



بو طيقای سينما

نوشتۀ رائول روئيز

ترجمۀ امين نور، الياس صنعتی و ايمان رهبر



بوطیقای سینما

Poetics of Cinema - Raúl Ruiz

ترجمهٔ امین نور، الیاس صنعتی و ایمان رهبر

چاپ اول



BLUE PENGUIN
PUBLICATION

www.bluepenguin.ir

All rights reserved including the right of reproduction in whole or in part in any form.

تمامی حقوق این اثر، از جمله حق انتشار تمام یا بخشی از آن، به هر شکلی، محفوظ است.

سرشناسه: روئیز، رائل / Ruiz, Raúl
بوطیقای سینما/نوشته رائل روئیز؛ ترجمه امین نور، الیاس صنعتی، ایمان رهبر. ویراستار
شینم دانشمند.

مشخصات نشر: تهران: پنگوئن آبی، ۱۳۹۹.

مشخصات ظاهری: ۱۵۱ص.

وضعیت فهرست نویسی: فیپا

یادداشت: عنوان اصلی:

Poetics of Cinema

موضوع: سینما -- ایالات متحده -- نقد و تفسیر

موضوع: سینما -- ایالات متحده -- فلسفه

موضوع: سینما -- ایالات متحده -- زیبایی‌شناسی

شماره کتابشناسی ملی: ۷۴۱۶۹۹۹

فهرست‌نویسی کامل در آدرس زیر موجود است:

<http://opac.nlai.ir/opac-prod/bibliographic/7416999>

بوطیقای سینما نوشته رائل روئیز

ترجمه امین نور، الیاس صنعتی و ایمان رهبر

ویراستار: شینم دانشمند

طراح روی جلد: تحریریه پنگوئن آبی • صفحه‌آرا: الیاس صنعتی

نام فونت متن: پرستو • طراح فونت: صابر راستی‌کردار

نوبت چاپ: اول • تاریخ چاپ: زمستان ۱۳۹۹ • شمارگان: ۱۰۰۰ جلد

ناشر: انتشارات پنگوئن آبی • چاپخانه: شمسه خوش نگار

شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۹۷۶۷۴-۰-۵

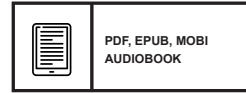
قیمت: ۳۸,۰۰۰ تومان

انتشارات پنگوئن آبی

وب‌سایت: www.bluepenguin.ir

ایمیل: info@bluepenguin.ir

شما می‌توانید نسخهٔ الکترونیک آن را در فرمت‌های mobi، epub و pdf از آدرس www.kangonio.com تهیه کنید.



کاغذ استفاده شده در این کتاب از نوع سوئدی یا بالکی است که جزو مرغوب‌ترین کاغذهای موجود در بازار است. رنگ این کاغذها سفید نیست و در نتیجه نور محیط با تابش بر روی آن کمتر منعکس می‌شود و چشمان شما حین مطالعه کمتر خسته می‌شوند. درضمن چون این کاغذها وزن بسیار کمتری نسبت به سایر کاغذها دارند، دست شما به هنگام مطالعه کمتر خسته می‌شود.



سازمان FSC سازمانی غیرانتفاعی و بین‌المللی است و رسالت آن مدیریتِ بامسئولیتِ جنگل‌های جهان است. محصولاتی که با لوگوی این سازمان عرضه می‌شوند برای اطمینان خاطر مشتریان از تولید این محصولات از جنگل‌هایی است که به صورت درست مدیریت می‌شوند تا پاسخ‌گوی نیازهای اجتماعی، اقتصادی و محیط زیستی نسل فعلی و آیندگان باشند.



برای استفاده از خدمات رایگان پیامکی پینگونیو برای این کتاب، از قبیل ارسال بخشی از جملات کتاب به عنوان یادآوری، لطفاً عدد ۹۷۸۶۲۲۹۷۶۷۴۰۵ رو به شمارهٔ ۳۰۰۰۸۹۳۳۳۳ ارسال کنید.



فیلم‌پن

F I L M P A N

«فیلم‌پن» وبسایت تخصصی فیلم و سینما، شما را به مطالعه این کتاب دعوت می‌نماید.

www.filmpan.ir



فهرست مطالب

۱۰.....	بوطیقای سینما
۱۲.....	مقدمه
۱۶.....	فصل اول: نظریه کشمکش مرکزی
۳۷.....	فصل دوم: تصاویر ناکجا
۵۷.....	فصل سوم: انگاره‌های تصویر
۷۱.....	فصل چهارم: ناخودآگاه سینمایی
۹۳.....	فصل پنجم: برای یک سینمای شامانی
۱۱۴.....	فصل ششم: اداره و اسرار
۱۳۱.....	فصل هفتم: سفر با لباس مبدل

بوطیقای سینما

ای. ویند:

نماد چیست؟

اینکه حرفی را بر زبان آوریم؛ اما مرادمان چیز دیگری باشد.

چرا مستقیم بر زبان نمی‌آوریمش؟

دلیلش خیلی ساده است.

اگر بدون تشریفات به برخی پدیده‌های خاص نزدیک شویم،

از هم می‌پاشند.

آدریانو چلنتانو:

من عصیانم؛ این دنیا را دوست ندارم چرا که تخیل به ارمغان نمی‌آورد.

مقدمه

این کتاب اولین اثر از یک مجموعه سه جلدی است که در کنار یکدیگر، این رساله دربارهٔ شعرشناسی را پدید آورده‌اند. این مجموعه چندان به کار خوره‌های فیلم یا حرفه‌ای‌ها نخواهد آمد. برای نوشتن این کتاب، کسانی را مدنظر قرار داده‌ام که سینما برایشان حکم آینه را دارد؛ یعنی ابزاری برای گمانه‌پردازی و تفکر یا ماشینی برای سفر در فضا و زمان.

در آوریل سال ۱۹۹۴ به دعوت فرد جیمسون^۱ و آلبرتو موریراس^۲ شش سخنرانی در دانشگاه دوک (آمریکا) ایراد کردم که شالودهٔ جلد نخست این مجموعه و به‌عبارت بهتر، شش فصل ابتدایی آن را شکل داده است. فصل هفتم، خطابهٔ مقدماتی‌ام برای سمیناری است که در دسامبر همان سال در پالرمو برگزار شد. در نتیجه اندیشه‌هایی که در این متون مطرح شده‌اند، در اصل در طول سال تحصیلی ۱۹۸۹ تا ۱۹۹۰ و زمانی که در هاروارد مشغول تدریس بودم، بسط پیدا کردند.

در این مجموعه بیش از هر چیز، سعی کرده‌ام به پرشورترین مباحثی بپردازم که نظریه‌پردازان عرصهٔ رسانه را در آمریکای جنوبی و شمالی (جیمسون، دینست^۳ و موریراس) درگیر خود کرده است. این شامل موضوع‌های مربوط به الگوهای روایی صنعت سرگرمی، تکنولوژی‌های جدید تصویری و جهانی‌سازی در عرصه‌های دیداری‌شنیداری می‌شود. همچنین دغدغه‌های اروپایی‌تری نظیر ماهیت تصویر و مؤلفه‌های ناخودآگاه عکاسی را نیز مدنظر قرار داده‌ام. به‌علاوه ممکن است به موضوعاتی بر بخورید که یادآور مباحث قدیمی‌تری هستند که برخی از آن‌ها به نخستین روزهای تاریخ سینما بازمی‌گردند (به نظریه‌های برتراند راسل^۴، اورنگای

۱. Fred Jameson

۲. Alberto Moreiras

۳. Dienst

۴. Bertrand Russell

گایست^۵ و الیاس کانتی^۶ فکر می‌کنم). گاه‌گذاری مجادلات کهنه‌تری (نظرات رامون لیویی^۷، شی-تائو^۸ و الهیات‌دانانی مثل مولینا^۹، بانیز^{۱۰} و...) نیز بار دیگر در این نوشته مطرح شده‌اند. برای آنکه این مضامین متفاوت را کنار هم قرار دهم، سبکی را برگزیده‌ام که در قرن شانزدهم اسپانیا آن را جنگ^{۱۱} نامیده‌اند: مباحثات نظری/روایی که در آن‌ها نویسندگان مهارت خود را از طریق وارونه‌سازی‌های کلامی، تغییر ناگهانی کانون توجه و درج غیرمنتظره مطالب نشان می‌داد و خلاصه یک آش شله‌قلمکار، یک بلبشوی کامل خلق می‌کرد که «از شیر مرغ تا جان آدمیزاد» در آن پیدا می‌شد.

جلد دوم کتاب با عنوان فرعی نمایش جدی^{۱۲} از پارودی‌ها و شبیه‌سازی‌های مفهومی شکل گرفته است. هدف این کتاب ارائه الگویی کاری برای فیلمنامه‌نویسی است. جلد سوم با عنوان روش‌ها، شگردها و فرمول‌ها را در خود جا داده و هدفش ارائه روشی برای فیلم‌سازی است.

این سه کتاب حول محور یک باور عمده شکل گرفته‌اند: در سینما یا دست‌کم در سینمای روایت‌محور (البته کل سینما تا حدی روایت‌محور به حساب می‌آید)، این نوع تصویر تولید شده است که مختصات روایت را مشخص می‌کند، نه برعکس. این حکم که نظام تولید فیلم، نوآوری در این عرصه و فهم آن باید دچار تغییرات بنیادینی شود، برای هیچ‌کس باورنکردنی نخواهد بود. همچنین این مسئله به این معناست که ظهور گونه تازه‌ای از سینما و شکل‌گیری مؤلفه‌های شاعرانه جدیدی در این عرصه، هنوز غیرممکن نیست.

