

شکل‌بندی ژانری فیلم‌های تجربی ایرانی: موردکاوی فیلم‌های برگزیده

جشنواره فیلم کوتاه تهران (۱۳۸۰-۱۳۹۵)^۱

روناک رنجی^۲؛ وحیداله موسوی^۳

تاریخ ارسال: ۱۴۰۳/۰۷/۰۴ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳/۰۹/۲۷

چکیده

فیلم تجربی، تمرین و تجربه‌گری در امکانات رسانه سینماست و این فرایند را در راستای اهداف زیبایی‌شناختی و انعکاس دغدغه‌های فردی و اجتماعی به کار می‌گیرد. این نوع فیلم، قواعد و هنجارهای سینمای جریان اصلی را به چالش می‌کشد و موجب بسط مرزهای رسانه‌های دیداری و شنیداری و شیوه‌های درک تصاویر متحرک می‌شود. هدف این مقاله، تحلیل ژانری فیلم‌های تجربی ایرانی است که عموماً جوایزی را در جشنواره فیلم کوتاه تهران در بازه زمانی ۱۳۸۰-۱۳۹۵ کسب کرده‌اند. داده‌ها به شیوه مشاهده‌ای و کتابخانه‌ای گردآوری شده‌اند و از روش توصیفی-تحلیلی استفاده شده است. براساس یافته‌ها، رویکرد ژانری به سینمای آوانگارد و تجربی، ابزاری سودمند برای تحلیل نمونه‌های تولیدشده است. آثار موردبررسی، مؤلفه‌های زیرژانرهای ابرژانرهای سینمای بسطیافته، آوانگارد آمریکایی و آوانگارد اروپایی را در ساختارشان مدنظر قرار داده در عین حال، بررسی ساختار برخی آثار، حاکی از وضعیت هیبریدی یا تلفیقی است. عموماً این فیلم‌ها از ویژگی‌های کلی و گاه حداقلی فیلم تجربی برخوردارند. به عبارت دیگر، بیشتر آثار، به شکلی محدود از مؤلفه‌های زیبایی‌شناختی برخی ژانرهای سینمای تجربی استفاده می‌کنند. تبیین اصول زیبایی‌شناختی سینمای تجربی و زیرژانرهای آن، راهکارهایی مطالعاتی و عملیاتی را در حوزه نظریه و عمل به پژوهشگران و فیلم‌سازان ارائه می‌دهد.

واژه‌های کلیدی

سینمای تجربی، شکل‌بندی ژانری، ابرژانر، زیرژانر، جشنواره فیلم کوتاه تهران.

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

۲. دانشجوی دکتری پژوهش هنر، دانشکده هنرهای تجسمی، دانشکدگان هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، تهران، ایران (نویسنده مسئول).

ronak.ranjie@gmail.com

۳. استادیار، دانشکده هنرهای دیجیتال، دانشگاه صدا و سیما، تهران، ایران.

vahid.moosavi@iribu.ac.ir

مقدمه

فیلم‌های آوانگارد/ تجربی روش‌هایی برای فهم واقعیت به نحوی غیرمتعارف اما معنادار عرضه می‌کنند. این فیلم‌ها دیدگاه زیبایی‌شناختی، انتقادی و سیاسی سازندگان‌شان را بازتاب می‌دهند و معمولاً فراتر از زمانه خود هستند. آوانگارد، رویکردی غیرتجاری، غیرروایتی و تنزل‌گرا به رسانه دارد که در موضع تقابل یا نقض آگاهانه قراردادهای سینمای کلاسیک قرار می‌گیرد. این فیلم‌ها عموماً فرم‌ها یا زیبایی‌شناسی رئالیستی و ضدرئالیستی را کنار هم قرار می‌دهند، سوژکتیویته تماشاگر را به چالش می‌کشند و آشکارا بر فرم فیلم تمرکز می‌کنند. به عبارت دیگر، این فیلم‌ها رمزگان‌های معمولی یا عادی سینمای جریان اصلی را مخدوش می‌کنند و جایگزین‌هایی را برای وضعیت سینما در برهه‌های مختلف عرضه می‌کنند. مخدوش کردن نظم تصنعی و اجباری سینمای جریان اصلی از اهداف آن است چراکه این نظم را کسالت‌بار، قابل‌پیش‌بینی، غیروآرانه، لبریز از کلیشه و غیرخلاق می‌دانند. از این نظر، فیلم‌سازان آوانگارد/ تجربی در پی واردکردن شوک به مخاطب یا به تحرک واداشتن تماشاگر متغفل‌اند.

علاوه بر مسئله تعریف حدود و ثغور فیلم تجربی، پرسش مهم دیگر این است که آیا می‌توان معیارهایی برای دسته‌بندی ژانری آثار تجربی ارائه کرد. عموماً برخی صاحب‌نظران، سینمای آوانگارد/ تجربی را سینمایی ژانرگیز در تقابل با سینمای غالب تعریف کرده‌اند. با این حال، با توجه به مخزن آثار تجربی تولیدشده از آغاز سینما، می‌توان نظام انتظارات، مخاطبان و عوامل تولید متمایزی را شناسایی کرد. بنابراین، اگر دسته‌بندی آثار هنری شامل ژانرها، جنبش‌ها، سبک‌ها، مکتب‌ها و مواردی از این دست است، با دسته‌بندی آثار هنری می‌توان به مقوله‌ای که اثر به آن تعلق دارد و هم‌زمان انتظارات بجایی که باید از اثر داشت، پی برد (کرول، ۱۳۹۳: ۱۰۲). در الگوی هفتگانه‌ای که نوئل کرول^۱ برای نقد آثار هنری پیشنهاد می‌دهد (وصف، دسته‌بندی، بررسی زمینه‌ها، تبیین، تفسیر، تحلیل و ارزیابی)، تأکید خاصی بر دسته‌بندی دارد و پاسخ‌هایی مستدل به ایرادات و انتقادات علیه دسته‌بندی آثار هنری اقامه می‌کند.

1. Noël Carroll.

در این مقاله، نگارندگان می‌کوشند براساس نوعی صورت‌بندی ژانری سینمایی تجربی که متمایز از نظام ژانری سینمای غالب است، به تحلیل نمونه‌فیلم‌های تولیدشده ایرانی بپردازند. بنابراین، در راستای دو پرسش اصلی این مقاله، ابتدا نظام یا الگویی کلی برای دسته‌بندی سینمای تجربی ارائه خواهد شد. سپس، با تکیه بر این چهارچوب نظری، نمونه‌فیلم‌هایی مورد تحلیل قرار خواهند گرفت. نمونه فیلم‌های ایرانی مورد بررسی در این پژوهش عموماً فیلم‌هایی هستند که در جشنواره فیلم کوتاه تهران در بازه تاریخی ۱۵ سال (۱۳۸۰-۱۳۹۵) مورد توجه انتقادی قرار گرفته‌اند.

پیشینه پژوهش

پایان‌نامه «زیبایی‌شناسی سینمای تجربی و مطالعه ویژگی‌های آن در سینمای دهه ۸۰ تاکنون ایران» (رنجی، ۱۳۹۵)، به چیستی و تبیین مؤلفه‌های زیبایی‌شناختی سینمای تجربی با توجه به سه حوزه تاریخ، نظریه و نقد، می‌پردازد و از یافته‌های نظری برای تبیین مؤلفه‌های سینمای تجربی و بررسی این مؤلفه‌ها در فیلم‌های تجربی برگزیده جشنواره فیلم کوتاه تهران در بازه زمانی ۱۳۸۰ تا ۱۳۹۵ استفاده می‌کند. پایان‌نامه «تطبیق ساختاری فیلم تجربی با ویدئوآرت از ۹۵-۱۳۹۰ در ایران براساس رویکرد نئوفرمالیسم» (باطنی، ۱۳۹۷)، به بررسی و مقایسه فیلم تجربی با ویدئوآرت ایرانی در بازه زمانی مذکور می‌پردازد و عمدتاً دو سیستم فرمال تداعی‌گر یا انتزاعی و تکنیک‌هایی خاص همچون برداشت بلند، سوپرایمیز، حذف دیالوگ، موسیقی بیانگر، صداها، افکتیو، تصویر سیاه‌وسفید، جلوه‌های ویژه بیانگر، چندقابلی و زوایای نامتعارف دوربین را به‌عنوان تکنیک‌های غالب مدنظر قرار می‌دهد. پایان‌نامه «مطالعه تحلیلی تاریخ فیلم تجربی در ایران از آغاز تا سال ۱۳۵۷» (یغمایی، ۱۳۹۸)، می‌کوشد به دسته‌بندی فیلم‌های تجربی ایرانی تا ۱۳۵۷ و شناسایی سیر تحول این فیلم‌ها بپردازد. پژوهشگر به‌طور اجمالی به طرح آرای برخی صاحب‌نظران فیلم تجربی و برداشتی تاریخی از آن می‌پردازد. در بخش یافته‌ها و تحلیل داده‌ها فیلم‌های هنری بلند داستانی، آثار تجربی تلویزیونی، سینمای آزاد و تولیدات کانون پرورش فکری مورد بررسی قرار می‌گیرند.

به‌طور کلی، در پژوهش اول، پژوهشگر اطلاعات نسبتاً جامعی از چيستی فیلم تجربی فراهم کرده است و نه‌تنها به تعاریف و چالش‌ها بلکه به صورت‌بندی‌ها یا دسته‌بندی فیلم تجربی نیز توجه می‌کند. او با تکیه بر این مفاهیم نظری به تحلیل فیلم‌های منتخب جشنواره فیلم کوتاه تهران می‌پردازد. در پژوهش دوم، پژوهشگر حوزه محدودتری را برمی‌گزیند و با تکیه بر داده‌های پژوهش اول، کوشیده رابطه فیلم تجربی و ویدیوآرت را موردبررسی قرار دهد. در پژوهش سوم، پژوهشگر بدون اشاره و ارجاع به پیشینه کارهای انجام‌گرفته در حوزه نظری فیلم تجربی در ایران که به‌طور قطع از آنها بهره گرفته است، مرز بین فیلم‌های مستقل جریان اصلی، فیلم‌های کوتاه غیرتجربی، سینمای هنری و مواردی از این دست را نادیده می‌گیرد. پافشاری بر دیدگاهی کلی‌نگر و اجمالی، نبود اعتبارسنجی فرضیه‌ها با مشاهده مستقیم خود آثار، عدم توجه به معیارهای منطقی برای دسته‌بندی و به‌طور کلی تابع‌سازی مفرط آثار ذیل مفاهیم فرضی از کاستی‌های این پژوهش است.

چهارچوب نظری

سینمای تجربی / آوانگارد به مثابه ضدسینمای جریان اصلی

همان‌گونه که ای. ال. ریس^۱ اشاره می‌کند «آوانگارد هم سینمای جریان اصلی و هم واکنش مخاطبان را که نشئت گرفته از آن است رد و نقد می‌کند. سینمای آوانگارد به دنبال شیوه‌های دیدن و رای قراردادهای سنت غالب سینما در فیلم و شیوه تولید صنعتی آن است» (ریس، ۱۴۰۱: ۲۲-۲۳). علاوه بر این، ریس معتقد است «فیلم و ویدیوی هنرمندان فرم متمایزی از کاربست فرهنگی است که در رابطه با سینمای جریان اصلی دارای استقلال خاص خود است» (همان، ۱۹). بیشتر آثار مورد بررسی او خارج از جریان اصلی یا در حاشیه آن قرار می‌گیرند. آوانگاردهای سینمایی گاهی از بطن جریان‌های اجتماعی گسترده‌تر پدیدار می‌شوند تا سخنگوی صداهای مخالف یا مسکوت باشند، مانند مستند سیاسی در دهه‌های ۱۹۲۰ و ۱۹۳۰ درمورد حقوق مدنی، دوره بیت^۲ در دهه ۱۹۵۰ و یا امروزه با محوریت

1. A.L. Rees.

2. Beat.

اقلیت‌های فرهنگی. درواقع، اهداف اینها، حول محور خلوص فرمال نیست بلکه کشف راه‌ها و زبان‌هایی برای مقابله با رژیم‌هایی است که قصد ایستادگی در برابر آن را دارند. در این مواقع تاریخی است که فعالان رادیکال اجتماعی با هم متحد می‌شوند: فیلم انتزاعی و مستند در دهه ۱۹۲۰، سینمای نوین آمریکا و فیلم زیرزمینی آمریکا در دهه ۱۹۶۰، فیلم‌های ساختاری و سیاسی در دهه ۱۹۷۰ و تلفیق موزیک‌ویدیوها و سینمای مستقل در دهه ۱۹۸۰. فیلم‌های آوانگارد خواه در پی اصول زیبایی‌شناختی به سیاست روی بیاورند یا نیاورند، رمزهای اصلی رئالیسم دراماتیزه‌شده را به چالش می‌کشند؛ یعنی همان چیزی که معنا و واکنش را در سینمای داستانی تجاری رقم می‌زند.

