکثریت جامعه نهادینه می‌شود (Ibid) در سینما نیز طبقه حاکم، تخیلات وهم‌آلود و خواسته‌های سلطه‌جویانه خود را به‌عنوان اصول بی‌بدیل از طریق قدرت فرهنگ بصری، به همگان تحمیل می‌کند و در نتیجه، به واقعیتی جعلی شکل می‌دهد که به‌عنوان واقعیت واقعی مورد پذیرش قرار می‌گیرد و تخیل یک اقلیت قدرتمند به واقعیتی برای اکثریت ضعیف تبدیل می‌شود. برای این اقناع بصری و رسیدن به تماشای منفعل و مصرف‌گر -و نه مخاطب کنشگر فعال- طبقه حاکم از روش‌های مختلفی -از جمله یکسان‌سازی‌ها، ساخت قطب‌های خود و دیگری، سیاست سرکوب عمومی و...- بهره می‌برد. اما کاستوردیاس در تعریف تخیل به جنبه دیگری نیز اشاره می‌کند. به عقیده او، تخیل تنها این وضعیت توهم‌آلود نیست، بلکه

تخیل، قابلیت دیدن پدیده‌ها به طرز دیگری نیز هست. یعنی تخیل می‌تواند برای مسئله‌ای یکسان، پاسخی متفاوت فراهم کند و یا موقعیتی جدید بسازد (Castoriadis, 1975: 29)

بنابراین ما با دو جنبه از تخیل روبه‌رو هستیم؛ جنبه اول، تخیلی است که نزدیک به توهم است و خواسته حاکمیت‌های مستبد بوده، مخرب است و با تحمیل خود به اکثریت، به تخریب واقعیت می‌پردازد؛ و جنبه دیگر، تخیلی که سازنده و خلاق است و قابلیت برای دیگرگونه دیدن پدیده‌هاست. تخیل اول، در پی حفظ منافع گروه‌های فرادست و تخیل دوم در پی شکستن سلطه این گروه‌هاست. نحوه عملکرد تخیل مخرب در سینما را می‌توان از سه جنبه بررسی کرد: از منظر محتوا، قالب و عملکرد. حوزه محتوا یعنی باید و نبایدهای آنچه در رسانه گفته می‌شود، حوزه قالب یعنی چگونه گفته شدن این باید و نبایدها از طریق ساخت فرمول‌ها و زبان یکسان‌ساز و در آخر، حوزه عملکرد یعنی نحوه واکنش فیزیکی، کنترل، تمسخر، تخریب، تحقیر و سرکوب (در صورت نیاز) که از طریق رسانه‌ها و ساختار قدرت در چرخه‌ای تکرارشونده مورد توجه قرار می‌گیرد. تخیل دوم، یعنی تخیل سازنده در سینما نیز تخیلی است که به مخاطب برای خروج از تخیل مخرب طبقه حاکم کمک کرده و سعی در ترمیم واقعیت مخدوش و بازگرداندن واقعیت به مسیر اصلی خود می‌کند. بنابراین مطالعه سینمای مستقل فردی چون واتکینز برای فهم بهتر نحوه عملکرد یکی از انواع تخیل سازنده که در سینما به تحقق پیوسته، از اهمیت بسیاری برخوردار است.

#### ادبیات پژوهش

گی‌دوبور در مبحث ضد سرمایه‌داری با عنوان *جامعه نمایشی* شده از نمایشی شدن مصرف صحبت می‌کند (Debord & Knabb, 2005: 21; Ritzer, 2007: 755). بر این اساس، طبقه حاکم با سرمایه‌گذاری‌های تخیلی<sup>۱</sup> که از طریق سرمایه‌گذاری بر روی تصاویر موهوم و ساخت جهانی مصنوعی برای تماشاگر مصرف‌گر صورت می‌گیرد- باعث از میان رفتن هویت جمعی، حذف رابطه عمیق با جهان اجتماعی واقعی، ایجاد فردگرایی شدید و در نتیجه، انفعال و خمودگی

می‌شود (Ritzer, 2007: 756) ترویج مصرف‌گرایی عمومی از طریق تبلیغات رسانه‌ای، ایجاد انفعال، عدم قدرت تصمیم‌گیری و وادار نمودن مردم به انجام آنچه نمی‌خواهند انجام دهند، دقیقاً مباحثی است که چامسکی در کتاب «کنترل رسانه‌ها» از آن صحبت می‌کند. چامسکی با اشاره به تشکیل کمیته کریل<sup>۱</sup> (Chomsky, 1997: 7) در جنگ جهانی اول در آمریکا به اولین پروپاگاندا دولتی مدرن که در زمان دولت ویلسون<sup>۲</sup> اتفاق افتاد، اشاره می‌کند. او معتقد است مردم نه تنها از طریق تبلیغات رسانه‌ای قدرت حاکم، وادار به پذیرش شرکت در جنگ می‌شوند، بلکه رسانه قادر است مردم را به این باور برساند که این خواسته خود آنان بوده است (Ibid) در همین راستا، به قشری به نام متخصصین از طریق نظام‌های دانشگاهی شکل داده شد. این گروه متخصصین در رابطه‌ای تنگاتنگ با نظام قدرت و رسانه‌ها قرار می‌گیرند و به حفظ منافع گروه‌های فرادست اجتماعی در مقابل مردم عادی و به‌ویژه گروه‌های فرودست (که توسط نظام حاکم، گله‌ای مبهوت<sup>۳</sup> نامیده می‌شوند) می‌پردازند؛ بدین ترتیب، توهّمات موردنظر نظام نولیبرالی به‌صورت پیوسته از طریق رسانه‌ها برای مردم تولید می‌شود تا «تماشاچی»هایی منفعل باقی بمانند (Ibid: 10-12)

به عقیده واتکینز، کنترل‌کنندگان رسانه‌های جمعی سمعی-بصری (MMAV)<sup>۴</sup> از طریق تحمیل استراتژی‌هایی به عموم مردم و برنامه‌سازان رسانه‌ای، آنان را تحت سلطه اقتصادی و سیاسی خود نگه می‌دارند. برخی از این استراتژی‌ها عبارت‌اند از: مشروع‌سازی بهره‌برداری از اعتماد عموم با عنوان ساخت برنامه‌های «سرگرم‌کننده»، کنترل کلیت برنامه‌ها و محتواها توسط دروازه‌بانان رسانه<sup>۵</sup>؛ استاندارد جلوه دادن فرم روایی به‌عنوان فرم اصلی برنامه‌سازی و فیلم‌سازی، سلسله‌مراتبی نگه‌داشتن رابطه رسانه‌های جریان اصلی با عموم مردم، به‌کارگیری سرعت، تقلیل زمان و تکه‌تکه‌سازی زمان برای جلوگیری از تمرکز و کاهش توان تفکر عمومی برای یافتن

- 
1. Creel Commission
  2. Woodrow Wilson
  3. The Bewildered Herd
  4. Mass Media Audiovisuels
  5. Gate-Keeper

راه‌های جایگزین، متقاعدسازی عموم به خنثی، عینی، متعادل و بی‌طرف بودن برنامه‌ها، محدود نمودن دسترسی عموم به استراتژی‌های رسانه‌ای، همکاری با سیستم دانشگاهی با عنوان آموزش قالب حرفه‌ای به منظور یکسان‌سازی برنامه‌سازی‌ها، توسل به سرکوبگری و به حاشیه‌راندن رقیبان و... (Watkins, 2015: 6-7)

واتکینز در اواسط دهه ۱۹۷۰ میلادی به دعوت دانشکده تاریخ دانشگاه کلمبیای نیویورک، برای برگزاری سمیناری آموزشی دعوت شد تا به بررسی نقش رسانه‌های سمعی-بصری بپردازد. در این سمینار، واتکینز به همراه دانشجویان، با موشکافی فرم‌های روایی متوجه به‌کارگیری استانداردها و یکسان‌سازی شده‌ای می‌شوند که نام آن را «مونوفرم» یا تک‌قالب گذاشتند. واتکینز و دانشجویان با بررسی عناصری چون تعداد تقطیع‌ها، تغییر زاویه و حرکت دوربین، میزان زمان‌دهی به افکار عمومی در مقابل زمان‌دهی به مجریان، میزان سکوت و... در چند برنامه تلویزیونی به نتایج قابل توجهی دست یافتند. آنها متوجه شدند که تفاوتی نداشت محتوا و سوژه چه باشد، سرعت تغییر تصاویر توسط تقطیع‌ها، ماهیت تکرار شونده آن و فرم، همگی یکسان‌سازی شده بود. میانگین سرعت تقریبی تغییر تصاویر از تصویری به تصویر بعد حدود ۷ ثانیه بود که در سال‌های بعد این سرعت در سینما و تمامی رسانه‌ها به چیزی بین ۳ الی ۴ ثانیه و حتی کمتر از آن رسید (Watkins, 2015: 5-6) سرعتی که واتکینز از آن صحبت می‌کند، به نظر پیر بوردیوی جامعه‌شناس، به «فکر سریع» نزدیک است. بوردیو از وضعیت ایجاد شده توسط رسانه‌ها، با عنوان فکر سریع یاد می‌کند که عملاً در تضاد با تفکر است. مانند غذای سریع یا فست‌فود. بوردیو با به‌کارگیری این اصطلاح متناقض سعی دارد روند پیچیده فکر کردن را که نیازمند زمان است، در کنار لغت سرعت که فکر کردن را غیرعملی می‌کند، قرار دهد. (فکوهی به نقل از بوردیو، ۱۳۹۶: ۱۱۲) سرعت زیاد، یکی از همان عواملی است که واتکینز از آن در مونوفرم صحبت می‌کند. تقطیع‌های سریع در فیلم‌ها، اینسرت‌های سریع، حرکات و تغییرات متناوب دوربین‌ها، همگی در راستای تمرکززدایی مخاطب عمل می‌کنند (Watkins, 2002) صحبت فکوهی نیز در ارتباط با غرق کردن در اطلاعات به مسئله تمرکززدایی از مخاطب به این مباحث نزدیک است؛ عملی که به جای بالا بردن قدرت و «مهارت تحلیل داده‌ها»، افراد را چنان