۵. Ortega y Gasset

۶. Elias Canetti

۷. Ramon Llull

۸. Shih-T'ao

۹. Molina

۱۰. Domingo B  n  ez

۱۱. Miscelanea

۱۲. Serio Ludens

نکته پایانی: من محقق نیستم و بخش اعظم منابعم را از کتابخانه شخصی خود انتخاب کرده‌ام که می‌توانستم بدون هیچ مشکلی به آن‌ها بازگردم؛ اما مطالعه‌ام حالت زیگزگی دارد و از کتابی به کتاب بعدی سفر می‌کنم و این کار، مخاطرات خودش را در پی دارد. این احتمال به هیچ وجه دور از ذهن نیست که گاهی تفسیرها یا قیاس‌ها تحریف شده باشند یا اساساً توجیه‌پذیر نباشند. با این همه، این کتاب یک سفر است و مسافران باید بدانند مسیرهایی که به جایی منتهی نمی‌شوند هم بخشی از سفر هستند.

فصل اول: نظریه کشمکش مرکزی

هدفم در این فصل، بحث درباره سینما و به ویژه سینمای آمریکاست. آمریکا تنها نقطه‌ای در جهان است که خیلی زود نظریه‌روایی و دراماتیکی را در عرصه سینما پرورش داد که تحت‌عنوان نظریه کشمکش مرکزی شناخته می‌شود. سی یا چهل سال پیش، سردمداران جریان اصلی صنعت سینما در آمریکا از این نظریه در مقام یک خط‌مشی استفاده می‌کردند. همین نظریه امروزه برای مراکز مهم صنعت فیلم‌سازی جهان، قانون به حساب می‌آید.

چهل سال پیش، سالن‌های سینمای محلی در شیلی یک عالم فیلم آمریکایی نمایش می‌دادند که خیلی از آن‌ها هنوز در خاطرمان مانده‌اند. آن‌ها بخشی از خاطرات دوران کودکی‌مان بودند یا حداقل پس‌زمینه فرهنگی ما را شکل داده‌اند. این غریبه‌ها صرفاً شمایی مهیب داشتند. نمی‌توانستیم از سر و دم آن‌ها سر در آوریم؛ چون تعداد سرها و دم‌هایشان خیلی زیاد بود. دارم راجع به فیلم‌های درجه ب حرف می‌زنم، آن فیلم‌های اسرارآمیز. امروزه تمام این محماها هنوز به قوت خود باقی هستند. احتمالاً نام اکثر این فیلم‌سازان به گوشتان آشنا نیست: فورد بیبی،^۱ رچینالد لی بورگ،^۲ هیوگو فرگنیز،^۳ جوزف اچ. لوئیس،^۴ باد بوتیچر،^۵ ویلیام بادین^۶ و الی آخر. ما و خیلی‌های دیگر فکر می‌کردیم تلویزیون آمریکا بهترین تلویزیون دنیاست و بعضی از همین فیلم‌سازان به این سوءتفاهم دامن زده بودند. نخستین آثار برجسته تلویزیونی در سطح بین‌المللی مثل منطقه نیمه‌روشن،^۷ بونانزا^۸ و

۱. Ford Beebe

۲. Reginald Le Borg

۳. Hugo Fregonese

۴. Joseph H. Lewis

۵. Bud Boetticher

۶. William Baudine

۷. Twilight Zone

۸. Bonanza

تسخیرناپذیران^۹ را همین‌ها ساخته‌اند و وقتی از صحنه کنار رفتند، تمام علاقه‌مان به تلویزیون آمریکا را از دست دادیم. منظورم از «ما» چه کسانی است؟ حوالی سال ۱۹۴۸ یا ۱۹۵۰ یک گروه بچه بودیم که تازه قرار بود مدرسه ابتدایی را تمام کنیم. تفریحمان این بود که با تفنگ‌های لوله‌بلند کالیبر ۲۲ خودمان به لامپ تیرهای چراغ برق شلیک کنیم. عاشق دعوا با مهاجران تازه‌وارد آلمانی بودیم. فکر می‌کنم منبع الهاممان موجی از فیلم‌های ضدنازی بود. هر از چندی آتش‌بس می‌دادیم و به سینما می‌رفتیم. روستای ما دو سالن سینما داشت: یکی فیلم‌های مکزیکی بزرگ‌سالانه، درام‌های نئورئالیستی ایتالیایی و فیلم‌های فرضیه‌محور فرانسوی را نمایش می‌داد و آن یکی مخصوص فیلم‌های بچگانه آمریکایی بود. ما سراغ دومی می‌رفتیم و اگر برحسب تصادف و به امید تماشای زنی عربان، گذارمان به آن یکی سینما می‌افتاد، باز هم همان فیلم‌های بچگانه خودمان را ترجیح می‌دادیم. فکر می‌کنم اولین نظام ارزشیابی که برای خودم درست کرده بودم، همان‌جا شکل گرفت.

دوست دارم طرحی کلی از برخی «مفاهیمی» ترسیم کنم که در آن فیلم‌ها را کشف می‌کردم. تصور کنید کسی آهسته راه می‌رود، ولی وانمود می‌کند عجله دارد؛ چیزی که درباره او می‌گفتیم، این بود: «از اسب نقش منفی داستان آرام‌تر حرکت می‌کند.» اگر کسی همان جایی که باید و در همان زمانی که باید، پیدایش می‌شد، می‌گفتیم: «شبهه کلاه نقش مثبت داستان است.» اگر کسی در بازی ورق تقلب می‌کرد، می‌گفتیم: «تاس‌ها مثل آخرین مبارزه یک فیلم وسترن ریخته شدند.» می‌گفتیم یکشنبه‌های بارانی از آخرین بوسه فیلم هم ملال‌آورتر هستند و این فهرست به همین ترتیب ادامه داشت: عصبانی‌تر از مینگ،^{۱۰} بدجنس‌تر از فو مانچو،^{۱۱} لبخندی شبیه لبخند آدم‌های خائن و... . فیلم‌های آمریکایی محبوب ما به اندازه خود زندگی عجیب‌غریب بودند. با این حال، هماهنگی شگفت‌انگیزی میان آیین حضور خودمان در سینما در روزهای چهارشنبه و یکشنبه با آیین‌های روایی خود فیلم‌ها برقرار بود؛ چون هیچ‌کدام از فیلم‌ها واقع‌گرایانه نبودند و از آنجایی که

۹. The Untouchables

۱۰. Ming

۱۱. Fu Manchu

همگی شباهت زیادی به یکدیگر داشتند، پایان‌های خوش بدجوری رقت‌انگیز به نظر می‌رسیدند. در واقع همیشه پایان‌های خوش برایم غم‌انگیز بودند، چون عناصر سالم یک نظام اخلاقی را به پیروزی در نبردهایشان محکوم می‌کردند و طبیعتاً پایان‌های تلخ فیلم‌های ایتالیایی برای من هم مثل خیلی‌های دیگر، حس آزادی به ارمغان می‌آورد و از شخصیت‌های منفی طرف‌داری می‌کردم؛ چون می‌دانستم قرار است شکست بخورند. از میان تمام آن نمایش‌های پرزرق‌وبرقی که سینمای آمریکا به ما عرضه می‌کرد، دوست دارم دربارهٔ صحنه‌ای از فلش‌گوردون^{۱۲} حرف بزنم که تصور می‌کنم فورد بیبی کارگردانی آن را بر عهده داشت. در این صحنه، فلش‌گوردون سفینهٔ فضای دشمن را با نیرویش تصرف می‌کند. افراد خودش به او حمله می‌کنند؛ ولی هیچ بی‌سیمی ندارد تا با آن‌ها ارتباط برقرار کند. پس با شلیک گلوله‌هایی مطابق با کدهای مورس برای آن‌ها پیامی می‌فرستد.

ده سال بعد تصمیم گرفتم در رشتهٔ سینما و تئاتر تحصیل کنم و چیزی که به اصطلاح نامش را «ساختار دراماتیک» گذاشته‌اند، ذهنم را مشغول کرد. اولین موضوعی که باعث شگفتی‌ام شد، این بود که نظامی مبتنی بر باورپذیری بر تمام فیلم‌های آمریکایی حکم‌فرما بود. متن کتاب درسی‌مان، چگونه فیلم‌نامه بنویسیم^{۱۳} از جان هاوارد لائوسون،^{۱۴} به ما یاد می‌داد فیلم‌هایی که بیش از همه دوستشان داشتیم، بد ساخته شده‌اند. این نقطهٔ آغاز مباحثهٔ بی‌پایانی میان من و نوع خاصی از سینما، تئاتر و ادبیات آمریکا بود که خوش‌ساخت تلقی می‌شدند. بیش از همه از ایدئولوژی بنیادی آن‌ها، یعنی همان نظریهٔ کشمکش مرکزی بیزار بودم. آن زمان هجده سال داشتم. حالا پنجاه‌ودوساله هستم؛ اما سرگشتگی‌ام هنوز مثل آن زمان، تازه است. هرگز نفهمیدم چرا تمام طرح‌های داستانی نیاز به ستون فقراتی دارند که از طریق کشمکش مرکزی شکل می‌گیرد.