با این‌که ریس، تجربی، مطلق، ناب، غیرروایی، زیرزمینی، بسط‌یافته و انتزاعی را مترادف با آوانگارد می‌داند، درنهایت هیچ‌کدام از آنها را به تنهایی اقناع‌کننده نمی‌یابد. به این دلیل که این نوع سینما تفاوت‌های ذاتی و کشمکش‌های درونی چشمگیری دارد.^۱ به همین منوال، مایکل اوپری^۲ اشاره می‌کند که واژه آوانگارد، با تعمیم دیدگاه او سینمای تجربی، همیشه بسیار مناقشه‌برانگیز بوده و هست. هرچند درنهایت این ایده را مطرح می‌کند که «همه این اصطلاحات تخصصی — آوانگارد، زیرزمینی، تجربی، مدرنیست، مستقل — دارای ویژگی‌های مشترکی هم‌چون بیرون‌بودگی، کناره‌نشینی و استقلال‌اند (اوپری، ۱۴۰۱، ۲۳). او نیز همانند ریس، فقدان تعریف برای این سینما را ناشی از قاعده نایب‌ستانی آن می‌داند. اوپری با اشاره به جایگاه حاشیه‌ای این سینما، آن را در مقابل سینمای جریان اصلی قرار

۱. به گفته اوپری، اسکات مک‌دانلد نیز از واژه آوانگارد استفاده می‌کند با این استدلال که این واژه حاکی از بیش‌ترین گستردگی، تاریخی پیوسته و شیوه‌های مختلف در مکان‌های مختلف است. لورا مالوی معتقد است سینمای آوانگارد «خنثی‌سازی» سینمای غالب است. دیوید کرتیس، ای. ال. ریس و دیگران بر واژه «تجربی» اتفاق نظر دارند. اوپری اما معتقد است نباید آوانگارد را با فیلم تجربی یکی گرفت، زیرا تجربه‌گری تحت شرایط رسانه جدید به بالندگی رسید و در فیلم‌سازی تجاری جریان اصلی نیز موردتوجه است. تجربه‌گری منادی و پیشاهنگ آوانگاردیسم نیست، بلکه صرفاً اشکال متنوع‌تر بیان را برای سینمای سنتی فراهم می‌آورد. به عقیده اوپری، برچسب تجربی که حاکی از آزمایش‌گری و انگیزه عقلانی شبه‌علمی نیز هست، نمی‌تواند هیجان‌ها و برانگیختگی موجود در بسیاری از فیلم‌های متفاوت را برآورده کند و حتی گاه ظاهراً آنها را طرد می‌کند. نکته دیگر مورد اشاره او این است که تجربه‌گری حاکی از ایده‌های سیاسی یا اجتماعی رادیکال منتسب به آوانگاردها نیست. تکنیک‌های تجربی در سنت سینمایی محافظه‌کارانه‌ای و برای اهدافی به همان اندازه محافظه‌کارانه به‌کار می‌رود (Opray, 2003: 5).

در این مقاله به تأسی از دیدگاه ریس و کرتیس، فیلم تجربی و آوانگارد مترادف فرض شده‌اند.

2. Michael O'Pray.

می‌دهد که «نوعی هنر تجاری عامه‌پسند با مخاطبانی انبوه باقی مانده است» (همان، ۱۶). او با طرح این پرسش که آوانگارد در قیاس با چه چیزی آوانگارد است، با ریشه‌یابی این واژه (واژه‌ای نظامی به معنای پیش‌قراول علیه دشمن)، ارتش اصلی را «ایده حقیقی سینما و خود فیلم» و دشمن را «سینمای سنتی غالب» معرفی می‌کند (همان، ۱۹).

بر این اساس، عموماً تلاش‌هایی که برای شناسایی مؤلفه‌های این نوع سینما انجام شده، مستقیم یا غیرمستقیم چالش با سینمای جریان اصلی را مینا قرار داده‌اند. برای نمونه، ادوارد اس. اسمال^۱ و تیموتی دابلیو. جانسن^۲ براساس هشت متغیر، سینمای تجربی را از سینمای روایتی متمایز می‌کنند: ساخت غیرمشارکتی یا «کنترل مؤلفانه اساسی»، «استقلال مالی نسبی هنرمند»، «اختصار» یا مدت‌زمان کوتاه فیلم، «کششی به پیشرفت‌های فن‌شناختی پیوسته»، «اشتیاق به پدیدارشناسی تصویرپردازی ذهنی»، «پرهیز از زبان کلامی»، «کاوش ساختارهای غیرروایی» و «بازتابندگی» (اسمال، جانسن، ۱۴۰۱: ۳۳-۳۹). آنها معتقدند که خود فیلم‌های تجربی شکلی از نظریه‌اند که به جای نوشتار، از تصویر و سایر مصالح رسانه‌ای برای تبیین نظریه‌شان بهره می‌برند.^۳ عموماً، فیلم آوانگارد/ تجربی توسط یک فرد واحد یا گاه گروهی کوچک از افراد همفکر با استفاده از بودجه شخصی خودشان ساخته می‌شود، مانند فیلم‌های جریان اصلی تولید خط مونتاژی ندارند، معمولاً داستان خطی ندارند، آشکارا بر فرم و متریال‌های سینما تمرکز می‌کنند، در

1. Edward S. Small.

2. Timothy W. Johnson.

۳. بدیهی است که تعاریف گوناگونی از سینمای تجربی ارائه شده است که در اینجا نه مجالی برای پرداختن مبسوط به آنها وجود دارد و نه ضرورت چندان با توجه به پرسش‌های این مقاله. برای نمونه ژان-لوک گدار نظریه‌ی بازگشت به صفر را مطرح می‌کند. استن برکیچ نظریه چشم مانوس‌نشده با ترکیب‌بندی دیداری یا دیدن در پس پلک‌های بسته را برجسته می‌کند. دونالد مک‌دانلد معتقد است فیلم تجربی ساختارهای مکانیکی و شیمیایی و ادراکی و مفهومی را برجسته می‌کند، یعنی آنچه در پس تجربه‌ی تئاتری وجود دارد. پی. آدامز سینتی فیلم‌سازی آوانگارد را جزو سنت رمانتیک تلقی می‌کند. لیوتار شدت افزاینده و کسرکننده با دو قطب بی‌حرکتی و حرکت زیاد را مشخصه‌های سینمای تجربی و زیرزمینی می‌داند. کوچ سینمای تجربی را ذیل رویه‌های مدرنیستی جای می‌دهد و معتقد است با توجه به زمینه‌های تاریخی و فرهنگی باید آن را درک کرد. او آوانگارد را همزمان تاییدگر و نفی‌کننده سنت یا گذشته و هنری متعهد و سیاسی می‌داند. او کارکردهای این نوع سینما را بازتابندگی، خودانتقادی زیبایی‌شناسانه، واژگون‌کننده نظام ارزشی بورژوازی و تظاهراتش و جهان‌گرایی آن، شالوده‌ای سیاسی و ضد هنر در نظر می‌گیرد.

تقابل با رسانه‌های جمعی و فرهنگ جریان اصلی‌اند و به جای یک پیام واحد یا یکپارچه پیام‌های گوناگونی عرضه می‌کنند.

کرگ فیشر^۱ معتقد است «بیشتر فیلم‌سازان تجربی به تنهایی یا با کمک گروه کوچکی خود فیلم‌های‌شان را طراحی، فیلم‌برداری و تدوین می‌کنند» (Fischer, 2007: 147). اغلب، خود فیلم‌سازان مسئولیت توزیع فیلم‌های‌شان را به عهده می‌گیرند. فیلم‌های تجربی بیرون از نظام اقتصادی صنعتی ساخته می‌شوند، با فیلم‌سازی که اغلب خود هزینه تولیدات‌شان را پرداخت می‌کنند (گاهی با پولی که از این و آن وام گرفته‌اند یا پولی که از فیلم‌های قبلی‌شان کسب کرده‌اند). این رویکرد مبتنی بر بودجه اندک، استقلال فیلم‌ساز را به دنبال دارد. برخلاف فیلم‌های بلند سینمای جریان اصلی، آثار تجربی اغلب تا حدودی به دلیل بودجه‌های ناچیزشان یا به دلایل زیبایی‌شناختی (برای تسخیر یک لحظه گذرا، یا تجربه‌گرایی با متریال و سازوکارهای غالب تصویری و صوتی) معمولاً کوتاه‌اند و زیر ۳۰ دقیقه زمان دارند. البته در برخی موارد نیز برای مقابله با برخی سازوکارهای غالب یا در راستای انتقال معنا یا مفاهیم زیبایی‌شناختی، مدت زمان‌هایی طولانی یا بسیار طولانی را انتخاب می‌کنند. مخاطبان فیلم‌های تجربی از نظام انتظارات متفاوتی در مقایسه با مخاطبان سینمای روایی و داستانی برخوردارند. از نظر موضوعی نیز محدودیتی نمی‌شناسند و هر زمان که لازم باشد به انتقادات اجتماعی دست می‌زنند. از سوی دیگر، نفس توجه به ناب‌گرایی و آشنایی‌زدایی از فرم‌ها به‌خودی‌خود می‌تواند عملی انقلابی و حتی شورش‌گرانه علیه هنجارهای پذیرفته شده محسوب شود. پدیهی است که لازم نیست فیلم‌های تجربی همه این مؤلفه‌ها را داشته باشد. به گفته ویلیام ورون^۲، «تقریباً همه فیلم‌های آوانگارد روش‌هایی برای فهم واقعیت به‌نحوی غیرمعارف اما معنادار عرضه می‌کنند. آوانگارد به لحاظ هنری بلندپرواز است؛ فیلم‌سازی که در این حوزه کار می‌کنند توجه اندکی به قرارداد نشان می‌دهند و به جای آن، دلبستگی شدیدی را به دیدگاه زیبایی‌شناختی، سیاسی یا انتقادی حفظ می‌کنند» (Verrone, 2001, 9).

1. Craig Fischer.

2. William Verrone.

سوزان هیوارد سه مرحله مختلف آوانگارد را سینمای ذهنی (ترسیم زندگی درونی کاراکتر)، سینمای ناب (استفاده از شکل‌پذیری و ریتم‌ها در فیلم) و سینمای سوررئالیست (تلفیق دو مرحله اول و بازنمایی عقلانیت و غیرعقلانیت حالت ناخودآگاه و رؤیا) می‌داند (هیوارد، ۱۳۸۴: ۴). او سه نوع جریان آوانگارد خودبازتابنده، آوانگارد آشکار سیاسی و ماتریالیست‌های ساختاری اروپایی را نیز شناسایی می‌کند. در آثار گروه اول، فرمالیسمی انتزاعی، خودبازتابندگی و شباهت‌هایی با سینمای ناب آوانگارد به چشم می‌خورد. در آثار گروه دوم، نوعی فاصله‌گذاری تحت تأثیر آموزه‌های برشت و مونتاژ آیزنشتاین به چشم می‌خورد تا مادیت و ساختارها و صنعت سینما و فرایند فیلم‌سازی برجسته شود. در آثار گروه سوم که تلفیقی از دو گروه دیگر است با «رمزگان سینمایی، یا روی رمزگان سینمایی کار می‌کند و نگره ضد سینما را در عمل پیاده می‌کند» (همان، ۵). گسترش، تحریف و واژگون‌سازی گفت‌مان‌های مسلط و غالب، حمله به روایت فیلمیک و نقطه دید دانای کل بیننده، برهم‌زدن زمان و مکان دایجتیک، کندوکاو درباره ذهنیت و بازنمایی، از جمله راهکارهای این سینماست. آنها در راستای رسیدن به این اهداف به شکستن تداوم، تدوین سریع، حذف نماهای انتقالی سنتی، استفاده از نماهای نامنتطبق، بازنمایی همزمان چندین پرسپکتیو تکیه می‌کنند. به عبارت دیگر، آنها اصول تداوم سینمای مرسوم یا کلاسیک را برهم می‌زنند.

