

ترجمه انگلیسی این مقاله نیز با عنوان:
A Narration of Bergson's Duration by
Formal Elements of Bela Tarr's Cinema
در همین شماره مجله به چاپ رسیده است.

مقاله پژوهشی

روایتگری عناصر فرمی سینمای بلاتار از دیرند برگسون*

محمد رضا فقیه حبیبی^۱، علی شیخ مهدی^{۲*}، مریم بختیاریان^۳

۱. دانشجوی دکتری فلسفه هنر، دانشکده حقوق، الهیات و علوم سیاسی، واحد علوم و تحقیقات، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران.
۲. دانشیار گروه انیمیشن و سینما، دانشکده هنر، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران.
۳. استادیار گروه فلسفه هنر، دانشکده حقوق، الهیات و علوم سیاسی، واحد علوم و تحقیقات، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران.

تاریخ انتشار: ۱۴۰۳/۱۰/۰۱

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳/۰۸/۲۲

تاریخ دریافت: ۱۴۰۳/۰۴/۱۵

چکیده

بیان مسئله: دیرند برگسون بر این باور است که افزودن وجه کیفی به تلقی از زمان و زدودن امر کمی و در حقیقت فضا، از ساحت زمان است. این تلقی برگسون، دلوز را بر آن داشت تا در دو کتاب «سینما ۱» و «سینما ۲» با نگاهی تاریخی به سینما به عنوان تصویری از انسان عصر کنونی، روایتگری از دیرند برگسون را از سینمای کلاسیک تا سینمای مدرن نشان دهد. او نشان می‌دهد چگونه سینمای کلاسیک به طور غیرمستقیم و سینمای مدرن به طور مستقیم توانستند از پس این روایتگری برآیند. او در تشریح چگونگی این روایتگری، میان عناصر فرمی و محتوایی تمایزی نمی‌گذاشت. این پژوهش می‌کوشد تا این روایتگری را با تفکیک تمامی عناصر فرمی سینمایی از یکدیگر و با تأکید بر عناصر فرمی در سینمای بلاتار ارزیابی کند.

هدف پژوهش: این مطالعه در پی رسیدن به امکان و چگونگی روایتگری از زمان به مثابه دیرند به واسطه عناصر فرمی سینمای بلاتار است.

روش پژوهش: مطالعه پس از تبیین نظریه برگسون با تقریر دلوزی که با استفاده از منابع کتابخانه‌ای صورت گرفته است، با دیدن تمامی آثار سینمایی بلاتار، عناصر فرمی سینمای او را با روشی پدیدارشناسانه و توصیفی - تحلیلی از یکدیگر تفکیک کرده و تأثیر هر کدام از این عناصر را به طور مستقل و فارغ از عناصر محتوایی در روایتگری از دیرند سنجیده است.

نتیجه‌گیری: پژوهش نشان می‌دهد سینمای بلاتار به واسطه عناصر فرمی، توانایی روایت دیرند برگسون را دارد. این عناصر فرمی دو دسته‌اند: ساختاری که همان هنر سازه‌ها است و غیرساختاری. عناصر فرمی غیرساختاری همگی ارجاع به عناصر ساختاری دارند. عناصر فرمی غیرساختاری در سینمای بلاتار هنر سازه‌هایی را فعال می‌کنند که در وهله اول برای روایتگری از دیرند برگسون بسترسازی می‌کنند و در وهله دوم به سبب وجود هنر سازه ملال و عناصر فرمی غیرساختاری که به این هنر سازه ارجاع دارند، درک زمان به مثابه دیرند را برای مخاطب میسر می‌سازند.

واژگان کلیدی: برگسون، بلاتار، تصویر، دیرند، فرم، هنر سازه.

مقدمه

نادیده‌گرفتن تمایز میان دو نوع کثرت^۱ است؛ کثرت امور عینی همچون اشیا و کثرت امور و حالات روانی که امری

از نظر برگسون، نگاه کمی به مسئله زمان، حاصل

* شیخ مهدی و مشاوره دکتر «مریم بختیاریان» در دانشکده حقوق، الهیات و علوم سیاسی دانشگاه آزاد واحد علوم و تحقیقات در حال انجام است.
* نویسنده مسئول: ۰۹۱۲۴۳۶۲۹۸۱، ali.sheikhmehdi@modares.ac.ir

* این مقاله برگرفته از رساله دکتری «محمد رضا فقیه حبیبی» با عنوان «روایتگری عناصر فرمی سینماتوگرافی از نظریه دیرند برگسون: با مطالعه موردی آثار برسون، بلاتار و کیارستمی» است که به راهنمایی دکتر «علی

گرفته است. عناصری مثل شخصیت‌پردازی سیال ذهن، هم‌زمانی گذشته، حال و آینده، روایت غیرخطی، فضا سازی واقعیت و خیال، سوژکتیو بودن پلان‌ها، فلش‌بک و فلش‌فوروارد. هرچند برخی از آن‌ها مانند سه مورد اخیر می‌توانند به عناصر فرمی نیز طعنه‌زنند، اما آن‌ها به پتانسیل‌های روایی برای نشان‌دادن روایتگری از دیرند برگسون در این فیلم‌ها پرداخته‌اند. برخلاف مطالعه پیش‌رو که با تأکید بر عناصر فرمی و تمدا اپوخه عناصر روایی و محتوایی به دنبال عناصر فرمی سینمایی است تا روایتگری از دیرند برگسون را نشان دهد. به همین دلیل، به جای انتخاب یک فیلم، یک کارگردان مؤلف که عناصر فرمی نسبتاً یکسانی را در طول دوره هنری خود تاکنون برگزیده است، به‌عنوان مورد پژوهی انتخاب شده است.

دیرند

• نسبت خودآگاهی و دیرند^۲

دلوز در مقابل با کانت که زمان و مکان را دریچه‌های فاهمه تلقی می‌کرد با برگسون هم‌نظر است. اگرچه برگسون می‌پذیرد که ما جهان را از طریق ترکیبش با زمان و مکان می‌فهمیم و نیز می‌پذیرد که آن‌ها با ادراک ما گره خورده‌اند؛ اما این‌گونه نیست که نتوانیم گامی عقب‌تر گذاریم و چگونگی این ترکیب را شهود کنیم (پیرسون و مولرکی، ۱۳۹۰). به این ترتیب، نباید تلاش‌های برگسون در تبیین نظریه دیرند را تلاشی در حوزه معرفت‌شناسی تلقی کرد؛ برگسون گویی در حال نقد و بررسی و واکاوی نقد سوم کانتی است. این یعنی برگسون به دنبال گسترش فاهمه انسانی نیست، بلکه شهود ما از حالات انسانی که کانت نیز در نقد سوم به آن پرداخته است را بسط می‌دهد.