اولین گزارهٔ این نظریه را به خاطر می‌آورم: داستان زمانی آغاز می‌شود که کسی چیزی را بخواهد و دیگری سعی کند او را از آن محروم سازد. از اینجا به بعد،

۱۲. Flash Gordon

۱۳. How to Write a Script

۱۴. John Howard Lawson

تمام عناصر داستان به واسطه انواع و اقسام مطالب نامربوط، سازه‌ای را حول محور این کشمکش مرکزی پدید می‌آورد. پیوند مستقیمی میان «اراده» و بازی‌های پیش‌پافتاده با استراتژی‌ها و تاکتیک‌هایی که حول یک هدف واحد گرد آمده‌اند، شکل می‌گیرد که در حقیقت پیوندی است بین عنصری که آن را امری مبهم و اقیانوس‌وار می‌دانم با مؤلفه‌هایی که اگر به‌خودی‌خود ملال‌آور نباشند، بی‌شک به شیوه کسالت‌باری عرضه خواهند شد. این همان چیزی است که از آغاز نمی‌توانستم بپذیرم. تصویر کلی‌ای که دانشگاه‌ها و مدارس آمریکای جنوبی و شمالی از کشمکش مرکزی به من آموخته‌اند و آنچه به نظر می‌رسد در سال‌های اخیر در سراسر جهان جا افتاده است، همان تصویری است که پیش‌تر حرفش را زدم و سعی خواهم کرد انتقاداتم به این طرح را به‌طور خلاصه بیان کنم.

اینکه بگویم داستان تنها زمانی شکل می‌گیرد که وابسته به یک کشمکش مرکزی باشد، ما را وامی‌دارد تمام داستان‌های فاقد درگیری را حذف کنیم و همه آن رخدادها را کنار بگذاریم که مثل یک منظره، طوفانی در دوردست یا شام با دوستان، صرفاً خواهان بی‌اعتنایی یا گسست از کنجاوی هستند؛ مگر آنکه چنین صحنه‌هایی درگیری میان آدم‌های بد و خوب داستان را پررنگ‌تر سازند. نظریه کشمکش مرکزی آنچه را صحنه‌های ترکیبی نامیده می‌شود، حتی بیش از صحنه‌های عاری از هرگونه کنش، کنار می‌گذارد. در تعریف صحنه‌های ترکیبی، می‌شود از این مثال استفاده کرد که حادثه‌ای نامفهوم بدون هیچ نظم و دلیلی فرایند عادی صرف غذا را بر هم می‌زند و این، هیچ ربطی به اتفاقات آینده هم ندارد؛ پس در نهایت صرف غذا بار دیگر طبق روال عادی خود، از سر گرفته می‌شود. بدتر از آن، اینکه جایی برای صحنه‌های زنجیره‌ای باقی نمی‌ماند و منظور صحنه‌های اکشنی است که به‌شکل متوالی از پی هم می‌آیند، بی‌آنکه با رخدادهای دیگر پیوندی برقرار کنند؛ برای مثال دو مرد در خیابان دعوا می‌کنند. کمی آن‌طرف‌تر بچه‌ای بستنی می‌خورد؛ اما این بستنی زهرآلود است. هم‌زمان با تمام این‌ها، مردی از پنجره‌ای رهگذران را به گلوله می‌بندد و هیچ‌کس خم به ابرو نمی‌آورد. یک گوشه نقاشی این صحنه را به تصویر می‌کشد و هم‌زمان جیب‌بری کیف پول او را می‌دزدد و سگی در سایه ساختمانی شعله‌ور، مغز آدم مستی را می‌بلعد که هوش از سرش پریده است. چندین انفجار در دوردست بر سر غروب تاجی خونین می‌کشد. این صحنه از منظر نظریه کشمکش مرکزی هیچ ویژگی جالب‌توجهی ندارد؛ مگر آنکه نامش را تعطیلات

در ساراایوو^{۱۵} بگذاریم و شخصیت‌ها را در دو گروه متخاصم جای دهیم.

البته خوب می‌دانم تحمیل یک کشمکش مرکزی به صحنه‌هایی که ارتباطی با یکدیگر ندارند، ما را قادر خواهد ساخت تا راه‌حلی برای تعدادی از چالش‌های منطقی پیدا کنیم. به این ترتیب می‌توانیم توجه تماشاگری را جلب کنیم که دو ساعت از زندگی خود را به‌عاریه در اختیار ما گذاشته است. پیش از ادامه بحث، می‌خواهم دو نکته را در رابطه با بحث مشروعیت استفاده از زمانی که تماشاچی آماده است در اختیارمان بگذارد، گوشزد کنم. به ما گفته‌اند که کارمان پُرکردن دو ساعت از زندگی چند میلیون آدم است و باید حواسمان جمع باشد که حوصله آن‌ها را سر نبریم. اما منظورمان از بی‌حوصلگی چیست؟

حوالی قرن چهارم میلادی، کاسانیوس^{۱۶} و برخی دیگر از پدران روحانی در سده‌های آغازین مسیحیت، در اندیشه پدیده‌ای فرورفتند که آن را «هشتمین گناه کبیره» تلقی می‌کردند. نام این پدیده را تریستیتسیا^{۱۷} یا اندوه گذاشتند. ابلیس نيمروز موجودی بود که این حس را برمی‌انگیخت. اکثر قربانیانش نیز راهبانی بودند که از باقی جهان انزوا گزیده بودند. این پدیده با فرارسیدن ظهر و زمانی آغاز می‌شد که روشنایی در بیشترین حد خود قرار داشت. راهب تمرکزش را معطوف عبادتش می‌کرد؛ صدای قدم‌هایی را می‌شنید که به‌سوی پنجره می‌دویدند. کسی آن اطراف نبود؛ اما تَقّه آرامی به در حجره‌اش می‌خورد. سرک می‌کشید؛ اما کسی آنجا نبود و ناگهان دلش هوای جای دیگری را می‌کرد. هر کجا که باشد، فقط می‌خواست کیلومترها از جایی که بود، فاصله بگیرد. این اتفاق بارها و بارها رخ می‌داد. نمی‌توانست عبادت کند و احساس خستگی، گرسنگی و خواب بر او مستولی می‌شد.

تشخیص مراحل سه‌گانه «بی‌حوصلگی» یا ملال اصلاً کار دشواری نیست: احساس اسارت، گریز به جانب خواب و در نهایت اضطراب، طوری که گویی گناه

۱۵. Holiday in Sarajevo

۱۶. Cassianus

۱۷. Tristitia

هراس‌انگیزی مرتکب شده‌ایم که خود از آن بی‌خبریم. درمانی که راهب بزرگ برای این مشکل تجویز می‌کرد، با آنچه امروز متخصصان صنعت سرگرمی برای حفظ هوشیاری افراد در محیط کار توصیه می‌کنند، تفاوت چندانی ندارد: پریشانی را به یاری خود پریشانی از بین ببریم و برای درمان از زهر استفاده کنیم. اینکه پدران روحانی در سده‌های آغازین چنین عقیده‌ای داشتند، مرا به تردید می‌اندازد که نکند وجود شیاطین را باور نداشته‌اند؟ اما بگذارید سعی خودمان را بکنیم و وانمود کنیم این شیاطین وجود دارند. راهب در حجره‌اش نشسته است. فرارسیدن ملال را حس می‌کند. صدای قدم‌هایی به گوشش می‌خورد؛ اما آدم شکاکی است. می‌داند کسی آن اطراف نیست. با این‌همه، کسی از راه می‌رسد. راهب می‌داند که با شبحی آمیخته به مکر و نیرنگ روبه‌روست و چنین باوری در دلش جا می‌گیرد. شبح پیشنهاد می‌دهد او را از حجره خارج سازد و راهب می‌پذیرد. به سرزمین‌های دوردست می‌روند و راهب می‌خواهد بماند؛ اما زمان بازگشت به خانه فرارسیده است. به حجره برمی‌گردد و مبهوت می‌شود؛ زیرا درمی‌یابد این سفر فقط اوضاع را بدتر کرده است. حتی بیش از گذشته اسیر ملال شده و بی‌حوصلگی، باری هستی‌شناختی بر دوشش نهاده است. نام این حالت تازه و خطرناک را مالیکولیا می‌گذاریم. حالا هر بار که به خارج از حجره سفر می‌کند و هر بار که چشمش به جمال دوست خیالی‌اش روشن می‌شود، مالیکولیا نیز سخت‌تر بر او چیره خواهد شد. هنوز هم به وجود این اشباح باور ندارد؛ اما بی‌اعتمادی امری است که به چیزهای دیگر سرایت پیدا می‌کند. طولی نمی‌کشد که خود حجره، دیگر برادران راهب دیر و حتی پیوندش با خداوند به خیالات بدل می‌شوند. سرگرمی، جهان او را تهی ساخته است.

چیزی حدود ۱۲۰۰ سال بعد در فرانسه، پلژ پاسکال^{۱۸} در فصلی از کتابش با عنوان تفکرات^{۱۹} که به موضوع سرگرمی اختصاص دارد، هشدار می‌دهد: «تمام خبائت نهفته در ذات بشر تنها و تنها از یک چیز ناشی می‌شود: ناتوانی‌اش در اینکه بی‌دغدغه در اتاقی بیاساید.» به عبارتی بیش از یک ساعت نمی‌تواند این آسایش را

۱۸. Blaise Pascal

۱۹. Pensées

حفظ کند؛ پس شاید بی‌حوصلگی چیز خوبی باشد.