بنابراین، قیاس سینمای تجربی/آوانگارد با سینمای جریان اصلی روایتی مبنای بسیاری از تعاریف و شناسایی مؤلفه‌های آن بوده است. از ویژگی‌های اصلی سینمای تجربی/آوانگارد به چالش کشیدن مرزها و الگوهای پذیرفته‌شده ژانری در جریان اصلی است و به همین دلیل همواره مقاومت‌هایی در مقابل دسته‌بندی ژانری این نوع سینما وجود داشته است. با این حال، گرایشی که سینمای تجربی را در تقابل با سینمای جریان اصلی قرار می‌دهد و بر گریز این نوع سینما از هرگونه دسته‌بندی تأکید می‌کند، مؤلفه‌های سینمای تجربی را بر مبنای تفاوت‌های آن با سینمای روایتی شناسایی می‌کند.^۱

۱. البته این استدلال که سینمای آوانگارد یا تجربی متمایز از سینمای جریان اصلی را می‌داند نیز بدون مناقشه نیست. نمونه‌هایی را می‌توان یافت که فیلم‌سازان آوانگارد، به دلایل مالی یا به دلیل استفاده از امکانات آن، وارد حوزه تجاری شده‌اند. برای نمونه، برخی آثاری که تحت رهبری گریسون در دفتر بازاریابی سلطنتی تولید شدند، تلفیق آوانگاردیسم و مستندگرایی و حتی تبلیغاتی‌اند. همچنین،

رده‌بندی و زیرژانرهای فیلم تجربی

علیرغم مقاومت‌هایی که برخی صاحب‌نظران برای دسته‌بندی سینمای تجربی نشان می‌دهند، با نگاهی به آثار منتشرشده در این زمینه، می‌توان دسته‌بندی‌هایی را تشخیص داد. برای نمونه، ای.ال. ریس در کتاب دوران‌سازش تاریخ فیلم تجربی^۱ (۱۴۰۰) در بخش‌های جداگانه‌ای درباره کوبیست‌ها، فوتوریست‌ها، فیلم انتزاعی، سینمای هنری، دادائیسم، سوررئالیسم، زیرزمینی، آوانگارد فرانسه و تصاویر متحرک تجربی دیجیتال بحث می‌کند. اوپری نیز در سینمای آوانگارد: فرم‌ها، زمینه‌ها و گرایش‌ها^۲ (۱۴۰۱) تحت فصول جداگانه به آوانگارد‌های اروپایی، تجربه‌های شوروی، فیلم آوانگارد بریتانیایی، اسطوره‌شناسی آمریکایی، موج نو و مواردی از این دست می‌پردازد.

ادوارد اسمال و تیموتی دابلیو. جانسن نویسندگان کتاب نظریه مستقیم: تصاویر متحرک تجربی به مثابه ژانر اصلی^۳ در راستای «ارتقای کامل جایگاه تولیدات تجربی»، رده‌بندی کلی سه‌گانه‌ای از فضای کلی تصاویر متحرک مبتنی بر فیلم/ویدیوی تجربی، روایت‌های داستانی، و فیلم/ویدیوی مستند را پیشنهاد می‌دهند (اسمال، جانسن، ۱۴۰۱: ۳۲). از نگاه آنها، آثار تجربی غالباً نادیده گرفته شده‌اند و لازم است از تابعیت فیلم بلند داستانی خارج شوند و درک ما از آنها شفاف‌سازی شود. از این‌رو، نویسندگان کتاب می‌کوشند جایگاه این آثار را به‌عنوان ژانری اصلی تثبیت کنند. به همین دلیل آنها سه رده مورد اشاره را به‌عنوان سه ژانر اصلی سینما ارائه می‌دهند که در ذیل آنها به‌ترتیب ژانرهای خاص، زیرژانرها و مقوله‌های فرعی قرار می‌گیرند.

در آثار فیلم‌سازان مدرنیست یا هنری نیز این موضوع محسوس است. از نگاه اوپری، سینمای هنری نیز نوعی آوانگارد است، در نتیجه برخی آثار فیلم‌سازان هنری متفاوتی مانند گدار (به دلیل دلالت‌های اجتماعی و سیاسی)، آنتونیونی (به دلیل نوآوری حضور و غیاب و نحوه دکوپاژ سکانس‌ها)، اوئی و اشتروب (به دلیل برداشت‌های قطری و تقسیم‌بندی دوگانه نحوه ارائه اطلاعات) را نیز می‌توان جزء این سینما محسوب کرد.

1. A History of Experimental Film and Video.
2. Avant-Garde Film - Forms, Themes and Passions.
3. Direct Theory_ Experimental Film Video as Major Genre.

به نظر می‌رسد این تقسیم‌بندی به‌نحوی یادآور پیشنهاد آلن ویلیامز است که در نقدي بر کتاب ژانرهای هالیوود: فرمول‌ها، فیلمسازی و نظام استودیویی^۱ اثر توماس شاتز^۲ اظهار می‌کند: «شاید مهم‌ترین مشکل نظریه ژانر یا نقد ژانر در حوزه سینما، خود واژه ژانر است» (Williams, 1984, 122). او معتقد است با توجه به انتظارات تماشاگران از فیلم‌ها، ژانرهای متعدد را باید زیررده‌های یک ژانر (یا شاید دو ژانر کم‌دی و ملودرام) قلمداد کرد، یا با توجه به ارجاع فیلم‌های ژانری به یک رده واحد، بهتر است «روایت فیلمی» را ژانر اصلی دانست. او پارادایم فیلم روایتی، فیلم تجربی/آوانگارد، و مستند را به‌عنوان ژانرهای اصلی سینما پیشنهاد می‌کند. با توجه به این دیدگاه، ژانرهای اصلی سینما همگی به زیرژانر تبدیل می‌شوند. بنابراین، ویلیامز می‌کوشد الگویی تطبیقی در مورد مفهوم ژانر در ادبیات و سینما پیشنهاد دهد، هرچند درنهایت معتقد است که شاید این پیشنهاد دیر هنگام باشد؛ زیرا این واژه و رده‌بندی‌های همراه آن هستی و حیات خاصی یافته‌اند.

ویلیامز و اسمال/ جانسن با ارائه دسته‌بندی سه‌گانه به‌عنوان نقطه شروع، امکان مقایسه و در نتیجه تشخیص شباهت‌ها و تفاوت‌های بین سینمای تجربی و انواع دیگر فیلم‌سازی را میسر می‌کنند. هرچند به نظر می‌رسد لازم است برای درک شفاف‌تر الگوی ژانری سیستمی تجربی، از اصطلاحات رایج ژانری دقیق‌تری به جای رده‌بندی‌هایی مانند «ژانرهای خاص» و «مقوله‌های فرعی» استفاده کرد. اریک آر. ویلیامز^۳ در راستای ارائه الگویی برای فیلم‌نامه‌نویسان، براساس الگوی زیست‌شناسی موجودات زنده (حوزه، سلسله، شاخه، زیرشاخه، رده، راسته، خانواده، سرده یا جنس)، رده‌های نوع^۴، ابرژانر^۵، کلان‌ژانر^۶، خردژانر^۷، صدا^۸، مسیر راه^۹

1. Alan Williams.
2. Hollywood Genres: Formulas, Filmmaking, and the Studio System.
3. Tom Schatz.
4. Eric R. Williams.
5. Type.
6. Super genre.
7. Macro genre.
8. Micro genre.
9. Voice.
10. Pathway.

و نقطه دید^۱ را پیشنهاد می‌دهد. او معتقد است این نام‌گذاری «نویسندگان را نه تنها به تفکر خلاقانه بلکه به انتقال اطلاعات به صورت حرفه‌ای را تشویق می‌کند» (Williams, 2018, 6). البته، او اذعان می‌کند که پژوهشگران معروفی وجود دارند که این حوزه‌های محتوایی را به شکلی متفاوت از او تعریف می‌کنند. بر این اساس، او فرم‌های درام و کمدی را ذیل نوع جای می‌دهد که معادل جانوران و حیوانات الگوی زیست‌شناسی‌اند. ابرژانرها حاکی از «انتظارات مخاطب برای شخصیت و داستان و اتمسفر» هستند (Ibid, 8). کلان‌ژانرها و خرده‌ژانرها جزییات ذیل هر ابرژانر را عرضه می‌کنند. برای نمونه، ذیل ابرژانر فیلم جنایی، کلان‌ژانرهای مانند گنگستری، کارآگاهی، ابرقهرمانی، بیوگرافی جنایی، جنایی سیاسی قرار می‌گیرند.

در این مقاله، رده‌های سه‌گانه پیشنهادی اسمال/ جانسن ویلیامز، نوع یا حالت^۲ قلمداد شده‌اند. بنابراین، ذیل این سه نوع دسته‌بندی می‌توان ژانرها و زیرژانرهای مختص هر یک را دسته‌بندی کرد. بر این اساس، ژانرهای خاص مورد اشاره اسمال/ جانسن در سینمای تجربی شامل آوانگارد اروپایی، آوانگارد آمریکایی، فیلم زیرزمینی آمریکایی، سینمای بسط‌یافته^۳ و مینمالیستی- ساختارگرا را باید ابرژانر محسوب کرد. در عین حال، ذیل ابرژانر آوانگارد اروپایی ژانرهای فوتوریسم، کوبیسم، سوررئالیسم، دادایسم و سایر موارد قرار می‌گیرند. به همین ترتیب، ابرژانر آوانگارد آمریکایی شامل رئالیسم غنایی، اکسپرسیونیسم، سایکودراما و سایر موارد است. ابرژانر فیلم زیرزمینی آمریکایی شامل آثار قوم‌نگارانه/ مردم‌نگارانه، خاطره‌نگاری و یادداشت‌های روزانه (روزنگاری)، شهود چشمان بسته، سوررئال، نئوکوبیسم/ نئوسوررئالیسم و اکسپرسیونیسم انتزاعی است. ابرژانر سینمای بسط‌یافته شامل آثار رایانه‌ای، انتزاعی کرانه غربی، سینه‌ویدیو و فیلم چاپ‌گری است. ابرژانر فیلم‌های مینی‌مالیستی- ساختارگرا شامل فیلم‌های تک‌برداشت، فتوگرافی/ ویدیوگرافی، فیلم سوسو، فیلم لوپ و دوربین ثابت است (اسمال/ جانسن، ۱۴۰۰: ۹۲).

1. Point of view.
2. Mood.
3. Expanded Cinema.

این دسته‌بندی امکان ارائه صورت‌بندی و بررسی نظام‌مند سینمای تجربی را فراهم می‌کند. اما هر تحلیلی که بر پایه این الگو ارائه می‌شود، ممکن است خطر تابع‌سازی بیش‌ازحد آثار تولیدشده را در پی داشته باشد. بنابراین، این رده‌بندی براساس نوعی نسبیت‌گرایی است. درعین‌حال، وضعیت‌های چندرگه (هیبریدی) ژانری نیز درکارند. به گفته استیو نیل، «هر فیلم ژانری جدید افزوده‌ای بر پیکره یک ژانر و حاوی گزیده‌ای از مخازن دسترس‌پذیر عناصر ژانری در هر برهه زمانی است... ماهیت روندمحور ژانر خود را به صورت تعامل بین سه سطح انتظارات و پیکره ژانری و قواعد یا هنجارهای حاکم بر هردو نشان می‌دهد» (Neale, 2012, 189). در این روندمحوری برخی عناصر کنار می‌روند و برخی نیز افزوده می‌شوند، نوعی تعامل شکل می‌گیرد. به همین دلیل «سازمایه‌ها و قراردادهای یک ژانر همیشه در بازی‌اند، صرفاً از نو اجرا نمی‌شوند و هر پیکره ژانری همیشه در حال گسترش است» (Ibid). مخازن ژانری قابلیت تطبیق‌پذیری دارند و حالت ترکیبی یا چندرگه در چرخه‌ها و ژانرها امکان‌پذیر است، و درنتیجه ژانرها با هم پیوندهای درهم‌تنیده‌ای ایجاد می‌کنند. این وضعیت‌های پیوندی مؤید انعطاف‌پذیری ژانرها و گذر از مرزهای‌شان در برهه‌های گوناگون تاریخی است.