برگسون نیز عقل به معنای دکارتی را نقد می‌کند؛ زیرا معتقد است این عقل جعل ثبات می‌کند. عقل چیزی را به دست می‌دهد که می‌توانیم آن را بسیار شبیه تصاویر عکاسی به‌شمار آوریم. تصاویری ایستا و ثابت از چیزهایی که واقعیتشان در جهان خارج عین سیلان است (فتح‌طاهری و پارسا، ۱۳۹۵). علم تنها هم‌زمانی‌ها را ثبت می‌کند و کاری به آنچه در فاصله‌ها اتفاق می‌افتد ندارد. علم می‌تواند نهایت را افزایش دهد و فاصله را کم کند؛ اما خود فاصله از علم فرار می‌کند. علم بدین‌سان تنها به فضا دست می‌یابد و فهم این‌که چرا فضا به جای زمان آمده است و هنوز نام زمان نامیده می‌شود آسان است. به این دلیل که خودآگاهی ما آنجاست. خودآگاهی دیرند زنده را وارد زمانی می‌کند که به صورت فضا منجمد شده است. ذهن ما با ترجمه زمان ریاضی، مسیری را که برای رسیدن به آن طی کرده است، دوباره نشانه‌گذاری می‌کند (پیرسون و مولرکی، ۱۳۹۰). به این شکل که نفس

انضمامی است و بدون در نظر گرفتن این تمایز، زمانی که در رابطه با امور وجدانی و روانی از زمان سخن می‌گوییم زمان را تبدیل به مکان کرده‌ایم. حال آنکه امور روانی و وجدانی مدام در یکدیگر تأثیر می‌گذارند و مانند کثرت‌های کمی، قابل‌شمارش و تفکیک و انقسام نیستند. به همین دلیل، این تفکیک، خلط بزرگی را در باب حرکت از زمان زنون تا به امروز در تاریخ فلسفه رقم زده است. در حقیقت امور روانی در یکدیگر فرو می‌روند و گذشته، حال و آینده دارای نقاط قابل تفکیک نیستند. گذشته مدام حضور دارد و در زمان حال با آینده بدون لحظه‌ای توقف در حال یکی‌شدن است. این تلقی برگسون، با تأکید بر تقریر دلوزی از دیرند در ادامه ارائه می‌شود. دلیل این انتخاب، تلقی دلوز از تصویر، آن هم تصویر متحرک که در ذات سینماست، به‌عنوان نحوه مواجهه درست با عالم در عصر حاضر است. تا جایی که تاریخ سینما برای دلوز یک محصول بشری صرف نیست، بلکه نحوه مواجهه با عالم را برملا می‌کند و اشاره به شکل تفکر در آن عصر دارد. دلوز پیش از همه به پتانسیل‌های دیرند برگسونی و ماهیت سینما برای وجود قرابت میان آن‌ها آگاه بود و دو کتاب «سینما ۱» و «سینما ۲» را در همین راستا به نگارش درآورد که اصلی‌ترین منبع در این زمینه به حساب می‌آیند. دلوز و همکاران (۱۳۹۰) در کتاب «ادارک، زمان و سینما» تلاش کردند وابستگی تصویر سینمایی را به درک ما از زمان نشان دهند که شرحی بر دو کتاب دلوز به حساب می‌آید. فتح‌طاهری و پارسا (۱۳۹۵) در مقاله‌ای با عنوان «هستی، زمان و سینما، بررسی تأثیر هنری برگسون بر فلسفه سینمایی ژیل دلوز» و همچنین منطقی فسایی و بنی‌اردلان (۱۳۹۲) در مقاله «برگسون، زیربنای فلسفه سینمایی دلوز» به تبیین وابستگی کامل نظریه دلوز به دیرند برگسونی پرداخته‌اند. آن‌ها هم‌راستا با دلوز نشان می‌دهند حرکت در سینما نه امری است از خارج تحمیل‌شده بلکه ذاتی سینماست، به طوری که در تصویر-زمان دلوزی ما شاهد تحلیل استعلایی امر واقعی هستیم.

همچنین نادرزاده گوارشکی و همکاران (۱۴۰۱) در مقاله‌ای با عنوان «مفهوم تصویر مجازی در فلسفه ژیل دلوز و تأثیر آن بر جنبش سینمای هنری اروپا. غرب‌شناسی بنیادی» که به‌عنوان مورد پژوهی، فیلم‌های «هیروشیما عشق من»، «سال گذشته در مارین باد» و «جاویدان» را انتخاب کرده‌اند و نیز، سربخش و سربخش (۱۴۰۲) در مقاله خود با عنوان «بررسی اندیشه زمان براساس آرای ژیل دلوز در سینمای دهه ۹۰ ایران (با تحلیل موردی فیلم‌های: ماهی و گربه، ازدها وارد می‌شود و مسخره باز)» خواستند ردپای دیرند برگسونی در آثار سینمایی خارجی و ایرانی را رهگیری کنند. در این مقالات پیگیری مبتنی بر عناصر غیرفرمی و محتوایی شکل

• معنا و جایگاه تصویر از نظر دلوز

از نظر دلوز حرکت در نیمه اول تاریخ سینما جوهره سینما است. سینما تماشاگر را با تصویری که به آن حرکت افزوده مواجه نمی‌کند، بلکه به تعبیر دلوز سینما مستقلا و به شکل بی‌واسطه تصویر- حرکت را عرضه می‌کند. حتی برش میان دو نما هم بخشی از تصویر است و به چشم، این امکان را می‌دهد که تأثیر و جلوه حرکت را درک کند. کتاب سینما ۱ دلوز، شرح هستی‌شناسانه این دوره و محوریت نقش حرکت در تاریخ سینماست. دوره‌ای که در انتهایش و به دلایلی که دلوز شرح می‌دهد دچار بحران می‌شود و مقدمات دوره دوم یعنی محوریت زمان یا همان سینمای مدرن را رقم می‌زند (دلوز، ۱۴۰۱).

دلوز تصریح می‌کند چیزی در پشت تصویر وجود ندارد. تصویر خودش چیزی است و قائم به خود و فی‌نفسه است و به ابژه یا سوژه‌ای قائم نیست. به همین دلیل برگسون با مفهوم تصویر از ایده‌آلیسم و رئالیسم فراتر رفته و دوگانگی ماده و روح را پشت سر گذاشته است. ماده پدیدارشناختی را نباید ماده‌ای ذهنی در مقابل ماده عینی تلقی کرد؛ چرا که با تعلیق پدیدارشناسانه، چیزی برای تمایز ذهنی و عینی باقی نمی‌ماند. به این ترتیب تصویر داده‌شده تقلیل پیدا می‌کند به آنچه بی‌واسطه داده شده است. به همین دلیل دلوز در کتاب «سینما ۲» می‌گوید تصویر- حرکت. تصویر- حرکت نه تصویر متحرک است و نه تصویری که حرکت می‌کند بلکه تصویری است که نفسش حرکت است (مشایخی و آزموده، ۱۳۹۳).

دلوز در سینما ۱ سه گونه تصویر- حرکت را تحلیل می‌کند. تصویر- ادراک، تصویر- عمل و تصویر- حال. این سه، یک جنس با فصل‌های مختلف نیستند بلکه رابطه‌ای تکوینی با یکدیگر دارند که تصویر- حرکت مادر آن‌هاست. حرکت تصویرها زمانی که با تصویر خاص در ارتباط باشند سه نوع تصویر را موجب می‌شوند: ادراک- تصویر، کنش- تصویر و تأثر- تصویر. خودآگاهی ما هم چیزی نیست جز سرهم‌بندی این سه تصویر، چه تصویری خاص باشیم و چه تصویری اتفاقی (دلوز، ۱۴۰۱).

فیلم نمی‌تواند از یک نوع تصویر ساخته شود به همین دلیل مونتاژ یعنی ترکیب این تصاویر. در حقیقت مونتاژ جفت‌وجور کردن ادراک- تصاویر، کنش- تصاویر و تأثر- تصاویر است. هرچند در هر فیلمی ممکن است برخی بر برخی دیگر غلبه داشته باشند که سه نوع تدوین یعنی تدوین ادراکی، کنشی و تأثیری از دل آن بیرون می‌آید. گریفیث، مونتاژ کنشی و درایر، مونتاژ تأثیری را پیش‌گرفتند. ورتوف شاید نمونه کاملی از مونتاژ ادراکی باشد. این سه نوع مونتاژ را به سه نوع قاب‌بندی نیز می‌توان نسبت داد. نمای نزدیک در نسبت با

ما می‌اندیشد، تصمیم می‌گیرد، به هیجان می‌آید و از حال عادی خارج می‌شود و این احوال در یک‌دیگر نفوذ می‌کنند و به محض این‌که آن‌ها را در مکان فرض می‌کنیم حال جدیدی بر نفس رقم می‌خورد؛ زیرا این نفس با من عرفی و سطحی درگیر است و من حقیقی، ما را ساخته است، حیات سطحی ما را به پاره‌هایی خارجی (مکانی) تقسیم می‌کند؛ زیرا از روی عادت، جریان غیرقابل تقسیم خودآگاهی ما در اجزائی قابل تقسیم متعین می‌شوند. به همین ترتیب، احساس‌های ما، مانند علل خارجی ایجاد آن‌ها از یکدیگر متمایز می‌شوند. ما معمولاً با سایه نفس که در مکان متجانس افکنده می‌شود قانع می‌شویم؛ زیرا میل خودآگاهی همواره تجزیه‌شدن است؛ بنابراین به قطعات منقسم می‌گردند و نماد، جای واقعیت دیرند را می‌گیرد و یا به واسطه آن فهم می‌شود (برگسون، ۱۳۵۴).