منظورمان از ملال چه نوع ملالی است؟ بگذارید از یک مثال شناخته‌شده استفاده کنیم. درصد نسبتاً زیادی از انسان‌هایی که مرز چهل‌سالگی را رد کرده‌اند و در برابر مصرف مسکن‌ها مقاومت می‌کنند، هر شب حوالی ساعت چهار از خواب می‌پرند. بیشترشان از لذت دو نوع فعالیت خاص بهره‌مند می‌شوند: یادآوری وقایع گذشته و تفکر درباره کارهایی که باید روز بعد به انجام برسند. در گویش میلانی، حتی کلمه‌ای برای توصیف حالت نخست وجود دارد: کالنداره.^{۲۰}

برگسون درباره اهمیت زمان حال تردید داشت. به نظر او گویی زمان حال، مدام در دل جزرومد زمان گذشته و آینده ناپدید می‌شود. شاید آن استراحت پویا، آن لحظه استثنایی که گذشته و آینده همچون آب‌های دریای سرخ از هم جدا می‌شوند و پیش از فرارسیدن حس تندوتیز هستی در اینجا و اکنون، توجه برگسون را نیز جلب کرده باشد. این لحظه استثنایی که الهی‌دانان نخستین نامش را «پارادوکس گرگوری قدیس» نهاده‌اند، زمانی رخ می‌دهد که روح، هم در آسایش است و هم مثل گردبادی دور هسته خود می‌چرخد و هم‌زمان رخدادهای گذشته و آینده در دوردست ناپدید می‌شوند. اگر این‌طور فروتنانه از بی‌حوصلگی دفاع می‌کنم، شاید دلیلش این باشد که فیلم‌هایی که دوستشان دارم، گاهی همین قسم از ملال را در وجودم بیدار می‌کنند. کسانی که فیلم‌های مایکل اسنو،^{۲۱} اوزو^{۲۲} یا تارکوفسکی^{۲۳} را تماشا کرده‌اند، متوجه منظورم خواهند شد. همین امر درباره آثار اندی وار هول،^{۲۴} ژان-ماری استروب^{۲۵} و دنیل اولیه^{۲۶} هم صادق است.

بیا بید به فیلم‌هایی بازگردیم که ملال‌آور نباشند، فیلم‌هایی که شیطان نیمروز به

۲۰. Calendare.

۲۱. Michael Snow.

۲۲. Yasujiro Ozu.

۲۳. Andrei Tarkovsky.

۲۴. Andy Warhol.

۲۵. Jean-Marie Straub.

۲۶. Danièle Huillet.

آن‌ها دامن می‌زند. نظریهٔ کشمکش مرکزی، یک داستان پهلوانانه پدید می‌آورد و ما را به شرکت در یک مسافرت دعوت می‌کند. به این ترتیب، زندانیان ارادهٔ قهرمان داستان هستیم و دستخوش مراحل گوناگونی می‌شویم که کشمکش را شکل می‌دهد و او، یعنی قهرمان داستان در دل این کشمکش، هم‌زمان نقش محافظ و اسیر را بازی می‌کند. در نهایت آزاد می‌شویم و خودمان را در حالی بازمی‌یابیم که کمی از گذشته غمگین‌تر شده‌ایم. تنها یک تصویر در ذهنمان هست: هرچه سریع‌تر سفر دیگری را در پیش بگیریم.

به گمانم دکتر جانسون^{۲۷} بود که می‌گفت: «بیماری‌های روانی بر دو قسم هستند: مالیخولیا و اشتیاق.» او پس از بررسی سرگذشت کریستوفر اسمارت،^{۲۸} نویسندهٔ پرشوری که پایان تازه‌ای برای کتاب مقدس نوشت، به این نتیجه می‌رسد که یکی از این دو، می‌تواند دیگری را درمان کند. پیشنهاد می‌دهد برای مقابله با مالیخولیا، از اشتیاق استفاده شود.

لا بد متوجه شده‌اید که بارها به مفهوم «اراده» اشاره کرده‌ام. بعید نیست که نظریهٔ کشمکش مرکزی، آمیزه‌ای باشد از نظریهٔ کلاسیک نمایش و آرای شوپنهاور.^{۲۹} دست‌کم مبتکرانش، یعنی ایبسن^{۳۰} و برنارد شاو^{۳۱} که چنین ادعایی دارند. تمام این مسائل موجب ظهور داستان‌هایی شده است که مصداق‌های اراده را تشدید می‌کنند و در آن‌ها اغلب دو مفهوم علاقه برای انجام یک کار (ارادهٔ فعال) و علاقه به یک شخص خاص (ارادهٔ احساسی) با هم اشتباه گرفته می‌شوند. خواستن و عشق‌ورزیدن، اجزای شبکهٔ واحدی از کنش و تصمیم و مواجهه و انتخاب هستند. اینکه چطور عشق می‌ورزید، اهمیتی ندارد؛ بلکه مسئلهٔ مهم، چگونگی تصاحب چیزی است که می‌خواهید. آدم‌رباها در هزارتوی مسیرهای اصلی و فرعی کنش‌ها و شهوات روزانه، همیشه کوتاه‌ترین راه را انتخاب می‌کنند. آن‌ها می‌خواهند

۲۷. Dr. Johnson

۲۸. Christopher Smart

۲۹. Schopenhauer

۳۰. Ibsen

۳۱. Bernard Shaw

تمام کشمکش تحت سیطرهٔ یک کشمکش بزرگ‌تر درآید. نظریه‌پردازان مدافع کشمکش مرکزی، گاهی بحث می‌کنند که بدون کشمکش مرکزی، هیچ اثر نمایشی، سینمایی یا روایی‌ای وجود نمی‌داشت. حقیقت این است که نمی‌توان این نظریه را رد کرد؛ اما در مقابل اثبات‌شدنی هم نیست.

نگرانی‌ام از این است که نظریهٔ کشمکش مرکزی، در دل بافت ظریف هدفمند، اما غیرمنطقی کنش‌ها، تصمیم‌های ناخواسته و حوادث زندگی روزمره، چیزی بیش از آن چیزی نباشد که در هستی‌شناسی نامش را «نظریهٔ تنازع بقا» می‌گذارند: نظامی از عقاید که هر عقیدهٔ دیگری را که ممکن است جلوی فعالیتشان را بگیرد، می‌بلعد و اسیر خویش می‌سازد. هرچند می‌دانیم که ایسن و شاو پایه‌های نظریهٔ کشمکش مرکزی را بنا نهاده‌اند و حتی اگر ارسطو را در مقام حامی این نظریه فرابخوانیم، باز هم به باور من، معنایی که امروزه از آن برداشت می‌شود، آن را به دو روایت فلسفی کوچک‌تر نزدیک می‌سازد.

اولی نظریهٔ «رئالیسم وولیتیف»^{۳۲} یا رئالیسم تعددی مین دی بیران^{۳۳} است که مطابق آن، جهان بر پایهٔ برخوردهایی شکل گرفته است که بر سوژهٔ ادراک تأثیر می‌گذارند؛ تا جایی که جهان چیزی بیش از مجموعه‌ای از برخوردهایش نخواهد بود. مثل این است که سفری تفریحی را صرفاً زنجیرهٔ تصادف‌هایی بدانیم که بین ماشین‌ها رخ می‌دهد (البته مطمئنم اگر این نظام از طریق آن دسته از محرک‌های فلسفهٔ دکارت تعدیل شوند که در فلسفهٔ لایبنیتس اصلاح شده‌اند، نتایج جذابی به دست خواهد آمد).

روایت فلسفی دیگری، ارتباطی ضمنی با نظریهٔ کشمکش مرکزی دارد و مرا به یاد دیالکتیک طبیعت^{۳۴} انگلس^{۳۵} می‌اندازد که مطابق آن، سراسر جهان حتی یک منظرهٔ آرام یا یک برگ مرده هم به‌طریقی میدان نبرد به حساب می‌آیند. یک گل

۳۲. Réalisme volitif

۳۳. Maine de Biran

۳۴. Dialectic of Nature

۳۵. Friedrich Engels

عرصه مبارزه تز و آنتی تز است برای دستیابی به سنتزی مشترک. به نظرم هر دوی این نظریه‌ها در یک نکته اصلی با هم اشتراک دارند که شاید بتوان نامش را «مفروض گرفتن دشمنی» گذاشت، گونه‌های متفاوت دشمنی. اصل دشمنی ثابت در روایت‌های سینمایی، به دشواری دیگری منجر می‌شود: مجبورمان می‌کند از یکی از طرفین جانب‌داری کنیم. بهره‌گیری از چنین داستانی، معمولاً به نوعی خلأ هستی‌شناختی منتهی می‌شود. ابژه‌ها و حوادث فرعی (اما چرا باید نامشان را فرعی گذاشت؟) نادیده گرفته می‌شوند. مبارزه قهرمان داستان تمام توجه‌ها را به خود جلب می‌کند.

ولح سیری‌ناپذیری که این مفهوم مبتنی بر تنازع بقا به نمایش می‌گذارد، پا را خیلی فراتر از نظریه می‌گذارد و تبدیل به نظامی فرمایشی می‌شود. محصولاتی که از این ضابطه پیروی کنند، نه تنها به جهان تاخت‌وتاز می‌کنند، بلکه قواعد خود را به اکثر مراکز تولید محصولات صوتی‌تصویری در سراسر این سیاره تحمیل می‌کنند. الهی‌دان‌ها، مفتش‌ها و نیروهای انتظامی مخصوص خودشان را نیز دارند. داستان‌هایی که در سه‌چهار سال اخیر از این قواعد پیروی نکرده‌اند، بدون توجه به این مسئله که در ایتالیا نوشته شده‌اند یا در فرانسه، آثاری ناپذیرفتنی تلقی شده‌اند. با این‌همه، هیچ شباهت روشنی بین داستان‌های کشمکش محور و زندگی روزمره وجود ندارد. البته با هم دعوا و رقابت می‌کنند؛ اما این مقابله به‌تنهایی نمی‌تواند نماینده کل رویدادهای دخیل در این ماجرا باشد.

سابقاً درباره سه‌گانه گزینش، تصمیم و مواجهه که یک کنش را شکل می‌دهند، صحبت کرده‌ام. این سه‌گانه در نهایت ناگزیر به نظامی یکپارچه از کشمکش‌ها منجر می‌شوند. نمی‌خواهم خودم را بیش از حد گرفتار هزارتویی کنم که فیلسوفان آمریکایی نظریه کنش، مثل دیویدسون،^{۳۶} پیرز^{۳۷} و تامسون^{۳۸} به روی ما گشوده‌اند. صرفاً نگاهی اجمالی به موضوع خواهم انداخت تا حیرتی را که هر بار در مواجهه با این مسئله بر من مستولی می‌شود، به شما انتقال دهم.