روش پژوهش

این پژوهش براساس ماهیت داده‌ها، کیفی است و براساس هدف، بنیادی-کاربردی محسوب می‌شود، از این حیث که می‌کوشد معیارهایی نظری برای ایجاد ظرفیت‌ها و امکانات جدید هنری و فنی در سینمای ایران به‌دست دهد. این جستار از نظر ماهیت و روش در زمره تحقیقات علمی (پسارویدادی) و دارای رویکردی توصیفی و تحلیلی است و در این مسیر از اسناد مکتوب و صوتی-تصویری (فیلم) استفاده شده. جامعه آماری این مقاله عبارت است از: برکه (۱۳۸۱)، طوفان سنجاقک (۱۳۸۲)، برکه کهن رؤیای سنجاقک (۱۳۸۳)، ضد خاطرات (۱۳۸۴)، بومرنگ (۱۳۸۶)، رؤیای سنجاقک (۱۳۸۷)، منها (۱۳۸۸)، خانه‌ام ابری است (۱۳۸۹)، اتاقی در نیویورک (۱۳۹۰)، C۴ (۱۳۹۱)، سایه‌ها هرجا بخواهند می‌روند (۱۳۹۲)، و می‌فلای (۱۳۹۲)، شکستنی است (۱۳۹۳)، تنازع (۱۳۹۴) و ۹۹۹۹۹۹۹۹۹ (۱۳۹۵). لازم به ذکر

1. Steve Neale.

است که علی‌رغم تلاش‌های نویسندگان و انجمن سینمای جوان، دستیابی به فیلم منتخب سال ۱۳۸۵ میسر نشد.

یافته‌های پژوهش

سازوکار تولید، توزیع و نمایش نمونه‌های مطالعاتی

اکثر آثار موردبررسی در این مقاله، در قالب گروه‌های کوچک و گروه‌های تولیدی دوستان ساخته شده‌اند. نقش نهادهای حمایتی در تولید آنها به انجمن سینمای جوانان ایران یا مرکز گسترش فیلم مستند و تجربی محدود شده و به نهادهای جریان اصلی با خاستگاه تجاری یا تولید حرفه‌ای وابسته نیستند. از میان این آثار، فیلم تجربی‌روایی برکه (۱۳۸۱) که حال‌وهوای تغزلی دارد، با مواد و مصالحی غیر از دیجیتال ساخته شده است. جز دو فیلم C۴ که از بودجه شرکتی تبلیغاتی برخوردار شده و فیلم برکه که از همکاری چند تن از عوامل حرفه‌ای سینمای جریان اصلی با بقیه عوامل ساخته شده است، باقی فیلم‌ها به شیوه تولید کارگاهی، با عوامل محدود چندکاره و گاه خانوادگی تولید شده‌اند. با توجه به تیتراژ این فیلم‌ها، تهیه‌کنندگی به عهده فیلم‌ساز یا مشترکاً با سازمان‌های هنری مربوطه بوده است. استفاده از لوکیشن‌ها، ابزارهای ارزان‌قیمت و گروه‌های کوچک فیلم‌سازی در شکل‌گیری زیبایی‌شناسی این فیلم‌ها بی‌تأثیر نیست. در زمینه توزیع و نمایش نیز این فیلم‌ها به نمایش در جشنواره‌های داخلی و خارجی یا محدود مکان‌های پخش فیلم مستقل وابسته‌اند. توزیع این فیلم‌ها عموماً برعهده خود فیلم‌ساز یا انجمن سینمای جوان بوده است. عموماً این فیلم‌ها امکان تجربه سوپزکتیویته را تشویق می‌کنند و مخاطبان نیز با نظام انتظارات متمایز از سینمای جریان اصلی به تماشای آنها می‌پردازند. از سوی دیگر، مدت زمان هریک از این فیلم‌ها زیر ۳۰ دقیقه است. رویکرد مدت زمانی رادیکال یعنی مدت زمان بسیار کم یا بسیار طولانی، نیز که در برخی فیلم‌های تجربی دیده شده است، در فیلم‌های تجربی برگزیده جشنواره فیلم کوتاه تهران در بازه مورد بررسی، مشاهده نشد.^۱ با این‌که

۱. برای مثال، فیلم ده ثانیه‌ای (بروس کانر، ۱۹۶۵) ۱۰ ثانیه است، فیلم حذف (نائومی اومان، ۱۹۹۹) که جزء فیلم‌های یافته محسوب می‌شود و از فرایند بلیچ استفاده کرده ۶ دقیقه، پی‌ایکس‌ایکس‌ایکس‌ال (لورن کوک، ۲۰۱۲) ۳ دقیقه و تاسلماسل (استیو کاسمن، ۲۰۰۹-۲۰۰۷) ۵ دقیقه هستند. از سوی دیگر، فیلم‌های تجربی مانند دکاسیا (بیل موریسون، ۲۰۰۲) ۶۷ دقیقه و نیترا تغزلی (پیتز دلپو، ۱۹۹۱) ۵۰

مدت زمان زیر ۳۰ دقیقه برای فیلم‌های تجربی امری عادی است، به نظر می‌رسد به جای هرگونه رویکرد رادیکال به زمان این فیلم‌ها عمدتاً با همان الگوهای کلی زیر ۲۵ دقیقه‌ای فیلم‌کوتاه مدنظر این جشنواره همخوانی دارند.

نمونه‌های ابرژانر سینمای بسطیافته

ابرژانر سینمای بسطیافته شامل فیلم‌های چاپگری، سینه ویدئو، آثار انتزاعی کرانه غربی، آثار رایانه‌ای، آثار هیبریدی چیدمانی و مواردی از این دست حاکم از ارتباط تصاویر تجربی با نوآوری‌های فناورانه است. همان‌گونه که شلدون رنان^۱ بیان کرده است: «سینمای بسطیافته اسمی برای یک سبک خاص فیلم‌سازی نیست، بلکه اسمی است برای روحیه‌ای جست‌وگرانه که به جهات بسیار متفاوتی منجر می‌شود. سینمای بسطیافته سینمایی است که پروژکتورهای متفاوت بسیاری را در نمایش یک اثر مشخص دربرمی‌گیرد. سینمای بسطیافته سینمایی است که شامل تصاویر تولیدشده کامپیوتری و دستکاری الکترونیکی تصاویر در تلویزیون است. سینمایی است که تا جایی بسطیافته است که در آن، ممکن است اثر فیلمی بدون استفاده از فیلم نگاتیو تولید شود» (Renan, 1967, 227). از نگاه جین یانگبلاد^۲، سینمای بسطیافته عبارت است از: «آگاهی بسطیافته... فرایندی است از شدن، از انگیزه تاریخی مستمر بشر برای آشکارکردن آگاهی‌اش بیرون از ذهنش در برابر چشمانش» (Youngblood, 1970, 41). آثار چندکاناله، هیبریدهای پرفرومنس فیلمی، فیلم‌های کامپیوتری، پرفرومنس‌های چندرسانه‌ای و مجسمه‌های جنبشی ازجمله آثار بسطیافته محسوب می‌شود. این آثار به‌طور کلی زبان سنتی فیلم غالب و خاصگی رسانه سینما را اتخاذ نمی‌کنند. کاترین ریمی به تأسی از یانگبلاد و دیگر نظریه‌پردازان سینمای بسطیافته می‌کوشد ژانر پرفرومنس‌های فیلمی یا چیدمان فیلمی در گالری‌ها را شرح دهد. آنچه سطح ساختاری چنین آثاری را منسجم می‌کند چیزی نیست جز «روابط خاص فرمی/ شنیداری/ تصویری که به نحوی مشابه هربار اتفاق می‌افتد با استقبال بیشتر از فرایند/مصلح و تعامل‌های

دقیقه است و برخی فیلم‌های وارمول حول‌وحوش ۸ ساعت یا برخی آثار داگلاس گوردون حول‌وحوش ۲۴ ساعت طول می‌کشند.

1. Sheldon Renan.

2. Gene Youngblood.

شانسی...» (ریمی، ۱۴۰۱، ۵۱۹). از این حیث، در این نوع آثار سینمای بسط‌یافته امکان تلفیق تکنولوژی‌های گوناگون قدیمی و جدید همچون سلولوئید، ویدیو و تصاویر دیجیتالی دیده می‌شود. یانگیلاد در فصل «سینمای کیهانی جوردن بلسون»^۱، با تمایزگذاری بین سینمای بلسون و فیلمسازی انتزاعی اوانگارد همچون لن لای^۲، هانس ریشتر^۳، اسکار فیشینگر^۴ و ویتنی‌ها^۵، بر «تجربه‌های انضمامی و ابژکتیو دینامیسم کینه‌استتیک و اپتیک» تأکید می‌کند به گونه‌ای که آثار بلسون «همزمان کاربرد غایی تصویرپردازی بصری برای انتقال مفاهیم انتزاعی و ناب‌ترین رویارویی‌های تجربه‌ای بین سوژه و ابژه‌اند» (Youngblood, 1970, 157).

C4 (۱۳۹۱) فیلمی شبیه‌سازی‌شده با الگوی بازی‌های جنگی رایانه‌ای است و ویدیوگیم‌های بی‌شماری را در ذهن تداعی می‌کند. تعدد زوایای دوربین، تنوع و تکرار نماها و کیفیت بالای صوتی و تصویری از خصایص اساسی این‌گونه فیلم‌هاست. دستکاری صداها، افکت‌های صوتی و دستکاری‌های بصری به‌وفور مشاهده می‌شوند. مانند تصاویر اسلوموشن و کات‌های مدام و غیرمعمول، دستکاری بن‌مایه‌های رنگی و استفاده از فیلترهای رنگی دیجیتالی، تدوین سر ضرب فیلم که ترکیبی از برش‌ها و تدوین موزیک ویدیویی ام‌تی‌وی (که خود نیز با استفاده از تکنیک‌های موجود در فیلم‌های تجربی و آوانگارد شکل گرفت) و برش‌ها در بازی‌های کامپیوتری است. از تکنیک پرده دوباره هم استفاده شده است و گاهی نیز با استفاده از آنچه واقعیت دارد و در صحنه موجود است، مانند اتاق فرمان با دوربین‌های متعدد در آن، دیده می‌شود (که فید می‌شوند و به هم کات می‌خورند و گاهی هم تصاویر مکان‌یاب و نقشه‌ها دیده می‌شوند). تعدد فضاها هم مانند بازی‌های رایانه‌ای است: رفتن از مرحله‌ای به مرحله دیگر، وجود مکان‌های متعددی مانند بیابان، دریا یا زیر آب، بیمارستان‌های متروکه، پلان‌های اتاق فرمان و هدایت‌گرها. در تصاویر میانی، نقطه دیدها عوض می‌شود. نقطه دید مبارزان، اتاق فرمان یا دانی کل را می‌بینیم. نماهای سوژکتیو به‌خوبی تماشاگر را مانند

1. The Cosmic Cinema of Jordan Belson.
2. Len Lye.
3. Hans Richter.
4. Oskar Fischinger.
5. Whitneys.

یک گیم‌با خود همراه می‌کند. فیلم با استفاده از فناوری سطوح متفاوت و جدید تجربه سینمایی را پیشنهاد می‌دهد. مجموعه این مؤلفه‌ها باعث می‌شود که فیلم ذیل ابرژانر سینمای بسط‌یافته قرار بگیرد.

«می‌فلای حشره‌ای است که یک روز زندگی می‌کند» این نوشته آغازگر فیلم می‌فلای (۱۳۹۲) است. ترکیب انیمیشن با کنش زنده در افتتاحیه فیلم و نمای پله‌ها فضایی سوررئال را تصویر می‌کنند. رایانه‌محوری و استفاده از جلوه‌های ویژه کامپیوتری در شکل‌گیری فیلم نقشی اساسی دارند. کارکرد صداها، ایژکتیو و سوپژکتیو و البته محوشدن آنها در همدیگر فضای میان جهان واقعی و ذهنی را در می‌نوردد. دستکاری صداها و برش پلان‌ها به یکدیگر از طریق جلوه‌های ویژه کامپیوتری انجام می‌گیرد، البته به شیوه‌ای که با معیارهای تدوینی و برش نمای معیار متفاوت است. آنچه در برش نماها جلب توجه می‌کند، اولویت گرافیکی برای تداوم زنجیره بصری در جهت تداوم فرایند تماشا و تجربه جهان می‌فلای است. بنابراین، فیلم به سبک فیلم‌های تجربی، تجربه یا کنش ادراک را برجسته می‌کند که براساس الگوی زندگی یک حشره است. برش گرافیکی به‌ویژه زمان برش از انیمیشن به فیلم زنده و بالعکس حاکی از امکانات هیبریدی رسانه‌ها و درعین‌حال عرضه واقعیت‌های گوناگون است. این فیلم با استفاده از تکنیک‌های فیلم آوانگارد حاکی از سینمایی است پرتنش و جلوه‌گرانه و بیانگر ابعاد ناشناخته انسان.