تمایل ما به ارائه تصویری روشن از خارجیت همه چیز، از میل ما برای زیست اجتماعی نشئت می‌گیرد. اگر زیست اجتماعی هم وجود نداشت، باز هم این میل وجود داشت اما مانند حیوانات. به همین دلیل حیوانات تمایز اشیا را دارند ولی با تفاوت بسیار در نسبت با تمایزی که ما از تصاویر اشیا داریم؛ بنابراین یک خویشتن ثانوی تشکیل می‌شود که من اصلی را ناپدید می‌کند. منی را می‌سازد که از لحظات متجانس و تفکیک‌شده بهره می‌برد و به سهولت در کلمات بیان می‌شود (همان). باید خاطر نشان کرد هرچه بر روی اختلاف کیفی دو نقطه روی یک سطح توجه کنیم، فعالیت ذهنی بیشتری رقم زده‌ایم و برعکس، هرچه بر همگنی کمی و ممتد آن‌ها تأکید کنیم فعالیت ذهنی کمتری ایجاد کرده‌ایم (پیرسون و مولرکی، ۱۳۹۰). بنابراین باید دو نوع کثرت، دو روش کاملاً متفاوت برای لحاظ کردن دیرند، دو جنبه از حیات خودآگاهی را از هم تفکیک کنیم. نخست تحلیل روانشناسانه دقیق در ذیل دیرند همگن که نماد دیرند راستین است و از سویی دیگر، دیرندی که لحظات ناهمگن آن درهم نفوذ می‌کنند.

ادراک ما در حقیقت یک نوع تصویر است. اما تصویری از شیء به صورت قاب‌بندی شده. این تصویر بخشی از شیء را به تصویر می‌کشد. به این ترتیب این تصویر ویژه، چیزی غیر از شیء نیست ولی تمام آن هم نیست. در حقیقت ما بخشی از کنش شیء و سپس واکنش به آن را به عنوان ادراک ثبت می‌کنیم و این ادراک مواردی را در بر می‌گیرد که منفعتی برای ما دارد و یا کارکردی که با نیازهای ما همسو است. در واقع خودآگاهی انسان در آرای برگسون و دلوز تنها وقفه‌ای میان دیگر تصاویر است. وقفه‌ای از آن دست که میان تصاویر سینمایی رخ می‌دهد: فاصله‌ای میان کنش و واکنش (عسگری، ۱۳۸۷).

که حاصل کوتاه‌شدن هرچه بیشتر مدارهای بین تصاویر واقعی و تصاویری است که در یاد شکل می‌گیرد، در مغز یا ذهن به وجود نیامده‌اند. این مدارها به قدری کوتاه می‌شوند تا مرز میان تصاویر موجود در یاد و تصاویر واقعی کمرنگ و یا برداشته می‌شود (Deleuze, 2000).

گونه دیگری تصویر-زمان را می‌توان در آثار برگسون باعنوان هم‌زیستی زمان که در کتاب «ماده و یاد» اشاره می‌کند، پیدا کرد. او معتقد است خاطرات در زمان حال به وجود می‌آیند. او به هم‌زیستی گذشته، حال و آینده معتقد بود. این هم‌نشینی زمان‌ها در برگسون، ما را به ناب‌ترین تصویر از دیرند نزدیک می‌کند و بنابر تقریر دلوزی، دو نوع تصویر-زمان را می‌آفریند: تصویر آینه و تصویر-کریستال. در تصویر-آینه ما با تنها یک تصویر واقعی و انعکاس آن مواجهیم که مرز میان گذشته و حال از میان رفته است. اما در تصویر-کریستال ما آینه‌ای چندوجهی را پیش روی خود داریم که بی‌انتهای تصویر را منعکس می‌کنند و همگی ارجاعشان به همین تصویر کنونی است. در این جا نیز مانند تصویر-آینه، تفکیک حال، گذشته و آینده از یکدیگر نمایان نیست.

این‌گونه است که دلوز از دو نوع تصویر-زمان صحبت می‌کند: ۱. تصویر سمعی و بصری: این تصویر حاصل ناکارآمدی ساختار حسی-حرکتی موجود در سینمای کلاسیک در روایت از زمان بود. «سینمای مشاهده» جایگزین «سینمای کنش» می‌شود و مونتاژ دیگر حاصل ریتم و توالی خاصی میان نماها نیست و تصویر-زمان حاصل این توالی نیست بلکه حاصل تمپوی موجود در درون خود نماست. مونتاژ در این سینما به دنبال پاسخ به پرسش چرایی توالی نماها نیست بلکه به پرسش چه چیزی در حال به تصویر کشیده شدن است، پاسخ می‌دهد.^۳

۲. تصویر-رؤیا: تصاویری که بدون مرزگذاری میان واقعیت و رؤیا، در حال رفت و آمد به رؤیا و لحظه اکنون هستند (ibid.) که سینمای لینچ می‌تواند گونه ملموسی از این گشت و گذار را نشان دهد.

• صفات آگاهی در حین درک دیرند

از توضیحات پیشین می‌توان صفات ذیل را برای تجربه‌گر و ادراک‌گر دیرند برشمرد که در ادامه از آن‌ها به‌عنوان ابزاری برای سنجش نسبت عناصر فرمی سینمای بلاتار که در جدول ۱ آمده است، استفاده می‌کنیم.

می‌توان چنین شرح داد: زمانی که نگاه ما به زمان معرفت‌شناسانه در معنای کانتی نباشد (که در کانت زمان، کمی و دروازه ورود به ساحت معرفت‌شناسی است) و درعین حال خودآگاهی فاعل‌شناسا را برای درک وجه هستی‌شناختی خود ملزم بدانیم، می‌توانیم قدم در تجربه دیرند و درک آن گذاریم. بدین‌سان که خودآگاهی، شاهد

تأثر-تصویر است، نمای مدیوم کنش-تصویر و لانگ‌شات‌ها نوعی ادراک-تصویر به حساب می‌آیند (همان).

• تصویر-زمان

دلوز در سینما ۲، از آزو به‌عنوان منتقد بزرگ زندگی روزمره یاد می‌کند که در بطن امر بی‌معنا، امر تحمل‌ناپذیر را پدیدار می‌کند و بیننده را به تأمل وادار می‌دارد. شخصیت‌های فیلم‌های مدرن عمل‌گرا نیستند. رهگذرانی بی‌تفاوت‌اند که هیچ چیزی در جهان پیرامون آن‌ها را دل‌مشغول نمی‌کند. اما دلوز تأکید می‌کند این دیدزدن دیوانه‌وار را با نگاه توریستی اشتباه نگیرید. این شخصیت‌ها را چیزی تحمل‌ناپذیر منقلب کرده است. وقتی شاگله حسی-حرکتی از کار می‌افتد سنخ دیگری از تصویر پدیدار می‌شود. یک تصویر نوری-صوتی محض که خود شیء را فارق از هر کارکرد استعاری و کلیشه‌ای آشکار می‌سازد و بیننده در معرض هجوم مازاد زیبایی یا هراس امر فی‌نفسه قرار می‌گیرد. سینمای مدرن و سینمای کلاسیک هر دو روایتگر دیرند به حساب می‌آیند، سینمای کلاسیک به‌طور غیرمستقیم و با به‌تصویر کشیدن تصویر-حرکت و سینمای مدرن به‌طور مستقیم و با رقم‌زدن تصویر-زمان (منطقی فسایی و بنی‌اردلان، ۱۳۹۲).