Davidson .۳۶

Pears .۳۷

Thomson .۳۸

اول از همه نوبت گزینش است. گزینش یعنی انتخاب. انتخاب بین چه چیزهایی؟ کسی که مجبور به انتخاب می‌شود، در جایگاهی قرار دارد که جز انتخاب کردن، چاره‌ای ندارد. این شخص نمی‌تواند پشیمان شود و به خانه برگردد؛ وگرنه داستانی شکل نمی‌گیرد. به‌علاوه باید از میان گزینه‌های محدودی انتخاب کند که از پیش مقرر شده‌اند. چه کسی آن‌ها را مقرر کرده است؟ خدا؟ مناسبات اجتماعی؟ طالع‌بینی؟ آیا انتخاب از پیش مقدرشده است؟ اگر کسی، به‌فرض خدا، انتخاب مرا معین کرده است، آن را از بین چه تعداد گزینه برگزیده است؟ پرسش دشواری است. مرا یاد مشکلی می‌اندازد که هنگام مطالعه نظریه بازی با آن روبه‌رو شدم که می‌گوید: «برای اعطای حق رأی مساوی در انتخاباتی جهانی، باید تعداد رأی‌دهندگان، کاندیداها و حزب‌های سیاسی نامحدود باشد و در جهانی نامحدود استراتژی‌هایی برای پیروزی در اختیار همگی قرار بگیرد؛ طوری که تمام آن‌ها به‌راستی به پیروزی برسند.»^{۳۹} (مقایسه شود با تاراسکی و جرم ناچیز خورشیدی در ارتباط با نظریه «اعداد اصلی اندازه‌پذیر»، اس. اولام)^{۴۰} بگذارید یادآوری کنم که ابرکامپیوتر (که مولینا آن را خدا می‌نامد) کمابیش باخبر است که به بهشت خواهیم رفت یا به جهنم؛ اما از آنجایی که بی‌کرانگی صرفاً امری بالقوه است و هرگز بالفعل نمی‌شود، دانش او کاملاً به حالت واقعی چیزها وابسته است. اگر محکوم به سوختن در جهنم باشم و با این حال، از اراده آزادم برای تغییر روال زندگی‌ام استفاده کنم و در نتیجه انسان خوبی شوم، خدا فوراً از این موضوع باخبر خواهد شد و نجاتم خواهد داد (طبق *ciencia media* یا «دانش میانگین»).

در طرف مقابل، مردمی قرار دارند که بدون فکر عمل می‌کنند و بدین طریق مرحله انتخاب یا گزینش را رد می‌کنند و در نتیجه انتخابشان «مبتنی بر تجربه» خواهد بود: مردی به دیوار لگد می‌زند و پایش می‌شکند، سپس به خودش تبریک می‌گوید که آنچه انجام داده، درست بوده است؛ چون آن را به انجام رسانده است. اختیار در انجام یک فعل، خود دلیل کافی برای انجام آن است. این درست رفتاری است که دون کیشوت^{۴۱} از خود نشان می‌دهد. به مسیرش ادامه می‌دهد؛ چون مشغول

۳۹. نک: «شبیه‌سازی ۴» در سرژیو لودنز، بوپتیقای سینما، ج ۲.

۴۰. S. Ulam

۴۱. Don Quixote

طی کردن آن است. از منطق احمقانه خود پیروی می‌کند (منطقی که در چهارچوب منطق نمی‌گنجد).

رفتار منحصر به فرد یک مسلمان کنجکاو در مسئله‌گزینش را می‌توان به طریق زیر شرح داد: برای انتخاب باید نخست، خودم کنش انتخاب را برگزینم. برای انتخاب کنش انتخاب، باید نخست، انتخاب کنش انتخاب را انتخاب کنم. وقتی بحث انتخاب مطرح باشد، می‌توانم این گزینش را مثل گودالی بی‌انتها تا ابد ادامه دهم. فرض بگیریم که خدا در انتهای کل این سلسله مراتب جای گرفته باشد؛ با این حساب تجزیه و تحلیل نهایی ما را به این نتیجه می‌رساند که همه چیز به انتخاب خدا انجام می‌گیرد و اگر انتخاب بدی از آب دربیاید، دلیلش این است که خدا این‌طور خواسته است. پس چرا اصلاً چیزی را انتخاب کنیم؟ مسئله عملی‌تری که با آن مواجه می‌شویم، این است که برای انتخاب به چه تعداد گزینه نیاز خواهیم داشت؟ بگذارید دو گزینه را در نظر بگیریم. فرض کنید در پایان هر بخش از داستانمان، باید دوباره از بین دو گزینه، یکی را انتخاب کنیم و هر گزینه تازه است و نسبت به هر استراتژی کلی‌ای مستقل عمل می‌کند. قهرمان داستان چند مرتبه حق دارد مسیر اشتباه را انتخاب کند. کی به این نتیجه می‌رسیم که دیگر ارزش ندارد خطاهایش را دنبال کنیم؟

سی. مارتینویا،^{۴۲} متخصص رشته کبوترشناسی در مقاله فوق‌العاده جذابش توصیفی از سیکل قراردادی خطاهای کبوتر ارائه می‌دهد. او آزمایشی ابداع کرد و کبوترها را بین دو پنجره قرار داد که یکی از آن‌ها پر از غذا و دیگری خالی بود؛ اما در عوض اینکه ترتیب قرارگیری غذا در پنجره‌ها را جابه‌جا کند، یعنی همان کاری که یک کبوترشناس عادی انجام می‌دهد، آن‌ها را به همان حال باقی گذاشت و در نتیجه مشاهده کرد که کبوترها اغلب خیلی سریع محل غذا را پیدا می‌کنند؛ ولی گهگاه برحسب سیکل‌هایی سنجش‌پذیر، پنجره خالی را بررسی می‌کنند تا ببینند آیا غذای آنجا پیدا می‌شود یا نه؟ پروفیسور مارتینویا با آگاهی از این رفتار کبوترها، سعی کرد همین آزمایش را روی گروهی از همکارانش در دانشگاه بوچام^{۴۳}

۴۲. C. Martinoya

۴۳. University of Bochum

اجرا کند. با نهایت شگفتی دریافت آن‌ها هم درست مثل کیبوترها رفتار می‌کنند. وقتی دلیل این رفتار را از همکارانش جویا شد، هیچ‌کس نتوانست علتی برایش پیدا کند؛ به جز یکی از آن‌ها که پاسخی مبهم و فلسفی ارائه داد: «فقط می‌خواستیم مطمئن شوم دنیا هنوز سر جایش است.»

شاید اگر سیکل اشتباهات عمدی کیبوترها را با یک فیلم ماجراجویی مقایسه کنیم، این امکان وجود دارد که دریابیم همین الگو دربارهٔ قهرمانان این آثار نیز صادق است. بیایید بدبینانه به موضوع نگاه کنیم و فرض بگیریم قهرمان مدام در انتخاب‌هایش اشتباه می‌کند. این فرایند به خلق چه نوع داستانی منجر خواهد شد؟ آیا پایان تلخی در پی خواهد داشت؟ اصلاً پایانی در کار خواهد بود یا نه؟ آیا داستان حالتی دایره‌وار خواهد داشت؟ به نظرم با این اوصاف به یک اثر کم‌دی دست می‌یابیم؛ چون تماشاگر قبل از انتخاب قهرمان، داستان را می‌داند و این انتخاب او را به خنده می‌اندازد.

اگر در داستانی اصلاً خبری از انتخاب نباشد، چه می‌شود؟ یعنی حتی (مثل هملت) با امتناع از انتخاب هم روبه‌رو نشویم. بگذارید به چند نمونه از داستان‌هایی اشاره کنم که در ذهن دارم و هیچ‌گزینشی در آن‌ها انجام نمی‌گیرد. دام سباستیائو،^{۴۴} پادشاه پرتغال در نبرد الکاذاز کویویر^{۴۵} سپاهیان را در برابر نیروهای مسلمانان قرار می‌دهد. به سربازانش می‌گوید تا وقتی فرمانی نداده است، از جایشان تکان نخورند. چند ساعت سپری می‌شود. پادشاه چیزی نمی‌گوید. انگار خوابش برده یا دست‌کم حواسش جای دیگری است که کیلومترها با میدان نبرد فاصله دارد. دشمن حمله می‌کند. در آستانهٔ شکست، یکی از ملازم‌ها پیش پادشاه می‌رود و می‌گوید: «عالی‌جناب، دارند به سویمان می‌آیند. زمان مرگ نزدیک است.» پادشاه پاسخ می‌دهد: «پس بگذار بمیریم؛ اما بگذار آهسته بمیریم.» پس در بحبوحهٔ نبرد ناپدید شد و دیگر کسی او را ندید. رفتار او را عملی قهرمانانه دانسته‌اند و از آن به‌عنوان شکل رازآلودی از رشادت یاد کرده‌اند. او به اسطوره و نیز الگو تبدیل شد. چند قرن بعد در جریان المپیک لس‌آنجلس، ورزشکاری پرتغالی مسابقه‌ای

۴۴. Dom Sebastião

۴۵. Battle of Alcácer Quivir

ده‌هزارمتری را پیش از همه پیمود و ناگهان از ادامهٔ مسابقه دست کشید. این اشاره در نظر مردم کشورش، عملی قهرمانانه تعبیر شد. به خانه که بازگشت، با تشویق عظیمی مواجه شد و رئیس‌جمهور وقت او را «جانشین شایسته‌ای برای دام سیاستیائو» نامید.

