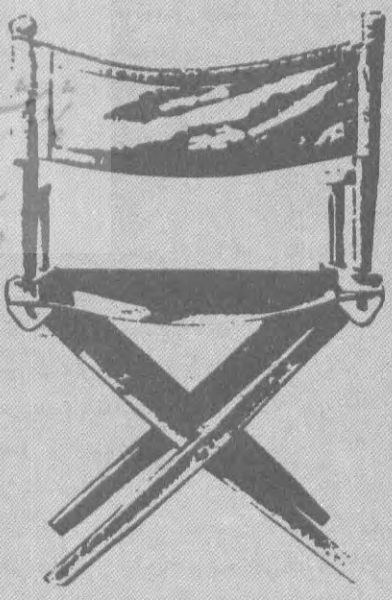
نگره



پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی

متافیزیک سینما

مهدی ارجمند

لغت یا واژهٔ **متافیزیک** (Metaphysic) در اندیشهٔ شارحان و فیلسوفان کهن مترادف است با بخش «پنهان وجود» یا همان **هستی متعالی** (Transcendental Benig). این اصطلاح از اصل یونانی «متا تافوسیکا» گرفته شده که با حذف حرف تعریف یونانی «تا» و مزج دو کلمهٔ یونانی «متا» (بعد) و «فوسیکا» (طبیعت) به صورت «متا فوسیکا» در آمده و به معنی «فلسفهٔ اولی، علم اعلی یا حکمت امور متعالی» استعمال شده است. امّا این اصطلاح را با مفهوم **سینما** (Cinema) چگونه جمع کنیم؟ نخستین فیلسوفی که از وجهه متافیزیکی سینما سخن می گوید، **موریس مرلوپونتی** (M. MerLeau Ponty) است. وی در مقالهٔ *پدیدارشناسی ادراک* می نویسد: سینما معرفت پنهان و شناخت ثانوی را جایگزین وضعیت طبیعی ادراک می کند.[1]

در این کلام معنای **معرفت پنهان** و **شناخت ثانوی** دقیقاً در ارتباط با مفهوم تعالی و **فراسویی** در اصطلاح متافیزیک است. فیلسوف دیگری که رابطهٔ بین «سینما» و این مفهوم را بررسی کرده، **هانری برگسون** فرانسوی است. وی در کتاب *ماده و حافظه* (Matterand Memory) از اصطلاح **ما بعد سینما** (Meta Cinema) استفاده می کند که یادآور ترکیب متافیزیک (Metaphysic) در فلسفهٔ یونانی است. او در تبیین نظریاتش می نویسد: «جهان مادّی پیرامون ما و دنیای ذهنی انسان، منبع خود جوش تصاویر متحرک است، از این نظر **هستی** فی نفسه سینمایی است در هیئت **ما بعد سینما** (Mata Cimema)[2]. **برگسون** در این تعریف با ابداع اصطلاح **مابعد سینما** یا **فرا سینما** به وجه «ناپیدا» (Non - Vision) و مکنون این هنر اشاره می کند.

باید توجه داشت که اصل واژهٔ **Cinema** به ریشهٔ یونانی **Kinema** به معنای **حرکت** بازمی گردد که در سیر تطوّر خود اصطلاح **Kinetic** نیز به معنای «علم حرکت اشیاء» در فیزیک از آن اقتباس شده است. هنر سینماتوگراف را با این پیشینه می توان هنر **حرکت نگاری** ترجمه کرد؛ زیرا در واقع چونان سایه هایی که بر دیوار غار افلاطون حرکت می کردند، در سینما نیز اشباح و سایه هایی از اشیاء بر پردهٔ سفید، قائل به حرکت می گردند. امّا مهمترین ویژگی این هنر در **ثنویت**(duality) خاصّی است که جزء ذات تصویر سینمایی است و به آن ماهیتی متافیزیکی می بخشد. این دوگانگی در دو وجه **مادّی** و **غیر مادّی** این **تصویر**(Image) نهفته است. از بعد مادّی و فیزیکی، ماهیّت تصویر سینماتوگراف ناشی از ثبت **اُبژه**ٔ **جهان** (نمودها) بر نوار سلولئید فیلم است. این فرآیند به گونه ای مکانیکی و خود به خودی توسط دوربین فیلمبرداری صورت می گیرد. در واقع، شعاع انواری که از سوی اشیاء به سوی دوربین تابیده می شود **قالب** (Form) نوری شیئی را بر نگاتیو حک می کند و ما یک نسخه ا زجهان را به شکل **تصویر** از آن خود می کنیم.

هانری برگسون در کتاب *استمرار و مقارنه* (Duree et Simultaneite) به این نکته اشاره دارد: «با توجّه به نظریهٔ نسبیت، شکل نوری، شرایط خود را بر شکل صلب تحمیل می کند».[3] بدین ترتیب، تصویر سینمایی نظیر همزادش تصویر فتوگرافیک (تصویر عکاسی) از کنار هم گذاری خو د به خود فوتونهای نوری بر نگاتیو خلق می شود. کافی است لحظه ای دوربین پلک بزند تا قالبی نوری از شیئی بر ماده فیلم حک شود. از نقطه نظر علم نشانه شناسی(Semiology) این **قالب نور** (دال) نشانه ای است بر حضور **شیئی اصلی** (مدلول) و اگرچه بین دال و مدلول **فاصله ای** ماهوی وجود دارد، امّا نسبت آنها **تشبیهی** (Similarity) است. یعنی تصویر در نگاه اوّل به اصل خود شبیه است، اما با آن یکی نیست. در مورد تصویر عکاسی همان گونه که آندره **بازن** اشاره می کند، **زمان** در درون قالب عکس منجمد شده و هر تصویر به لحظه ای از حضور شیئی در **گذشته** دلالت دارد. بهمین دلیل فاصله **دال** و **مدلول** محسوستر است، ولی تصویر سینمایی در ابعاد دیگری از اصل جهان متمایز می شود، این ابعاد عبارتند از:

الف - پرسپکتیو و حجم
ب - صلبیت و شفافیت
ج - حضور و غیبت ابژه
د - حرکت - زمان

مورد اول تمایز بین شیئی سه بعدی و حجیم را در جهان بیرون و شیئی دو بعدی و مسطح را بر پردهٔ سینما مشخص می کند. از این نظر، سینما با دو هنر دیگر تصویری (نقاشی و عکاسی) هم ریشه است؛ زیرا در هر سه هنر تصویر بر سطح دو بعدی خلق می شود، امّا توهّم حجم و ژرفنا (پرسپکتیو) را در ذهن بیننده ایجاد می کند. در سینما این «توهّم» شدیدتر است؛ زیرا شیئی متحرک بدلیل حرکت خود در جهات مختلف (بالا، پایین، درون،

بیرون)، ادراک حجم و پرسپکتیو را شدّت می بخشد و بدلیل همین ویژگی بود که تماشاگران فیلم **سرقت بزرگ قطار** (۱۹۰۳) در مقابل حرکت قطاری که روی پردهٔ سینما به طرف ایشان می آمد به زیر صندلی ها پناه بردند. سینمای سه بعدی امروزه با خلق تصاویر **هلوگرام** (Hologram) یا چند وجهی، عملا تماشاگر را با درک فضایی جدیدی از حجم رو به رو می سازد که در هنرهای دیگر قابل اجرا نیست و همان تجربهٔ بدوی و آغازین بینندگان سینمای اولیه را به یاد می آورد. باید توجه داشت که مفهوم **حجم** در سینما، اساساً مفهومی **غیر مادّی**(Dematerial) است.

در یک بحث تطبیقی بین هنرهای پلاستیک (تجسّمی) و سینما می توان به این تمایز پی برد. در پیکرتراشی و معماری که هنر بکارگیری حجم و «مادّه» هستند، هنرمند با فیزیک اشیاء و **جنسیت** خاص آنها درگیر است. از همین رو، عوامل فرسایش ماده (گذشت زمان و پوسیدگی آن) همواره عاملی تهدید کننده در این هنرهاست.