دلوز اظهار می‌کند تلاش برگسون برای پل‌زدن میان سوژه و ابژه، میان مدرک و مدرک، شبیه تلاش پدیدارشناسانی چون هوسرل است که تأکید می‌کنند آگاهی همواره آگاهی از چیزی است. ابژه و سوژه مدرک، یک واحد لاینفک را تشکیل می‌دهند. البته پدیدارشناسان با فرض گرفتن آگاهی، کار خود را آغاز می‌کنند؛ اما برگسون از جریان فراگیر ماده-تصویر آغاز می‌کند و سپس طی آن، آگاهی را به‌عنوان نوع خاصی از تصویر استنباط می‌کند (دلوز و همکاران، ۱۳۹۰). آنچه تصویر-زمان را از تصویر-حرکت متمایز می‌کند، سرآغاز تحقق تصاویر در یاد است. تصویر-زمان از بده‌بستانی که میان تصاویر واقعی و تصاویری که در یاد به‌صورت مجازی حضور دارد حاصل می‌شود. برگسون در کتاب ماده و یاد از دو گونه یاد نام می‌برد:

۱. یاد محض که وقایعی را که در خود دارد با تاریخ خود حفظ می‌کند که ترتیب این وقایع با ترتیب رخدادها یکسان است. این یاد امری روانی است و جایی در بدن ندارد.

۲. یادی که گره با عادات ما خورده است و در لحظه اکنون حاضر است. چنین یادی با حس-یافت ما ارتباط وثیقی دارد و معمولاً حاصل نوعی ممارست در آن موضوع است مانند حفظ کردن یک شعر پس از تمرین و تکرار چندباره آن (برگسون، ۱۳۵۴).

با این تفاسیر، اندیشه برای برگسون زمانی رقم می‌خورد که یاد محض خود را در حسیافت بالفعل کند و تصویر را بیافریند (منطقی فسایی و بنی‌اردلان، ۱۳۹۲). زمان-تصویر

جدول ۱. مؤلفه‌های دیرند. مأخذ: نگارندگان.

زیرمؤلفه‌ها	انواع مؤلفه‌های دیرند
<p>کمی نبودن</p> <p>عدم یکسانی آنات</p> <p>عدم خلط فضا و زمان</p> <p>برون گستری</p> <p>تفکیک پذیری حالات</p> <p>وجه معرفت شناسانه</p> <p>فعالیت ذهنی ناخودآگاه</p>	<p>مؤلفه‌های سلبی</p>
<p>کیفی بودن</p> <p>خلق مدام (تفاوتی هر آن با آن دیگر)</p> <p>انباشت حالات روانی (حالات آگاهی)</p> <p>درون گستری</p> <p>درک نفوذ حالات آگاهی بر هم (تفکیک‌ناپذیری حالات)</p> <p>وجه هستی شناسانه</p> <p>فعالیت ذهنی آگاهانه</p>	<p>مؤلفه‌های ایجابی</p>

حالات خود است که بر روی هم انباشته می‌شوند و در هم نفوذ می‌کنند و در هر لحظه، خودآگاهی از درون فربه می‌شود و این فربه‌شدن، بی‌شک فعالیت ذهنی را در پی دارد؛ چرا که مدام خودآگاهی در حال رشد است. یکی از نتایج این سیر، تفاوت هر آن از آنات پیشین و پسین است؛ چرا که آن پیشین لاغرتر، و آن پسین فربه‌تر است و در نتیجه، هیچ آن یکسان نیست؛ چرا که دیرند چیزی جز همین انباشت حالات درونی نیست و این‌گونه فاعل شناسا می‌تواند دیرند را تجربه کند.

• هنر سازه چیست؟

است. یعنی هنر سازه‌ای می‌تواند برای شخصی فعال باشد و کارکرد نوآورانه داشته باشد و برای شخص دیگری غیرفعال و یا در جغرافیا یا فرهنگی، فلان هنر سازه بدیع نبوده و اتفاقاً بسیار تکراری و دستکاری شده به حساب آید. همچنین هنر سازه همان چیزی است که آشنایی‌زدایی را موجب می‌شود، یعنی امری کاملاً آشنا و تکراری برای مخاطب به‌واسطه استفاده خلاقانه هنرمند از هنر سازه، یا ترکیب هنر سازه‌ها از رخوت پیشین رها شده و بدیع جلوه می‌کنند (شفیعی کدکنی، ۱۳۹۱).

باید تذکر داد که این هنر سازه‌ها در هنری مثل سینما که از کلمه همچون ادبیات بهره نمی‌برد، به‌واسطه عناصر فرمی غیرساختاری شکل می‌گیرند. به همین دلیل این هنر سازه‌ها را نه به‌طور جداگانه بلکه در دل عناصر فرمی غیرساختاری جست‌وجو می‌کنیم. یعنی هنر سازه‌ها که همان عناصر فرمی ساختاری محسوب می‌شوند را بر شمریم و نشان دهیم چگونه از دل عناصر غیرساختاری، به این هنر سازه‌ها و عناصر فرمی ساختاری در سینمای بلاتار رسیده‌ایم. سپس نشان دهیم همه این عناصر، اعم از ساختاری و غیرساختاری، بستری را برای آگاهی مهیا می‌کنند که می‌توانند به‌واسطه مواجهه با آثار سینمایی بلاتار به درک دیرند رسد.

• عناصر فرمی ساختاری (هنر سازه‌های) سینمای بلاتار
- ملال^۴
ملال به‌واسطه استفاده از برداشت‌های بلند، انتخاب رنگ

هنر سازه (Device یا Artistic device) در نظر فرمالیست‌های روسی بسیار مهم است و همان چیزی است که هنر را هنر می‌کند. همین جایگاه در نظر فرمالیست‌ها نشان می‌دهد هنر سازه در ذات خود مرتبط به فرم است. هنر سازه آن چیزی است که سبب می‌شود فرم روایی ما بدیع و نوآورانه جلوه کند. یعنی یا فرمی بدیع را به ما نشان دهد و یا امری دستکاری شده را در فرمی نو عرضه کند. این امر محدود به هیچ عنصری در مدیوم هنری نمی‌شود. در شعر، استفاده از قافیه و ردیف و اوزان مختلف و یا استعارات و کنایه‌ها و تشبیهات و ایهام‌ها، همه ابزارهایی هستند که می‌توانند هنر سازه را شکل دهند. به‌واسطه استفاده از کلمه بدیع بودن در تعریف هنر سازه متوجه می‌شویم، هنر سازه وابسته به ذهن مخاطب است؛ زیرا چیزی ممکن است برای شخصی بدیع و برای دیگری بدیع نباشد. این خود، لازم دیگری دارد. اینکه هنر سازه امری نسبی

وجوه روانی شخصیت هستند ما را به روایت دراماتیک نزدیک می‌کنند و سینما را به دامان نمایش و ادبیات می‌کشاند. لازمه این نزدیکی، دور شدن سینما به مثابه مشاهده است که بلاتار به دنبال آن است. در عین حال بلاتار به دنبال بازی مکانیکی برسونی نیست؛ چرا که خود را مکلف نمی‌داند تا همچون برسون بنیانی برای جریان سینماتوگرافی بنا کند.