اگر بخواهیم از مثالی نزدیک‌تر به مقصود اصلی‌مان استفاده کنیم، می‌توانیم از بارتلی ^{۴۶} قهرمان کتابی به همین نام، اثر ملویل ^{۴۷} یاد کنیم. جملهٔ قصاری از این کتاب به شعار هم‌نسلی‌های من بدل شد: «ترجیح می‌دهم دست به کاری نزنم.» در جریدهٔ نام‌های کسانی که از تصمیم‌گیری سر باز زده‌اند، باید به نام بودا یا دست‌کم یکی از تجسدهای محبوبم از او به نام جی گونگ ^{۴۸} اشاره کنم که به «راهب دیوانه» مشهور است. همچنین باید یاد کنم از مرته‌های برهان‌طلب اسپانیایی که رویکرد نسل‌های متأخرشان را می‌شود در این گزاره خلاصه کرد: «چون مسیح نجاتمان داده است، پس دیگر کاری نمانده که انجام بدهیم.» پریسیلیان ^{۴۹} معتقد بود برای ترک‌کردن اتاق، کسی باید اول به دیوار بکوبد؛ چون در واقع آگاهی از محل قرارگیری در یا پنجره، به خودی‌خود عملی نکوهیده محسوب می‌شود. می‌توانیم آن دسته از دانشمندان حوزهٔ علوم سیاسی اهل آمریکا و شوروی را که فلسفهٔ اعتدال‌گرایی را بسط داده‌اند، در این فهرست جای دهیم. این فلسفه تحت‌عنوان «گره‌گشایی از کشمکش» نیز شناخته می‌شود و مطابق آن، اگر اصول متناقض نظریه‌های سیاسی مخالف که فضا را آلوده کرده‌اند، نتوانند گمراه کنند، می‌توانم پیش از وقوع جنگ مداخله کنم و آن را خنثی سازم.

در نهایت برای تکمیل این گزیده می‌خواهم به رشتهٔ تحصیلی عجیبی اشاره کنم که «روش‌شناسی قومی» نامیده می‌شود. پروفیسور گارفینکل، ^{۵۰} له سِرف ^{۵۱} و دیگران آن را ابداع کرده‌اند و یک مثال تجربی ویژه نیز دارد؛ شاگردی از معلمش راهنمایی

Bartleby .۴۶

Melville .۴۷

Ji Gong .۴۸

Priscillian .۴۹

Garfinkel .۵۰

Le Cerf .۵۱

می‌خواهد: «من یهودی هستم. آیا می‌توانم با دختری غیریهودی ازدواج کنم؟» استاد چند پاسخ مناسب، موجز و من‌درآوردی برای این پرسش دارد. او پیش از شروع گفت‌وگو، می‌داند که قرار است به پنج پرسش اول جواب منفی و به سه پرسش بعدی جواب مثبت بدهد و الی آخر. فرقی هم نمی‌کند چه سؤالی پرسیده شود. شاگرد نیز باید در برخورد با هر پاسخ اظهارنظری کند. او پس از شنیدن پاسخ ششمین پرسش، این جمله را بر زبان می‌آورد: «با این حساب هر اتفاقی هم افتاد، نباید نامزد غیریهودی‌ام را به پدرمادرم معرفی کنم.» معلم جواب می‌دهد: «چرا، باید این کار را بکنی.» در نتیجه، این پاسخ در تضاد با پاسخ پرسش اول قرار می‌گیرد؛ اما می‌توانیم مثال نمایشی‌تری را نیز در ذهن بپرورانیم. شاگرد می‌پرسد: «باید پدرم را به قتل برسانم؟» معلم جواب می‌دهد: «بله، باید این کار را بکنی.» سپس شاگرد می‌گوید: «اما اگر پدرم را به قتل برسانم، دیگر نخواهم توانست او را با خودم برای تعطیلات به رم بیاورم.» و معلم می‌گوید: «چرا، می‌توانی.»

شکی نیست که یک هواخواه متعصب برای نظریه کشمکش مرکزی، همیشه می‌تواند استدلال بیاورد که هر مصداقی از امتناع یا تردید نیز صورتی از کنش به حساب می‌آید و هر ابطال همه‌جانبه‌ای (یعنی وقتی که کنش پیشنهادی بی‌کم‌وکاست رد می‌شود)، همان چیزی است که در فلسفه کنش نامش را «کنش‌های خارج از کنترل» می‌گذارند.

دونالد دیویدسون در مقاله کوتاهش درباره فروید از دو اصطلاح «قاعده افلاطون» و «قاعده مده‌آ» استفاده کرده است. اصطلاح نخست به این فرضیه اشاره می‌کند که هیچ کنش خودخواسته‌ای نمی‌تواند ذاتاً غیرمنطقی باشد و اصطلاح دوم در تعریف این نظریه به این معناست که شخص، تنها در صورتی می‌تواند مخالف عقل سلیم خود اقدام کند که نیرویی خارجی خواست او را زیر پا بگذارد و او را ناگزیر به انجام آن کار کند. او در ادامه تلاش می‌کند چشم‌اندازی موجز از نظریات فروید ارائه دهد و به مسائلی اساسی اشاره می‌کند: ۱. ذهن ما دارای سازه‌هایی نیمه‌مستقل است که کورکورانه از خواسته‌های تصمیم‌گیرنده (بگذارید آن را دولت مرکزی بنامیم) پیروی نمی‌کنند؛ ۲. بخش‌های مختلف ذهن تمایل دارند خود را در مقام قدرت‌هایی مستقل یا ذهن‌هایی مستقل با سازه‌های خاص خودشان سازمان‌دهی کنند که تنها از طریق یک ریسمان به سوژه مرکزی متصل باشند. یک نویسنده ناشناس

چینی رساله‌ای دشوار تحت‌عنوان *راز گل طلایی*^{۵۲} نوشته است که در آن، چهار مرحلهٔ مراقبه را از طریق نقاشی راهبی در حالت خلسه شرح می‌دهد؛ راهب صرفاً به یاری نیروی تمرکز خودش به پنج راهب تقسیم شده است و سپس هرکدام از آن‌ها هم به چهار راهب جدید تبدیل شده‌اند؛^۳ این سازه‌های نیمه‌مستقل توانایی دارند که سوژهٔ مرکزی را تحت سلطهٔ خود درآورند و تصمیمات مهمی بگیرند. شبیه یک جمهوری به آن نگاه کنید. یکی از احزاب سیاسی که راهبان کوچک اداره‌اش می‌کنند، در انتخابات پیروز می‌شود و تصمیماتی می‌گیرد که مطابق میل راهب بزرگ‌تر، یعنی مظهر اصلی جمهوری نیست و مهم‌تر از آن، فراتر از دایرهٔ ادراک او قرار دارد.

یکی دیگر از عناصر نظریهٔ کشمکش، مسئلهٔ تصمیم است. اولین مشکل با این عامل به خود کلمات بازمی‌گردد. اگر نمایشی فاقد مراحل اصلی تصمیم‌گیری باشد، باورپذیر نخواهد بود؟ شخصاً سعی کرده‌ام هنگام کار روی داستان‌ها که البته اعتراف می‌کنم آثاری نسبتاً انتزاعی بوده‌اند، از چیزی استفاده کنم که می‌شود نامش را الگوی پنتالودیک^{۵۳} گذاشت. به بیان ساده‌تر، قهرمانان داستان‌هایم را شبیه یک گله تاس در نظر می‌گیرم (دقیقاً همان گونه که می‌شود دربارهٔ «یک گله بوفالو» حرف زد). تعداد سطوح هر تاس از گله‌ای به گلهٔ دیگر متفاوت است، می‌تواند صفر، شش یا بی‌نهایت باشد؛ اما این شماره در خود گله همیشه ثابت است. گله‌ها پنج بازی مختلف انجام می‌دهند، با گله‌های دیگر رقابت می‌کنند و در این بازی، قوانین نظریهٔ کشمکش مرکزی اغلب رعایت می‌شوند. در خود گله گاهی بازی‌هایی برای بخت‌آزمایی برگزار می‌کنند که برای تاس امری کاملاً طبیعی به حساب می‌آید. سرگرمی سوم تاس‌ها این است که وانمود می‌کنند تحت تأثیر احساساتی مثل ترس، خشم و لذت قرار گرفته‌اند، لباس مبدل می‌پوشند و بازی می‌کنند تا همدیگر را بترسانند یا به خنده بیندازند. بازی چهارم سرگیجه نام دارد. هدف بازی این است که بستر مناسب برای خطرناک‌ترین شرایط فراهم شود و بقای کل گله به خطر بیفتد. شاید بهتر باشد نام بازی پنجم را وعدهٔ بلندمدت بگذاریم. مثلاً چنین

۵۲. Secret of the Golden Flower

۵۳. Pentaludic: ترکیبی است از کلمهٔ penta به معنای پنج‌گانه و ludic به معنای بازیگوشی. م

جمله‌ای را بر زبان می‌آورند: «قسم می‌خورم تا زمان فتح اورشلیم، پیراهنم را عوض نکنم.» یا در مثالی ساده‌تر: «تا پایان عمرم عاشقت خواهم ماند.»