در سینما اما حجم تصویر فارغ از آنتروپی زمان و عوامل نابود کنندهٔ مادّه از ماهیتی قائم بالذّات برخوردار است. گویی تصویر سینماتوگراف چونان **روحی** است که گذر زمان نه آن را پیر و نه فرسوده می کند. در آموزه های دینی و باورهای متافیزیکی از اصطلاح **کالبد مثالین** یا **بدن شفّاف** به وفور یاد شده است. قالبی از جسم که از «نور» است، حجیم به نظر می رسد، ولی در اصل «لمس ناشدنی» است. این خصوصیات دقیقاً با ویژگیهای تصویر سینمایی همخوان است. در آموزه های **هرمس**، حکیم پیش از سقراط از خداوند به عنوان «نور مثلی» یاد شده و در نظریهٔ «صورت مثالی» افلاطون این **نور** است که رابط دو جهان زمینی و آسمانی (نا سوت و لاهوت) می باشد. بنابر این «تصویر نورانی» خواه ناخواه مفهومی متافیزیکی را در بطن خود حمل می کند و به یاد آوریم که سینما در اصل هنر بکارگیری نور است و اگر پیکره ساز با مادّه، و نقاش با رنگ می آفرینند، سینماگر با قلم نور (دوربین) کالبدهای شفاف و مثالین خود را خلق می کند. **آمده آیفره** (Amede Ayfre) پدیدارشناس فرانسوی که از شاگردان **موریس مرلوپونتی** بود، این معنا را به گونه ای دیگر در مقالات خود شرح می دهد: در کنار شکل بی طرفی از هنر جایی برای **هنر متعالی** نیز وجود دارد یک نوع زیبایی تأثیرگذار که هم سرشار و هم **شفّاف** است. یک نقاشی اثر **ورمیر** (Vermeer) می تواند یک زن بافنده تور در کنار یک پنجره باشد و هم بازتابی از حضور چشمنواز رنگ آبی، نقره ای کبود، و نارنجی لطیف که از سطحی برجسته و مخملین ساطع می شود. همچنین است حضور ماهیگیران واقعی در فیلم *زمین می لرزد* اثر **ویسکونتی**. لفافه ای که **ویسکونتی** ماهیگیرانش را در آن می پیچاند، حجابی نیست که آنها را از نظر پنهان بدارد، بل برعکس **هستی** ایشان را برملا می کند.[۴] در پدیدارشناسی آیفره و آژل **تصویر سینمایی** در صورت وفادار بودن به اصل واقعیت و ابهام وجودی آن، فی نفسه یک **تجلّی** (epiphany) محسوب می شود. **هانری آژل** در کتاب *فن شعر سینما* از قول **گاستون**

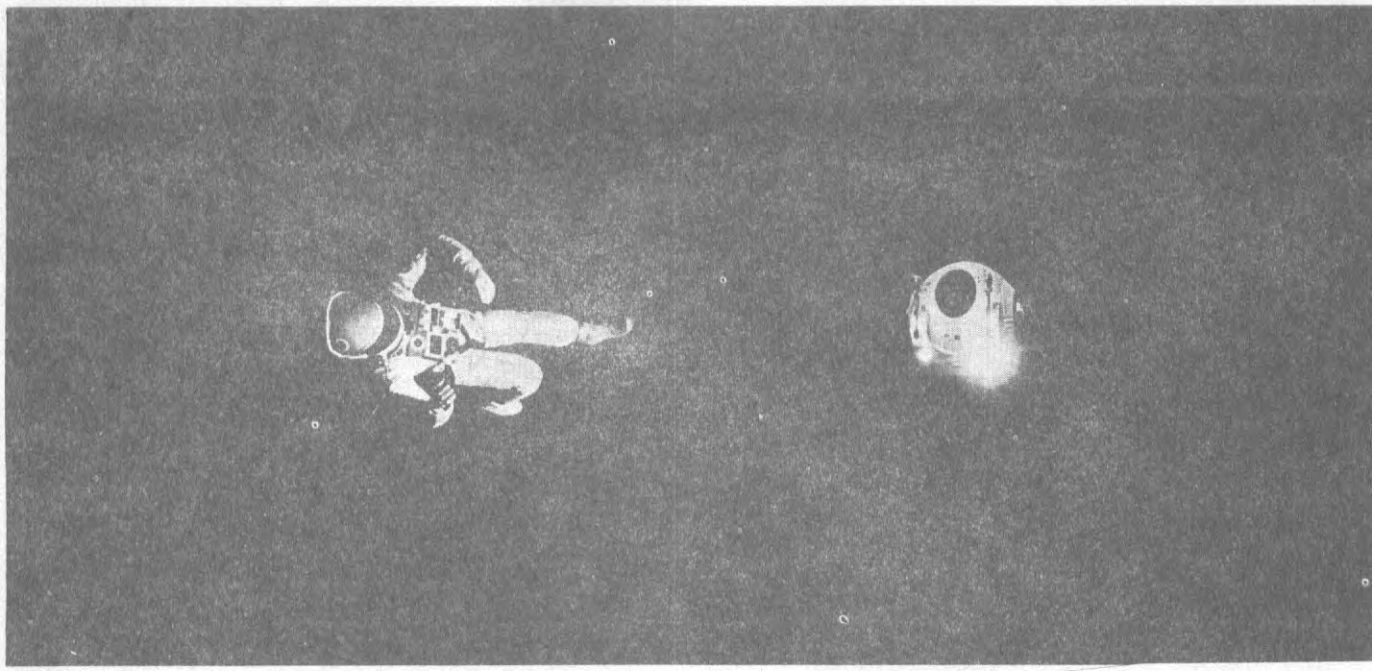
میکل آنجلو آنتونیونی

باشلار نقل می کند که : «طبیعت مخزن (مادر) تصاویر است و بشر در نهایت خود را به سادگی تسلیم همان ترکیب های نخستین آب و آتش می کند». به زعم وی هنر راستین را می توان در هنر رمانتیک یافت؛ زیرا در آن حرکتی از **جهان مرئی** (Visual) به **عالم غیب** (Non - Visual) صورت می گیرد. اما باید توجه داشت که هردو این نظریه پردازان، حضور متافیزیک را در بطن نمودهای طبیعی می جستند. **آژل** می گفت: «سینما همان **کتیبه** طبیعت است». اصطلاح **ecriture** در اینجا به معنای خود فیلم، یعنی همان متنی که بر پرده تابیده می شود، بکار رفته است. در حقیقت با ظهور سینما بود که فنو من های طبیعی در همهٔ ابعاد خود از حضور باد و باران کوه و دریا و جنگل و دشت (ماکرو فنومن ها) تا اجزاء ریز طبیعت، سلولها و باکتریها (میکروفنومن ها) به شکل قالبی از نور بر پرده جان یافتند. از همین رو، پدیدار شناسان، سینما را نه هنر انسان که هنر **تجلّی جهان** نامیدند. زیرا اشیاء و پدیدارها در این هنر بگونه ای اثیری و فارغ از صلبیّت خود در جهان واقع نمودار می شوند. **ژیل دلوز** در مقالهٔ تصویر متحرک و سه گونه آن بدین معنا اشاره می کند: در سینما، جهان به تصویر تبدیل می شود و نه تصویر به جهان ... سینما می تواند بی آنکه خطری را متوجه ما سازد، ما را به اشیاء نزدیک یا از آنها دور کند، یا آنکه ما را گرداگرد آنها بچرخاند.[۵] **موریس مرلوپونتی** در تدقیق مفهوم **دیدن** تعبیری نظیر **دلوز** داشته است: «من مکان و فضا را بر اساس وجه بیرونی آن نمی بینم: من **درون** آن جای دارم و در آن غوطه ور می شوم. یعنی جهان گرداگردم وجود دارد، نه در برابرم یا پیش رویم»[۶] تجربهٔ فیلم دیدن از این نظر نوعی حرکت در بعدی فضایی است، تماشاگر چون روحی فارغ از بدن به درون دنیایی خیالی و اثیری می رود و سیر و سلوکی روانی را تجربه می کند، ادراک **امر**

غایب در سینما به مراتب از زندگی واقعی آسانتر است؛ زیرا در تجربهٔ فیلم دیدن بیننده به تفکیک «جسم» و «روح» خود به شکلی عملی پی می برد. هر فیلم چونان رؤیایی است که در بیداری می بینیم، جسم از **نقطه ای ثابت** بر صندلی، ناظر **سیلان روح** در بعدی اثیری است. درک امر غایب در سینما به دلیل ویژگی دوگانهٔ تصویر فیلمیک است. زیرا این تصویر همسو با معنایی متافیزیکی به **غیبت** و **حضور** ابژه (اشیاء) دلالت می کند؛ برای مثال، تصویر ژاندارک دختر قدسیّه بر پرده حضور می یابد و لحظه ای بعد با قطع نور **ناپدید** می شود. تعبیر **هانری آژل** از **کتیبه**[۶] (ecriture) سینما، در اصل مربوط به ثبت تصاویر بر نگاتیو است؛ زیرا نوار سلولئید چون لوح محفوظی تصاویر را در خود نگاه می دارد، اما تصاویر سینمایی به عنوان **حضور متحرک سایه ها** و انوار ساطع شده بر پرده فی نفسه از زندگی قائم بالذات برخوردار نیستند. آنان توأمان به **حضور** و **غیبت** جهان اشاره می کنند، درست نظیر **روحی** که هم به ظهور یک صورت و هم به **فقدان** جسمیّت آن صورت دلالت دارد. در معنای دینی، روح همان صورت مثالی جسم است. بی آنکه خود بدن باشد. **یونگ** در تدقیق مفهوم **صورت مثالی** می گوید: «یک صورت مثالی به خودی خود تهی و کاملاً ظاهری است. چیزی نیست جزء یک «Facultas Praeformandi» یعنی امکانی از «تجلّی ذهنی» که اصلی است اولیه و پیشینی»[۷] در یک مقایسهٔ تطبیقی می توان تصویر سینمایی را نیز با این تعریف منطبق کرد: زیرا در اصل یک تصویر فیلمیک نیز به خودی خود فاقد اصالت (تهی) و تنها یک **نمود ظاهری** از اصل شیئی در جهان واقعی است و به همان گونه که صورت شناسی **یونگ** به **تجلّی ذهنی** انسان مربوط است، این تصویر نیز ابتدا در مخیله مؤلف فیلم شکل می گیرد و سپس در اذهان مخاطبین تأویل می گردد.