در شکستنی است (۱۳۹۳) زمان و مکان وابسته به شرایط ارتباط مجازی است: «همیشه شبا فقط می‌ای». نام فیلم (شکستنی است) به آنچه که در جعبه‌ها وجود دارد، به انسان‌هایی که امروزه گویی درون جعبه (قاب) کامپیوتر جای دارند و به وضعیت شکننده رابطه مجازی انسانی اشاره دارد. فیلم با استفاده از امکانات تدوین دیجیتال در مرز روابط ماشینی (مجازی) و روابط انسانی در نوسان است و وجه تمایز میان آنها را پررنگ می‌کند. سینمای تجربی سینمایی انتقادی است و این در محتوا و فرم اجرایی این فیلم نیز بازتاب یافته است. فیلم به دیجیتال‌یسم و تأثیرات آن بر روابط انسانی و اجتماعی می‌پردازد و نوعی شالوده‌شکنی از برقراری ارتباط انسانی مرسوم را نشان می‌دهد. فیلم درباره همین چیزی است که ادراک را دستخوش تغییر کرده و به سوی ادراک دیجیتال می‌برد و در این راه از افشای

شکل‌بندی ژانری فیلم‌های تجربی ایرانی: موردکاوی فیلم‌های برگزیده جشنواره فیلم کوتاه تهران

نقش خود به‌عنوان رسانه هیچ ابایی ندارد و فرایند تولید ارتباط مجازی را بازتاب می‌دهد. در این راه از امکانات خود فضای دیجیتال بهره می‌گیرد. فیلم به آرامی دیدگاه ایدئولوژیک‌اش درباره زندگی و روابط امروزی را مؤکد می‌سازد.

می‌فلای، C4 و شکستنی است با استفاده از امکانات جدید دیجیتال ساخته شده‌اند و به‌طور مستقیم رویه‌های کاربرد دیجیتال در ساخت فیلم‌ها را افشا می‌کنند. آنها با بهره‌گیری از امکانات سینمای بسط‌یافته ادراک عادت‌یافته را به چالش می‌کشند. روایت و تصاویر را براساس زیبایی‌شناسی دیجیتالی خود طراحی می‌کنند و در پرسپکتیو و روایت نیز محوریت دیجیتال را مد نظر قرار می‌دهند. با اینکه هریک از این نمونه‌ها را می‌توان به‌شکلی مستقل براساس سایر مؤلفه‌های سینمای تجربی مورد بررسی قرار داد، ارجاع مستقیم آنها به امکانات سینمای بسط‌یافته باعث می‌شود که ذیل این زیرژانر جای بگیرند. این آثار از نوآوری‌های فناورانه در عرصه سینمای تجربی برای القای نوعی آگاهی از تجربه سینمایی استفاده می‌کنند.

نمونه‌های ابرژانر آوانگارد آمریکایی

آوانگارد آمریکایی شامل اکسپرسیونیسم، سایکودراما، رئالیسم غنایی و مواردی از این دست است. در این بخش تحت دو عنوان ژانر سایکودراما و رئالیسم تغزلی چند نمونه فیلم بررسی خواهد شد.

الف) ژانر سایکودراما

از نگاه سیتنی، «درونمایه تکرارشونده فیلم آوانگارد آمریکایی، پیروزی قوه تخیل است» (۱۹۷۴: ۱۱۵). او به وجود رمانتیسمی ریشه‌دار در این فیلم‌ها اشاره می‌کند. سیتنی تم اصلی سایکودرامای آوانگارد اولیه آمریکایی، خصوصاً آثار مایا درن^۱، را «جست‌وجو برای هویت جنسی» می‌داند (Sitney, 2015, 14). در این فیلم‌ها واقعیت روان‌شناختی دیدگاه فیلمساز را شکل می‌دهد و عموماً «خود فیلمساز نقش احضارکننده را بازی می‌کند» (Ibid, 28). آوانگاردیست‌های آمریکایی بر روایت پاره‌پاره تأکید می‌کردند تا به این ترتیب قراردادهای تثبیت‌شده هالیوود

1. Maya Deren.

کلاسیک و به‌خصوص تدوین پیوسته را به چالش بگیرند. حتی در آثاری که جزء سایکودرام قرار می‌گیرند، اگرچه اتصال با روایت کاملاً از بین نمی‌رود، قراردادهای تداومی هالیوود نقض می‌شود. در برخی آثار (برای مثال بخش قابل‌توجهی از آثار استن برکیج^۱) ویژگی‌های خود رسانه موردکاوش قرار می‌گیرد. برکیج با طرح مفهوم شهود چشمان بسته خواستار چشمانی رها شده از قوانین پرسپکتیو، منطق ترکیب‌بندی و مواجهه با اشیاء از طریق ماجراجویی در ادراک و شهود و چشم درونی یا ذهنی بود. به گفته پی.آدامز سیتنی، «در زیربنای تأکید برکیج بر درون‌بینی و سوپراکتیویته همیشه حسی از هنر به عنوان بازنمایی‌گری^۲ دیده می‌شود، یا تقلیدی از بازنمایی فرایندهای ادراکی و ذهنی در حرکت» (Sitney, 2015: 156). از سوی دیگر، در آثار کسانی مانند کنث انگر^۳ نه تنها روایتی پاره‌پاره و مصالح گوناگونی مانند تصاویر شبه‌مستند و گردآوری‌شده به چشم می‌خورد، بلکه هنجارشکنی‌های بسیار را به نمایش می‌گذارد و به‌شکلی دوپهلو ادای دینی است به فرهنگ کیج. در سایر زیرژانرها نیز خودافشاگری‌ها، گرین، خراش‌ها، دوربین‌های لرزان و قابل‌حمل به بخشی از اثر هنری بدل می‌شوند. این فیلم‌سازان نیز مانند سایر هنرمندان تجربی در پی خلق واقعیتی متفاوت بودند. برکیج در کتاب استعاره‌هایی درباره شهود^۴، برخی اصول این ژانر را شرح داده است. به گفته سیتنی، در پس فصول جداگانه این کتاب می‌توان به این موارد برخورد: چشم‌ها همواره حرکت می‌کنند و به محرک‌های بصری پاسخ می‌دهند، شهود هرگز متوقف نمی‌شود حتی وقتی چشم‌ها بسته‌اند، چه در رؤیا یا خواب، چشم‌ها قادرند ببینند، اسامی اشیاء، ویژگی‌های حسی شهود را به تکرار بصری می‌کشانند، خودآگاهی و استفاده مسئولانه از زبان یعنی شعر، تأکید بر قدرت زبان بیش از دیدن برای مبهوت‌کردن و ترساندن انسان‌هاست، هیچ شهودی بدون آموختن وجود ندارد (فقط با مواجهه‌ای جامع و تربیت‌شده با ادبیات می‌توان از شر سلطه زبان بر

1. Stan Brakhage.

2. Mimesis.

3. Kenneth Anger.

4. Metaphors on Vision.

دیدن خلاص شد)، هنرمند مدام به چالش گرفته می‌شود تا از خشنودسازی آگویی خود رها شود و به نیازهای غیرقابل‌پیش‌بینی هنر خود تن دهد (Ibid, 157).^۱

خانه‌ام ابریست (۱۳۸۹) منطق یک رؤیا یا کابوس را دارد. دستکاری تصویر و صدا به‌گونه‌ای صورت گرفته است که هماهنگی میان بخش‌های انیمیشن دو بعدی و فیلم زنده و بین بخش‌بندی‌های خود فیلم را هماهنگ کند. هرچند این تلفیق‌ها فضایی سوررئالیستی ایجاد می‌کند و وجود جهان درونی خاص قهرمان و استیلیا سوپرکتیویته شخصی او موجب می‌شود تا فیلم در رده سایکودراما و فیلم‌های ذهنی جای گیرد. استفاده از صحنه‌های انیمیشن محملی برای القای حالات ذهنی اوست چراکه در انیمیشن برای ایجاد تمرکز در بیننده القای مفاهیم و احساسات مورد نظر بیشترین قدرت را داریم (قائم‌مقامی، ۱۳۸۸، ۱۰۹). نگاه تمثیلی فیلم به جهان از درهم‌آمیزی فضای ذهنی و عینی نشئت می‌گیرد. در سطح تمثیلی، فیلم مرثیه‌ای بر سینمای نگاتیوی است که این فیلم را واجد سطوح خودبازتابندگی می‌کند. ارجاعات نوستالژیک بی‌شمار به رویه‌های منسوخ تولید فیلمی در عین خودافشاگری پیوند انسان و سینما را برجسته می‌سازد و خودبازتابندگی‌اش را با نوستالژی گره می‌زند. از یک‌سو، خودبازتابندگی با حضور دوربین، فیلم‌ساز/فیلم‌بردار، موویلا، آپارات و نگاتیوها شکل می‌گیرد و از سوی دیگر به‌شکلی نوستالژیک همه‌چیز تاریخ مصرف‌گذشته و قدیمی ترسیم می‌شود. جبر زمانی که ظالمانه‌ترین مسئله در حیات مادی انسان است، شالوده فیلم را تشکیل می‌دهد.

رؤیای سنجاقک (۱۳۸۷) نیز بر محوریت رؤیاست. فیلم در منطقه‌ای مرزی میان دو روایت در نوسان است: بی‌حرکی و حرکت زیاد، یا قطب افزاینده و قطب کسرکننده. روایت پسر، ظاهراً مستندی درباره بیماری و شرایط اوست و می‌تواند حتی مستندی کاذب باشد. قطب افزاینده در روایت پسر بیمار که به‌تدریج بینایی‌اش را از دست می‌دهد و دائم در تقلاست و حتی مدام خود را و مستندگونگی‌اش را افشا می‌کند بازتاب می‌یابد. روایت دختری که زمانی در آن خانه زندگی می‌کرده

۱. همان‌گونه که پیشتر اشاره شد، خطر ژانربندی و دسته‌بندی غیرقابل‌انعطاف در این است که وضعیت هیبریدی را مدنظر قرار نمی‌دهد. درمورد برکیچ، بسته به دوره‌های مختلف کاری‌اش، ژانرها یا دسته‌بندی‌های گوناگونی را از سر گذارنده است. برای نمونه، برخی آثارش ذیل سایکودراما خلسه، برخی ذیل فیلم شهودی می‌گنجد. نکته مهم این‌که، عموماً نوعی رمانتیسم آمریکایی ریشه‌دار در کارهای او قابل‌شناسایی است تا جایی که آثارش را می‌توان ذیل آوانگارد تفغلی نیز دسته‌بندی کرد.

و گویی نوعی رابطه عاشقانه با پسر دارد، نیز قطب کسرکننده را القا می‌کند. فیلم در مرز ابژکتیو و سوژکتیو در نوسان است. با بهره‌گیری از نمای نقطه دید به بیان دو ذهنیت می‌پردازد. یکی ذهنیت پسری که در آستانه کوری قرار دارد و دیگری ذهنیت دختر یا خاطره به جای مانده از او در مکان. نماهای نقطه دید در این فیلم نقش محوری دارند و از این منظر که تنها به ذهنیت یک فرد اکتفا نمی‌کند و ذهنیت پسر و دختر را هم‌زمان روایت می‌کند و از این هم فراتر رفته و فرایندهای تولید و خود رسانه را افشا می‌کند. درهم‌تنیدگی و بازتاب فرایند ساخت فیلم که در بسیاری از صحنه‌ها می‌توان دید، خطاب‌های مستقیم پسر رو به دوربین و غیره نیز ذهنیت فیلم‌ساز را تصویر می‌کنند. بنابراین، ذهنیت‌گرایی در این فیلم سه سطح دارد (پرسپکتیوها و ذهنیت‌های متکثر). صدای راوی نیز که به مستندهای شاعرانه نزدیک می‌شود و ارجاعی به برخی از مستندهای تاریخ سینما خصوصاً خانه سیاه است (۱۳۴۲) دارد، وجه ذهنی فیلم را تشدید می‌کند. مرز میان آینده و گذشته، آرزو و خیال، زن و مرد، فیلم‌ساز و سوژه و بیننده مخدوش می‌شود.