با «تعداد بالایی از داده، تنوع، تفسیرپذیری و دستکاری» (فکوهی، ۱۳۹۷: ۱۶۷-۱۶۶) روبه‌رو می‌کند که «در عمل، موقعیتی از «نادانی» و «حماقت» سازمان‌یافته را در این انسان‌ها به وجود می‌آورد» (همان) بوردیو به همین ترتیب به این تخلخلی که در واقعیت ایجاد شده، اشاره می‌کند و این دستکاری‌های رسانه‌ای را موجب «مخدوش شدن گفتمانی استدلالی و اثباتی» (بوردیو، ۱۳۹۴: ۱۳) می‌داند. یعنی همان قالب مونوفرم که در آن فرصت تفکر از مخاطب گرفته شده و او را تبدیل به تماشاگری منفعل می‌کند.

به نظر می‌رسد آنچه تمامی این روشنفکران و هنرمندان از آن صحبت می‌کنند، موضوعی واحد است. روند دستکاری‌کننده و جعل‌کننده واقعیت در سینما- به‌علت قابلیت‌های جدیدی که در اختیار دارد- شدت گرفته و به رسانه‌های دیگر نیز تسری یافته است. تمامی این مباحث، هشدار وضعیتی توهم‌آلود را می‌دهند که دنیای معاصر در آن گرفتار شده و سینما و رسانه‌های دیگر را در چرخه‌های معیوب دچار توتالیتریسم رسانه‌ای کرده است. چشم‌انداز واقعیت تنها با شکستن این چرخه معیوب و دستیابی به تخیل سازنده قابل تصور خواهد بود. به همین منظور- مطالعه سینمای واتکینز به‌عنوان یکی از رویکردهای مستقل، پیشرو و کنشگر- می‌تواند ما را در شناخت راه‌های جایگزین یاری کند.

### روش پژوهش

این پژوهش با روش اسنادی و مشاهده فیلم‌های دهه اول سینمای پیترو واتکینز صورت گرفته است. علت انتخاب این دهه، وجود هر دو گونه از فیلم‌سازی آماتور و حرفه‌ای در پرونده فیلم‌ساز است. یعنی دو بازه زمانی که فیلم‌ساز در بخش اول آن مستقل بوده و در بخش دوم، در نهادی رسمی به فیلم‌سازی پرداخته و به‌سرعت نیز از آن جدا شده است. به‌طور کلی، موضوعات و دغدغه‌های واتکینز در تضادی شدید با منافع نهادهای قدرت قرار دارند و نباید فراموش کرد که فیلم‌های واتکینز از طرف رسانه‌ها و نظام‌هایی مورد سانسور قرار گرفتند که ادعای آزادی بیان دارند و خود را حامی خلاقیت هنری معرفی می‌کنند. تمامی فیلم‌های موجود این دهه از سینمای



واتکینز برای بررسی انتخاب شده‌اند که شامل سه فیلم آماتور شبکه<sup>۱</sup> (۱۹۵۶)، دفتر خاطرات یک سرباز گمنام<sup>۲</sup> (۱۹۵۹)، چهره‌های فراموش شده<sup>۳</sup> (۱۹۶۰)، و دو فیلم دوران فیلم‌سازی واتکینز در بی‌بی‌سی کالدون<sup>۴</sup> (۱۹۶۴) و بازی جنگ<sup>۵</sup> (۱۹۶۵) است.

سیر شکل‌گیری تخیل واتکینزی در روندی خطی و به‌ترتیب تاریخی در نحوه گسترش یافتن ایده‌ها و تکنیک‌های او قابل بررسی است. فیلم‌ها اگرچه هر کدام مستقلاً قابل بررسی هستند، اما کلیتی پیوسته نیز در عمق یافتن روند تجربی آنها قابل مشاهده است. برای تحلیل کیفی سیر حرکت تخیل و واقعیت در فیلم‌های واتکینز از مبحثی که خود او پیرامون مونوفرم مطرح می‌کند، بهره گرفته شده است. واتکینز در مبحث مونوفرم، به سه محور اصلی اشاره می‌کند. او معتقد است ساختار یکسان‌ساز خود را تنها در قالب یکسان‌تحمیل نمی‌کند، بلکه علاوه بر قالب، در روند ساخت و ایدئولوژی نیز به مخاطب تحمیل می‌شود (Watkins, 2002) منظور از قالب، همان نوع ساختار روایی یا غیرروایی، سرعت و نحوه تقطیع، صداگذاری و چینش تصاویر است. منظور از روند، میزان فضا و حقی است که برای مخاطب در مقابل رسانه در نظر گرفته می‌شود و منظور از ایدئولوژی تعاریف، محتوا و رابطه‌ای است که با واقعیت برقرار می‌کنند.

### قالب، روند و ایدئولوژی در دهه اول سینمای واتکینز

مطالعه این سه محور، چگونگی فاصله‌گیری فیلم‌ساز را از مونوفرم - پیش از آگاهی به وجود آن - مورد بررسی قرار خواهد داد. برای بررسی هر یک از محورها، زیرمقوله‌هایی با توجه به شاخص‌های فیلم‌سازی واتکینز تعریف شده‌اند. قالب، شامل مقوله‌های سیالیت زمانی و فنون فیلم‌سازی است. روند، شامل نقش‌ها، بازیگران و همچنین مخاطبان و مردم عادی است و در

- 
1. The Web
  2. The Diary of An Unknown Soldier
  3. The Forgotten Faces
  4. Culloden
  5. The War Game

نهایت، ایدئولوژی شامل دیالکتیک موجود در خود فیلم و دیالکتیک میان تخیل فیلم‌ساز و تخیل حاکمیت است.

## قالب

«شبکه»؛ اولین فیلم واتکینز، ساختاری روایی دارد. فیلم‌ساز در این فیلم، در حال تجربه قالب‌های مختلف برای رسیدن به نگاهی شخصی است. او با استفاده از نماهایی بسیار نزدیک، گاهی تصاویر را از روایت جدا کرده و مخاطب را وارد تجربه هنری خود می‌کند. فیلم، صامت است و به اقتضای آن، از نوشته‌هایی میان تصاویر بهره می‌برد. وجود نوشته میان تصویر از همین‌جا در فیلم‌های بعدی واتکینز باقی می‌ماند. نوشته‌ها در فیلم‌های بعدی، نه تنها به هدف پیشبرد فیلم می‌آیند، بلکه از آن مهم‌تر، به مثابه فضایی برای مشارکت‌دهی مخاطب در روند حرکت مفهومی فیلم، حضور دارند. واتکینز در فیلم بعدی خود، «دفتر خاطرات یک سرباز گمنام» از ساختار روایی حرکت کرده و آن را با فنون مستند خبری تلفیق می‌کند. فیلم، تلفیقی از روایت و سبک‌های مختلف هنری و سینمایی است. روایت شاعرانه و عجیب سرباز از مرگ و جنگ، در کنار تصاویری اکسپرسیونیستی با شیوه مستند خبری<sup>۶</sup> تلفیق شده‌اند. این ساخته آماتور واتکینز، اولین فیلم صدادار اوست و فیلم، بعد از فیلمبرداری صداگذاری شده است. شاید به‌علت همین محدودیت در صدابرداری بوده که فیلم‌ساز به‌طرف روایتگری رفته است. در اینجا برای اولین بار شاهد حضور «راوی واتکینز» (Welsh, 1986: 39) هستیم. راوی واتکینز، راوی کنشگری است که فیلم‌ساز، نظرات بسیار شخصی، احساسات و تفکرات خود را به‌صورتی صادقانه از طریق آن با مخاطب در میان می‌گذارد. این راوی در اغلب فیلم‌های بعدی واتکینز حضور دارد.