مارتین هایدگر در مقالهٔ معروفش *تصویر جهان* مفهوم متافیزیکی **دیدن** و **دیده شدن** را در دوران معاصر مطرح می کند که با ظهور سینما در اوایل قرن بیستم مقارن است. وی می نویسد که در روزگار باستان «انسان» همواره در نگاه «خدایان» دیده می شد و توانایی **دیدن** جهان به مثابهٔ ابژه ای مستقل از وجود خویش را نداشت. در حالی که **انسان نو** از حوزهٔ «دیده شدن» (زیر نظارت خدایان بودن) به حیطهٔ «دیدن» (ناظر تحوّل جهان بودن) ارتقاء یافته است.[۸] وی مدتها پیش از **ژیل دلوز** کلام وی را در باب استحالهٔ **جهان به تصویر** عنوان کرده بود. (اکنون) تصویر جهان به مثابهٔ تصویری از جهان نیست، بل این خود جهان است که همچون **تصویر** شناخته می شود.[۹] آدمی در دنیای امروز حضور متافیزیک را از طریق **ادراک تصویری جهان** درمی یابد. این ادراک جدید تصور مادی گرایی سنّتی را در ذهن او فرو می ریزد. اشیاء در فواصل دور مکانی و زمانی توسط **تصاویری** که رسانه ها در کلّ جهان توزیع می کنند، شناخته می شوند، در واقع به تعبیر **هایدگر دیدن تصاویر** خود عامل شناخت جهان شده است و از آنجا که اعتبار این شناخت اساساً بر پایه **فاصله** (distance) با شیئی اصلی بنا شده، هیچکس نمی تواند مدعی شود که آنچه دیده است **واقعی است یا خیالی**. و این خصلت دیداری دوران معاصر است که مرز بین واقعیت و توهّم را از بین برده و **نیست و شی**[۱۰] را جایگزین **هستی** اشیا کرده است.

مفهوم عینیت و حضور در دنیای تصاویر نمودی بارز دارد و به گونه ای ماهوی بامفهوم **غیبت و شهود** در اندیشهٔ دینی مرتبط است. **آمده آیفره** در این باره می نویسد: «آنجا که همه چیز تعبیر و تفسیری مادّی و طبیعی می طلبد هنوز جایی برای یک **واقعیت متعالی** وجود دارد... و این به هرحال در طبیعت فیض الهی است که پنهان و مبهم باشد.[۱۱] به زعم وی مفهوم **غیب** در قلب اشیاء جای دارد و برای درک آن می بایست به خود اشیاء (تصاویر) رجوع کنیم: نمی توان منکر شد که **روسلینی** و معدودی دیگر سعی کرده اند بنا به گفتهٔ **هوسرل** « به سوی خود چیزها» (Sachen Selbets) بروند و آنچه راکه اشیاء از طریق خودشان عیان می کنند، زیر پرسش قرار دهند[۱۲]، وی با هرگونه خیالپردازی و فانتزی در سینما بعنوان محملی برای رسیدن به **راز اشیاء** مخالفت می ورزد در رمز گشایی خود از مفهوم دینی فیلم *آسمان فراز مرداب* (Cielo sulla palude) اشاره می کند که: «این جا همه چیز چنان عمیقاً با واقعیت جسمانی مشخص می شود و آن قدر از خیال و فانتزی فاصله دارد که در تشخیص حضور خداوند هیچ مشکل و مسئله ای به میان نمی آورد.»[۱۳] ماهیّت تصویر سینماتوگراف به گونه ای است که بدون نیاز به تروکاژهای فانتزی، آن گونه که در آثار **ژرژمه لیس** در سینمای صامت شاهد بودیم (و اینک در آثار علمی ـ تخیلی Science Fiction تکرار می شود) قادر است به **جهان غیب** اشاره کند. این ویژگی خاص به دلیل ارتباطی است ماهوی که سینما با مفهوم **زمان** و **حرکت** دارد. **هانری برگسون** و **ژیل دلوز** در این باره بسیار نوشته اند. باید توجه داشت که اصطلاح حرکت ـ زمان دریچه ای است برای ورود به دنیای غیر مادی فیلم، این معنا در زندگی روزمره، جزء اصلی **نمود اشیاء** و **پدیده ها** محسوب می شود. بدین ترتیب که هر رویدادی در جهان واقعی با این دو عنصر (گذشت زمان) و **حرکت** ناشی از آن درگیر است به بیان دیگر، **حیات کیهانی** بوسیلهٔ این دو عامل بر تمام موجودات تسرّی دارد. از این نظر، حتی یک سنگ نیز چون مشمول مرور زمان و فرسایش حاصل از آن است «پیر» می شود و از طرف دیگر، چون الکترونهایش پیوسته در حال گردش بدور هستهٔ اتم هایش است، **متحرک فی نفسه** محسوب می شود. **دلوز** در این رابطه می گوید: « یگانگی تصویر و حرکت از یگانگی مادّه و نور نشئت می گیرد تصویر، حرکت است به همان گونه که مادّه، نور است»[۱۴]. جهان به مثابهٔ ابژه یا همان تصویری که از خود ساطع می کند، چیزی نیست جزء انواری که به زعم **دلوز** در **ذات خود متحرک** است. جسم جمادی در عین **سکون ظاهری** خود، آکنده از **حرکتی باطنی** و **وجودی** است. پس توهم سکون و ایستایی اشیاء در جهان واقعی، به محدودیتهای نگاه ما به **نمودها** مربوط می شود. اگر چشمان ما به سلاحهای قویتری مجهز بودند، جهان را چونان دریایی از اتمهای متحرک و پرآشوب می دیدیم که



۲۰۰۱: یک اودیسه فضایی

بی‌لحظه‌ای توقف درمدارات فرضی خویش می گشتند و نظیر موجودات متحرک دیگر از هیئتی **جنبشی** (dynamic) برخوردار بودند. **برگسون** این معنا را چنین شرح می‌دهد: «آیا اصلاً از اتم می توان سخن به میان آورد؟ اتمها نیز از جهان و از تأثیرات درون اتمی قابل تشخیص نیستند. در چنین شرایطی تشخیص اجسام جامد (جسم صلب) در درون اتم بسیار دشوار است... تصاویر فی نفسه در همین قلمرو قرار دارند و **ماده**، ذات و جوهر همین تصاویر است، ماده چیزی پنهان شده در فراسوی تصاویر نیست، بلکه **یگانگی مطلق تصویر و حرکت** است.[15] در هنر سینماتوگراف، این خصیصهٔ نهانی «حرکت سرشتی» جهان، به عنوان جانمایهٔ بیان تصویری، با ماهیت تصاویر منعکس شده بر پرده آمیخته است. تا حدّی که بدون وجود حرکت، روح تصویر سینماتوگراف نابود می شود.

حرکت زمان در سینما از برخی جهات با مفهوم «حرکت ـ زمان» در جهان واقعی اختلاف دارد و قادر است ابعاد جدیدی از **ساحت شیئی** را بر پردهٔ سینما برملا کند. اوّل اینکه **گذشت زمان** در تصویر سینماتوگراف برخلاف عالم واقع خصلتی فرسایشی ندارد؛ یعنی **شیئی سینمایی** فارغ از آنتروپی (اضمحلال) زمان قائل به حیات است. بازیگر فیلم در زندگی واقعی «پیر می شود، و می میرد»، امّا تصویر متحرکش روی پرده همچنان **جوان و نامیرا** احضار می شود. این حالت به گونه‌ای ضمنی همسو با دیدگاه دینی نسبت به نامیرایی روح و کالبد مثالی انسان است. که بعد از مرگ در هیئتی جوان و فارغ از چرخهٔ زمان در عالم لطیف سیر می کند. **کارل گوستاویونگ** که در زمینهٔ **رمزشناسی صورت مثالی** در ادیان نیز تحقیقاتی انجام داده، ریشهٔ کلمهٔ روح یا **Soul** را از واژهٔ کهن آلمانی «Saiwqlo» که در اصل ریشهٔ یونانی «aioYos» به معنای «سریع السیر متلوّن و فرّار» است، استخراج کرده و در توصیف خود از آن می گوید:

«روح (Soul) مطابق با سرشت اصلی نسیم مانند خود، وجودی است همواره فعّال، پرّان و سریع السیر که علاوه بر حیات بخشیدن، برمی انگیزد، تهییج و تحریک می کند و الهام می بخشد، به زبان امروزی، روح اصل تحرّک است و بدین سبب آنتی تز (برابر نهاد) کلاسیک مادّه، یعنی آنتی تز ایستایی و سستی آن را تشکیل دهد.»[16] بدیهی است که توصیف **یونگ** از روح شامل و ناظر **کیفیت و صفاتی** است که در این باب مورد نظر وی بوده و به **ماهیت روح** مربوط نمی شود؛ زیرا بحث در این مورد همان گونه که در سنت دینی اسلام ملحوظ است، جزء اسرار الهی محسوب می شود. در رابطه با سینما تنها می توان گفت که تصویر سینمایی چون نسخه‌ای شبح وار از اصل شیئی در جهان واقعی است که قوانین عالم محسوس بر آن مترتب نیست و از این نظر به نوعی کالبد اثیری یا **صورت مثالی** از عالم شبیه است. **انتزاع از جسم، عدم صلبیّت** و استعداد ماهوی آن در **حضور و غیبت** آنی بر پرده، جنبه های غیر مادّی این تصویر را شدت می بخشد، مورد دیگر در بحث **اندازه و ابعاد** آن است که با تفسیر **یونگ** از صورتی مثالی کاملاً همخوان است. می دانیم که تصویر سینماتوگراف، اساساً فاقد اندازه و ابعاد **مشخص** (Conceret) است و در اصل فاصلهٔ پروژکتور نمایش با پردهٔ سینماست که در شکل گیری اندازهٔ این تصویر دخیل است می شود این **فاصله** را تا حدّی کوتاه کرد که تصویری بسیار کوچک از جهان را شاهد باشیم، یا برعکس با فاصلهٔ بیشتر در مقابل تصویری عظیم از عالم قرار بگیریم. در یک مثال فرضی با داشتن پروژکتوری عظیم که در فضا مستقر شده باشد، می توان از

کرهٔ زمین به عنوان پردهٔ نمایش فیلم استفاده کرد و این آزمایش فرضی تنها برای یادآوری این نکته مهم است که ویژگی ذاتی تصویر سینماتوگراف در **بی تعینی** آن نسبت به محدودیتهای صوری اندازه در عالم واقع است، این کیفیت را **یونگ** در اصل به عنوان مؤلفه ای شاخص در ادراک صورت مثالی نیز می داند:

«حس تناسب و درک منطقی انسان راجع به خرد و کلان مشخصاً انسان پندارانه است و اعتبار خود را نه تنها در قلمرو پدیده های مادّی، بلکه در آن قسمتهای ضمیرناخودآگاه جمعی که فراتر از حیطهٔ بویژه انسانی است، نیز از دست می دهد. آتمان[۱۷] **از کوچک کوچکتر و از بزرگ بزرگتر است** «او به اندازهٔ شست و دست است» معهذا «زمین را از هر طرف احاطه می کند و بر فضای ده انگشتی فرمان می راند» صور مثالی با دنیای اتم در این خصلت مشترک اند. چنان که می بینیم، هرچه محقق در جهان ذرّه ها بیشتر موشکافی کند، نیروهای قابل انفجار ویرانگرتری را می یابد که در آن محبوس اند. نه تنها در علم فیزیک، بلکه در حوزهٔ تحیقات روان شناسی نیز کاملاً معلوم شده است که بزرگترین معلول از کوچکترین علت پدید می آید». این تفسیر به شکلی تطبیقی در مورد ظهور و ادراک تصویر سینمایی نیز صدق می کند. سالن عظیمی را در نظر بگیرید که در آن جماعت به دیدن فیلمی مهیج در ابعاد بزرگ مشغول اند. اکنون به آپاراتخانه می رویم، فریمهای کوچکی از فیلم درون آپارات می چرخند تا آن توهّم عظیم که نامش **سینماست** روی پرده جان بگیرد. بزرگترین معلول از کوچکترین عت پدید می آید.

سینما قادر است نگاه بیننده را به جنبه های نامکشوف و پنهان دنیای اطرافش جلب کند. سینما می تواند **راز و رمز درونی** اشیاء را از طریق پدیدار کردن حالتهای حرکتی خاص آنها نمایش دهد. دوربین فیلمبرداری با توانایی ویژهٔ خود در ضبط حرکات عادّی اشیاء با سرعتهای گوناگون (**Fastmotion, Slow motion**) ، قادر است ابعاد جدیدی از حرکت ـ زمان را به بیننده عرضه کند که در شکل متعارف حرکات اشیاء قابل رؤیت نیست؛ برای مثال، پریدن یک انسان از روی مانع که در حالت عادی سه ثانیه طول می کشد، می تواند تا بیست ثانیه و یا بیشتر از آن انبساط یابد و این تأخیر زمانی موجب می شود تاحرکت ـ زمان به اصطلاح دچار **کشیدگی** شده و ما پرشی را ساده چونان پروازی درخلاء مشاهده کنیم. بسیاری از سینماگران ا زچنین شیوه ای برای انتقال مفاهیم تغزّلی و گاه **متافیزکی** سود می جویند. در آثار **تارکوفسکی** معمولاً وزش باد بر برگ درختان، ریزش قطرات باران، حرکات خود انسان (دویدن مارگارتا تره خوآ در فیلم آینه) با **حرکت کند** (**S. Motion**) دال بر تعلیقی متافیزیکی در جهان تصویر است. سینماگر می تواند با کند کردن سرعت حرکت ـ زمان، توجه بیننده را به جزئیات و خرده زمانهای پنهان در جریان یک حرکت ساده جلب کند. گویی ما در این لحظات بدرون کوچکترین واحد زمانی قدم می گذاریم و حرکات نادیده در جهان روزمره را کشف می کنیم. از سویی کشیدگی حرکت زمان موجب می شود، تا ما تجربه ای نوین از تجلیات بالقوّهٔ اشیاء کسب کنیم و بسیاری از حالات ذهنی خویش را که با الگوهای حرکتی جهان عینی منطبق نیستند (در رؤیا به طور اعم و در رؤیای صادقهٔ دینی بطور اخص) در تصاویر تابیده شده روی پرده مشاهده کنیم. مثلاً «آرزوی پرواز» که از دیرباز در روایات دینی به مثابهٔ یک کلید بصری بکار گرفته شده (پرواز انکیدو در تورات، مکاشفهٔ یوحنا در انجیل و عروج حضرت محمد(ص)) در سینما به یک «پدیدار محسوس» تبدیل شده است.

اکنون می توان به **پرواز روح** از طریق تعلیق های حرکت ـ زمان در یک فیلم پی برد. سینما در اصل ابزاری برای به تصویر کشیدن پدیدارهای ثانوی است که در ذات جهان وجود دارد، باکشیدگی حرکت یک متحرک در بستر زمان گویی عنصری غیر مادّی در شیئی میل به **نمودن** (**appearence**) پیدا می کند. به همین دلیل است که **آیفره** و **آژل** در پدیدار شناسی خود از سینما می گویند که **طبیعت راز خود را بر پرده برملا می کند**. این راز از دیدگاه **برگسون** و **دلوز** در کالبد شناسی مفهوم حرکت ـ زمان در طبیعت نهفته است؛ زیرا در حالت عادی پیوستگی این دو عامل به گونه ای است که همواره یک شتاب ثابت در ظهور پدیده های عالم وجود دارد. ریتم های تکراری تولد و مرگ. روزو شب حرکت فصول چهارگانه و... ناشی از الگوی ثابت حرکت ـ زمان در طبیعت است. **برگسون** در اینجا از مفهوم **وقفه** (**Pause**) سخن می گوید: «وقفه در واقع همان فضای خالی میان حرکات پدیدارهاست که چشم انسان قادر به تشخیص آن نیست، امّا در سینما می توان آن رامشاهده کرد، با کشیدن حرکت ـ زمان و کند کردن سرعت ما می توانیم وقفه های موجود در یک حرکت پیوسته را ببینیم و در واقع **تغییر حالت** یک شکل ازمادّه به شکل دیگرش را به وضوح تشخیص دهیم. این حالت به وضوح یادآور مفهومی متافیزیکی است. **وقفه** در اصل همان بعد ناپیدای وجود است که در پشت لفافهٔ حرکت پنهان شده است. اگر حرکت جنبش موجودات نشانهٔ زندگی و حیات آنها باشد، وقفه در حکم

استنلی کوبریک

فواصل کوتاهی است که به دیالکتیک سکون و تحرک در عالم اشاره می کند. **امّا وقفهٔ کامل همان مرگ است** و مگر نه آن است که موجود میرا سرانجام از حرکت بازمی ایستد و ساکن می شود. بنابراین، حضور وقفه در فواصل حرکت گویی به حضور مرگ در ذرات زندگی دلالت دارد. **آندره بازن** این معنا را در تدقیق **ماهیت عکس** (Photograph) بکار می برد به زعم او هر عکس که یادآور وقفه ای در یک تصویر متحرک است، چونان **نقابی است از مرگ**؛ زیرا همواره از حدوث رویدادی در زمان ماضی یاد می کند و سینما به دلیل ماهیت متحرک خود، توهّم زندگی را در بیننده برمی انگیزد. در سینما تعاملی دائم بین **وقفه و حرکت** وجود دارد. در هر ثانیه ۲۴ کادر از جلو چشم بیننده عبور می کند امّا در عین حال، وی بی آنکه متوجه باشد ۲۴ وقفه را نیز دیده است **هانری برگسون** رابطهٔ ماهوی «وقفه - حرکت» را چنین توضیح می دهد:

«در واقع ادراک تصویر، یک رویش وقفه است و روی دیگرش کنش (حرکت)... » این فرآیند یادآور این نکته است که **ادراک** در کلیت خود اساساً حرکتی - حسّی است؛ بدین معنا که ادراک به همان میزان که به کانونهای حسی مربوط است به کانونهای حرکتی نیز وابسته است و این امر پیچیدگیهای روابط آنها را نشان می دهد. [۱۱] با این حساب، سینما به عنوان «MotionPictures» لاجرم مروّج **ادراک حرکتی** از جهان است و **ادراک وقفه ای** در آن مستتر می ماند. تنها به هنگام نمایش با حرکت کند (Slow motion) و یا منجمد کردن تصویر (Freezation) است که ادراک وقفه ای از جهان در سینما منتقل می شود. و توجه داریم که همین تعامل ظریف است که قابلیت سینما را برای طرح مضامین متافیزیکی گسترش می دهد. برای مثال در صحنهٔ پایانی فیلم *زابرینسکی پوینت* (Zabrinsky Point) اثر **میکل آنجلو آنتونیونی** - تصویری آهسته از انفجار اشیاء وجود دارد که به شکلی جالب هر دو جنبهٔ **ادراک حرکتی و ادراک وقفه ای** را نشان می دهد. در این سکانس، در عین حال که شاهد کنش های خود به خودی اشیاء به صورت انفجارهایی هسته ای در درون آنها هستیم، این حرکات با تکنیک **حرکت آرام** دچار وقفه شده اند و گویی یک **روح ناآرام** (Poltergeist) یا دستی نامریی در فراسوی این انفجارها رشتهٔ امور را در اختیار دارد. سینما بدین ترتیب می تواند دو میل بنیادی اشیاء را بر ملا کند.

اوّل میل **حرکت سرشتی** آنها و سپس گرایشی که به **استتار وقفه ها** و **سکـــون** دارند؛ برای مثال با تکنیک حرکت تند (Fast Motion) ما می توانیم بسیاری از حجابهای صوری طبیعت را در باب «حرکت و سکون» کنار بزنیم. اگر گالیله دوربین فیلمبرداری داشت به سهولت می توانست نظریهٔ سکون ظاهری زمین را ابطال کند؛ زیرا در حرکت تند، زمین چون توپی چرخان به گرد خود و خورشید می چرخد. در این نوع حرکت ما شاهد آزاد شدن مقدار بیشتری از انرژی درونی اشیاء هستیم که در کسری کوچکتر از زمان به وقوع می پیوندند. درست مثل اینکه ناگهان بادکنک پر از بادی را رها کنیم، اشیاء نیز در حرکات سریعتر از جریان عادی زمان، نظیر بادکنک رها شده، ناگهان تمام انرژی ذخیره شدهٔ خود را آزاد می کنند و سرعتشان به نظر زیاد می رسد. از سویی با تند شدن حرکت، **زمان انجام** کار یا همان **سرعت کنش** برای متحرکها پایین می آید و بیننده در مدتی کوتاه، شاهد انجام اعمال بیشتری بر روی پرده خواهد بود. **ژیگاورتف** (Zhigavertov) روسی در اولین مستندهایش در این زمینه، تجربیات مهمّی را انجام داده است. در فیلمهای او سرعت حرکات آدمها و ابزارهای ماشینی، به گونه ای همطراز با یکدیگر سنجیده می شوند. و ما از **همسانی و هم جنسی** این دو حرکت به مفهومی ثانوی می رسیم؛ تأثیر شگرف ماشین در بدو ظهور تمدن صنعتی بر انسان. **گادفری رجیو**، سینماگر معاصر آمریکایی نیز چنین تجربه ای را در آثارش آزموده است. با تند کردن حرکت در رفتارهای روزمرهٔ انسان شهرنشین، گویی هر لحظه شباهت بشر به آدمک یا انسان مصنوعی بیشتر می شود. بحث **افزایش سرعت یا شتاب افزاینده** که در حرکت تند سینمایی تجلّی صوری دارد، اکنون به عنوان موردی آسیب شناسانه در تمدّن تکنولوژیک ما مطرح شده است؛ زیرا عملاً با نابودی و استتار کامل **وقفه های** موجود در حرکت، آدمی را از **جهان غیب** غافل ساخته، مجذوب هیاهوی این ماشین غول آسای متحرک (تکنولوژی) می سازد. در اندیشهٔ دینی **تأمل** و **تأنّی** در ساخت و ساز طبیعت و عالم محسوس به معنای درک معنای باطنی عالم و توجّه به خالق پنهانی است که همه چیز را با نظمی خاص در سیر حرکت زمان طبیعی خود هدایت می کند. امّا زندگی تکنولوژیک، رسانه های اطلاعاتی پیشرفته، ازدحام انفجارآمیز شهرهای بزرگ (متروپولیس ها) و در نهایت جنون سرعت در ارتباطات جهانی معاصر به یک **سرگیجهٔ بزرگ** برای بشر امروز تبدیل شده که رهایی از آن خطیر جلوه می کند. چنین سرعتی چون با اندازه های «پذیرش انسانی» همخوان نیست، اغلب خطرناک، هیستریک و مرگ آور است و مانند ماشینی است که در یک سرازیری تند به سوی نیستی می شتابد.

«برای متحرکی که با سرعتی شگرف حرکت می کند، گفتن این کلام غیرممکن است که این **اوست** که حرکت می کند یا **جهان** است که به سوی او یورش آورده است»

آلبرت انیشتین

استانلی کوبریک در فیلم *اُدیسهٔ فضایی ۲۰۰۱* مفهومی متافیزیکی از شتاب حرکت - زمان انتقال می دهد که مبتنی بر آموزهٔ معروف انیشتین در باب سرعت و نور و ورود به عالمهایی نامکشوف در کاینات است. در صحنهٔ پایانی فیلم او، فضانوردی با گذشتن از تونلی نورانی، تولد و مرگ خود را **می بیند** و به قولی در فراسوی حرکت - زمان عادی سیر می کند. در *اُدیسهٔ فضایی*، سرعت تنها مایهٔ هیجان و شوریدگی نیست، بل دریچه ای است که با گذشتن از آن تحولی کیفی در ظهور اشیاء و پدیده ها رُخ می دهد. تفاوت مهم فصل پایانی فیلم کوبریک با نمونه های مشابه **گادفری رجیو** و یا حتی **ژیگاورتف** در این است که از سرعت نه برای نمایش **اتوماتیسم** (حرکت خود به خودی اشیاء) که کشف ایده ای درونی در تصویر سود جسته است. *اُدیسهٔ فضایی* از این نظر تلاشی است برای مصوّر کردن ایده ای علمی (نسبیّت)

که در اصل صبغه ای دینی دارد؛ زیرا به تسرّی **عالم کبیر** (کل کائنات) در عالم صغیر (کرهٔ زمین) اشاره دارد. **انیشتین** خود، در نظریهٔ مذبور به یک دریافت کیفی نوین در سرعت‌های مافوق نور نظر داشت که در طی آن آدمی قادر است بر جریان عادی «حرکت ـ زمان» فایق آید و به قولی فراسوی آن سیر کند. اما در نظریهٔ او برای انجام چنین حالتی لزوماً فضانورد باید با سفینه پرقدرتی حرکت کند که قادر باشد سریعتر از نور، فضا را بپیماید. اما برای رسیدن به چنین سرعتی، جسم باید صلبیّت خود را از دست بدهد و خود به چیزی چون نور تبدیل شود. و در اینجاست که **هانری برگسون** از نظریهٔ نسبیت **انیشتین** استفاده می کند تا ماهیت تصویر سینماتوگراف را شرح دهد: به رغم وی با توجه به تئوری نسبیت «شکل نوری شرایط خود را بر شکل صلب تحمیل می کند» و درواقع این شکل ثانوی هیچ نیست مگر کالبدی شفاف از نسخهٔ اصلی جسم صلب که اکنون می تواند در تمامی جهان تسرّی یابد. **ژیل دلوز** همگامی **برگسون** و **انیشتین** را به درستی دریافته بود. اولین جنبهٔ همگامی **برگسون** با نظریهٔ نسبیت در تأئید انتشار یا پراکندگی نور در سراسر قلمرو ذهنیت است. در تصویر متحرک اثری از اجسام یا شعاعهای صلب نیست، بلکه تنها شعاعها یا اشکال نورانی وجود دارند.[۲۰]