برکه کهن، رؤیای سنجاقک (۱۳۸۳) مراسم تدفین پسر بچه‌ای است که در برکه غرق شده، خودش شاهد مراسم است و هم‌زمان به‌شکلی پراکنده اوهمات پیش از غرق‌شدن اوست. تصاویر سیاه و سفید فیلم تداعی‌گر خواب و رؤیابینی است که در آن رنگ جایی ندارد و فریم‌های عکاسی کلاسیک را نیز در ذهن مخاطب تداعی می‌کند. پرسش فیلم این است: «تو رؤیای یک سنجاقکی یا سنجاقکی در رؤیای توست؟» چرا که سنجاقک اگر بال‌هایش خیس شود غرق خواهد شد و پسر در این مرز در نوسان است. شالوده این فیلم را بازی با سوژکتیویته شکل می‌دهد. ذهنیت به واقعیت بدل می‌شود و یا تلاش دارد با واقعیت فیزیکی و عینی به چالش برخیزد. استفاده از موسیقی و صدا برای بیان حالات روحی کاراکتر به بهترین شکل در خدمت تقویت همین بُعد سوژکتیویته است (با قطعات موسیقی انتخابی از لیکس-بارک-نونو). وجه خودنگاره فیلم هم بر وجه سایکودراماتیک فیلم تأکید می‌کند. بیننده درگیر نوعی بازی می‌شود که ذهنیت راوی طراحی می‌کند و این درگیری با ساختارهای درگیرکننده مخاطب در سینمای جریان اصلی متفاوت است.

ضد خاطرات (۱۳۸۴) روایت سوپرکتیو مترسکی در مزرعه‌ای سبز، قبل و بعد از طوفان ویرانگر، نشان از پرداختی سمبولیستی دارد. اما روایت به شیوه مرسوم و سراسر نیست بلکه تراوش خاطرات است. دستکاری رنگی بر روی تصاویر با تقلیل بن‌مایه‌های رنگی و استفاده از فیلترهای رنگی دیجیتال ایجاد شده است. در برش‌ها به یکدیگر از کات‌های روی محور و جامپ‌کات استفاده شده است و این برش‌های پرشی، پرش زمان را تداعی می‌کنند. فیلم مجموعه‌ای از انواع اندازه نماهاست: نماهای نزدیک، مدیوم شات‌ها، اینسرت‌ها و دیتیل‌ها. از طریق صدای روای روی تصاویر (صدای مترسک) سوپرکتیو به مترسک ترسیم می‌شود. در مواردی، رابطه صدا و تصویر گسسته می‌شود و صدا کارکرد جداگانه‌ای پیدا می‌کند (مانند خنده پیرمرد که در فضا سازی نقش دارد، صدایی که نشانی از آینده محتوم مترسک است و بر تصاویر سبز و پردیس‌مانند مزرعه قرار گرفته است). برای پایان‌بندی شعری بر روی تصویر سوختن مترسک همراه با موسیقی خوانده می‌شود که در ادامه تیتراژ نهایی را شکل می‌دهد و به بسیاری از فیلم‌های داستانی یا خصوصاً مستند تلویزیونی شباهت دارد که در ابتدا شکلی نوآورانه داشت اما امروزه و در زمان ساخت این فیلم به کلیشه بدل شده‌اند. در این فیلم تلفیقی از مؤلفه‌های زیبایی‌شناسی سینمای تجربی دیده می‌شود، اما بیش‌از همه به دلیل تأکید بر بازنمایی ذهنیت مترسک به رده سایکودراما نزدیک می‌شود. فیلم مملو از برخی نشانه‌های فیلم تجربی است که هیوارد به آنها اشاره می‌کند: پرهیز از نماهای انتقالی مرسوم تدوین سریع، کندوکاو درباره ذهنیت و بازنمایی و غیره.

فیلم‌های موردبررسی بر محور سوپرکتیو به شخصیت اصلی یا قهرمان شکل می‌گیرند. عموماً ساختار زمانی خطی و واقعی ندارند و می‌توانند مجموعه‌ای از خاطرات یا تصاویری باشد که پیرامون معانی و مفاهیم غیرزمانی شکل گرفته‌اند. جستجو برای یافتن رابطه سببی بین عناصر فیلم چندان اهمیتی ندارد. این‌گونه فیلم‌ها کارکردی استعاری یا تمثیلی دارند و بر مفاهیم کلی و جهانشمول تأکید می‌کنند. نکته مهم این‌که بر ساختار رؤیا و کابوس و بازگشت مداوم ذهنی تأکید می‌کنند.

ب) ژانر رئالیسم غنایی

به گفته ای.ال. ریس، «سینماشعرها بیشتر به نقاشی و مجسمه‌سازی نزدیک‌اند تا درام» (ریس، ۱۴۰۰، ۶۷). در مباحث مربوط به شعر سینمایی به نظریه‌های گوناگونی اشاره شده تا مفهوم شعر را توضیح دهند، از جمله بر نظریه «محور ترکیب» رومن یاکوبسن^۱ درباره نقش ادبیت یا نقش شعری یا نظریه ویکتور شک洛夫سکی^۲ درباره تمایز نثر و شعر. از نظر یاکوبسن، «با درهم‌ریختن گفتار معمولی می‌توان به ادبیت دست یافت» (موسوی، ۱۳۹۹، ۱۹۸). یاکوبسن با تکیه بر مفاهیم زبان‌شناسی، محور جانشینی^۳ یا روابط عمودی یا محور انتخاب به احتمالات قرارگیری واژه‌ها در یک توالی برای ساخت واحد نحوی معنادار خوش‌ساخت اشاره دارد. محور همنشینی^۴ یا روابط عمودی یا محور ترکیب بین تک‌واژه‌ها در جمله و سایر واژه‌هایی برقرار است که از حیث آوایی و نحوی یا معنایی مشابه‌اند و امکان جایگزینی دارند. «ادبیت حاصل ساختارهایی متفاوت شعر نسبت به سایر ساختارها و کاربردهای دیگر زبان است. به عبارت دیگر، ادبیت حاصل فراقکنی اصل هم‌ارزی یا تشابه از محور جانشینی بر روی محور همنشینی است. این فراقکنی در شعر در همه سطوح زبانی از جمله آوایی، نحوی، معناشناسی رخ می‌دهد و باعث تمایز متن شعری از متن روزمره یا نثر است» (همان، ۱۹۹). همان‌گونه که ویکتور شک洛夫سکی اشاره کرده است، تفاوت نثر و شعر صرفاً از حیث ریتم‌های‌شان نیست بلکه در سینمای شعر عناصر فرم بر معنا غالب‌اند و ساختار را تعیین می‌کنند (Shklovsky, 1973: 129). به گفته پی. ادامز سیتنی، «فیلم تغزلی فیلم‌ساز پشت‌دوربین را قهرمان اول شخص فیلم فرض می‌کند... تصاویر فیلم همان چیزهایی هستند که او می‌بیند، و به‌گونه‌ای به فیلم درمی‌آیند که هرگز حضور او را فراموش نمی‌کنیم و درمی‌یابیم که او به چه نحوی به شهودش واکنش می‌دهد». (Sitney, 2002: 160) از نظر سیتنی، بیشتر فیلم‌های تجربی شاعرانه از جنبش‌های شعری ادبی کلاسیک و مدرن مانند اشعار رمانتیک، ایماژیستی، اعتراف‌گرا،

1. Roman Jakobson.

2. Viktor Shklovsky.

3. Paradigmatic.

4. syntactic rules.

مکاشفه‌گر و غیره تأثیر پذیرفته‌اند.^۱ شاعرانگی، طبیعت و جستجوی هویت انسانی شالوده اصلی رئالیسم تغزلی را شکل می‌دهد که ریشه در رمانتیسزم دارد. در این زیرژانر بازگشت به طبیعت هم به معنای عام و هم به معنای بازگشت به طبیعت انسان برجسته است. این سینما به‌شدت بر عنصر تقدیر تأکید دارد. از امیدها و یأس‌های بشری می‌گوید و تنها راه نجات انسان را در بازگشت به طبیعت جهان و بشری می‌داند. ترسیم‌گر جهان اشیاء و جهان انسان است تا جایی‌که انسان را به مقام اسطوره بازمی‌گرداند. با بررسی آثار سینمایی می‌توان دو نوع رئالیسم غنایی در حوزه‌های اروپایی و آمریکایی اشاره کرد که نخستین رویکرد با محوریت انسان است و در نوع دوم بازگشت به طبیعت و یکی‌شدن و رویارویی انسان و طبیعت به معنای عام مؤکد می‌شود.

در سایه‌ها هر جا بخواهند می‌روند (۱۳۹۲) تصویر فیلمی مرسوم کاملاً حذف می‌شود و سایه‌ها شخصیت فیلم هستند. در اصل، فیلم سایه‌ای از زندگی روزانه در یک کلان‌شهر (تهران) است. فیلم نمونه‌ای از ارجاعات گوناگون و بینامتنی به سایر متن‌ها نیز هست. از اجراهای تئاتر سایه یا خیمه‌شب‌بازی سایه گرفته تا نظریه مُثل افلاطون و آثار کریس مارکر^۲ و تصاویر سیاه و سفید عکاسی. غار افلاطونی اشاره به این جهان و زندگی روزمره ما دارد: ما آنچه را می‌بینیم حقیقت می‌پنداریم، سایه مُثل‌ها را می‌بینیم و فکر می‌کنیم همه آنچه وجود دارد تجربه است درحالی‌که ساکنین غار نمی‌توانند جز سایه‌هایی از اشیای جهان واقعی بیرون (جایی دیگر) که در پرتو نور آتشی بر دیوار مقابلشان انعکاس می‌یابد چیز دیگری نمی‌بینند. و این مظاهر به‌شکلی دیگر در فلسفه اشراقی و مثنوی مولانا نیز انعکاس یافته و بی‌شباهت با مفاهیم و ایده‌های فانوس خیال نیست. به نظر می‌رسد این فیلم با نگرشی به فیلم‌های اسکله^۳ (۱۹۶۲) و بی‌آفتاب^۴

۱. سیتنی به تأثیر فدريكو گارسيا لورکا، امیلی دیکسون و شاعران سمبولیست فرانسه به‌ویژه مالارمه بر جوزف کورنل، تأثیرپذیری لارنس جوردن از رابرت دانکن، مایکل مک‌کلور و ا.ج. دی، تأثیر گرتروید استاین، ازرا پاوند، رابرت دانکن و رونالد جانسون و ویلیام کارلوس ویلیامز بر استن برکیچ، تأثیر جان اشبری، جورج اوپن، جک اسپاسر بر ناتانیل دورسکی، تأثیر اشبری و شکسپیر بر جروم هیلر و تأثیرپذیری گرگوری مارکوپولوس از شاعران کلاسیک یونانی و ساختار زبان یونانی اشاره می‌کند. (Sitney, 2015: 8)

2. Chris Marker.

3. La jetée.

4. Sans Soleil.

(۱۹۸۳) کریس مارکر شکل گرفته‌اند و با آوانگاردهای اروپایی که رگه‌های رئالیسم غنایی را بازتاب می‌دهند نزدیکی بسیار دارد. همچنین به عکس‌های سیاه و سفید محیط‌های شهری در تاریخ عکاسی مانند، عکس‌های استیگلیتز^۱ که گونه‌ای دیدگاه استعلایی خاص را در عکس‌های سیاه و سفید خود (با استفاده از گرین‌ها و کنتراست و سایه‌ها در خدمت سوژه‌های عکاسی‌شده محیط شهری) منعکس کرده نیز اشاراتی دارد. فیلم شدیداً بر ازخودبیگانگی انسان در محیط شهری نیز تأکید می‌کند. تجربه سفر با سایه‌ها در این فیلم در سطوح مختلفی تماشاگر را محک می‌زند.

در برکه (۱۳۸۱) یک مکان (برکه) نقش کاراکتر اصلی فیلم را دارد. این فیلم سه‌بخشی، اسطوره حیات را ذیل سه بخش «عروس»، «گهواره» و «مسافر» ترسیم می‌کند. اما محوریت را بر طبیعت می‌گذارد گویی تنها راه نجات بشر بازگشت به دامن طبیعت و همان برکه است و حصول آرامش فقط از طریق طبیعت ممکن است. فیلم واجد عناصر و فرم‌های غالب گونه‌ای از سینمای رئالیسم شاعرانه است که با مشخصات عناصر زیبایی‌شناسی رئالیسم غنایی در دسته دوم رده‌بندی اسمال (آوانگارد آمریکایی) مشابهت دارد. رئالیسم تغزلی این فیلم مانند فیلم آوانگارد شاعرانه آمریکایی بر بازگشت به طبیعت تأکید می‌کند که ریشه در رمانتیسم دارد. لحظه گذار انسان و مواجهه او با طبیعت ترسیم می‌شود تا از بطن آن حقیقتی ازلی نمایان شده و حضور اسطوره انسان برجسته شود.