در آثاری از بلاتار نیز که گاه به وجوه روانی شخصیت‌ها اشاره می‌شود، همچنان شاهد وضعیتی روانی-معرفتی هستیم. به عنوان مثال وقتی یانوش در فیلم هارمونی ورکمایستر در وسط میدان شهر با مرد پالتو پشمین صحبت می‌کند و در «تانگوی شیطان»، جایی که مردم شهر در بین امید و ناامیدی هستند، دچار وضعیتی روانی هستیم. اما باید توجه داشت که این وضعیت‌ها خود را به عنوان رگه‌های رفتاری مبتنی بر آگاهی ما نشان می‌دهند و نه هجوم یک گره روانی و به تبع آن فشار روانی ناگزیر، همچون روایت‌های موجود در سینمای تجاری که از این الزامات برای شخصیت‌پردازی بهره می‌برند.

- اندازه نما

در بلاتار برداشت‌های بلندی که حرکات دوربین ویژه‌ای را به همراه دارد، نماها از لانگ‌شات و فول‌شات به مدیوم‌شات و کلوزآپ و بالعکس در طول یک پلان تغییر می‌کنند. در حقیقت کارکرد اندازه نما همان کارکرد کلاسیک است با این تفاوت که بدون وقفه شکل می‌گیرد. گویی برای رسیدن به اندازه نمای دیگر باید آماده شد و این آمادگی به وسیله حرکت آرام دوربین اتفاق می‌افتد.

او از فیلم «مکبث»، سبک فرمی خود را در پیش گرفت. پلان سکانسی پنج دقیقه‌ای قبل از تیتراژ و پلان سکانسی ۶۷ دقیقه‌ای بعد از آن کل فیلم را تشکیل می‌دهد. حساسیت‌های بصری او از کلوزآپ‌های خام به سوی مدیوم‌های انتزاعی و لانگ‌شات‌ها حرکت کرد (رانسیر، ۱۳۹۴). برای بلاتار نزدیک بودن پرسپکتیو شخصیت‌ها به راوی اهمیت داشت زیرا در بسیاری از صحنه‌ها، پرسپکتیو دوربین نه به جای شخصیت بلکه نزدیک به شخصیت قرار می‌گرفت. آنجایی که شخصیت کارر در «نفرین» درحال تماشای خانه است یک نمونه از این دست پرسپکتیو است. از این حیث است که مدیوم و کلوزآپ برای بلاتار مهم می‌شود. البته که مانند برسون به نقش برون‌ریزی چشم در کلوزآپ نیز واقف بود.

- ارتفاع و زاویه دوربین

برداشت‌های بلند بلاتار، قاب را از لحاظ ارتفاع و زاویه دوربین، سیال می‌کند. در عین حال که زاویه برای او مهم‌تر از ارتفاع دوربین است. زاویه ۹۰ درجه جزء زوایای محبوب بلاتار به حساب می‌آید مخصوصاً در نماهایی که تلاش می‌کند در این زاویه اشاره‌ای به آنچه شخصیت درحال روایتش می‌بیند، داشته باشد. به عنوان مثال در فیلم «مردی از لندن» در پلان

سیاه و سفید و انتخاب مضامین و آثار اقتباسی که این پتانسل را دارد و طراحی صحنه مملو از زمینه‌ای بایر و خانه‌های نیمه ویران، باد و بوران، دنیای رو به زوال و انسان‌های مسخ‌شده و تهی از احساس و گم‌شده در برهوت (جاهد، ۱۳۹۶) با کنتراست زیاد که تلخی این ملال را افزون می‌کنند، می‌توان به عنوان اصلی‌ترین هنرسازی سینمای بلاتار عنوان کرد. بلاتار بر این باور است: «زمان خالی است، بعدی غیرقابل تقسیم و ابدی که در آن همه چیز خود را به یک شکل تکرار می‌کند» (همان).

- ناتورالیسم

ناتورالیسم را می‌توان به واسطه استفاده از طبیعت و حضور انسان در سیطره امر طبیعی و خشونت آن در آثار بلاتار مشاهده کرد. در تمام آثار بلاتار باد، باران و بوران نشان از طبیعتی دارد که انسان را به ملالی رسانده است و به نحوی تراژیک و محتوم در آن اسیر است.

- تضاد

تضاد در آثار بلاتار بیشتر خود را در مضمون نشان می‌دهد. به طور مثال در «هارمونی ورکمایستر» وقتی یانوش درحال اجرای نمایش در میخانه است با تمام رخوتی که در فضا پراکنده است، تلاش او برای ایجاد یه روزن امید که در طول فیلم فقط سرخورده می‌شود. یا در «اسب تورین» که به طور هوشمندانه‌تر به سخره‌گرفتن تمام نظام فلسفی نیچه وقتی در پایان نریشن ابتدایی فیلم نقل می‌کند که نیچه به مادرش می‌گوید: «من احمقم» و همچنین در ادامه فیلم جایی که شاهد رنج انسانی و تبلور ایده شوپنهاوری هستیم که در تقابل با ایده نیچه‌ای است، می‌توانیم هنرسازی تضاد را مشاهده کنیم.

- فاصله‌گذاری

فاصله‌گذاری‌های بلاتار از جنس فاصله‌گذاری برسونی نیست که عمدتاً مبتنی بر بازی مکانیکی بازیگر است، بلکه به واسطه اغراق در طول مدت پلان آن را رقم می‌زند که می‌توان در تمام آثارش آن را رهگیری کرد.

• عناصر فرمی غیرساختاری سینمای بلاتار

- بازیگری

برای بلاتار بازیگر و نابازیگر بی‌معناست. او از بازیگران حرفه‌ای، نابازیگر و حتی بازیگران مشهور آمریکایی نیز استفاده کرده است (طاهری و کریمی، ۱۳۹۵). آنچه برای بلاتار اهمیت دارد نه لزوماً بازی مکانیکی برسونی و نه بازی متداول سینمای تجاری است. او به دنبال جنسی از بازی است که ملال مدنظرش را به بهترین شکل تعیین بخشد. به همین دلیل بازی‌های فیلم‌های بلاتار آن قدر درونی است که ارجاعش به وجوه روان‌شناختی شخصیت جز در معدود موارد، نادرست است. بلاتار از برسون آموخته است بازی‌هایی که نمایانگر

هارمونی و رکمایستر را به یاد بیاوریم که آن نهنگ عظیم در وسط میدان آنچنان درگیر بی توجهی است که منطق چنین نمایشی در مرکز شهر دچار تردید است. ابتدا بازیگران و بعد از آن، طراحی صحنه است که باید ملال را یادآور شود.

- خارج از قاب

کش آمدن پلانها در بلاتار، یک امتداد دیگر را نیز غیر از خود پلان به همراه دارد. معنای این امتداد بصری این است که بلاتار نیاز ندارد برای نگه داشتن ذهن مخاطب در پلان قبل از قاب صوتی برای تأکید بر خارج، از قاب استفاده کند. به عنوان نمونه، سکانس شروع تانگوی شیطان و صحنه خارج شدن گاوها از طویله، حرکت گاوها و همراه شدن با آنها در مسیر پرگل ولای روستایی همچنان ذهن مخاطب را در صحنه تلاش برای جفت گیری گاو نر در آن گله گاوها نگه می دارد و حتی ذهن از صحنه، گاهی فراتر می رود و به لوکیشن احتمالی که قرار است برسند می کشاند. اوج میزانشن مبتنی بر خارج از قاب در آثار بلاتار صحنه ای است که در اسب تورین مرد و دختر همراه گاری و اسب خود به قله ای صعود و از آن به پایین می روند و قاب همچنان منتظر می ماند و باز به قله بازمی گردند و به سمت خانه خود برمی گردند و دوربین در تمام این مدت، در این طرف قله منتظر بازگشت آنها باقی می ماند. در آن طرف قله، جایی که آنها تصمیم به بازگشت می گیرند را مخاطب در تصویر نمی بیند و به محض دیدن مجدد آنها در قله، آن تصمیم را در ذهنش بازآفرینی می کند.