بدین ترتیب، اگر جهان را به مثابهٔ شعاعهای نوری بدانیم که از اشیاء ساطع می شود، معیار ادراک شیئی از عالم نظیر همان نوری است که از ستاره‌ای ناشناخته در اعماق کهکشان سوسو می‌زند و در اصل به ما یادآوری می کند که ما نه ماهیت اشیاء بل انوار منتشر شده از سوی آنان را می بینیم و این همان کلام **هایدگر** است که: **جهان به تصویر تبدیل شده است.** (همین معنا به گونه ای رمزی در آیهٔ «هوالله خالق الباری المصوّر» مکنون است) و مگر نه این است که خداوند جهان را آفرید و سپس آن را **صورت** بخشید. پس طبیعی است که شناخت آدمی از صنع الهی ابتدا به ساکن توسط همین صورت عالم (تصویر) میسّر است. در فیلم **کوبریک** سرعت به عنوان عامل مکاشفه و هم راستا با نظریهٔ نسبیّت در خدمت اندیشه ای متافیزیکی است؛ شیئی متحرک در سرعتهای بالای نور کالبد صلبی خویش را از دست می‌دهد و به نوری فراگیر تبدیل می شود. این نور عامل پیوستگی ذرّه (هویت منفرد) با کلّ عالم است. اگر در نظریهٔ نسبیت **بی زمانی** حاصل از حرکت شیئی متحرک یک مفهوم متافیزیکی به حساب می‌آید، در سینما این **بی زمانی** جزء ذات تصویر سینماتوگراف است. یک فیلم به طرزی معجزه‌آسا در هر بار نمایش بر پرده وارد ساحتی دیگر از **زمان** می شود؛ بعد جدیدی که قادر است **لحظه ها** را تا آخرین حدّ ممکن دچار **کشیدگی** کند تا اجزاء و تار و پود آن را ببینیم. همچنین می تواند تاریخی مبسوط را در لحظه ای بگنجاند. در سینما قادریم ظهور و سقوط یک دوره یا تولد و مرگ یک پدیده را مشاهده کنیم. چیزی که در زندگی روزمره بسیار بطئی است و نامحسوس، در این هنر به یک مورد بارز و محسوس تبدیل می شود. بسیاری از وقایع تاریخی که در سینما ثبت شده اند (به شکل مستند) نظیر خاطراتی هستند که انسان معاصر از گذشتهٔ خویش به یاد می آورد، بی آنکه هرگز از ذهن وی پاک شده باشد (تصاویر جنگ جهانی دوّم هیروشیما، راه رفتن انسان بر سطح کرهٔ ماه، ترور جان اف کندی، فروریزی دیوار برلین، تیراندازی به پارلمان روسیه و...) این تصاویر مستند بر خلاف عکس و گزارشهای مکتوب صرفاً گذشتهٔ تاریخ را بیان نمی کنند، بلکه تجربه ای جدید از **زمان** را در ذهن بیننده موجب می شوند. گویی وقایع گذشته هنوز در بطن زمان حال، حیات دارند **برگسون** در آموزهٔ خود در باب **حرکت** این معنا را مد نظر قرارداده است: «**حرکت از مکان طی شده** متمایز است. **مکان طی شده** همان گذشته و **حرکت** یا عمل پیمایش زمان حال است.[۲۱]» مکان طی شده در اینجا با مفهومی از زمان (ماضی) شناخته می شود؛ زیرا با حرکت ثانیه شمار ساعت (و تحرک کل موجودات در عالم) هر لحظه زمان حال بی مهابا به مخزن گذشته ملحق می شود. در آموزه های دینی (بویژه مسیحیت و اسلام) زمان دارای آغاز و انجام است. خداوند در زمانی مقیّد به خلق جهان اقدام ورزیده و در وقت موعود نیز (آخرالزّمان) این خلقت به سرانجام می رسد . به همین ترتیب زمان حال در تفسیر دینی همان زمان خلق (Creation) و زایش مداوم هستی است که به حضور خداوند در تمامی گسترهٔ کاینات اشاره می کند و زمان گذشته به مثابهٔ عبرتی است که بشر از حدوث وقایع در ازمنهٔ پیشین کسب می کند. در این میان، قواعد حاکم بر گذشت زمان در تفسیر دینی مغایرتی با دیدگاه علمی معاصر که مبتنی بر نظریات فیزیک هسته ای است، ندارد؛ یعنی گذشت زمان به مثابهٔ مصرف انرژی موجودات، تبدیل انرژیها به یکدیگر، ایجاد حرکت در عالم اعیان (Objects) و رابطهٔ ماهوی زمان با حرکت که موجب پیری و کهنسالی است، همه از دیدگاه دینی توجیه پذیرند. در داستان *اصحاب کهف* و نیز قصهٔ «یونس و نهنگ» به نوعی شاهد این دیدگاه ویژه نسبت به زمان هستیم کهنسالی هیچ نیست مگر حرکت منطبق بر الگوی پیشنهادی زمان، اگر موجودی بتواند خواسته یا ناخواسته از الگوی پیشنهادی زمان جدا شود و الگویی دیگر برای حرکت اختیار کند، پیر نخواهد شد. این آموزه در قصه *اصحاب کهف* نهفته است؛ مشیت الهی موجب می شود تا این برگزیدگان از جریان حرکت ـ زمان واقعی جدا شوند و در خواب (به معنای وقفه ای که **برگسون** بکار می برد) بمانند. می توان سینما را از نظرگاه دینی به همان خواب اصحاب کهف تشبیه کرد؛ زیرا در جریان نمایش فیلم تماشاگران از دنیای حرکت زمان واقعی و الگوی پیشنهادی آن جدا می شوند و به درون ساحت دیگری از زمان می روند . در این ساحت جدید رؤیاهای گوناگونی می بینند که چونان تلنگرهایی هشدار دهنده بر ذهن آنان فرود می آید. سینما با این که در ذات خود هنری متحرکت است (Motion Pictuers)، ولی در جریان حرکت ـ زمان واقعی یک وقفه (Pause) به حساب می آید؛ دری است که به دنیای ارواح و اشباح خیالی باز می شود. دنیایی از نور که در آن اشیاء و اعیان توسط کالبدهای مثالی خود شناخته می شوند؛ دنیایی که در آن بعد سوّم ناشی از توّهم بیننده است و حرکت آدمها از توالی

اردت

وقفه ها (۲۴ فریم در ثانیه) حاصل می شود. در این دنیای اثیری می توان گذشت زمان را متوقف کرد، حرکت اشیاء را معکوس نمود، طبیعت را به سخن واداشت و معجزات کتب مقدس را بعینه دید. در واقع قدرت اصلی این هنر در قابلیتی است که برای به نمایش کشیدن قوّهٔ مخیّله انسان دارد و در همین حوزه است که طیفی از مفاهیم و مصادیق دینی را می توان صورت عینی بخشید. از معجزهٔ باز شدن دریا توسط پیامبر (ده فرمان) تا راه رفتن روی آب حضرت مسیح(ع) و از ایمان به وجود روح (ghost) تا معنای رستاخیر (اردت درایر).

انیمشین (Animation) در سینما، محملی است برای صورت کردن مفهومی عرفانی که همانا وحدت وجود (Pantheism) در عالم اعیان است؛ یعنی هر شیئی می تواند حامل روحی متحرک باشد. حرکات اشیاء در جهان انیمیشن یادآور این نکته است که حضوری مطلق و متحرک در تمامی جهان تسرّی دارد. تکنیکهای جدید در سینمای کامپیوتری که به «Virtual reality» یا واقعیت مجازی موسوم اند، در اصل به همان اصل **هایدگری** اشاره می کنند که جهان خود تصویری بیش نیست و این با بی ثباتی مفهوم دنیا (از ریشهٔ دون و پست) در اندیشهٔ دینی همخوان است. **هوگو مانستربرگ** (Hugo Munsterberg) پدیدار شناس آلمانی دربارهٔ بی ثباتی اعیان در سینما می نویسد: «واقعیت را نظام های عمده زمان، مکان، و علیت مشخص می کنند. دنیا بدون این نظام های عمده به تصور در نمی آید. اکنون فیلمساز وسیله ای در اختیار دارد که از طریق آن می تواند دقیقاً این سه طبقه بندی از واقعیت را جا به جا کند و هر نوع رابطهٔ مکانی، زمانی و علیّتی را که می خواهد به واقعیت بدهد.[۲۲] بدین ترتیب، سینما قادر است اُبژه ها (اعیان) را در نظامی جدید از روابط مکانی-زمانی ترکیب کند و حتی زنجیرهٔ علت و معلولی را به گونه ای دیگر برقرار نماید. به وسیلهٔ تدوین (Montage) می توان نماهایی را که به لحاظ مکانی و زمانی به هم نامربوط اند با یکدیگر همنشین کرد (این شیوه در آثار **سرگئ ایزنشتین** و کلیپ های ویدیویی معاصر به وفور دیده می شود). گاه ترکیب این نماهای ناهمگون به گونه ای است که گویی روابط علت و معلولی خاصّی بین آنها وجود دارد. برای مثال در فیلم *آینهٔ* **تارکوفسکی** یک رشته تصویر که به ظاهر به زمانها و مکانهای مختلف تعلق دارند در یک سکانس با هم تألیف (Synthax) شده و یک ادراک کلّی را در ذهن بیننده بوجود می آورند:

۱. نماهایی از عبور ارتش شکست خوردهٔ روسیه از رودخانهٔ سیواش (Sivash).