ابرژانر آوانگارد اروپایی و فرم‌های هیبریدی

عموماً ژانرهایی مانند فوتوریسم، سوررئالیسم، کوبیسم، دادائیسم، فیلم انتزاعی، امپرسیونیسم و مواردی از این دست را ذیل آوانگارد اروپایی قرار می‌دهند. در این بخش با عنوان دو بخش سوررئالیسم و مینی‌مالیسم، و کوبیسم، چند اثر مورد تحلیل قرار می‌گیرند.

الف) سوررئالیسم و مینی‌مالیسم

1. Stieglitz.

هدف سوررئالیسم برجسته‌کردن امر حیرت‌آور در امر معمول است. تأکید بر آنچه از ناخودآگاه ظاهر می‌شود، تلاش برای حفظ آزادی‌های فردی از طریق رؤیا، خلق زیبایی تکان‌دهنده و فارغ از قید عقل و منطق ازجمله ویژگی‌های این ژانر است. به گفته مایکل اوپری، قوی‌ترین انگیزه سوررئالیست‌های اولیه فیلم ساختن نبود بلکه «تجربه‌کردن فیلم‌ها و عمدتاً ابراز شگفتی‌شان در برابر ساده‌لوحی، تجلی‌های خارق‌العاده معصومیت، اشتیاق و عشق دیوانه‌وار هالیوود و به بیان دیگر تجربه ناخودآگاه فیلم‌های هالیوودی بود» (اوپری، ۱۴۰۱، ۴۰). در سوررئالیسم گسترش، بازتعریف، واژگون‌سازی و حمله به روایت فیلمیک و دانای کل سنتی موجب می‌شود تا سر حد امکان زمان و مکان به گونه‌ای متفاوت بازنمایی شود. نوعی کندوکاو در ذهنیت و بازنمایی آن محسوس می‌شود. این بازنمایی با شکستن تداوم و نشانه‌های علت و معلولی امکان‌پذیر می‌شود. بازنمایی همزمان امر عقلانی و غیرعقلانی باعث می‌شود فیلم‌ها در مسیر خود بر مرزی متزلزل از امر واقعی و غیرواقعی گام بگذارند و عناصر فیلمی را با ادراکی فراواقع‌گرایانه به نمایش بگذارند.

مینیمالیسم بسته به رسانه مورد استفاده تعاریف گوناگونی دارد. برای مثال مینیمالیسم در شعر «اصل تنزل نیت‌مند، چه فرمی و چه معنای، با توجه به اندازه، مقیاس یا دامنه یک ترکیب شهری مفروض است» (The Princeton Encyclopedia of Poetry and Poetics, 2012: 788). درنتیجه، به شعرهایی که بسیار کوتاه و فشرده‌اند یا شعرهایی که از بیت‌ها یا بندهای موجز یا شعرهایی که از واژگان بسیار محدود استفاده می‌کنند، اطلاق می‌شود. «مینیمالیسم نوعی تنزل نظام‌مند عناصر بیانی در فرمی مفروض است» (Kovacs, 2007, 140). عموماً در متونی که درباره هنر مینیمالیستی نگاشته شده، به اولین تعریف این هنر از ریچارد وولهایم در جستار «هنر مینیمال»^۲ (۱۹۶۵) استناد شده است. «دسته‌ای از اشیا که اگرچه از بسیاری جهات از نظر ظاهر، مقصود و تأثیر اخلاقی پراکنده‌اند، مؤلفه یا جنبه قابل‌شناسایی مشترکی هم دارند. و این را شاید بتوان اینگونه بیان کرد که آنها محتوای هنری کمینه‌ای دارند: از این نظر که

1 Minimal Art.

2 Richard Wollheim.

یا آنها به حدی افراطی در خودشان اجزایی ندارند و در نتیجه محتوای بسیار اندکی از هر قسم دارند، یا این بی‌جزیی‌ای که به نمایش می‌گذارند، و ممکن است در برخی موارد بسیار قابل‌توجه باشد، از هنرمند نیامده بلکه از منبعی غیرهنری نشئت گرفته مثل طبیعت یا کارخانه» (Wollheim, 1968: 387) بوم‌های سیاه‌اد راینه‌ارتا یا حاضر و آماده‌های مارسل دوشان، مجسمه‌های هندسی دونالد جاد۲، سول لوویت۳ و رابرت موریس۴ و نقاشی‌های رنگی فرانک استلا۵، کنت نولند۶ و الزوورت کلی۷ در زمره آثار مینی‌مالیستی به حساب می‌آیند. در حوزه موسیقی نیز آثاری مانند 4 '33' اثر جان کیج۸ یا 7 # 1960 Composition، اثر لامونته یانگ۹ (اثری شامل دو نت که باید در مدت زمانی طولانی نواخته شوند) جزء آثار مینی‌مالیستی هستند.

تنازع (۱۳۹۴) به شکل کلی فیلمی مینی‌مالیستی و روایت‌گریز است و از ترکیب‌بندی نقاشی بهره می‌برد و تصاویری زیبا، چشم‌نواز، با وضوح کامل (به دلیل عدم استفاده از سایه‌روشن یا کنتراست) و با رنگ‌هایی شفاف عرضه می‌کند. فیلم از سبک‌ها و نمادپردازی در جهت آنچه محتوای فیلم است و می‌خواهد به مثابه تجربه برای تماشا به نمایش بگذارد استفاده می‌کند، مانند ماهی‌های مرده یا بریده درخت‌هایی که با آب احاطه شده‌اند، گویی جنگی بزرگ درگرفته یا بلایای طبیعی در ابعاد جهانی رخ داده است و هرچه می‌بینیم بقایای پس از آن واقعه‌اند. وقایعی که گویی بعد از اوج پیشرفت‌های تکنولوژیک بشر رخ داده، شاید جایی در آینده. فیلم چرخه‌ای قدیمی مبتنی بر تنازع بقا حکایت می‌کند، قوی‌تر جای ضعیف‌تر را می‌گیرد و موقعیت و امکانات او را از آن خود می‌کند (قانون جنگل). صداها و رنگ‌ها در پی تقویت فضای فیلم دستکاری

1. Ad Reinhardt.
2. Donald Judd.
3. Sol LeWitt.
4. Robert Morris.
5. Frank Stella .
6. Kenneth Noland.
7. Elsworth Kelly.
8. John Cage.
9. La Monte Young.

شده‌اند. فضاسازی جهان این فیلم را می‌سازد (دلالتی بر وضعیت بشری) اما جایگاه انسان کجاست؟ سؤالی که در روند تماشا ذهن با آن رودرروست. در فرایند تجربه تماشا این تکنیک فیلم نیست که طرح مسئله می‌کند بلکه محتوا و آنچه که فیلم می‌خواهد بگوید، این دغدغه را ایجاد می‌کند. این فیلم نیز درمورد محتوا رویکردی انتقادی در پیش می‌گیرد. بی‌زمانی و بی‌مکانی آخرالزمانی فیلم مؤلفه‌های سوررئال را برجسته می‌کند و حذف این ابعاد به شکل‌گیری نوعی مینی‌مالیسم روایی و سببی منجر می‌شود.

در ۹۹۹۹۹۹۹۹۹ (۱۳۹۵) فیلم در ظاهر به هجوم رسانه یا تلویزیون می‌پردازد (این رویکرد همراه با فضاسازی فیلم تا حدودی فیلم **مغول‌ها** [۱۳۵۲]، پرویز کیمیای] را تداعی می‌کند) و از همین رهگذر می‌توان رویکرد آن را نسبت به خود رسانه، خصوصاً تلویزیون، مشاهده کرد. تصاویر و خبرها هستند که حقایق جهان را می‌سازند و نه واقعیت. اما مرکزیت با انسان است و دغدغه محوری سینمای تجربی یعنی انسان و مسائل هستی‌شناختی‌اش را بازتاب می‌دهد. فیلم با نگاهی انتقادی به زنجیره حیات بشر در زمین می‌نگرد. روایت به‌شکل مرسوم اصولاً در فیلم وجود ندارد. اشیایی مانند تلویزیون و رادیو بت‌واره شده و مورد تأکید قرار می‌گیرند. در طراحی صحنه با توجه به برجسته‌سازی نمادها، بقیه عناصر تا حد امکان تنزل یافته‌اند و حذف شده‌اند. با توجه به وضعیت روایت و صحنه می‌توان گفت این فیلم از مینی‌مالیسم تصویری و روایی برای طرح دیدگاه انتقادی ایدئولوژیکی از جهان رسانه‌زده بهره می‌گیرد. تلفیق انیمیشن و فیلم زنده نیز مدام ابهام فضا را تشدید می‌کند. در طراحی لباس و صحنه نوعی آرکایسم‌گرایی (کهنه‌گرایی) مشابه با فیلم‌های کنث انگر و جک اسمیت^۱ وجود دارد که این نیز در خلق فضایی فراواقعی نقشی عمده ایفا می‌کند. علاوه بر اینها، پلکانی که به‌شکلی عمودی محور صحنه‌هاست و همه می‌کوشند از آن بالا بروند و در این راه جان خود را از دست می‌دهند نیز مدام به فضایی لایزال و دور از دسترس اشاره دارد. فیلم مجموعه‌ای از عناصری است که فضایی سوررئالیستی خلق می‌کنند و مستقیماً ادراک بیننده را در زمینه روایت و سایر عناصر به چالش می‌کشند.

1. Jack Smith.

فضای اتاقی در نیویورک (۱۳۹۰) قاب یکی از نقاشی‌های ادوارد هاپر^۱ است. فضای خالی تصویر رفته‌رفته به‌شکل فضای نقاشی اتاقی که هاپر تصویر کرده تغییر می‌یابد و تکمیل می‌گردد. فیلم علاوه بر گفتگوی بینامتنی با آثار هاپر و بسیار هنرمندان دیگری که از او تأثیر می‌گیرند، امکان تجربه حضور در یک تابلو نقاشی، رنگ‌شدن و جان‌گرفتن تدریجی آن را برای مخاطب فراهم می‌کند. کارکرد صداها معمولی است و البته جلوه‌های ویژه و طراحی صحنه و لباس دارای نوعی تأثیریکالیت‌اند که به‌زعم کواج از مصادیق فیلم هنری مدرنیستی است.^۲ تدوین نیز در الگوی برش‌ها از الگوهای معمول تبعیت می‌کند ولی از آنجایی که ترکیب جلوه‌های ویژه و تدوین کامپیوتری با هم عمل می‌کنند، کاری متفاوت‌تر از برش نماها به یکدیگر را شاهدیم. با این‌که فیلم با استفاده از امکانات دیجیتال در دوره جدید فیلم‌سازی تجربی ساخته شده است، فضای سوررئال و مینی‌مالیستی و تأثیری را برجسته می‌کند.

ب) کوبیسم

کوبیسم با تکیه بر اصل هم‌زمانی به بازنمایی اشیاء از زوایای مختلف یا ترسیم نماهای متفاوتی از موقعیت‌های متفاوت در فضا می‌پردازد. ساخت و آرایش اشیا و فضاهایشان دچار تغییر می‌شود تا واقعیت زیرین امور مادی آشکار شود و درعین‌حال توهم سنتی از فضا و پرسپکتیو تحریف‌کننده فروپاشد. به عبارت دیگر، کوبیسم با گسست «از نشانه تصویری به مثابه تثبیت واقعیت بصری مشاهده‌شده»، استقلال خود نشانه را رقم می‌زند و به سوی انتزاع ناب می‌رود (ریس، ۱۴۰۱، ۵۱). با این عمل نوعی گسست از دنیای مشاهده‌گرانه معمولی و اولویت بُعد زمان بر بُعد مکانی، مشاهده اشیا در توالی مکانی‌شان و هم‌زمانی