ساختار فیلم بعدی واتکینز «چهره‌های فراموش شده» به‌صورت مستند خبری است. واتکینز در این فیلم برای اولین بار در سینما به فیلمبرداری یک انقلاب به‌صورتی مستند خارج از زمان و مکان اصلی آن می‌پردازد. او خود از این شیوه با عنوان «بازسازی واقعیت» نام می‌برد (Gomez, 1979: 24-25) می‌توان گفت که واتکینز با این فیلم به بیان شخصی خود می‌رسد. او با ترکیب درام و مستند، به شیوه‌ای جدید دست می‌یابد و با این فیلم، مسئله «عینیت» در سینما

## ۸۱ ❖ قدرت، تخیل و واقعیت در دهه اول سینمای پیترو واتکینز

را به چالش می‌کشد. اما این تازه، نقطه شروع سینمای واتکینز است. او با ساخت همین فیلم به استخدام بی‌بی‌سی در می‌آید و با بسط همین ساختار در تقابل با نهاد قدرت قرار می‌گیرد. فیلم بعدی او «کالودن» برای تلویزیون ساخته شده است. واتکینز در این فیلم نیز از ساختار مستند خبری استفاده می‌کند و با تلفیق آن با شاخص سیالیت زمانی، به تکمیل بیان شخصی خود می‌پردازد و در آخر این دهه، واتکینز در «بازی جنگ»، هم از ساختار مستند خبری بهره می‌گیرد و هم سیالیت زمانی را با آن ترکیب می‌کند. اما تنها این ساختار اتخاذ شده توسط واتکینز و یا محتوای انتقادی فیلم نیست که او را در مقابل نهاد قدرت قرار می‌دهد، بلکه نوع تخیل فیلم‌ساز در ترکیب همه این موارد است که منجر به شکل‌گیری نوعی تخیل جلوتر از واقعیت می‌شود؛ تخیلی که واتکینز در دهه‌های بعدی فیلم‌سازی خود از آن بهره می‌گیرد و تقریباً تمام فیلم‌های او به‌علت همین نوع از تخیل، دچار سانسور و حذف می‌شوند (از پارک مجازات<sup>۱</sup> (۱۹۷۰) گرفته که تنها چهار روز پس از اکران از پرده سینما در آمریکا پایین کشیده شد و پخش آن همچنان در آمریکا ممنوع است، تا کمون<sup>۲</sup> (۱۹۹۹) که شبکه آرته<sup>۳</sup> پخش آن را در ساعتی غیرمعمول -۱۰ شب تا ۴ بامداد- قرار داد، از پخش ویدیویی فیلم ممانعت کرد و نگاتیو اصلی فیلم را نیز از بین برد).

### سیالیت زمانی

علاقه و تسلط واتکینز به تاریخ و زمان در فیلم‌های او پیداست. با بررسی همین دهه از فیلم‌سازی واتکینز، متوجه خواهیم شد که او فیلم‌سازی خود را از زمان گذشته آغاز می‌کند (شبکه و دفتر خاطرات یک سرباز گمنام)، گذشته را به حال می‌آورد (چهره‌های فراموش شده)، حال را به گذشته می‌برد (کالودن) و در آخر این دهه (در بازی جنگ) حال را به آینده نزدیک، و آینده نزدیک را به زمان حال می‌آورد. او از این طریق، تکرارپذیری حوادث تاریخی و عبرت‌گیری از آن را نه در قالب شعار، بلکه به‌صورتی ملموس در فیلم‌های خود مطرح می‌کند.

1. Punishment Park
2. La Commune
3. ARTE

واتکینز در فیلم‌های خود مانند یک مردم‌نگار، زمان و مکان را در همان ابتدا و در صورت تغییر، بارها و بارها اعلام می‌کند. این اعلام به مستندسازی فیلم و باورپذیری بیشتر آن کمک می‌کند. «شبکه» در روزهای پایانی جنگ جهانی دوم (گذشته) اتفاق می‌افتد. «دفتر خاطرات یک سرباز گمنام» در جنگ جهانی اول (گذشته) اتفاق می‌افتد، اما فیلم بعد از مرگ سرباز توسط خود او روایت می‌شود. گویی زمان آینده ناموجود سرباز به روایت زمان حال او می‌پردازد. در این دو فیلم، واتکینز-مانند هر فیلم‌ساز دیگری- براساس قراردادهای فیلم‌سازی عمل می‌کند. او قرار است در فیلم، داستان سربازانی را تعریف کند که در جنگ کشته می‌شوند. مخاطب، زمان و مکان ارائه‌شده را برحسب عادت سینمایی به‌عنوان قراردادی مرسوم و یک‌طرفه بین فیلم‌ساز و خود می‌پذیرد و این اهمیتی ندارد که سال فیلمبرداری چه سالی است یا محل فیلمبرداری کجاست، چرا که مخاطب، زمان و مکان سینمایی (جنگ جهانی اول و دوم) را می‌پذیرد. اما این قرارداد یک‌طرفه که همیشه نماینده جریان اصلی در سینما بوده است، در فیلم بعدی واتکینز شکسته می‌شود. واتکینز با شکستن این قرارداد از مخاطب خود انتظار دارد تا هرآنچه را که فیلم‌سازان و برنامه‌سازان ارائه می‌دهند، حتی اگر دارای استناد تاریخی و جغرافیایی باشد، به‌سادگی نپذیرد. در «چهره‌های فراموش‌شده»، واتکینز انقلاب ۱۹۵۶ مجارستان را به خیابان‌های کانتربری<sup>۱</sup> انگلستان می‌آورد. استفاده از قواعد فیلم‌سازی خبری و مستند برای بازسازی آن وقایع در زمان و مکانی غیر از زمان و مکان اصلی حادثه، موجب باورپذیری زمان و مکان جعلی می‌شود. در فیلم‌های قبلی، مخاطب به‌علت پذیرش قالب داستانی، مکان و زمان جعلی را به‌صورت قراردادی می‌پذیرفت، اما در این فیلم، مخاطب به‌خاطر قالب مستند، زمان و مکان را به‌عنوان واقعیت می‌پذیرد. یعنی مخاطب گمان می‌کند که این تصاویر در سال ۱۹۵۶ در خیابان‌های بوداپست ضبط شده‌اند، در صورتی که سال ضبط فیلم ۱۹۶۰ و مکان خیابان‌های کانتربری انگلستان است. واتکینز با ساخت این فیلم آماتور، تلنگری به مخاطب می‌زند تا درباره هرآنچه به او توسط رسانه ارائه می‌شود، به‌خوبی تأمل کند.

در «کالودن» مانند هر فیلم تاریخی دیگر، گذشته در مقابل دوربین به زمان حال آورده می‌شود. اما واتکینز به این مسئله بسنده نمی‌کند و علاوه بر این، زمان حال و یا به عبارتی آینده را نیز به گذشته می‌برد. این سیالیت از طریق حضور کنشگرانه دوربین، مصاحبه با شخصیت‌های تاریخی، صحبت تاریخ‌نویس حادثه رو به دوربین و چنین عواملی میسر می‌شود.

واتکینز در «بازی جنگ» با این سیالیت زمانی ما را به آینده‌ای نزدیک می‌برد و یا آینده‌ای محتمل را مقابل چشمان ما می‌آورد؛ آینده‌ای که هیچ انسانی تمایل به حضور در آن- در صورت وقوع- نخواهد داشت. با این تخیل آینده‌نگر- که هدف آن پیشگیری از وقوع چنین آینده دردناکی است- واتکینز نوعی از تخیل سینمایی را بنیان می‌نهد که در آن، سینما، رسانه و هنر، رسالتی سنگین و انسانی بر عهده دارند. گومز معتقد است همان‌طور که اورول وجدان دهه سی و چهل بود، واتکینز وجدان دهه شصت و هفتاد میلادی بود (Gomez, 1979: 192) او تخیل خود را بر روی داده‌های قابل‌اتکا، علمی و مستند بنا می‌نهد و دغدغه‌های شخصی خود را با شفافیت و صداقت، با مخاطب در میان می‌گذارد. واتکینز برخلاف حاکمیت که خواسته‌های خود را به‌عنوان عینیت و واقعیت معرفی می‌کند، با ارائه تفکرات ذهنی خود، توهم عینیت ساختگی حاکمیت را می‌شکند و برای برون‌رفت مخاطب از انفعال تحمیلی رسانه‌ها، از سازوکارهایی استفاده می‌کند که عنصر سیالیت زمانی- مکانی برای ایجاد زمینه قیاس حوادث تاریخی یکی از این موارد است. واتکینز با جابه‌جا کردن گذشته، حال و آینده به قدرت تحلیل‌گری مخاطب کمک می‌کند.