۲. نمای دور از تپه ای برفی کودک سرباز به آرامی از تپه بالا می آید، چهره اش را تشخیص می دهیم، سوت می زند و چشمهایش اشک آلود است.

۳. نماهایی از حمله شوروی به پراگ (۱۹۴۵).

۴. تصاویری از اجساد جنگی.

۵. جشن پیروزی در مسکو (*آتش بازی شبانه*) (۱۹۴۵).

۶. تصویر مردی که چشمانش را گرفته و مستأصل به تلی خاک تکیه داده است.

۷. انفجار اولین بمب اتمی در هیروشیما (۱۹۴۵).

۸. برگشت به نمای کودک، به دوربین نگاه می کند. سپس برمی گردد و تا زیر درخت عریانی می رود، می ایستد. حرکت آرام می شود (Slow Motion) پرنده ای از درخت بر روی کلاهش می نشیند.

۹. تصاویری از راهپیمایی در چین (۱۹۶۹).

۱۰. نمای دستی که کتابی را ورقی می زند.

۱۱. مجسمه های مائو (نیم تنه) در تعداد زیاد.

۱۲. تصاویری از مناقشات مرزی بین شوروی و چین (۱۹۶۹).

در این سکانس ارتباط تماتیک (مضمونی) نماها جنگ است، ولی ادراک کلّی تماشاگر محدود به این مضمون خاص نمی شود. تصاویری چون کودک و پرنده (که یادآور مفهومی دینی در روایات مربوط به وقایع آخر الزمان است)، قارچ اتمی هیروشیما (پایان دنیا) و تصاویر تکثیر شدهٔ مائو (انفجار جمعیت) در کنار هم یک زنجیرهٔ جدید از روابط علت و معلولی بوجود می آورند که فراسوی وقایع تاریخی تصاویر واقع می شوند. نگاه کودک به این وقایع از ساحت دیگری از زمان است؛ گویی وی روحی است که از فراسو (تپهٔ سفید به نشانهٔ بام جهان) به تماشای مصائب بشری ایستاده است. گاه همنشینی دو نمایی که دو حسی متفاوت را در خود نهفته دارند به زایش مفهومی جدید در ذهن تماشاگر می انجامد؛ مثلاً انتقال از نمای «۵»

(جشن پیروزی در مسکو) به نمای «۶» (مردی که چشمانش را گرفته و مستأصل است) انگار که بی اعتنایی مرد به آن هیاهو و آتش بازی را نشان می دهد و این قابلیت خاص سینما در سنتز سازی (ایجاد مفهوم) بوسیلهٔ تدوین است. **ایزنشتین** این قابلیت را دریافته بود و در آموزهٔ مونتاژ جاذبه ها (Montage of Attractions) آن را بکار می بست. وی با اینکه در بسیاری از فیلمهایش تلقی رایج از دین را مورد حمله قرار می داد، ولی تئوری خود را براساس ساختار **هایکو** (شعر ایجازی و عرفانی ژاپنی) و **ایدئو گرام** (زبان تصویر نگار هیروگلیف) بنا نهاده بود که در ذات خود به سوی **تجرید** (A bstraction) متمایل بودند؛ در فیلم *اعتصاب* تصویر چهرهٔ پلیس به نمایی از صورت یک جغد تبدیل می شود که یادآور گونه ای **استحاله** (Transfguration) و **مسخ** در این شخصیت است. ویژگی شاخصی که در تصاویر کامپیوتری امروز به عنوان یک مولفهٔ خیالی - بصری تثبیت شده است، تکنیک (Metamorphe) که اشیاء و موجودات را به گونه ای جادویی به یکدیگر تبدیل می کند، شکل پالایش یافتهٔ همان تجربهٔ **ایزنیشتین** در *اعتصاب* است که به سهولت می تواند بی ثباتی و عدم تعیّن دنیای اعیان و محسوسات را به شکلی بصری و جذّاب نمایش دهد. با این شیوه تماشاگر به شکلی ضمنی و شهودی درمی یابد که دنیای اطرافش هیچ نیست مگر نمودهایی که از آن ساطع می شود. از دیدگاه دینی اشیاء ماهیتاً در حجاب خویش محصورند و جهان در صورت خود خلق شده است و از منظر عرفانی تبدیل این صورت ها به یکدیگر دال بر بی ثباتی جهان محسوس و نفوذ ارادهٔ برتر باری تعالی در جهان اشیاء است. تکنیکهای دیزالو (Dissolve) به معنی در هم آمیزی تصاویر و متامورف (تغییر شکل اشیاء)، هر دو در راستای مفاهیم مزبور قابل استفاده هستند؛ برای مثال در فیلم *بودای کوچک* (Little Buddha) اثر **برنارد وبرتولوچی** از تکنیک اخیر برای نمایش نفس امّاره بودا استفاده شده و با تبدیل چهرهٔ جوان بودا به صورتی خشن که همان مظهر مکنون اوست، درمی یابیم که انسان چگونه در سیطرهٔ نیروی اغواگر نفس قراردارد. تعبیر مولوی از حرکت روح در جهان مادّی و تغییر و تبدیل اشیاء که در این ابیات نهفته است:

« از جمادی مردم و نامی شدم
وز نما مردم ز حیوان سر زدم
مردم از حیوانی و آدم شدم
پس چه ترسم کی ز مردن کم شدم؟»

به شکلی صوری و عیان در تکنیک **متامورف** قابل مشاهده است، یکی از مواردی که دنیای سینمای علمی - تخیّلی (Science Fiction) را به روی مفاهیم متافیزیکی می گشاید، قابلیّت این تکنیکها برای به تصویر کشیدن **مجازهای بصری** است که در آموزهٔ ادیان از آن یاد شده. اگرچه نظریه پردازانی چون **هانری آژل** و **آمده آیفره** نمایش مجازها را بیشتر تکنیکی برای فریب تماشاگر می دانستند تا شیوه ای متعالی در بیان، امّا در اصل این شیوه ها مجال ادراک جدیدی از جهان را برای مخاطب می ساختند که تا پیش از ظهور سینما تنها در خیال و رؤیا قائل به حیات بود.

می توان سیاهه ای از تصاویر مجازی در روایات دینی تهیه کرد که در سینما صورت عینی یافتند؛ برای مثال، تصویر بهشت (در Bible یا کتاب آفرینش ساختهٔ **جان هیوستون**)، *روح* (**ghost اثر جری زوکرو Forever اسپیلبرگ**)، *مرگ* (**مهر هفتم برگمن**)، *فرشتگان* (*انجیل به روایت متی*، *بهشت بر فراز برلین*، *زانادو*)، **موجودات ماوراء زمینی** (*برخورد نزدیک از نوع سوّم*، *روزی که زمین از حرکت ایستاد*، *تی تی و...*) **شیطان** (*چشم شیطان*، *قلب فرشته*، *دو تا از یک نوع*) **معجزات پیامبران** (*ده فرمان*، *عیسای ناصری*) اما به جز موارد مزبور، سینما قدرت خیالپردازی بشر نسبت به امور ناشناخته را توسّع بخشید و به وی این اجازه را داد که تصاویر ذهنی خود را جایگزین واقعیات محسوس اطرافش کند. **مانستربرگ** در همین رابطه می گوید: «سینما نه بر سلولئید و نه حتی بر پرده که فقط در ذهن تماشاگر هستی می یابد، و این ذهن است که با اعطاء حرکت، توجه، خاطره، تخیّل و عواطف به مجموعه ای از سایه های مرده، زندگی می بخشد».[۲۲]

