

## بررسی حافظه و تخیل، عمق و حرکت در فلسفه فیلم کلاسیک و معاصر

سیده ساجده حبیب الهی شهری<sup>۳</sup>

دانشجوی کارشناسی ارشد فلسفه رسانه، دانشگاه صدا و سیما جمهوری اسلامی ایران

### چکیده

«فلسفه فیلم» دانش پژوهشی است مستقل که در تقسیم‌بندی‌های فلسفه مضاف، ذیل فلسفه امور و حقایق طبقه‌بندی می‌شود که بالذات چیستی‌شناسی فیلم را مد نظر قرار داده است و نه فلسفه علوم که ساختار دانش‌های شکل گرفته حول و حوش موضوع فلسفه مضاف را تحت بررسی قرار می‌دهد و با حوزه فلسفه و فیلم که یک معرفت‌بینارشته‌ای میان دو حوزه مستقل و مجزای فلسفه-فیلم و معطوف به کاوش نسبت میان آن دو است، تفاوت بنیادین دارد. من در این مقاله به پیروی از اکثر نظریه‌پردازان فرض می‌کنم که فلسفه فیلم و نظریه فیلم را می‌توان مترادف تلقی کرد. تاریخ نه چندان دور و دراز نظریه‌پردازی در حوزه فیلم (حدوداً یک صد ساله) که در ادوار مختلف با عباراتی چون مطالعات فیلم (Film Study) و نظریه فیلم (Theory of Film) و اخیراً با عنوان فلسفه فیلم (Philosophy of Film) از آن یاد شده است، به دو دوره زمانی نظریات دوران کلاسیک و نظریات دوران معاصر تقسیم می‌شود. آنچه که در این مقاله مورد بررسی قرار می‌گیرد، حافظه و تخیل، عمق و حرکت در فلسفه فیلم کلاسیک و معاصر است.

کلیدواژه‌ها: فلسفه فیلم، نظریه فیلم، فیلم کلاسیک، فیلم معاصر، حافظه و تخیل، عمق و حرکت، زیبایی‌شناسی، هنر.

---

<sup>3</sup> . [Habibollahi.sajedeh@gmail.com](mailto:Habibollahi.sajedeh@gmail.com)

## مقدمه

پیدایش نظریه‌ها در حوزه فیلم به لحاظ تاریخی، فاصله چندانی از ظهور فیلم به عنوان یک هنر ندارد. در اواسط دهه ۱۹۱۰ نظریه‌پردازی درباره فیلم آغاز شد؛ یعنی زمانی که کمتر از دو دهه از پیدایش فیلم می‌گذشت. کسانی مانند مانستربرگ، آرنه‌ایم، بلابلان، آیزنشتاین، بازن و کراکوتز دورانی به نام نظریه کلاسیک فیلم را شکل دادند. پس از دهه ۱۹۶۰ نظریه‌فیلم از شاخه‌های دیگری مانند روان‌کاوی و نشانه‌شناسی تأثیر پذیرفت. ویژگی مشترک نظریه‌های کلاسیک و مدرن نگاه کلان‌نگر بود. تا اینکه رفته‌رفته از دهه ۱۹۹۰ به بعد نظریه فیلم از جامعیت و کلان‌نگری دست برداشت و به نظریه‌های خرد روی آورد. نظریه‌ها در ابتدا در پی تبیین ماهیت فیلم بودند و ضمن آنکه تلاش می‌کردند مفاهیم مرتبط با فیلم و قوانین حاکم بر آن را تبیین کنند، توصیه‌هایی را نیز مطرح می‌کردند و از این طریق جریان‌ها و سنت‌های متعلق به فیلم‌سازی را تثبیت و ترویج می‌کردند یا به نفی آن‌ها می‌پرداختند. در تاریخ ۱۰۰ساله نظریه فیلم، نظریه‌های متعددی ظهور کرده‌اند (میرخندان، ۱۳۹۵:۱۳۳).