در «بازی جنگ» واتکینز با سیالیت زمانی، ما را به واقعیت پس از تخیل می‌برد. او با کاربرد جملات فیلم در قالب «احتمالات»، مخاطب را در موقعیتی تخیلی قرار می‌دهد و عواقب بعد از این تخیل را به تصویر می‌کشد. مخاطب به مکان‌ها و فواصل مختلف از انفجار بمب برده می‌شود و با مشاهده جزئیات دقیق، درباره تأثیرات انفجار اتمی آگاهی می‌یابد. فیلم دارای احتمالاتی قطعی است؛ بدین معنی که در صورت انفجار اتمی، عواقبی که در فیلم مطرح می‌شوند، قطعی خواهند بود. یعنی در صورت وقوع اولی، وقوع دومی قطعی است. در حقیقت، مخاطب به موقعیتی بیشتر و جلوتر از واقعیت برده می‌شود؛ واقعیتی از راه نرسیده، که هنوز می‌توان از وقوع آن جلوگیری کرد. به همین دلیل، واتکینز با استفاده از جملات شرطی، افعال آینده و حتی با

آوردن جملاتی چون «آنچه در این فیلم اتفاق افتاد» بر فیلم بودن این تصاویر تأکید می‌کند و به مخاطب یادآوری می‌کند که این تصاویر هنوز به حقیقت نپیوسته‌اند، پس باید کنشگر بود و برای جلوگیری از چنین فجایعی تلاش کرد.

## ۱.۲. فنون

واتکینز در حرکتی پیوسته و تجربی، به فنون فیلم‌سازی خود شکل می‌دهد و در شخصی‌سازی بیان خود تلاش می‌کند. او از همان ابتدا دوربین را نادیده نمی‌گیرد. شاید این ارتباط با دوربین از «شبهه» در موج انفجاری که با تکان دادن دوربین به نمایش می‌گذارد، آغاز می‌شود. در فیلم بعدی؛ «دفتر خاطرات یک سرباز گمنام»، بازیگران به دوربین تنه می‌زنند و گویی دوربین حقیقتاً در میدان جنگ قرار گرفته است. این باعث می‌شود جنگ به صورت نزدیک‌تری به واقعیت و آنچه هست توسط مخاطب دیده شود (Tony Rose as cited in Gomez, 1979: 23) در «چهره‌های فراموش‌شده» بازیگران به لنز دوربین نگاه می‌کنند و نادیده‌انگاری دوربین - از این فیلم به بعد - دیگر در فیلم‌سازی واتکینز وجود ندارد. واتکینز از بازیگران خود می‌خواهد با نگاه در دوربین، فاصله میان خود و مخاطب را بردارند.

در «کالدون» دوربین روی دست، سبک «شما هم آنجا هستید» (Welsh, ۱۹۸۶: ۵) و فن «انگار همه‌چیز در مقابل دوربین خبری در حال رخ دادن است» همگی بر حضور دوربین تأکید دارند. در «بازی جنگ» این حضور تا جایی پیش می‌رود که تمامی عناصر بر فیلم بودن فیلم تأکید می‌کنند؛ هم بازیگران با نگاه در دوربین آن را نادیده نمی‌گیرند، هم راوی به فیلم بودن فیلم اشاره می‌کند و هم جملات فیلم بر واقعی نبودن نماها تأکید دارند. بنابراین یادآوری جعلی بودن تصاویر به مخاطب در طول تماشای فیلم، یکی از عناصری است که به شیوه‌های مختلف در فیلم بروز می‌یابد.

فیلم‌های دهه اول واتکینز از «شبهه» تا «بازی جنگ» با ریتمی نسبتاً کند حرکت کرده و به تدریج، ریتم افزایش می‌یابد. بنابراین در قالب فیلم‌ساز تا حدودی به مونیفرم نزدیک می‌شود، اما او هیچگاه مفهوم را فدای سرعت نمی‌کند و همواره به مخاطب، فرصت همراهی می‌دهد.

عنصر موضوع و مسئله در فیلم همواره بالاتر از عنصر غافلگیری است. «شبکه» اگرچه فیلمی جنگی است، اما ریتمی آرام دارد. لحظاتی که سرباز آلمانی با خود خلوت کرده، مخاطب نیز همراه او به آینده این سرباز می‌اندیشد. در «دفتر خاطرات یک سرباز گمنام»، از همان ابتدا راوی ما را با سرنوشت سرباز آشنا می‌کند. جمله اول فیلم «آخرین روز زندگی من» عنصر غافلگیری را از فیلم می‌گیرد و مخاطب از ابتدا می‌داند که عاقبت این سرباز مرگ است. در «چهره‌های فراموش شده» هم راوی از پیش، سرنوشت حرکت انقلابیون را می‌گوید و هم عدم شخصیت‌محور بودن فیلم، به انتظارات مخاطب در یک کلیت جامع شکل می‌دهد. یعنی مخاطب در تک‌موقعیت‌های شوکه‌کننده قرار داده نمی‌شود، بلکه شاهد موقعیتی جامع است. این موقعیت جامع، مخاطب را قادر می‌سازد تا به تفکر درباره اهداف و نحوه پیشروی یک انقلاب بیندیشد. در «کالودن» این نگاه جامع‌نگر ادامه می‌یابد و با پیچیده‌تر شدن بیان موضوع، ریتم و فنون نیز پیچیده‌تر می‌شوند. در «بازی جنگ» این فنون با برش‌های متقاطع برای ایجاد تأثیرگذاری بیشتر و یا کنایه زدن به برخی از اظهارات استفاده می‌شوند.

عدم شتاب‌زدگی در فیلم از عناصر تمرکزافزایی مخاطب و در نتیجه، کنش‌گری اوست. استفاده از کادرهای بسته، خیلی بسته و متمرکز، مانند قاب‌های «دفتر خاطرات یک سرباز گمنام» نیز می‌تواند در همین راستا باشد. واتکینز در این فیلم با پایین‌تر قرار دادن قاب کلوزآپ صورت، قراردادهای قاب‌بندی معروف به قاب وارنر براسی را می‌شکند. چیزی که خود، معتقد است با کنار گذاشتن هوای بالای سر، شما را مجبور می‌کند تا در چشمان شخصیت‌ها نگاه کنید. (Gomez, 1979: 22-23) تمرکزافزایی مسئله‌ای است که در اغلب فیلم‌های دهه‌های بعدی واتکینز به کمک تمهیدات دیگری از قبیل: برداشت‌های طولانی‌تر، راوی همراه با مخاطب که نه فخرفروشی می‌کند و نه کم می‌گذارد، استفاده از متن در خلال تصاویر، عدم تقطیع، فرصت دادن به مخاطب با تصویر ثابت و سکوت، بیشتر مورد توجه قرار می‌گیرد. در «چهره‌های فراموش شده» بازیگران در لنز دوربین نگاه می‌کنند و واتکینز برای اولین بار از این فن نیز برای شکستن فاصله میان بازیگر و دوربین فیلم‌ساز و همچنین فاصله میان بازیگر و مخاطب بهره می‌گیرد. او از این فن در تمام فیلم‌های بعدی خود استفاده می‌کند.

در «کالودن» از همان ابتدا بازیگران در دوربین نگاه می‌کنند. برای مثال، احساسات پسر بچه‌ای که برای تأمین اهداف قدرتمندان به جنگ آورده شده است از طریق نگاه در دوربین به مخاطب انتقال می‌یابد و تبدیل به فردی واقعی می‌شود. واتکینز در «بازی جنگ» سعی می‌کند «توهم واقعیت» ساخته‌شده توسط رسانه‌ها را بشکند و این سؤال را در ذهن ایجاد کند که «واقعیت کجاست؟» (Watkins, 2018a) در بازسازی مصاحبه‌های واقعی که از مقام‌های بالای حکومتی صورت گرفته، اظهارات ظالمانه‌ای توسط این افراد مبنی بر تمایل به حمله اتمی صورت می‌گیرد که نظرات واقعی این افراد است. همچنین نگاه افراد در دوربین موجب افزایش حس واقعی بودن نماها می‌شود. برای مثال خطاب قرار دادن دوربین توسط پلیس و جلوگیری از ورود آن به ناحیه‌ای که اجساد سوزنده می‌شوند، شما را به این باور می‌رساند که از ورود گروهی که در حال تهیه گزارش هستند، جلوگیری شده است. استفاده مکرر از متن در فیلم که مخاطب نیز قادر به خواندن آن همراه با صدای گوینده خبری باشد، بر استناد فیلم می‌افزاید. این در حالی است که از طرف دیگر، فیلم‌ساز از کدهای بسیاری برای متوجه کردن مخاطب به عدم واقعیت داشتن فیلم استفاده می‌کند و مخاطب در موقعیتی جدید قرار می‌گیرد که تا قبل از آن هرگز در آن نبوده است.