- میزانشن

برخلاف برسون، این بلاتار است که استاد میزانشن های طولانی است. نباید این را فراموش کنیم که ضرورت سینمایی، امری است غیر از برسون که آغازگر جریان سینماتوگرافیکست، بلاتار را نیز به چالش کشیده است، البته نه به عنوان هنر سازه اصلی. اما از آن حیث که به جریان سینماتوگرافی تعلق خاطر دارد بی شک از آن بی بهره نیست. برسون به دنبال خود ایجاز به عنوان اصلی ترین اهداف خلق اثرش بود و بلاتار ایجاز را در صرف نشان دادن ملال می داند. یعنی تمام تمرکز پلان بر خلق ملال و لوازم آن است نه چیز دیگر. در حقیقت ضرورت سینمایی بلاتار، تحقق ملال در اثر سینمایی است. ایجاز نمی خواهد دست و پای ما را ببندد؛ بلکه می خواهد به ما نشان دهد یک اثر سینمایی خودبسنده است و محتاج چیزی خارج از خودش برای تحقق و کشش برای مخاطب نیست. آنچه ما در تانگوی شیطان می بینیم سینمای ناب است و محتاج داستان سرایی، بازی های احساسی و تدوین سریع برای فریب ذهن مخاطب یا... نیست. این سینماست، همان طور که «ده» کیارستمی و «موشت» برسون (Pipolo, 2010) نیز سینماست. همه

چهارم فیلم جایی که ملون در حال تماشای سوارشدن ماشین یک زن و مرد در لانگشات است و بعد از خروج ماشین، خود مالون در همان قاب شروع به حرکت می کند و در لانگشات تصویر گم می شود و یا صحنه ای که در فیلم نفرین در کافه، دوربین به دور زن می چرخد. همه این موارد نشان از بازی است که بلاتار با زاویه و گاه با ارتفاع دوربین در حرکات دوربینش انجام می دهد که بی شک به نحو استعاری و در یک پلان، تغییر زاویه دید یا همان پرسپکتیو را به مخاطب نشان می دهد.

- رنگ و نور

در سینمای بلاتار ما تنها در تله فیلم مکبث، «مردم پیش ساخته» و «گاه شمار خزان» استفاده از رنگ را مشاهده می کنیم و مابقی آثار متأخر، سیاه و سفید هستند. طبیعتاً هیچ رنگی در نظر بلاتار بیش از ترکیب سیاه و سفید، نمی تواند ملال مدنظر بلاتار را رقم بزند. تاریکی نیز همواره به انتظار نشسته است تا در آثار بلاتار شخصیت را ببلعد و به نور پس دهد، دوباره ببلعد و پس دهد. این بازی را در هارمونی و رکمایستر و مردی از لندن و حتی نفرین مشاهده می کنیم. ملال بلاتاری در فیلم هایی مثل اسب تورین از ابتدا تا انتها خود را عریان می کند و گاه در خلال امیدهای بی سرانجام و ابتر مثل تانگوی شیطان، هارمونی و رکمایستر و نفرین و مردی از لندن. به همین خاطر بازی های نوری در این آثار بیش از اسب تورین به کار می آید. تصاویر سیاه و سفید بلاتار در بیشتر آثارش نوعی القای بی زمانی است که در کنار انتخاب شهرها و روستاهای تقریباً خالی از سکنه و متروک یک زمان و مکان غیر ملموس را رقم می زند.

- حرکت دوربین

در بلاتار از آنجایی که تحقق ملال به واسطه برداشت های بلند بیشتر امکان تحقق دارد، جایگاه حرکت دوربین مشخص است. حرکات دوربین مبتنی بر میزانشن های طولانی بلاتار طراحی شده اند. بنای کارگردان بر آن است تا دوربین، شخصیت را تا حد ممکن رها نکند زیرا نباید لحظه ای از موقعیت از دست برود. همچنین فضای داخل تصویر امتداد خودش را در وضعیت انسانی ترسیم کند و دوربین به راحتی از درک وضعیت انسانی خسته نشود. به این ترتیب حرکت دوربین از آنجایی که باید راوی این وضعیت باشد، حرکت را به جان می خورد. او با حرکت دوربین، فضیلت های اخلاقی را با فضیلت سینماتوگرافیک متناسب می کند (همان).

- طراحی صحنه

در بلاتار، انتخاب لوکیشن های خاص در مراحل اولیه فیلم سازی قرار دارد. فضاهای داخلی بلاتار، سهم یکسانی را برای نشان دادن آن ملال و نحوست زدگی زیست انسانی، به دوش می کشند. شهر در آثار بلاتار گویی شهری است. طاعون زده. و یا شهری که جزام آن را فراگرفته است.

میدهد. به این ترتیب، سینمای بلاتار، می‌تواند بهترین بستر برای روایت دیرند برگسونی باشد که در وهله نخست و به‌عنوان دروازه ورود، خودآگاهی مخاطب را طلب می‌کند و فضای مناسب برای تبدیل مخاطب فیلم به مشاهده‌گر صرف را فراهم کند.

حال باید دید که این عناصر فرمی تا چه حد و جدای از محتوا و متن، می‌توانند زمانی را که در فیلم وجود دارد، به شکلی روایت کند که درکی از دیرند را رقم بزنند؟

از میان عناصر فرمی ساختاری به‌غیر از تضعیف ساختار دراماتیک در سینمای بلاتار که بستر ساز امکان روایت دیرند به حساب آمد و مینیمالیسم که این امکان را وسعت بخشید، باید به سراغ هنر سازه‌های دیگر رفت. سخن را از ایجاز شروع می‌کنیم. همان‌طور که مینیمالیسم بر وضوح حیث التفاتی فاعل شناسایی که قصد دارد دیرند را فهم کند می‌افزاید، ایجاز نیز این وضوح را افزون می‌کند. اما به شرط آنکه ایجاز در حال روایت، خود دیرند باشد. همچنین ناتورالیسم، تکرار، استعاره و تضاد که هر کدام می‌توانند بر وضوح این التفات بی‌فزایند؛ ولی صرف وجود این هنر سازه‌ها، جدای از ایجاز در حال روایت، تضمینی بر التفات مخاطب به دیرند برگسونی نیست.^۵

از میان عناصر فرمی غیرساختاری، برداشت بلند بیش از همه بستر ساز درک دیرند است. این تأثیرگذاری از حیث‌های مختلف قابل پیگیری است. تأثیری که برداشت بلند در استفاده از اندازه نما دارد و فاصله انتقال یک نما به نمای دیگر را بر می‌دارد همانند است با درک دیرند که فاصله‌ای میان دو حالت روانی را حذف می‌کند و انباشت بلند بر زاویه دوربین میگذارد و آن را نیز سیال می‌کند. این سیلان زوایا سبب می‌شود برخلاف تغییر زاویه به‌واسطه تقطیع، تغییر پرسپکتیو روایی هم بدون فاصله شکل گیرد و این تغییر را از لحظه شروع تا کامل شدن مشاهده می‌کنیم. این حذف فواصل در قرابت نزدیک با نظریه دیرند برگسون است که البته این به‌واسطه حرکت دوربین در برداشت‌های بلند رقم می‌خورد و نه صرفاً به‌واسطه برداشت بلند. چون در فیلم‌سازی مثل هانکه یا کیارستمی نیز ما برداشت‌های بلندی داریم که فاقد حرکت‌اند و تغییر پرسپکتیو را ندارند و یا به‌واسطه تقطیع آن را رقم می‌زنند. برداشت بلند از حیث دیگری نیز بر درک دیرند تأثیرگذار است در ادامه با تفصیل و ذیل بحث از ملال و ارتباط آن با دیرند اشاره خواهد شد. در ملال بلاتاری، مخاطب بیهودگی را می‌بیند. این بیهودگی، خصوصاً با وجود مؤلفه‌های فرمی سینمای بلاتار، مثل برداشت بلند، با چه چیزی نسبت برقرار می‌کند؟ زیست و بودن. بودن چیزی نیست جز گذر زمان بر وجود انسانی.