1. Edward Hopper.

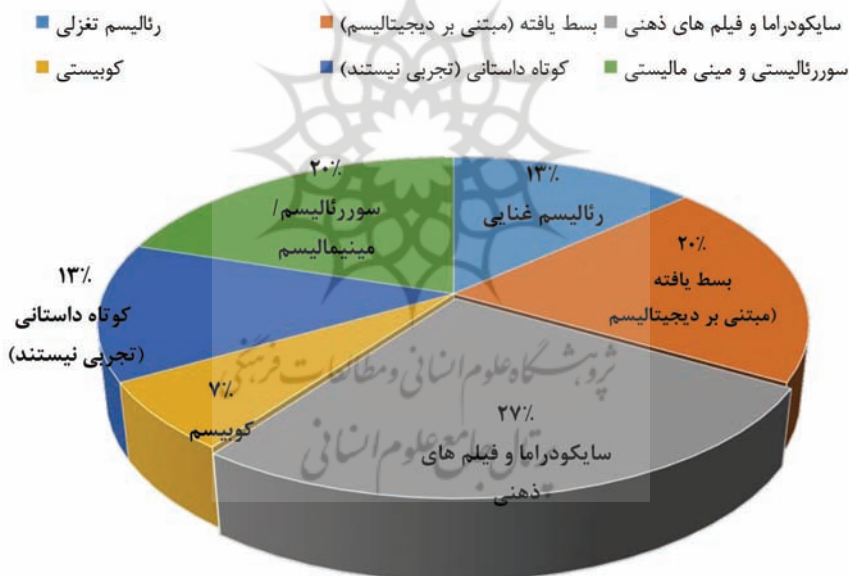
۲. کواج سینمای هنری را ذیل چهار سبک کمینه‌گرایی، ناتورالیسم، تزئین‌گرایی و تئاترگرایی جای می‌دهد. او سه نوع کمینه‌گرایی را متمایز می‌کند که عبارت‌اند از کمینه‌گرایی جزء برای کل، کمینه‌گرایی تحلیلی و کمینه‌گرایی بیانگر. او به ترتیب روبر برسون، آنتونیونی و برگمان را نماینده این سه نوع کمینه‌گرایی می‌داند. در سبک ناتورالیسم فیلمساز فرم‌های رئالیستی‌تری اتخاذ می‌کند. فیلم‌های واجد سبک تزئین‌گرا گاهی تئاتر را پس‌زمینه ارجاعی فرهنگی و گاهی فولکلورهای گوناگون ملی اسطوره‌ای یا مذهبی را مینا قرار می‌دهند. سبک تئاترگرا مؤلفه‌هایی مانند روش‌های غلو شده، انتزاعی و غیرطبیعی بازی و تصنع‌گرایی (صحنه‌ها، نورپردازی، بازی‌ها) و رئالیسم روانشناختی دارد (نک. موسوی، پورضاییان، شهباز، روحانی، ۱۳۹۸).

جدید زوایای متفاوت حاصل می‌شود. زوایای دید چندگانه و سطوح ناپیوسته همزمان از واقعیت بزرگ‌تری پرده برمی‌دارند. در نتیجه، هنر از وظیفه بازنمایی واقعیت رها می‌شود و زبانی نو و پیش‌درآمدی برای فرم‌های انتزاعی آتی فراهم می‌شود. کوبیسم را می‌توان مستقیماً برآمده از تاریخ نقاشی مدرنیستی دانست و کارکرد آن در سینما از نمونه‌های بارز نقاط همپوشانی سینما با هنرهاست. زیبایی‌شناسی‌شدن زمان در کوبیسم و ترسیم همزمانی وجوه فراوان طرحی واحد و ساختاری واحد برجسته می‌کند. سطوح اشیا خرد می‌شوند و در یک سطح واحد باهم ترکیب می‌شوند. با افزودن زمان، واقعیت نظمی دوباره پیدا می‌کند. نمونه‌فیلم موردبررسی در اینجا نیز با اینکه اشتراکات بسیاری با فیلم کوتاه داستانی دارد اما با استفاده از همین تمهیدات سعی در صورت‌بندی دوباره زمان در روایتی پاره‌پاره دارد تا حقیقت را در میان انعکاس‌های واقعیت جستجو کند.

طوفان سنجاقک (۱۳۸۲) فیلمی براساس نظریه هرج‌ومرج، نقیضه و ساختارهای موازی زمانی و روایی است. توجه فیلم‌ساز به اثر پروانه‌ای یا زمان‌های موازی در راستای دیدگاه تکثرگرا، نگاه پاره‌پاره بر واقعیت و تمرکززدایی و اهمیت تصادف است. پیوند تنگاتنگ فیلم با سینمای روایی کاملاً مشهود است اما تلاش فیلم برای واکاوی پوسته‌هایی از زمان و لایه‌برداری از واقعیت‌ها برای رسیدن به حقیقت باعث تمایز این فیلم از روایت‌های چنگالی و پازلی و غیره شده و موجب می‌شود در این رده قرار بگیرد. نگرستن به واقعیت از زوایای گوناگون که مبتنی بر نقاط چین‌خوردگی زمانی است نوعی رویکرد کوبیستی را مؤکد می‌کند. ساختار روایت از انتها به ابتدای فیلم از سرهم‌بندی جلوه‌های گوناگونی مانند وایپ برای پیوند تصاویر، استفاده از نقاط دید متکثر انسان‌ها، مگس‌ها و غیره بازی نقیضه‌واری را شکل می‌دهد تا مخاطب را از خود رسانه و امکانات روایی آن آگاهی کند. این فیلم تجربی کوبیستی به مفهوم روایت فیلمیک و بیننده در مقام دانای کل حمله می‌کند، زمان و مکان دایجتیک را برهم می‌زند، کندوکاوی است درباره ذهنیت و بازنمایی، تداوم مرسوم سینمای کلاسیک را مخدوش می‌کند، نماهای انتقالی سنتی را کنار می‌گذارد، و همزمان چندین پرسپکتیو را بازنمایی می‌کند.

نمونه‌های خارج از الگوی ژانری سینمای تجربی

بومرنگ (۱۳۸۶) و منها (۱۳۸۸) دو فیلمی هستند که با وجود منتخب‌بودن در بخش تجربی نمی‌توان آنها را ذیل فیلم‌های تجربی رده‌بندی کرد. بومرنگ بیش از هر چیز قاب و توانایی کار با آن را مؤکد می‌کند اما چون با این تکنیک‌ها در پی یک افشای ناگهانی در انتهای فیلم به سبک فلش‌فیکشن‌ها است، فیلمی کاملاً داستانی است. منها هم با وجود خودبازتابندگی‌اش عناصر فرمی را فقط در خدمت روایت‌محوری به‌کار می‌گیرد تا خصوصیات داستانی فیلم را برجسته می‌کند. هر دو فیلم روایتی سراسر با روابط علت و معلولی واقع‌گرایانه دارند و خط سیر داستان نیز از منظر و نقاط عطفی مشابه سینمای داستانی مرسوم تبعیت می‌کند. در نتیجه، حتی آنچه درنهایت از هر فیلم تجربی درمورد جابه‌جایی حسی^۱ یا رویارویی‌هایی متفاوت با ادراکات عادی شده انتظار می‌رود، نیز محقق نمی‌شود.



نمودار ۱- درصد گونه‌های فیلم تجربی ایرانی برگزیده جشنواره فیلم کوتاه تهران (۱۳۸۰ - ۱۳۹۵)

۱. از نظر لفظی، جابه‌جایی حسی (Synaesthesia) به معنای فعال‌شدن هم‌زمان حواس مربوط و نامربوط انسان است. برای نمونه، گاهی شنیدن یک صدا باعث می‌شود فرد رنگ یا فرم را در «چشم ذهن» خود ببیند. نمونه دیگر می‌تواند گذر زیبایی‌شناختی از حس دیدن به لامسه باشد. به لحاظ پدیدارشناختی، این پدیده در وضعیت‌ها یا حالات متغیر گوناگون هشجاری رخ می‌دهد، از جمله در تجربیات زیبایی‌شناختی.

نتیجہ گیری

د که از مؤلفه‌های آن استفاده از امکانات
ای ساخت است. تنازع، ۹۹۹۹۹۹۹۹۹۹ و از
جای می‌گیرند که بیشتر بر کندوکاو د
ت (و نه تکنیک‌های مینیمالیستی) تأکیدی
مهای خانه‌ام ابری است، رؤیای س
یرد. درهم‌آمیزی سیال رویدادهای ذ
تخیلی، پاره‌پارگی رویاگون روایتی مبتن

فیلم‌ها را نمی‌توان در رده‌های فیلم تجربی قرار داد. از مشخصه‌های کلی فیلم‌های تجربی ایرانی می‌توان به تمرکز بر سازوکار ادراکات حسی، ترکیب انیمیشن و فیلم زنده، خودآگاهی بالایی، ارجاع مداوم به رسانه‌ها یا سایر متون، خودافشاگری، نقش پررنگ مؤلفان، رویکرد ایدئولوژیک و انتقادی و طرح مسئله انسان و جایگاه او اشاره کرد. به‌طور کلی، شیوه‌های تولید، توزیع و پخش فیلم‌های تجربی ایران به سیاق رویه‌های مرسوم در سایر کشورهاست، اما به‌شکلی محدودتر. با وجود این بسیاری از زیرژانرهای سینمای تجربی مهجور مانده‌اند. از آنجاکه سینمای تجربی همواره مرزهای سینما را گسترش داده و راهکارهای نوینی در بسط آن ارائه داده است، در صورت هدایت در مسیر صحیح می‌تواند ظرفیت‌های جدیدی نیز برای سینمای ایران ایجاد کند.

فهرست منابع

- اسمال، ادوارد اس؛ و جانسن، تیموتی دابلینو (۱۴۰۱). *نظریه مستقیم تصاویر متحرک به مثابه ژانر اصلی، تهران. نشر چیکا.*
- اوپری، مایکل (۱۴۰۱). *سینمای آوانگارد: فرم‌ها، زمینه‌ها، گرایش‌ها*، (مترجم روناک رنجی)، تهران: نشر بان.
- ریس، ای. ال (۱۴۰۰). *تاریخ فیلم تجربی*، (مترجم: روناک رنجی)، تهران: نشر چیکا.
- ریمی، کترین (۱۴۰۱). *فیلم‌سازی تجربی: دستگاه را بشکن و از نو بساز* (مترجمان: وحیداله موسوی، روناک رنجی)، تهران: نشر ساقی.
- قائم‌مقامی، رخساره (۱۳۸۷). *انیمیشن مستند، شیوه بیانی تازه*، تهران: مرکز گسترش سینمای مستند و تجربی.
- کرول، نوئل (۱۳۹۳). *درباره نقد* (مترجم: صالح طباطبایی)، تهران: نشر چشمه.

شکل‌بندی ژانری فیلم‌های تجربی ایرانی: موردکاوی فیلم‌های برگزیده جشنواره فیلم کوتاه تهران

موسوی، وحیداله (۱۳۹۹). *فیلم تجربی شاعرانه، فرانقدی به سه نظریه سینمایی در روایت در فیلم کوتاه، تهران: انجمن سینمای جوانان ایران*.
موسوی، وحیداله؛ پوررضاییان، مهدی؛ شهباز، محمد؛ و روحانی، سیدعلی (۱۳۸۸) «سبک و ژانر در سینمای هنری ایران»، *نشریه نامه هنرهای نمایشی و موسیقی*، دوره ۱۰، شماره ۱۹، اسفند ۱۳۹۸، ۸۳-۹۹.

هیوارد، سوزان (۱۳۸۱). *مفاهیم کلیدی در مطالعات سینمایی*، (مترجم: فتاح محمدی)، زنجان: نشر هزاره.

Fischer, Craig (2007). *Experimental Film, In: Schirmer Encyclopedia, Vol. 2*. Thomson, Gale.

Renan, Sheldon (1967). *An Introduction to the American Underground Film*. New York: Dutton and Co.

Shklovsky, Viktor (1973). *Poetry and Prose in Cinematography*. In *Russian Formalism: A Collection of Articles and Texts*. In Translation (ed. John E. Bowlt). New York: Harper and Row, Inc.

Sitney, P. Adams (2002). *Visionary Film: The American Avant-Garde, 1943-2000*. Oxford: Oxford University Press.

Sitney, P. Adams (2015). *The Cinema of Poetry*. Oxford University Press.

Stiney, P. Adams (1978). *Avant garde Film*. New York University Press.

The Princeton Encyclopedia of Poetry and Poetics (2012). POEM. Fourth Edition. Ed. In chief. Roland Greene). Princeton University Press.

Verrone, William (2011). *Adaptation and the Avant-garde: Alternative Perspectives on Adaptation Theory and Practice*. Continuum International Publishing Group.

Williams, Alan (1984). Is a radical genre criticism possible?, *Quarterly Review of Film Studies*, 9:2, 121-125, and Afterall Books.

Williams, Eric R. (2018). *The Screenwriters Taxonomy*. Routledge. Inc., 1967), p. 227.

Wollheim R. (1965). *Minimal Art*. Arts Magazine 39 (1965). In *Minimal Art: A Critical Anthology*, ed. Gregory Battcock, University of California Press.

Youngblood, Gene (1970). *Expanded Cinema*. New York: E.P. Dutton & Co., Inc., p. 41.





پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی



شرو،شگاه علوم انسانی ومطالعات فرهنگي
پرتال جامع علوم انسانی