### روند

واتکینز از ابتدای فیلم‌سازی خود مردم عادی را در ساخت فیلم‌هایش شرکت می‌دهد که به شیوه‌ای ثابت و شناخته‌شده در آثار او تبدیل می‌شود. او به دلیل عضویت در گروه تئاتر آماتور «پلی‌کرفت»<sup>۱</sup> از همان ابتدا با بازیگران آماتور شروع به کار می‌کند (Watkins, 2004) او بدین وسیله و از طریق تمامی تمهیداتی که در دست دارد، سعی می‌کند تا توازنی میان سینما و مخاطب به وجود آورد. فیلم‌های واتکینز شخصیت‌محور نیستند (Welsh, 1986: 24) بلکه مسئله‌محورند. او به هر شیوه‌ای که می‌تواند از سلسله‌مراتبی شدن فیلم‌سازی و فاصله‌گیری از مردم و مخاطب پرهیز می‌کند.



## نقش‌ها و بازیگران

«شبهه»، «دفتر خاطرات یک سرباز گمنام» و «چهره‌های فراموش شده» همه با بازی بازیگران گروه آماتور پلی گرفت و مردم عادی ساخته شده‌اند. واتکینز در «دفتر خاطرات یک سرباز گمنام» به‌عنوان پروژه‌ای آماتور با بودجه و محل فیلمبرداری محدود، به‌صورت هوشمندانه بیشتر از قاب‌های بسته استفاده کرده و موفق شده جنگی تمام‌عیار را با تعداد کمی بازیگر به نمایش بگذارد. در این فیلم، راوی یک سرباز بدون نام است؛ این گمنامی حکایت از تقابل حاکمیت و توده‌های بی‌نام و نشانی دارد که قربانی خواسته قدرت‌ها می‌شوند. در فیلم‌های بعدی، روایتگر واتکینز شخصیت می‌یابد و در اغلب فیلم‌های او حضوری ملموس دارد. این راوی اگرچه صدایی خارج از قاب است، اما فردی کنشگر و مداخله‌گر است؛ و اصلاً یک راوی مورد انتظار، منفعل و بدون نظر نیست. راوی واتکینز گاهی بر روی حوادث فیلم نظر می‌دهد، گاهی تبدیل به مصاحبه‌گر و گزارشگر می‌شود و حتی در مواردی (پارک مجازات، ۱۹۷۰) در مقام کارگردان نیز وارد عمل می‌شود. در «چهره‌های فراموش شده» راوی، فرانک هیکی<sup>۱</sup> است و خود واتکینز نیست و هنوز راوی کنشگر واتکینز بدان معنا وجود ندارد. راوی در این فیلم به دانای کل نزدیک است، جایگاه مسلطی دارد و بسیاری از جزئیات توسط او به مخاطب منتقل می‌شود. برای مثال، او قبل از اینکه مخاطب از نتیجه تظاهرات آگاه شود، خبر می‌دهد انقلابیون مقصدشان میدان پارلمان است و «هرگز به آنجا نمی‌رسند»، لحن راوی این حس را در مخاطب ایجاد می‌کند که در حال مشاهده وقایعی حقیقی است که بعد از حادثه، صداگذاری شده‌اند. بازیگران نیز به‌طور طبیعی در دوربین نگاه می‌کنند. بنابراین علاوه بر حضور بازیگران آماتور در فیلم، رابطه آنان با دوربین و مخاطب نیز از طریق نگاه مستقیم در لنز برقرار می‌شود.

در «کالودن» واتکینز از این نیز فراتر می‌رود. او از مردم عادی می‌خواهد تا در نقش شخصیت‌های تاریخی بازی کنند و از این طریق در مطالعه تاریخ خودشان مشارکت داشته باشند. به عقیده واتکینز، نتیجه بدیهی استفاده از بازیگران حرفه‌ای، اجتناب از واقعیت است. به همین

دلیل نیز او از مردم عادی برای بازسازی تاریخ خودشان بهره می‌گیرد. در واقع، بسیاری از افرادی که در نقش جاکوبیت‌ها<sup>۱</sup> بازی کردند، از نسل مستقیم همان‌هایی بودند که در دشت کالودن قلع و قمع شده بودند (Watkins, 2018a) بنابراین روند مشارکت در ساخت فیلم برای بازیگران درس و پیوندی تاریخی با فرهنگ، زبان، گذشته و هویت آنان بوده است.

از شخصیت‌هایی که در «کالودن» حضور فعال دارد، راوی و مصاحبه‌گر است که البته همیشه در پشت دوربین حضور دارد اما کنشگر است، در مصاحبه‌ها و روایت‌گری خود نظر می‌دهد و اعتراض و مداخله می‌کند. برای مثال، راوی به اوسالیوان<sup>۲</sup> که مسئول تأمین غذای پیاده‌نظام جاکوبیت‌ها است و از زیر مسئولیت شانه خالی کرده اعتراض می‌کند: «اما آقای سالیوان شما افسر تجهیزات هستید و مطمئناً مسئولیت توزیع غذا هم با شماست». راوی واتکینز با دادن اطلاعات دقیق و جزئی در مورد افراد و تسلیحات، به مستندسازی بیشتری دست می‌یابد. گزارشگر نیز با احساسات سربازان وارد کنش می‌شود و از آنها بعد از کشتاری که کرده‌اند درباره احساسات‌شان می‌پرسد. گاهی صدای خارج از قابی در کنار صدای مصاحبه‌گر وجود دارد، این صدا، صدای مترجم است. فیلم با وجود صدای مترجم روی تصویر جاکوبیت‌ها که به زبان بومی خود (گالیک) صحبت می‌کنند، به واقعیت نزدیک‌تر می‌شود. شخصیت دیگری که در فیلم به مستندسازی آن کمک می‌کند، اندرو هندرسون<sup>۳</sup>، تاریخ‌نویسی است که شاهد عینی جنگ بوده و بازیگر نقش او، موقعیت زمانی و مکانی خود را گزارش می‌دهد و در حضور دوربینی (که در آن زمان وجود نداشته) به وقایع‌نگاری جنگ کالودن می‌پردازد. مخاطب به واسطه تعامل تاریخ‌نویس با دوربین که گاهی رو به آن فریاد می‌زند تا صدایش برسد، به حادثه نزدیک‌تر می‌شود.

### 1. Jacobite

یا یعقوبی‌ها قبایل کاتولیک واقع در مناطق کوهستانی اسکاتلند بودند. آنان پیروان جیمز دوم و فرزندان او در تاج‌خواهی انگلستان بعد از انقلاب ۱۶۸۸ بودند و از او و فرزندانش حمایت کردند.

### 2. O'Sullivan

### 3. Andrew Henderson

در «بازی جنگ» استفاده از صدای آشنای راویان خبری انگلستان، وجود مصاحبه، حضور مردم عادی که به بیان نظرات واقعی خود می‌پردازند (برای مثال، پرستاری که از تصور اینکه بمب اتمی چه بلایی بر سر آدم‌ها می‌آورد، متأثر شده است و در فیلم با بروز احساسات واقعی خود واقعاً زیر گریه می‌زند)، از جمله مواردی است که موجب می‌شود این فیلم تنها در سطح یک تخیل از حادثه‌ای احتمالی باقی نماند. همچنین بیان برخی از داده‌ها (برای مثال توضیح دکتری که می‌گوید افراد از شدت درد از او خواهند خواست جان‌شان را بگیرد)، تصور جنگ را از تخیل به سمت درد و واقعیت آن سوق می‌دهد.

لازم به ذکر است که واتکینز از نمایش خشونت مستقیم تا جای ممکن در فیلم پرهیز می‌کند (Watkins as cited in Welsh, 1986: 5) او با کمک راوی به بیان آنچه قابل نمایش نیست می‌پردازد. علاوه بر این، واتکینز برای آوردن تخیل این جنگ احتمالی به واقعیت، به آنچه همواره برای دیگری شرقی تصور شده است، چهره‌ای غربی می‌دهد (Watkins, 1967) (برای مثال با بیان وضعیت پسربچه‌ای که بعد از تشعشعات، هفت سال بستری خواهد بود و بعد از آن خواهد مرد، به فاجعه هیروشیما تصویری قابل درک و ملموس برای مخاطب غربی می‌دهد و مسئله «دیگری» را به مسئله «خود» تبدیل می‌کند).