این آثار به‌طور چشم‌گیری متناسب باهدف مؤلف خود که واقف به پتانسیل درون مدیوم سینما هستند دارای ضرورت سینمایی‌اند؛ البته با تأکید بسیار مضاعفی که برسون در این ضرورت دارد.

به این ترتیب میزانشن‌های بلاتار هرچند پیچیده‌ترند، اما همچنان از آن حیث که برای تحقق ملال‌اند موجزاند، یعنی راهی برای نشان‌دادن این نوع ملال جز استفاده از این جنس میزانشن و برداشت‌های طولانی نبود و در هیچ مدیومی چون سینما نمی‌توانست این ملال را با این قدرت روایت کند.

- تدوین

آن چیزی که در مونتاژ آثار بلاتار مهم است تمپو است. یعنی انرژی موجود درون قاب که همان‌طور که مکرر بیان شد حاصل بازی بازیگران و حرکت با طمأنینه دوربین در بین بازیگران و طراحی صحنه است. این تمپو را حتی به کمک باد و بوران و باران و استفاده از سیاه‌سفید بودن فیلم بالاتر می‌رود و ما را از هرگونه ریتم حاصل از تدوین و چینش تصاویر در کنار هم ناامید می‌کند. هرچند این ریتم را در آثار برسون هم می‌توانیم دنبال کنیم ولی برسون به‌واسطه افزودن طول پلان و حرکت‌های طولانی دوربین آن را دنبال نمی‌کند.

- قاب صوتی

رفته‌رفته در آثار بلاتار، سکوت خود را جانشین دیالوگ‌های شاعرانه و فلسفی می‌کند و این اتفاق در مردی از لندن و اسب تورین به اوج می‌رسد (جاهد، ۱۳۹۶). او نیز مانند تارکوفسکی و سوخوروف از ناهم‌زمانی و نامحسوسی صدا و تصویر بهره می‌برد. در سکانس آغازین تانگوی شیطان، صدای گاوها با صدای ناقوس کلیسا درآمیخته است. در ادامه متوجه می‌شویم هیچ منبعی برای چنین صدایی وجود ندارد، چون نزدیکترین شهر بسیار دور است و برج کلیسای مجاور نیز در جنگ جهانی دوم خراب شده است. این تضادها حس سورئال به‌کار اضافه می‌کنند (همان). بلاتار به‌واسطه سکوت موجود در لابه‌لای دیالوگ‌ها یا مونولوگ‌های گاه مسلسل‌وارش همچنان بر ملال مدنظرش پافشاری دارد و به‌دنبال خلق یک جهان دیگر به‌واسطه قاب صوتی نیست.

نتیجه‌گیری

سینمای بلاتار، به‌سبب حذف عناصر دراماتیک، حداقل فضای مناسب برای حضور خودآگاهی مخاطب و در نتیجه، تجربه دیرند را فراهم می‌کند و درعین حال به‌واسطه مینیمالیسم موجود در سینمایش، حیث التفاتی مخاطب سینما را واضح و متمایز و به حداکثر می‌رساند و این امر را با حذف حداکثری تأثیرات روانی بر ذهن مخاطب انجام

ملال هنر سازه‌ای است که بر کیفیت زمان مدرک، تأثیرگذار است. چون ملال چیزی نیست جز درک آناتی که در آن معنا مفقود است. در نتیجه ملال بلاتاری به‌واسطه عناصر فرمی غیرساختاریش روایت‌گر دیرند برگسونی است. ممکن است نقد شود که ملال یک بحث محتوایی است و بنای مقاله، بررسی روایتگری به‌واسطه عناصر فرمی است. در پاسخ باید بگوییم که بلاتار این ملال را فارغ از محتوای اثر رقم می‌زند و صرفاً با عناصر فرمی خود این ملال را به تصویر می‌کشد. برداشت‌های طولانی به همراه طراحی صحنه و نور و رنگی که انتخاب می‌کند و حرکات دوربین و تغییر اندازه نما در طول یک برداشت بلند و کندی این حرکات و جنس بازی بازیگران، همه عناصر فرمی است که پرهیجانتترین فیلمنامه را نیز به دامان ملال می‌کشاند. برداشت‌های طولانی زمان را به درازا می‌کشاند و کات‌های دیر هنگام مجال بیشتری برای تأمل فاعل‌شناسا مهیا می‌سازد و نیز از این حیث که یک کسالت را برای مخاطب به وجود می‌آورد، التفات به‌مسأله زمان را در پی دارد، و روایتگر دیرند برگسونی خواهد بود. نباید فراموش کنیم همانطور که رانسیر اشاره می‌کند در بلاتار فرم چیزی نیست جز استقرار فضا-زمان (رانسیر، ۱۳۹۴) و تمامی عناصر فرمی غیرساختاری در سینمای بلاتار به‌دنبال تثبیت آن هستند. به‌طور خلاصه می‌توان گفت، حذف ساختار دراماتیک و مینیمالیسم عناصر فرمی بستر ساز درک دیرند به حساب می‌آیند. ایجاز، استعاره، تضاد، تکرار و حتی ابهام در صورت وجود ارتباط محتوایی ابژه در حال روایت به‌عنوان عناصر فرمی مکمل درک دیرند به حساب می‌آیند. ملال که هنر سازه مختص سینمای بلاتار است که به‌واسطه عناصر غیرساختاری مثل برداشت بلند با استفاده از حرکت دوربین و تأثیرات آن بر زاویه، ارتفاع و میزانش‌های بدون تقطیع و همچنین طراحی صحنه، کنتراست و انتخاب رنگ سیاه و سفید برای فیلم و جنس بازی بازیگران در آثار بلاتار محقق می‌شود، تنها هنر سازه‌ای است که بدون وابستگی به ابژه در حال روایت و محتوای اثر روایتگر دیرند برگسونی است.

اعلام عدم تعارض منافع

نویسندگان اعلام می‌دارند که در انجام این پژوهش هیچ‌گونه تعارض منافی برای ایشان وجود نداشته است.

پی‌نوشت‌ها

Intensity ۱

۲. پازولینی به‌درستی به ما یادآور می‌شود که ما در سینما به فرم نابی میرسیم که فرای ابژکتیو و سوژکتیو است. سینما نوعی بینش خودآین است که محتوا را عرضه می‌کند. ما در همبستگی میان ادراک-تصویرها و آگاهی دوربین گرفتاریم. اگر به‌دنبال جواب هستید باید بگوییم بنابر نظر پازولینی ما با تصویری نیمه‌سوژکتیو مواجه‌ایم. در حقیقت ما هیچ بی‌ثباتی

را نمی‌بینیم و این امر نوعی سکون منطبق بر یک فرم زیبایی‌شناختی والاتر است (دلوز، ۱۴۰۱).

۳. همان‌طور که این سینما از ریتم دراماتیک موجود در سینمای رایج بهره نمی‌برد، بازیگران شناخته شده و همچنین طراحی صحنه‌های استودیویی جایی در این سینما ندارند. در نظر دلوز این حالتی از یک وضعیت سمعی‌بصری ناب است که شامل هر دو وجه ذهنی و عینی است (منطقی فسایی و بنی‌اردلان، ۱۳۹۲).

۴. وقتی به ملال اشاره می‌کنیم منظورمان یک مضمون روایی نیست بلکه تجربه‌ای زیبایی‌شناختی همچون امر والای کانتی است که آن را به‌واسطه عناصر فرمی می‌سازد.