در دل هر مرگی، تعداد بی‌شماری تاس کوچک و مینیاتوری نهفته است که تعداد سطوحشان با تاس بزرگ برابر است؛ با این تفاوت که تاس‌های داخلی بازدهی خیلی کمی دارند؛ بنابراین مایل هستند پیامدهای یکسانی به بار آورند و از چیز دیگری «طرفداری» کنند. گله تلاش می‌کند در هر بازی، با کمک یکی از تاس‌ها از این ترفند به نفع خودش بهره بگیرد و موجبات انسجام دسته را فراهم کند. خوشبختانه درون هر یک از این تاس‌های کوچک، نوعی غبار مغناطیسی وجود دارد که کل جمعیت تاس‌ها را ترغیب می‌کند در نقطه‌ای مشترک جمع شوند. بنابراین، اراده و خواست در این مثال به سه عنصر متفاوت تقسیم می‌شود: رفتار بازیگوشانه، استفاده از ترفند و کشش مغناطیسی. گله‌ها در هر بازی، سفری طولانی و بی‌هدف را آغاز می‌کنند؛ اما دیر یا زود در نقطه‌ای مشترک به هم می‌رسند. هرچه به این نقطه نزدیک‌تر می‌شوند، بسامد و تنش بازی نیز بیشتر می‌شود. حال فرض کنید انبوه گله‌هایی که حول محور یک قطب مغناطیسی گرد آمده‌اند، در مرحله‌ی تصمیم‌گیری قرار دارند. اما این مرحله در حقیقت نقطه‌ی پایان و/یا زوال آن‌ها نیز هست. می‌شود گفت که یک کنش خاص نتیجه‌ی برخورد این اتم‌های متحرک (گله‌های تاس‌ها) با یکدیگر است و هرکدامشان در بردارنده‌ی همان ساختار کهکشانی‌ای است که پیش‌تر توصیف کردیم. به این ترتیب به پایان شبیه‌سازی ذهنی خودمان می‌رسیم.

بیا بید به داستان عادی یا عادی‌شده‌ی خودمان بازگردیم. قهرمان داستان آماده می‌شود دست به کاری بزند. قرار است تصمیمی بگیرد. نکات مثبت و منفی مسئله را سنجیده است و تا حد ممکن از نتایج تصمیمش باخبر است. بدبختانه قهرمان داستان یک عرب است که در قرن سیزدهم میلادی زندگی می‌کند و حتی در مخیله‌اش هم نمی‌گنجد که پیش از رجوع به رساله‌ای در باب مکر^{۵۴} تصمیمی بگیرد. می‌داند نخستین مقصود هر تصمیمی، این است که خودت را تسلیم اراده‌ی پروردگار کنی. تصمیم‌ها باید همان طور که مقدر شده‌اند و با پیروی از مسیری که پروردگار مشخص کرده است، اتخاذ شوند؛ اما خدا جهان را با استفاده از «حیله»

۵۴. Treatise on Cunning

یا همان مکر آفریده است. «حیله» سریع‌ترین راه برای رسیدن به مقصد نیست؛ بلکه زیرکانه‌ترین راه است: هرگز نباید مسیر مستقیم و آشکار را انتخاب کرد، چون پروردگار نمی‌تواند راهی را برگزیند که زیاد به چشم بیاید؛ برای مثال، نمی‌تواند بندگان را به انجام کاری وادار کند. نمی‌تواند تصمیمی بگیرد که احتمال وقوع کشمکش در آن وجود داشته باشد. باید راه‌های «حرام» یا به عبارتی همان بی‌راهه‌ها را در مسیر قرار دهد. این بی‌راهه‌ها شامل حقّه (کَیْد)، پیچیدگی (خَد) و دام (مکر) می‌شوند. اثر وسترنی را تصور کنید که بر اساس این قواعد ساخته شده باشد. قهرمان تله‌هایش را کار می‌گذارد و هرگز خودش را گرفتار مبارزه نمی‌کند؛ اما آیا تمام کارهایی که از دستش برمی‌آمده، انجام داده است تا خودش را تسلیم اراده پروردگار کند؟ روزی در خیابان اصلی، ناگهان با شخصیت منفی داستان رودرو می‌شود (بیاپید نامش را کلانتر بگذاریم). شخصیت منفی می‌گوید: «صندوق بانک را خالی کردی و حالا باید توانش را پس بدهی.» شخصیت مثبت جواب می‌دهد: «دقیقاً منظورت از این چیست که صندوق بانک را خالی کرده‌ام؟ از کجا مطمئنی کسی که از بانک دزدی کرده است، من هستم؟ به علاوه کجای حرفت تازگی دارد؟ و وراجی‌هایت چطور قرار است ما را به خدا نزدیک‌تر کند؟» در حقیقت واکنش او کمابیش همان واکنشی است که جی.ای. مور،^{۵۵} فیلسوف انگلیسی احتمالاً از خود نشان می‌داد.

هدفم از بیان این مطالب نامربوط، این بود که بگویم معیارهایی که الگوی شخصیت‌پردازی در اکثر فیلم‌های امروزی را بر پایه آن‌ها شکل گرفته‌اند، از یک فرهنگ خاص (یعنی فرهنگ ایالات متحده آمریکا) استخراج شده است. تصمیم‌گیری در این فرهنگ، نه تنها امری ضروری تلقی می‌شود، بلکه باید آن را فوراً عملی کنیم (در حالی که در چین یا عراق این‌طور نیست). پیامد مستقیم اکثر تصمیم‌هایی که در این فرهنگ گرفته می‌شود، شکل‌گیری نوعی کشمکش است (که در فرهنگ‌های دیگر امری خلاف قاعده به حساب می‌آید). شیوه‌های مختلف تفکر، وجود پیوند علیّ مستقیم میان یک تصمیم و کشمکشی را که ممکن است از آن ناشی شود، رد می‌کنند. آن‌ها همچنین منکر این قضیه می‌شوند

که برخورد فیزیکی یا لفظی، تنها شکل پذیرفتنی کشمکش است. متأسفانه این جوامع گوناگون در نهان، باورهای سنتی خود را دربارهٔ موضوعات مورد بحث حفظ کرده‌اند؛ اما در ظاهر به رفتار تصنعی هالیوودی روی آورده‌اند. بنابراین یکی دیگر از پیامدهای جهانی‌سازی نظریهٔ کشمکش مرکزی (که پیامدی سیاسی نیز هست) این است که «شیوهٔ زندگی آمریکایی» را به‌صورتی پارادوکسیکال به ظاهرسازی و نقاب بدل ساخته است: چیزی غیرواقعی و غریب. تصویر تمام‌وکمالی از وهم‌اندیشی که وایت‌هد^{۵۶} نامش را «عینیت نابه‌جا» گذاشته است.

چنین تقارنی میان نظریهٔ هنری و نظام سیاسی یک ملت غالب، در تاریخ کم‌نظیر بوده است و پذیرش آن از سوی اکثر کشورهای جهان، از آن هم شگفت‌آورتر است. دربارهٔ دلایل چنین تقارنی به‌وفور بحث شده است. می‌شود جای سیاست‌مداران و بازیگران را با هم عوض کرد؛ چون هر دو از رسانه‌ای مشترک استفاده می‌کنند و سعی می‌کنند منطق بازنمایی مشابهی را حاکم سازند و منطق روایی مشابهی را به کار بگیرند. در اینجا بد نیست این قانون طلایی را یادآور شوم که مطابق آن، نیازی نیست رخدادها واقعی باشند؛ بلکه باید واقع‌گرایانه به تصویر کشیده شوند (بورخس جایی گفته است که مادام بوواری، اثری واقع‌گرایانه است؛ ولی هیتلر به‌هیچ‌وجه واقع‌گرایانه نیست). حرف‌های مفسری سیاسی در خاطر من هست که جنگ خلیج فارس را به‌سبب واقع‌گرایانه‌بودنش تحسین می‌کرد؛ یعنی به نظرش توجیه‌پذیر بود؛ اما از جنگ یوگسلاوی سابق انتقاد می‌کرد؛ چون واقع‌گرایانه نبود و غیرمنطقی به نظر می‌رسید.

در کتاب کنش‌ها و رخدادها، ج.ج. تامسون قصد داشته است تا حالت‌های کنش را تعریف کند، با حس شوخ‌طبعی که مقاومت در برابرش بی‌فایده است و با استفاده از فرمول‌های جبری، ترور رابرت کندی را به باد انتقاد می‌گیرد. تحلیل‌های وی بر مسائل سرسری دست می‌گذارد، اعمال منظور شده‌ای که هیچ‌وقت انجام نگرفته است. از میان آن می‌توان به پرونده‌ای اشاره کرد که در آن، جنایت توسط کنسرت هارمونیکا شدت گرفته یا لااقل تحریک شده است، با حساب اینکه جنایت‌بودن خود هارمونیکا را فاکتور بگیریم. به نقل از خود کتاب، «در هنگام شلیک به فرد،

آیا نشانه‌گیری پیش از شلیک، بخشی از تیراندازی محسوب می‌شود؟ به نظر همین طور باشد. به‌درستی که نشانه‌گیری در هنگام تیراندازی، نقش مهمی در شلیک کردن به او دارد. حالا تصور کنید سیرهان در فاصلهٔ میان نشانه‌گیری و تیراندازی توقف می‌کرد. این یعنی ترور کندی، بدل به رخدادی ناپیوسته می‌شد؛ زیرا در زمان توقف، هیچ‌کدام از بخش‌های تیراندازی در حال انجام نبود. نویسنده با قسمت‌بندی هرکدام از کنش‌ها به یک میکروکنش، دلالت بر این دارد که هرکدام از آن میکروکنش‌ها، می‌توانند تا مقداری مستقل از هم باشند؛ حتی می‌توانند در نقض یکدیگر باشند یا در قبال کنش اصلی، جزئی تلقی شوند. اینکه به‌طور کاملاً اتفاقی، آدم‌کش به لباس قربانی علاقه‌ای پیدا کرده باشد، کاملاً بی‌ربط به موضوع اصلی است.