#### مخاطب

همکاری و مشارکت مردم عادی در فیلم‌های واتکینز عنصری است که رسانه‌ای دور از دسترس را به مخاطب نزدیک می‌کند. چنین تمامی عناصر فیلم‌های واتکینز در راستای احترام به مخاطب قرار دارند. این روند با نقش‌دهی به مردم عادی از فیلم‌های آماتور او شروع می‌شود. در «کالدون» اهمیت آموزش و آگاهی تاریخی مردم در روند ساخت فیلم مورد توجه واتکینز قرار می‌گیرد و در «بازی جنگ»، نقش حاکمیت و رسانه در عدم آموزش و آگاهی‌دهی به مردم در مسئله اتمی و خطرات و عواقب آن برجسته می‌شود. توجه به هماهنگی با ریتم مخاطب در انتخاب قالب، بیان مستقیم احساسات فیلم‌ساز، شکستن قراردادهای فیلم‌برداری هالیوودی و

مشارکت‌دهی بازیگران و مردم عادی در ابراز عقاید و احساسات خود از جمله مواردی هستند که به مخاطب‌محوری در فیلم‌های واتکینز کمک می‌کنند.

### ایدئولوژی

محور ایدئولوژی از دو منظر در فیلم‌های واتکینز قابل بررسی است؛ اول از نظر دیالکتیکی که در موضوع و محتوای خود فیلم وجود دارد و دوم، دیالکتیک تخیل فیلم‌ساز و جریان دستکاری رسانه‌ای یا همان تخیل حاکمیت.

### دیالکتیک موجود در موضوع فیلم

تقابل منافع قدرت‌ها و مردم از اولین فیلم واتکینز وجود دارد. در «شبکه»، زن فرانسوی هنگامی که یقه یونیفرم سرباز آلمانی را می‌بیند، برای لحظه‌ای در کمک کردن به او درنگ می‌کند. اما این شک لحظه‌ای نمی‌پاید و زن با رفتاری انسانی درصدد مداوای سرباز برمی‌آید. با وجود این، سرباز آلمانی توسط نیروهای مقاومت فرانسه به‌صورتی ناجوانمردانه کشته می‌شود. در فیلم «دفتر خاطرات یک سرباز گمنام»، سرباز جوان برای اولین بار با سرباز دشمن مواجه می‌شود و او را فردی عادی می‌بیند که تنها یونیفرمی متفاوت به تن دارد. اما قدرت‌هایی که سربازها را به جنگ می‌فرستند، نه تنها از سربازان توقع دارند که دشمن را بکشند، بلکه از آنان می‌خواهند که از دشمن متنفر باشند و به این نفرت نیز ادامه دهند. این، مسئله‌ای است که سرباز جوان با توجه به شناختی که از سرباز اسیر دشمن پیدا می‌کند، برایش ناممکن به نظر می‌رسد. در فیلم بعدی، «چهره‌های فراموش‌شده» واتکینز موضوع را پیچیده‌تر می‌کند. اگرچه مردم علیه حاکمیتی ظالم قیام کرده‌اند اما این باعث نمی‌شود که تمام اقدامات انقلابیون صحیح باشد. انقلابیون، خود اگر لحظه‌ای غفلت کنند در مقام ظالم قرار می‌گیرند. در فیلم از این لحظه با عنوان زمانی که «مظلوم به ظالم تبدیل می‌شود» نام برده شده است. در «کالودن» واتکینز هم به مقایسه‌ای موازی میان جنگ کالودن و جنگ ویتنام (و در نتیجه، تمام جنگ‌های نابرابر تاریخ گذشته و معاصر) می‌پردازد؛ و هم روی تعریف متفاوت قدرت‌ها دست می‌گذارد. در نهایت، در «بازی جنگ» تسلط تعاریف موردنظر حاکمیت که عواقب خطرناکی برای عموم مردم دارد، به چالش کشیده می‌شود. البته واتکینز به بیان این نظرات اکتفا نمی‌کند و رسانه را نیز به‌دلیل همراهی با حاکمیت مورد انتقاد قرار می‌دهد.

همان‌طور که گفته شد، فیلم‌های واتکینز غالباً مسئله‌محور هستند و نه شخصیت‌محور. مسئله اغلب فیلم‌ها عدم وجود توازن میان حاکمیت و مردم است؛ حاکمیتی که به‌جای پاسخگویی در قبال مردم، آنان را در مقام محکومینی که باید کمتر بدانند، قرار می‌دهد و به حفظ منافع خود می‌اندیشد. واتکینز برای از میان بردن معادله حاکم و محکوم از شیوه‌های فیلم‌سازی خود استفاده می‌کند. او اگرچه هنوز در دهه اول فیلم‌سازی خود بوده و نظام دستکاری رسانه‌ای نیز هنوز به غول صنعتی حاضر تبدیل نشده است، اما واتکینز در اولین تولیدات خود نیز از ایدئولوژی حاکم بر رسانه، فاصله می‌گیرد. کنشگری انسانی در سطحی فردی، اولین مفهومی است که فیلم‌ساز با «شبکه» بر آن تأکید می‌کند و در فیلم‌های بعدی، مفاهیم را به کنش نزدیک می‌کند. بدین‌منظور، یکی از شیوه‌های واتکینز ایجاد آگاهی است. افزایش دانش در کنار شناخت خود و دیگری، ابتدایی‌ترین انتظاری است که فیلم‌ساز از مخاطبان دارد. در «دفتر خاطرات یک سرباز گمنام»، سرباز هنگامی که برای اولین بار با یک اسیر آلمانی دشمن مواجه می‌شود، او را خیلی «عادی» و «بی‌آزار» و درست مانند هم‌زمان خودش توصیف می‌کند؛ یعنی آنچه قدرت‌ها با شیطانی‌سازی دیگری دشمن به آن نائل آمده بودند، از طریق یک موقعیت ساده انسانی شکسته می‌شود. شیوه بعدی واتکینز برای سیالیت در زمانی-مکانی است. در «چهره‌های فراموش‌شده» واتکینز علاوه بر موضوع (که هشدار درباره قابلیت بالقوه تبدیل شدن مظلوم به ظالم است)، در قالب نیز به مخاطب هشدار می‌دهد. او با ترکیب فرم مستند خبری و جایه‌جایی زمان و مکان، مخاطب را با قدرت دستکاری تاریخ و اطلاعات که با ابزارهای فیلم‌سازی میسر شده است، آشنا می‌کند.

در «کالودن»، واتکینز رویکردی انسان‌شناسانه به اهمیت حفظ زبان‌ها و فرهنگ‌های بومی دارد. تکرر زبانی و اهمیت توجه به تفاوت‌های فرهنگی با «کالودن» آغاز می‌شود و در بسیاری از فیلم‌های واتکینز ادامه می‌یابد. تفاوت زبانی انسان‌ها در فیلم‌های واتکینز نه تنها باعث اختلاف نیست، بلکه به قدری طبیعی است که حتی به چشم نیز نمی‌آید و زبان در فیلم‌های دهه‌های بعدی واتکینز به یکی از عناصر و فنون قابل بررسی تبدیل می‌شود. واتکینز در «کالودن» با تأکید بر تفاوت تعریف حاکمیت از «صلح» یعنی جایی که حاکمیت با قتل‌عام یک قوم به زعم خود، باعث برقراری «صلح» در انگلستان می‌شود، لایه‌ای مهم از نوع

تخیل خود را آشکار می‌سازد و در «بازی جنگ» به تکمیل آن می‌پردازد. تخیلی که در آن تنها بیان ساز و کار و نحوه عملکرد سیستم قدرت‌ها کافی نیست، بلکه قبل از اینکه حاکمیت قرار باشد تعریف خود را از واقعیت به مردمان تحمیل کند، واتکینز سعی دارد تا مردم نسبت به این تعاریف آگاه شوند. در حقیقت، تخیل واتکینزی تخیلی، پیشگیرانه برای جلوگیری از وقوع فجایع بیشتر است؛ تخیلی هشداردهنده که قصد ترمیم واقعیت و به بیانی، برگرداندن واقعیت به مسیر اصلی خود را دارد؛ تخیلی است که تنها پرسشگری نمی‌کند و مردم را با توصیف صرف حوادث رها نمی‌کند، بلکه به دنبال چاره نیز می‌گردد. به همین دلیل است که واتکینز در «بازی جنگ» با وارد شدن به این معادله، توسط نظام حاکم پذیرفته نمی‌شود. «بازی جنگ» با احتمالاتی برای آینده پیش می‌رود. احتمالاتی که با تکیه بر داده‌های علمی و مستند، با واقعیتی محتمل رابطه مستقیم برقرار می‌کنند. واتکینز با ارائه داده‌های مستند، بی‌پایه و اساس بودن، ناکافی بودن و همچنین بی‌فایده بودن اقدامات و القائات حاکمیت را برای پیشگیری و یا مقابله با چنین وضعیتی به تصویر می‌کشد. برای مثال، اینکه براساس قوانین و برنامه‌های دولت، قرار باشد در صورت احتمال حمله‌ای اتمی، تعداد زیادی از جمعیت کشور آن هم به صورت اولویت‌بندی، جابه‌جا شوند، بحثی است که تنها به درد نوشتن بر روی کاغذ می‌خورد و در عمل، چنین اقدامی شدنی نیست. واتکینز حتی با پذیرش چنین سناریویی به عواقب احتمالی اجتماعی، روانشناسی، اقتصادی و... آن اشاره می‌کند. در فیلم، همچنین اظهارات و بیانات مستندی از نمایندگان حاکمیت آورده می‌شود. برای مثال، یک استراتژیست هسته‌ای که در اظهاراتی شوکه‌کننده می‌گوید: «به نظر من هر دو طرف می‌توانند به جنگ جهانی بعدی- پیش از با خاک یکسان شدن شهرها- خاتمه دهند. بنابراین هر دو طرف می‌توانند برای دست‌کم یک دوره ده ساله دست از جنگ بکشند تا خسارات را جبران کنند و برای جنگ جهانی چهارم تا هشتم آماده شوند.» این اظهارات، بیان‌کننده تعریف متفاوت حاکمیت و فیلم‌ساز از واقعیت است و این دقیقاً چیزی است که فیلم‌ساز قصد دارد مخاطب با آن آشنا شود، یعنی چیزی به نام «عینیت» و تعریف مطلق از حقیقت که توسط قدرت‌ها به مردم القا می‌شود، وجود ندارد. بنابراین شیوه دیگر واتکینز شکستن اسطوره عینیت است. او برای این کار از بیانی بسیار شخصی بهره می‌گیرد و در به اشتراک گذاشتن احساسات و نظرات خود با