۵. ابهام به‌عنوان یک هنر سازه، برعکس تضاد، از این وضوح می‌کاهد، اما بر فعالیت ذهنی مخاطب می‌افزاید. از این حیث اخیر، همچنان می‌تواند نقش کمک‌کننده برای درک دیرند بازی کند. اما به‌طور مستقیم بر درک دیرند تأثیرگذار نیست. البته نباید نادیده بگیریم که ابهام، وجه رازآلودگی را می‌افزاید و این وجه، ارجاع به وجه زیستی دارد که در آن، کیفیت زیست و نحوه درک آنات زمان تغییر می‌کند و این تغییر تواند به‌طوری ضمنی با دیرند نسبت برقرار کند. باید توجه داشت که ما به‌دنبال وضعیت‌های روانی برجسته نیستیم؛ زیرا غیر از ابهام، ترس نیز ممکن است کیفیت آنات را تغییر دهد و در نتیجه، فیلم‌های ژانر وحشت، فیلم‌های مناسب برای روایتگری از دیرند به حساب آیند که می‌دانیم چنین نیست؛ زیرا در وضعیت‌هایی مثل ترس و یا ابهام دچار خودآگاهی لازم برای درک دیرند نمی‌شویم.

بگذارید شبه‌های را مطرح کنیم. مگر دیرند برگسون تغییر تلقی کمی از زمان به کیفی نبود؟ مگر برگسون نمی‌خواست ما را متوجه امر روانی کند؟ مگر آثار دراماتیک بهترین و بیشترین وضعیت امور روانی شخصیت‌ها را به‌تصویر نمی‌کشند؟ پس چرا به‌عنوان مثال از فیلم‌های ژانر وحشت به‌عنوان فیلم‌هایی با توان بالا برای روایتگری از دیرند صحبت نمی‌شود؟

ما باید توجه کنیم که نباید امور روانی را با حالات خودآگاهی خلط کنیم. تحقق دیرند به‌واسطه تحقق امر روانی نیست، بلکه به‌واسطه خودآگاهی از حدوث امور روانی است که یک‌به‌یک بر ما حادث می‌شود. پس صرف نشان‌دادن حدوث امور روانی برای شخصیت که در فیلم‌های دراماتیک دیده می‌شود به تحقق دیرند کمکی نمی‌کند؛ بلکه امکان حضور خودآگاهی در حین مشاهده یک فیلم در وهله نخست، می‌تواند امکان تحقق دیرند را فراهم سازد و سپس باید به سراغ این رفت که مخاطب در عین خودآگاهی به مسئله زمان، این انباشت روانی را درک کند. در حقیقت دیرند، خودآگاهی از مشاهده امر روانی توسط فاعل‌شناس است و نه خود امر روانی. دیرند همان وضعیتی در فاعل‌شناس است که حالات روانی بر او گذشته است و آن حالات را به‌مثابه یک کل گشوده و بی‌پایان تلقی و مشاهده می‌کند. به‌این ترتیب، دیرند خودآگاهی فرارونده از امر روانی و رسیدن به وضعیت مشاهده‌گری است که شرط لازم درک دیرند به حساب می‌آید.

فهرست منابع

- برگسون، هانری. (۱۳۵۴). *زمان و اراده آزاد* (ترجمه احمد سعادت‌نژاد). امیرکبیر. (اثر اصلی منتشره ۱۹۱۱).
- پیرسون، کیت‌آنسل و مولرکی، جان. (۱۳۹۰). *فلسفه برگسون* (ترجمه محمدجواد پیرمرادی). سمت. (اثر اصلی منتشره ۲۰۰۲).
- جاهد، پرویز. (۱۳۹۶). *جهان تیره و تار بلاتار*. ایجاز.
- دلوز، ژیل؛ کولبرگ، کلر و باگیو، رونالد. (۱۳۹۰). *ادراک، زمان و سینما* (ترجمه مهرداد پارسا). رخ داد نو. (اثر اصلی منتشره ۱۳۸۱).
- دلوز، ژیل. (۱۴۰۱). *سینما ۱: حرکت-تصویر* (ترجمه مازیار اسلامی). گیلگمش. (اثر اصلی منتشره ۱۹۸۳).
- رانسیر، ژاک. (۱۳۹۴). *بلاتار پس از پایان* (ترجمه محمدرضا شبخی). شورآفرین. (اثر اصلی منتشره ۲۰۱۳).
- سربخش، رئوف و سربخش، رضا. (۱۴۰۲). بررسی اندیشه زمان براساس آرای ژیل دلوز در سینمای دهه ۹۰ ایران (با تحلیل موردی فیلم‌های: ماهی و گربه، ازدها وارد می‌شود و مسخره باز). حکمت و فلسفه، ۱۹(۷۴)، ۱۱۹-۱۴۵. <https://doi.org/10.22054/>

wph.2023.56156.1912

و گویی دربارهٔ ژیل دولوز). بیدگل.
 • منطقی فسایی، زهرا گلناز و بنی اردلان، اسماعیل. (۱۳۹۲). برگسون زیربنای فلسفهٔ سینمای دولوز. *نامه هنرهای نمایشی و موسیقی*، ۳(۶)، 47-63. <https://doi.org/10.30480/dam.2013.60>
 • نادرزاده گوارشکی، مرجان؛ مرادخانی، علی و افشار، حمیدرضا. (۱۴۰۱). مفهوم تصویر مجازی در فلسفهٔ ژیل دولوز و تأثیر آن بر جنبش سینمای هنری اروپا. *غرب شناسی بنیادی*، ۱۳(۲)، ۱۸۷-۲۱۳. <https://doi.org/10.30465/os.2023.45635.1913>
 • Deleuze, G. (2000). *Cinema 2, The Time-image* (H. Tomlinson, & B. Habberjam, Trans.). University of Minnesota Press.
 • Pipolo, T. (2010). *Robert Bresson: A Passion for Film*. Oxford University Press.

• شفیع‌ی کدکنی، محمد رضا. (۱۳۹۱). رستاخیز کلمات: درس‌گفتارهایی دربارهٔ نظریهٔ ادبی صورت‌گرایان روس. سخن.
 • طاهری، سعیده و کریمی، بابک. (۱۳۹۵). بلاتار به روایت بلاتار و همکارانش (ترجمهٔ محمد رضا شیخی، آیین فروتن و عیسی دهقان). شورآفرین.
 • عسگری، سحر. (۱۳۸۷). نگاه ژیل دولوز به سینما در قرن بیستم. *فردوسی*، (۶۷-۶۸).
 • فتح‌طاهری، علی و پارسا، مهرداد. (۱۳۹۵). هستی، زمان و سینما، بررسی تأثیر هانری برگسون بر فلسفهٔ سینمایی ژیل دولوز. *نشریهٔ هنرهای زیبا: هنرهای نمایشی و موسیقی*، ۲۱(۱)، ۳۵-۵۰. <https://doi.org/10.22059/jfadram.2016.57672>
 • مشایخی، عادل و آزموده، محسن. (۱۳۹۳). *دولوز ایده زمان* (گفت



COPYRIGHTS

Copyright for this article is retained by the author(s), with publication rights granted to the Bagh-e Nazar Journal. This is an open-access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution License (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).



نحوهٔ ارجاع به این مقاله:

فقیه حبیبی، محمد رضا؛ شیخ مهدی، علی و بختیاران، مریم. (۱۴۰۳). روایتگری عناصر فرمی سینمای بلاتار از دیرند برگسون. *باغ نظر*، ۲۱(۱۳۹)، ۳۹-۴۸.

DOI: 10.22034/BAGH.2024.461112.5629

URL: https://www.bagh-sj.com/article_209507.html