شاید یکی از وجوه مخرّب سینمای علمی - تخیّلی نیز در همین ذهن گرایی (Subjectivism) افراطی آن نهفته باشد که بدون هیچ ضابطهٔ خاصّی اجازهٔ ظهور هیولاها و موجودات محیّرالعقول و ارواح خبیثه را در فیلمهای خود می دهد. در طی صد سال فیلمسازی در حیطهٔ «Science Fiction» از ژرژ مه لیس تا **استیون اسپیلبرگ** و **رابرت زمیکس** تنها موارد انگشت شماری وجود دارد که مخلوقات ذهنی، این نوع (Genre) تصوّری از هراس و وحشت را در مخاطب بر نمی انگیزد. بدین ترتیب، می توان ادعا کرد که سینما در عمر یکصد سالهٔ خود به همان میزان که مضامین دینی و معنوی را منتشر ساخته، مانند جعبهٔ پاندورادر اشاعهٔ نفس شیطانی بشر نیز بکار گرفته شده است؛ زیرا مجازها در هر دو دنیای خیر و شر پدیدار می شوند **یونگ** به این مفهوم اشاره می کند: «تمامی مجازها ممکن است دارای معنایی مثبت و مطلوب و یا معنایی منفی و اهریمنی باشند؛ برای مثال، تصویر «مادر مثالی» در وجه منفی خود می تواند در جادوگر، اژدها، (یا هر حیوانی که می بلعد و بدور بدن می پیچد، مانند ماهی بزرگ یا افعی) گور، تابوت، آب ژرف، مرگ، کابوس و لولو (*شیطانک لی لیت* و غیره) ظاهر شود.[۲۳] اما همین تصویر در آموزه های دینی به گونه ای دیگر تجلّی می کند. مادر مثالی به نوعی یادآور تمام صفات قدسی موجودی است که از قدرت زایش و زندگی برخوردار است و با جهان ملکوت پیوند دارد (بهشت زیر پای مادران است) این تصویر در اصل با بانوان عالی مقام ادیان صورت عینی می یابد (تصویر شمایل های دینی) سینمای غرب تحت تأثیر هنر شمایل کشی به نوعی نشانه شناسی دینی صورتها (چهره ها و فیگورها) دست یافت که در برخی از آثار سینماگران برجسته نمود داشته است؛ برای مثال، صورت زنان معصوم، ساکت و رنج دیده (**ماریا فالکونتی** در *مصائب ژاندارک*) معنایی دینی را در خود حمل می کند. همچنین است چهرهٔ مادران پر عطوفت (**مارگاریتا تره خوآ** در *آینهٔ* **تارکوفسکی**) یا دختران

راهبه (کاترین موشت در *ترز*) که یادآور معنویت روحانی چهرهٔ حضرت مریم (ع) در شمایل های دوران رنسانس است. در فیلم *اردت* (Ordet) اثر **درایر** چهرهٔ یوهانس نسخه‌ای است از سیمای مسیح همچنانکه در *استاکر* **تارکوفسکی** «تاج خار» بر سر یکی از پرسوناژها تداعی کنندهٔ یک لحظه همذات پنداری او با وجود مقدّس است. در فرانچسکوی **لیلیانا کاوانی** علایم زخم بر دستان فرانچسکو یادآور نشانه های تصلیب عیسی است و برای فرانچسکو حاکی از پاسخ معجزه‌آسای خداوند به اوست. مجموعهٔ این نشانه ها را می توان در نوعی شمایل نگاری دینی در سینما جای داد که معطوف به علایم شناخته شده در روایات مذهبی است؛ مثلاً درخت انجیر در قصص انجیل مورد توجه قرارگرفته و حضور این درخت در فیلم *ایثار* **تارکوفسکی** یادآور همان مفهوم دینی در انجیل است.

در کنار این نشانه های آشنا، باید از نوعی حضور قدسی در بطن اشیاء یاد کرد که محدود به نشانه های آشنای دینی نیست و می تواند در هر نمودی تجلّی کند. آمده آیفره از قول **گابریل مارسل** نقل می کند: «آن هستی ای که معطوف به تعالی نشود در ورطهٔ تحریف، تزویر و تعیّنات سقوط خواهد کرد.»[۲۵] بدین ترتیب، تعالی جزء ذاتی اشیاء (صنع الهی) است و سینماگر می تواند با نگاه خاص خود به جهان این راز را برملا کند. چهرهٔ فالکونتی در مصائب ژاندارک اگرچه مشابهتی با تصویر مادر مثالی دارد، امّا فی نفس نیز حاوی رمزی باطنی است. **درایر** می گفت: سیمای بازیگر عمیق ترین موضوع برای فیلمبرداری در سینماست. آیفره این ادّعا را تکمیل می کند: «چهرهٔ انسان نشانی از اسرار متعالی خداوند را بهمراه دارد».[۲۶] بنابراین، می توان از صورت به معنا رسید به شرط آنکه حضور روح را در پشت کالبد بازیگر احساس کنیم. در سینما مفهوم «Animation» (جان بخشی به اشیاء) که پیشتر در رفتارها و باورهای شبه دینی انسان کهن ریشه داشت، صورتی عینی یافته است. روح بخشیدن به اشیاء برای بشر اولیه بهانه‌ای بود برای ارتباط با دنیای فراسو. شیئی (Object) در اینجا به عنوان مدیوم (رسانه) عمل می کرد؛ زیرا معنایی غایب را در خود مکنون داشت. تصویر سینماتوگراف در ذات خود یادآور همان شیئی جاندار شده (دارای روح) است. سینما موجودی است که جهان واقع را به دنیای خیال می برد از رئالیته (واقعیت) عکس می گیرد و بدان حرکتی جادویی می بخشد، از صلبیّت عاریست و چونان نور شفّاف است. از آسیب زمان مصون است و مخلوقاتش پیر نمی شوند، مکانش لامکان است و اشیایش از کون و فساد به دورند.

هایدگر هویت جهان را در تصویر باز می یافت، آژل سینما را کتبیهٔ طبیعت می خواند، آیفره به حضور روح در آن اشاره می کرد، برگسون از فرا سینما (Meta cinema) نوید می داد و دلوز نسبی بودن حرکت و زمان را در آن شرح می داد. اما تمام این آموزه ها در مفهومی بنیادین مشترک اند: «سینما دریچه ای است به راز بزرگ هستی».

■ **پانویس:**

1. Maurice Merleauponty, phenomenology of sense/ translated by Collin Smith, 1962, P. 68.

۲. مفهوم فرا سینما یا مابعد سینما در کتاب دیگر **برگسون** تحوّل خلاق نیز مطرح شده است:

Creative Evoloution/ Henry Bergson/ translated by Arthur Michele/ 1954.

3. Duree et Simultaneite/ Henry Bergson/ Chapter5/

در فصل پنجم این کتاب **برگسون** تحلیلی از نظریهٔ نسبیت **انیشتین** ارائه می دهد.

4. Neoralism and phenomenolojy/ Amedee Ayfre/ Cahier du Cinema/ 13 June 1952.

۵. باز گفت از: مقالهٔ *تصویر متحرک و سه گونه آن* / نویسنده **ژیل دلوز**، مترجم **سیدعلاء الدین طباطبایی** دومین شرح بر نظریات **هانری برگسون** مندرج در فصلنامهٔ سینمایی *فارابی*، دورهٔ چهارم، شمارهٔ اول، زمستان ۱۳۷۰، ص ۹۸.

6. Maurice Merleaou Ponty, L'oeil et l'esprit/ paris,1985,P. 59.

۷. باز گفت از: *چهار صورت مثالی* / **کارل گوستاویونگ** /ترجمهٔ **پروین فرامرزی**/ انتشارات آستان قدس رضوی/ ص ۲۳.

8. Martin Heidegger, The Age of the world picture, The question Con cerning technology and other essays/ P.131.

9. I bid p.136.

۱۰. **نیست وشی** در اینجا به حالت **وهمی** تصویر در تمدّن معاصر اشاره می کند، مترادف با معنایی که مولوی در توصیف خیال ورزی بدان متوسل می شود: نیست وش باشد خیال اندر جهان تو جهانی بر خیالی بین روان

11. Noralism and Phenomenology/ Amedee Ayfre/ Cahier du Cinema/ Edited by Jim Hiller/ P. 190.

13. I bid p. 185.

14. I bid p. 190.

۱۵. باز گفت از مقالهٔ *تصویر متحرک و سه گونهٔ آن* / **ژیل دلوز**/ فصلنامهٔ سینمایی *فارابی* دورهٔ چهارم شمارهٔ اوّل /ص ۱۰۱

16. Matter and Memory/ Henry Bergson/ Printed in 1911/ P.31

17. C. G. Jung/ Four Archetypes Mother. Rebirth. Spirih. Trickster/ Routledge and Megan paul Ltd, London, 1972.

۱۷. آتمان (Atman) در آیین هندو همان خود درونی فرد و خود همگانی برتر است.

ترجمهٔ فارسی *چهار صورت مثالی*/ **پروین فرامرزی**/ ص ۱۰۷

18. I bid p. 120.

19. Matter and Memory/ Henry Bergson/ Printedin 1911/ p. 43.

۲۰. باز گفت از: *تصویر متحرک و سه گونهٔ آن* **ژیل دلوز** / ص ص ۱۰۲ـ ۱۰۳ (منبع شمارهٔ ۱۴)

21. Creative Evoloution/ Henry Bergson/ Translated by Arttur Michele/ 1954.

باز گفت از مقالهٔ *حرکت* شرح نظریات **برگسون**/ نویسندهٔ **ژیل دلوز** / مترجم **سیدعلاء الدین طباطبایی**/ فصلنامه سینمایی *فارابی*. دورهٔ سوّم / شمارهٔ چهارم/ پاییز ۱۳۷۰ ص ۶۷.

22. Hugo Munsterberg/ A psychological study of photo play/ New York

33. I bid.

۲۴. منبع شمارهٔ ۱۷ ص. ۲۶.

25. Neoralism and phenomenology, Amedee Ayfre/ Cahier du Cinema./ Edited by Jim Hiller, P. 190.

26. I bid p. 190.