مخاطب ابایی ندارد. برای مثال در «بازی جنگ» که مخاطب در حال دریافت اطلاعاتی بسیار سنگین و مستند از فاجعه‌ای اتمی است، متن قطعه‌شعری از استفان وینست بنت<sup>۱</sup> با نام «شعری برای سه سرباز<sup>۲</sup>» روی فیلم نقش می‌بندد که بیانگر احساسات و نگرانی عمیق فیلم‌ساز از عمق فاجعه پیش روی بشر است.

### دیالکتیک تخیل فیلم‌ساز و تخیل حاکمیت

واتکینز برای شکل‌دهی به تخیل خود به محتوا اکتفا نمی‌کند و از ابزار و فنون نیز بهره می‌گیرد. انتقاد عملی واتکینز به عینیت‌ساختگی توسط سینما و رسانه، از «چهره‌های فراموش‌شده» شروع می‌شود. او با استفاده از بیان شخصی و تلفیق شیوه‌های مستند، موفق به شکستن اسطوره عینیت در فیلم‌سازی می‌شود. اگرچه واتکینز دو فیلم «کالودن» و «بازی جنگ» را برای بی‌بی‌سی می‌سازد، اما در انتخاب موضوع و در روند ساخت، فردی مستقل باقی می‌ماند. اما بی‌بی‌سی با وجود منشور استقلال خود از دولت، به صورت مخفیانه «بازی جنگ» را برای عده‌ای از اعضای دولت نمایش داده و تحت فشار آنها از پخش فیلم خودداری می‌کند (Gomez, 1979: 53). این عمل بی‌بی‌سی اعتراض و استعفای واتکینز را در پی داشت. قدرت این فیلم تنها در موضوعی که مطرح می‌کند نیست، بلکه در فنون مطرح نمودن آن نیز هست. واتکینز در «بازی جنگ» نوعی از تخیل را وارد سینما کرد که به‌مثابه جنگی علیه تخیل حاکم بود. تخیل واتکینز نه تنها دست حاکمیت و رسانه را رو می‌کرد، بلکه قادر بود آگاهی عمیقی را نیز به جامعه تزریق کند؛ تخیلی که به‌جای صحبت درباره‌ی ازدست‌رفتگان، به پیشگیری از تلفات بیشتر می‌اندیشد.

واتکینز در دهه اول فیلم‌سازی خود به واسطه رسیدن به بیانی شخصی، چیزی بیشتر از واقعیت به مخاطب ارائه می‌دهد؛ او تخیلی را با مخاطب خود به اشتراک می‌گذارد که همواره یک قدم جلوتر است و در کنار آن، کنشگری مخاطب، مورد انتظار است. اهمیت حضور مردم عادی، مشارکت و بیان عقایدشان از همین جهت دارای اهمیت است. چرا که در دیالوگی که میان فیلم‌ساز و مردم شکل می‌گیرد، بستر هم‌افزایی اطلاعات و تفکر بیشتر نیز فراهم می‌شود. مانند

- 
1. Stephen Vincent Benet
  2. Song for Three Soldiers

آنچه در «بازی جنگ» شاهد آن هستیم؛ یعنی آن نقطه‌ای از فیلم که مردم عادی در حال ارائه نظرات واقعی خود هستند؛ و از ترکیب تخیل فیلم‌ساز با افکار واقعی مردم - که توسط حاکمیت برای‌شان ساخته شده است - هشدار آینده‌ای فاجعه‌آمیز داده می‌شود. هدف واتکینز از ساخت «بازی جنگ» مطلقاً تزریق ناامیدی و ایجاد وحشت در جامعه نیست، بلکه او قصد مطرح کردن معضل اتمی، پنهان‌سازی‌های دولت‌ها و ایجاد کنشگری و اقدام برای جلوگیری از فاجعه را دارد. راوی در جایی از فیلم می‌پرسد: «در هر موقعیت بی‌جواب و غیرقابل پیش‌بینی، امیدی نهفته است. اما آیا واقعاً امیدی در این سکوت یافت می‌شود؟». جواب واتکینز به این پرسش، تخیلی متعهد و البته پیشرو است که در زمان خود به درستی فهم نمی‌شود. واتکینز تفکر دربارهٔ چیزی بیشتر و جلوتر از واقعیت را به مخاطب پیشنهاد می‌دهد که می‌توان آن را در ترکیب با صدا و تصویر، بیش‌واقعیت‌سینمایی نامید. بیش‌واقعیت، تخیلی است که محصول ذهن جامعه‌شناس، هنرمند و اندیشمند متعهد است. متفکران حوزه‌های مختلف، با شناخت درست از تاریخ و جامعهٔ معاصر خود به این تفکر پیشرو دست می‌یابند. برای مثال، چامسکی در کتاب «کنترل رسانه» خود می‌گوید: «به‌جای آن‌که در مورد جنگ قبلی صحبت کنم، اجازه بدهید تا در مورد جنگ بعدی با شما صحبت کنم» (Chomsky, 1997: 36) در واقع، او با این حرف، قصد دارد عموم مردم را از زمان حال کنده و با بردن ذهن آنان به آینده از پیش طراحی شده توسط حاکمیت، آنان را برای پیشگیری از جنگ‌طلبی‌های بعدی آموزش دهد. این تخیلی است برای جلوگیری از فاجعهٔ پیش‌رو؛ تخیلی متعهد که برای ترمیم واقعیت، پیش از تعیین شدن آن توسط طبقهٔ برتر، شکل می‌گیرد.

### نتیجه‌گیری

رویکردهای استعماری و توتالیتر، برای مشروع جلوه دادن و حفظ حیات خود، همواره با شیطنانی‌سازی دیگری و زیباسازی امر خودی، به دسیسه‌چینی و حذف دیگری پرداخته‌اند. حذف قومیت‌ها، زبان‌ها، ارزش‌های فرهنگی، اقلیت‌های نژادی، همگی از جمله فجایعی هستند که در طول تاریخ بسیار تکرار شده‌اند. صحبت از حذف یک قومیت و نژاد توسط نظامی غالب، مسلماً به‌عنوان جنایتی علیه بشریت پذیرفته می‌شود و فعالان حقوق بشر و تمامی انسان‌های آزاداندیش در



مقابل آن واکنش نشان می‌دهند. صحبت از سلطه فرهنگی و حذف فرهنگ‌های به‌حاشیه‌رانده شده نیز بسیار مذموم است و انسان‌شناسان و فعالان فرهنگی سعی در ایجاد آگاهی و حفظ و بازیابی این فرهنگ‌ها دارند. در سینما و به‌طور کلی، رسانه‌های سمعی-بصری نیز، رویکردی غالب، موفق به حذف نسبی دیگر رویکردهای موجود شده است و در رقابتی نابرابر، جنایتی هنری-فرهنگی در حال رخ دادن است. در این عرصه، این وظیفه سینماگران و آزاداندیشان هنری است که از حیثیت سینما و تولیدات هنری دفاع کنند و به‌جای سر تعظیم فرود آوردن در مقابل غول صنعتی و امپریالیسم رسانه‌ای، به شکستن قراردادهای تحمیلی یک‌جانبه دست بزنند.