همه تقسیم‌بندی معروف زنون از ذرات بی‌نهایت را می‌دانند. یکی از آرزوهای دیرینهٔ من، فیلم‌گرفتن از رخدادهایی است که از یک بُعد به بُعد بعدی در حرکت باشند و هرکدام از آن‌ها، بتوانند به تصاویر جزئی‌تر که دارای ابعاد خود هستند، خرد شوند؛ تنها با این هدف که بتوان آن‌ها را کم یا زیاد یا تقسیم کرد و دوباره به حالت قبلی‌شان برگرداند. اگر این را بپذیریم که هر فیگوری برگرفته‌شده از مجموعه‌ای از ذره‌هاست، هر ذره در فاصله‌ای مشخص (منحصربه‌فرد) از یکدیگر قرار دارند و از طریق این مجموعه ذرات، فیگورها (مجسمه‌ها) می‌توانند به یک، دو یا n بُعد تقسیم شوند. در واقع مشخص است که با کم‌وکاست کردن ابعاد، می‌توان منطق تصویر را تغییر داد و از این‌رو، بی‌آنکه جرح‌وتعدیلی در تصویر صورت بگیرد، کاملاً بی‌انگرم مفهوم باشد.^{۵۷}

می‌دانم با حرف‌هایی از قبیل اینکه ساخت چنین فیلمی امکان‌پذیر نیست و اگر هم باشد، سرگرم‌کننده نیست، مردم مرا از بلندپروازی‌هایم پایین می‌کشند؛ اما باید این نکته را خاطرنشان کرد که دیزالو در فیلم خود، طریقه‌ای برای ترکیب دو تصویر سه‌بعدی یا همان طور که راسل اشاره می‌کند، دو تصویر شش‌بعدی است. هر فیلم، هرچقدر هم معمولی باشد، بی‌اندازه پیچیده است. خوانشی که از خط

۵۷. نک: «شبیه‌سازی ۳» در سرژیو لودنر، بوطیقای سینما، ج ۲.

داستانی داریم، ممکن است آن را ساده نشان دهد؛ اما خود فیلم همواره پیچیده‌تر است. ضمناً از کجا مطمئنیم که انسان‌های آینده فیلم‌های ما را درک خواهند کرد؟ منظورم فیلم‌های دشوار نیستند؛ زیرا دربارهٔ آن‌ها مفصل صحبت شده است. منظورم فیلم‌هایی همچون رمبو یا فلش گوردون است. آیا مردم قادر خواهند بود بین نماها قهرمان را تشخیص دهند؟ یک تماشاگر خوب در آینده به خوبی تشخیص خواهد داد که بین شات ۲۴ و ۲۵ دنیرو ناهار پاستا خورده و بین شات ۱۲۴ و ۱۲۵ کاملاً مشخص است که جوجه خورده است؛ اما این میزان از تمرکز بر بحث‌های خاله‌زنی موجب اختلال در تداوم و دنبال کردن پلات اصلی می‌شود. چند هفته پیش، پروفسور گای اسکارپتا خبر داد که دانشجویان او در دانشگاه ریمز قادر به درک فیلم هیچکاک نیستند؛ شاید در کنار ارزش‌های دیگر، چیزهایی که برای ما عادی فرض می‌شوند و کمک می‌کنند تا سینما را بهتر درک کنیم، دائماً در حال تغییر هستند.

نکتهٔ آخر دربارهٔ لحظات تصمیم‌گیری است. آیا یک تصمیم می‌تواند مجموعه‌ای از تصمیم‌های کوچک باشد؟ بدیهی است که می‌تواند دارای یک سری تصمیمات دیگر باشد، تصمیماتی که می‌توانند متظاهرانه یا وظیفه‌شناسانه تلقی شوند، اما قادر خواهد بود به واحدهای کوچک‌تری دسته‌بندی شود؟ حتی اگر به انسجام مشکلات اعتقادی نداشته باشم، با این حال هنگام گرفتن هر نوع تصمیمی، برای مثال تصمیم برای اینکه به اینجا بیایم، با انتخاب آن، تصمیم‌های دیگر نامربوط را نادیده گرفته‌ام. تصمیم من نقابی است که پشت آن بی‌نظمی ساکن است، آپایرون. راستش را بخواهید، قصد داشتم اینجا نیایم؛ اما می‌بینید که اینجا هستم.

فصل دوم: تصاویر ناکجا

در یکی از رمان‌های کاژمیرش براندیس،^۱ قهرمان از جنگ برگشته با ورشوی^۲ بازسازی شده مواجه می‌شود، شهری که پس از جنگ جهانی دوم، محله به محله، خیابان به خیابان و خانه به خانه‌اش بدل به نسخه‌ثانی خود شده است. به سمت خانه‌اش رهسپار می‌شود، خانه‌ای که در زمان حمله‌های هوایی سوخته بود. به طرز عجیبی خیابان‌ها به چشمش آشنا می‌آیند. او خیابانی را شناسایی می‌کند، همچنین چند درخت و یک کافه. سپس با اعتماد به نفس نبش خیابان را می‌پیچد تا به خانه‌اش برسد؛ اما به جای آن، با دیواری آجری روبه‌رو می‌شود؛ زیرا مهندسان عمران چندین خیابان را حذف کرده‌اند و یکی از آن‌ها، همان خیابانی است که او دنبالش می‌گردد. بازسازی ورشو در دید همگان موفقیت عظیمی محسوب می‌شد. تنها عدّه اندکی، در واقع عدّه خیلی اندکی، از نتیجه ناامید بودند. شاید تنها یک نفر از این نومیدی داغ دیده باشد: آخرین بازمانده خیابانی که نقشه‌کش‌ها آن را از یاد برده‌اند.

هر بار که در حال خواندن یا بازخوانی کتاب‌هایی هستم که شرح کابوس‌وار یا رؤیایگونه‌ای از اتوپیا را در خود دارند، همچون قهرمان داستان براندیس در مواجهه با ورشوی بازسازی شده، حس می‌کنم به هرکسی مربوط می‌شود، جز من. نمونه‌های خوش‌بینانه مانند اتوپیای سِر توماس مور^۳ سرحالم نمی‌آورد و نمونه‌های هراس‌آور مثل بخش‌های آخرالزمانی انجیل^۴ سزاوار ترس‌های من نیستند. شاید به خاطر این باشد که اگر بخواهیم از عبارتی اتوپیایی استفاده کنیم، به نظر می‌رسد درباره همه حرف می‌زند؛ اما در حقیقت درباره هیچ شخص خاصی صحبت نمی‌کند.

بر مبنای سنت‌های تازه‌تر، مرگ سوسیالیسم موجب افزونگی اتوپیا شده است. دقیقاً به همین خاطر که بستر حاصلخیزی برای اتوپیاست، عصر حاضر مرا

۱. Kasimierz Brandys

۲. Warsaw

۳. Sir Thomas More's Utopia

۴. Biblical Apdcalypse

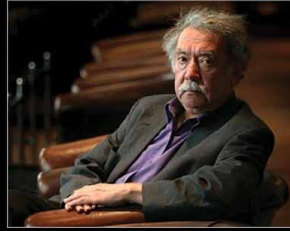


K A N G O N I O

کانگونو فروشگاه آنلاین و فیزیکی «کتاب به طور دیگر» است که سعی دارد چه در مرحله یافتن کتاب خوب و خرید آن و چه در حین خواندن کتاب، تجربه‌ای متفاوت را رقم بزند. شما می‌توانید نسخه‌های چاپی، الکترونیک و صوتی این کتاب و همین‌طور کتاب‌های دیگر ما را از فروشگاه آنلاین کانگونو تهیه کنید:

www.kangonio.com





«... ده سال بعد تصمیم گرفتیم در رشته سینما و تئاتر تحصیل کنیم و چیزی که به اصطلاح نامش را «ساختار دراماتیک» گذاشته‌اند، ذهنم را مشغول کرد. اولین موضوعی که باعث شگفتی‌ام شد، این بود که نظامی مبتنی بر باورپذیری بر تمام فیلم‌های آمریکایی حکم فرما بود. متن کتاب درسی‌مان، چگونه فیلم‌نامه بنویسیم از جان هاوارد لاوسون، به ما یاد می‌داد فیلم‌هایی که بیش از همه دوستشان داشتیم، پد ساخته شده‌اند. این نقطه آغاز مباحثه بی‌پایانی میان من و نوع خاصی از سینما، تئاتر و ادبیات آمریکا بود که خوش ساخت تلقی می‌شدند. بیش از همه از ایدئولوژی بنیادی آن‌ها، یعنی همان نظریه کشمکش مرکزی بیزار بودم. آن زمان هجده سال داشتم. حالا پنجاه و دو ساله هستم؛ اما سرگشتگی‌ام هنوز مثل آن زمان، تازه است. هرگز نفهمیدم چرا تمام طرح‌های داستانی نیاز به ستون فقراتی دارند که از طریق کشمکش مرکزی شکل می‌گیرد. اولین گزاره این نظریه را به خاطر می‌آورم: داستان زمانی آغاز می‌شود که کسی چیزی را بخواهد و دیگری سعی کند او را از آن محروم سازد. از اینجا به بعد، تمام عناصر داستان به واسطه انواع و اقسام مطالب نامربوط سازه‌ای را حول محور این کشمکش مرکزی پدید می‌آورد. پیوند مستقیمی میان «اراده» و بازی‌های پیش‌پافتاده با استراتژی‌ها و تاکتیک‌هایی که حول یک هدف واحد گرد آمده‌اند، شکل می‌گیرد که در حقیقت پیوندی است بین عنصری که آن را امری مبهم و اقیانوس‌وار می‌دانم با مؤلفه‌هایی که اگر به‌خودی‌خود ملال‌آور نباشند، بی‌شک به شیوه گسالت‌باری عرضه خواهند شد.»

رائول روئیز نویسنده، نمایشنامه‌نویس، هنرمند چیدمان و کارگردان حدود صد فیلم بلند است. وی با گردآوری مجموعه‌ای از سخنرانی‌هایش در ایالات متحده، جنوب آمریکا و ایتالیا، کتاب **بوطیقای سینما** را ارائه می‌دهد: درخواستی برای راهی کاملاً جدید به دنیای فیلم، نوشتن و تصور تصویر.



BLUE PENGUIN
PUBLICATION