آنچه واتکینز را در اولین دهه فیلم‌سازی‌اش در تقابل با تخیل حاکمیت قرار می‌دهد، نوع تخیل اوست. تخیل واتکینز در سیری تجربی به سمت بیانی شخصی حرکت می‌کند و همین بیان شخصی، عینیت جعلی رسانه‌های حاکم را برملا می‌کند. فیلم‌سازی واتکینز-چه در قالب و چه در روند و ایدئولوژی-در تضاد با مونوفرم و جریان یکسان‌ساز قرار دارد. حتی زمانی که فیلم‌ساز هنوز از وجود مونوفرم در قالب فیلم‌ساز آگاهی چندانی ندارد، توجه و احترام او به مخاطب و استقلال فکری، او را از افتادن در دام مونوفرم دور می‌سازد. واتکینز در محور «قالب» با نادیده نگرفتن دوربین، فاصله‌گیری از فرم روایی، سیالیت زمانی-مکانی و تأکید بر فیلم بودن فیلم (از خلال بیانات مستقیم راوی و همچنین از خلال فنون فیلم‌برداری) از مونوفرم فاصله می‌گیرد. او با ترکیب رویکردهای درام و مستند، چینش زمانی-مکانی موردنظر خود و شخصی‌سازی فنون، عینیت ساختگی قدرت‌های رسانه‌ای را زیر سؤال می‌برد. واتکینز در محور «روند» با مشارکت‌دهی مردم عادی و نابازیگران، آگاهی‌دهی و ایجاد زمینه شناخت، شکل‌دهی به فضای تفکر و پرهیز از شتابزدگی، سعی در ایجاد زمینه توافق با مخاطب دارد. زمینه توافق به معنای ایجاد بستری برای حضور فعال مردم است. واتکینز این زمینه را برای از میان بردن رابطه سلسله‌مراتبی و یک‌طرفه فیلم‌سازی ایجاد می‌کند و به آن در دهه‌های بعدی فیلم‌سازی خود عمق بیشتری می‌دهد. در محور «ایدئولوژی»، صداقت در بیان نظرات شخصی فیلم‌ساز-چه در موضوع و چه در مقام راوی-و جا نزدن آن به‌عنوان عینیت مطلق پرسشگری تطبیقی از موضوعات و مسائل و مسئله‌محوری به‌جای شخصیت‌محوری، از جمله مواردی است که تضاد عمیقی میان تخیل

فیلم‌ساز و تخیل موردنظر حاکمیت ایجاد می‌کند. واتکینز به‌وسیله این تخیل چیزی بیشتر از واقعیت (بیش‌واقعیت) را با مخاطب در میان می‌گذارد. بیش‌واقعیت مرحله‌ای از تخیل است که از ترکیب داده‌های واقعی و علمی با تخیل فیلم‌ساز ساخته می‌شود و مخاطب به مقایسه تطبیقی در زمان، برای پیشگیری از فاجعه‌های احتمالی فراخوانده می‌شود. مانند اتفاقی که در «بازی جنگ» می‌افتد. هدف فیلم‌ساز از این کار، ایجاد شوک، هراس، سرگرمی یا شوخی با مخاطب نیست، بلکه هدف، ایجاد تفکر و کنشگری است. با این شیوه، پایه‌های سینمایی توسط واتکینز بنا می‌شود که از آن می‌توان به‌عنوان یکی از مراجع برون‌رفت سینما از بحران توتالتریسم رسانه‌ای نام برد. تعامل در سینما و رسانه‌های عمومی به‌علت یک‌طرفه بودن این رسانه‌ها و ساختار سلسله‌مراتبی رسانه، غالباً امری غیرممکن است. در رسانه‌های جمعی جدید نیز این تعامل، باز هم سلسله‌مراتبی است و فرم‌های سریع - چه از نظر قالب و چه در انتقال داده‌ها - در عمل، باعث مختل شدن امکان تفکر عمیق می‌شوند. اما واتکینز با تلاشی که در شکستن قراردادهای تحمیلی این سیستم یکسان‌ساز می‌کند، سعی دارد تا مخاطب نسبت به حقوق خود در برابر آنچه دریافت می‌کند، آگاه شود. در زمینه توافقی، فیلم‌ساز به‌جای تحمیل نظرات شخصی خود، به مخاطب این امکان را می‌دهد تا نظرات او را در کنار نظرات بسیار دیگر، مورد تأمل قرار دهد؛ این، حقی است که امروزه از مخاطب سلب شده و فیلم‌ساز مستقلاً چون واتکینز بر احقاق این حق تأکید بسیاری دارد. شأن و جایگاه مخاطب - چه در انتخاب موضوع، چه در روند و جریان ساخت فیلم و چه در انتخاب قالب - توسط واتکینز در نظر گرفته می‌شود. از همین رو مطالعه دهه‌های بعدی فیلم‌سازی واتکینز نیز در فهم بهتر مسیری که او برای رسیدن به این هدف طی می‌کند، دارای اهمیت بسزایی است. در آخر باید گفت که دهه اول سینمای واتکینز نمونه گویایی از زیر سؤال بردن مرزهای واقعیت و تخیل موردنظر نظام‌های اجتماعی، سیاسی و اقتصادی است؛ مرزهایی که برای رشد خلاقیت هنری و همچنین کنشگری مخاطب، نیازمند رهایی از دستکاری نظام‌های قدرت هستند و تخیل سینمایی واتکینز تلاشی منحصر به فرد برای به حداقل رساندن دستکاری واقعیت توسط نظام‌های قدرت و رسانه است.

### فهرست منابع

- استم، رابرت (۱۳۹۷). *مقدمه‌ای بر نظریه فیلم*. (مترجم: گروهی از مترجمان به کوشش احسان نوروزی). تهران: انتشارات سوره مهر. پژوهشکده فرهنگ و هنر اسلامی.
- بوردیو، پیر (۱۳۹۴). *درباره تلویزیون و سلطه ژورنالیسم*. (مترجم: ناصر فکوهی). تهران: انتشارات فرهنگ جاوید.
- فکوهی، ناصر (۱۳۹۶). *بوردیو و میدان دانشگاهی*. تهران: پژوهشکده مطالعات فرهنگی و اجتماعی.
- فکوهی، ناصر (۱۳۹۷). *دانشگاهی که بود... تهران: پژوهشکده مطالعات فرهنگی و اجتماعی*.
- کرونین، پال (۱۳۹۷). *سر کلاس با کیارستمی*. (مترجم: سهراب مهدوی). تهران: انتشارات نظر.
- Castoriadis, Cornelius (1975). *The Imaginary Institution of Society*. (Electronic version) Assessment (Vol. 6). <https://doi.org/10.1086/229115>
- Chomsky, Noam (1997). *Media Control: The spectacular achievements od propaganda*. (Electronic version)
- Debord, Guy; Knabb, Ken (1995). *The Society of Spectacle*. (Electronic version)
- Gomez, Joseph. A (1979). *Peter Watkins*. Twayne Publishers. USA.
- -MacDonald, Scott. and Watkins, Peter (1982). An Interview with Peter Watkins, *Journal of the University Film and Video Association*, Vol. 34, No. 3, pp. 47-55. <http://www.jstor.org/stable/20686901>
- Metz, Christian (2016). *Film Language A Semiotics of the Cinema. Introduction to Film*. Chicago: Published by arrangement with Oxford University Press. Inc. [https://doi.org/10.1007/978-1-137-46386-9\\_1](https://doi.org/10.1007/978-1-137-46386-9_1)
- Watkins, Peter (2015) *Media Criris*. Éditions L'Échappée. Paris.

- Welsh, James. Michael (1996). *Narration and Authorship in the Cinema of PETER WATKINS*. University of Kansas. <https://doi.org/10.16953/deusbed.74839>
- Welsh, James. Michael (1986). Peter Watkins: a guide to references and resources. G.K. Hall & Co. USA.
- Ritzer, George (2007). *The Blackwell Encyclopedia of Sociology. The Reviewer's Guide to Quantitative Methods in the Social Sciences*. Blackwell Publishing Ltd. <https://doi.org/10.4324/9781315755649-6>

#### منابع اینترنتی

- Watkins, Peter. [p.watkins.mnsi.net/culloden](http://p.watkins.mnsi.net/culloden), 2018 a
- Watkins, Peter. [p.watkins.mnsi.net/warGame](http://p.watkins.mnsi.net/warGame), 2018 b
- Watkins, Peter. [p.watkins.mnsi.net/dsom.htm](http://p.watkins.mnsi.net/dsom.htm), 2018 c

#### منابع صوتی و تصویری

- Watkins, Peter. – Ciment, Michel Interview. (Radio) France culture : **Peter Watkins**. Première diffusion, 04.07.2004.
- Watkins, Peter. – Duras, Marguerite Interview. (Radio) France Culture: **Connaître le Cinéma**. Première diffusion, 25.03.1967.
- Watkins, Peter (Zalea TV) **Conférence de Peter Watkins, sur les MMA (Mass Media Audiovisuels) au Centre culturel La Clef (20.04.2002)** diffusée 26.04.2002.