هم‌اکنون فلسفه تصویر متحرک در حال شکوفیدن و بالیدن است و زیرشاخه‌های چندی پدید آورده است. نخست، چیزی هست که می‌توان «فلسفه خود تصویر متحرک» اش تلقی کرد - قلمرو پژوهشی‌ای که در آن پرسش‌های کلاسیک فلسفه؛ از جمله پرسش‌های وجودشناسی، معرفت‌شناسی و فلسفه اخلاق، در مورد تصویر متحرک طرح می‌شوند. فیلسوفان خود تصویر متحرک؛ برای مثال، می‌پرسند: تصویر متحرک چیست؟ آیا تصویرهای متحرک مستند می‌توانند عینی باشند؟ و آیا فیلم‌های شیرانه می‌توانند در عین حال، به لحاظ زیبایی‌شناسی عالی باشند؟ افزودن تصویرهای متحرک به برنامه آموزشی فلسفه سبب می‌شود که فلسفه هرچه بیشتر در دسترس دانشجویان فیلم محور قرار گیرد که مدام در حال افزایش‌اند. نشان دادن فیلم‌هایی که مضامین فلسفی را به تصویر می‌کشند، در حکم آبی است که به فرودادن لقمه‌های خشک نظریه‌های انتزاعی کمک می‌کند. ممکن است آفریننده تصویر متحرک بخواهد که مضمون فلسفی عام‌تر و همه‌فهم‌تری، مانند خودگرینی را توضیح دهد؛ ولی هم کشف فلسفه در تصویر متحرک و هم وارد کردن فلسفه بدان، هردو می‌توانند با روایت دوم که بلندنظرانه‌تر یا روادارانه‌تر از آن دیگری است، مثال‌هایی از رهیافت فلسفه در سینما باشند (کرمی، ۱۴۰۰:۹۱).

من در این مقاله به پیروی از اکثر نظریه‌پردازان فرض می‌کنم که فلسفه فیلم و نظریه فیلم را می‌توان مترادف تلقی کرد.

تصمیم‌گیری برای استفاده از اصطلاح فلسفه فیلم به جای نظریه فیلم، حساب شده و دقیق است. هرچند به شخصه موضوع بریس‌گات، فیلسوف در بیان اینکه هردوی این‌ها اساساً یک چیز هستند را قبول دارم (مارتین-جونز و همکاران ۲۰۱۰)؛ اما درک می‌کنم که ممکن است بسیاری موضع گات را قبول نداشته باشند؛ چون چیزی درباره تمایز و برتری احتمالی بین این اصطلاح‌ها و فلسفه فیلم و فلسفه و فلیموسوفی (مطالعه سینما به مثابه اندیشگی) که همگی به‌طور رایج مورد استفاده قرار می‌گیرند و همان‌طور که رابرت سینربرینک شرح

داده، لزوماً به جای یکدیگر به کار نمی‌روند، القا نمی‌کند. به همین دلیل، احتمالاً ارزش آن را دارد که سعی کنیم میان تفاوت‌های احتمالی بین نظریه فیلم و فلسفه فیلم فرقی جزئی قائل شویم، حتی اگر من و گات هردو بر این باور باشیم که این تفاوت‌ها در نهایت فقط تفاوت‌های معنایی هستند (ورشوچی فرد، ۱۳۹۸:۲۴).

نتیجه بررسی روابط میان فیلم و هنر، اغلب تحقیر ابعاد هنری، دستاوردها یا پتانسیل فیلم بوده است. یک نسخه افراطی مفید از چنین تحقیری را می‌توان در کار فیلسوف محافظه‌کار راجر اسکروتون یافت که در بحث‌های خود از عکاسی و فیلم، انبوه ساخت فیلم داستانی عامه‌پسند را از امکان دستیابی یا تمایز زیبایی‌شناختی رد می‌کند و از آن به‌عنوان «بازاریابی انبوه احساسات تحت پوشش درام تخیلی» عنوان می‌کند. یک داستان، به‌عنوان یک نوع شیء زیبایی‌شناختی، نباید صرفاً به ثبت (بخشی از) واقعیت وابسته باشد. این تصاویر [سینمایی] تنها به دلیل واقعی بودن مطلق آن‌ها - حقیقت مطلق آن‌ها در مورد ظاهر اشیاء - است که جذابیت خود را اعمال می‌کنند. قبل از اینکه تخیل بتواند به حقیقت خود برسد، باید از دنیای داستان بگذرد». (اسکروتون، ۱۹۸۱:۸۶).

برای ایفای نقش زیبایی‌شناختی یک اثر هنری، باید ویژگی‌های خاصی را به نمایش بگذارد. باید دارای کیفیت‌هایی از «فرم» باشد که آن را از آنچه که نشان می‌دهد؛ یعنی «موضوع صرف» آن متمایز می‌کند (آرنه‌ایم، ۱۹۸۳:۵۵). به عبارت دیگر، برای اینکه یک اثر هنری، شایسته این توجه باشد، باید چیزی فراتر از تقلید صرف از جهان یا بخشی از آن باشد. همچنین باید دگرگونی جهان باشد. با این حال، کانتی‌گرایی آرنه‌ایم با سوءظن به فرمالیسم ناب به‌عنوان یک رویه هنری و اینکه شیوه‌های «اطلاع‌دهنده» فیلم‌سازی - مانند فیلم مستند - به اندازه فیلم داستانی عرصه بیان هنری مشروع است، تعدیل می‌شود. آرنه‌ایم به منظور تأکید بر اهمیت بالقوه محتوای پیشنهادی و به‌عنوان اصلاحی برای فرمالیسم ناب به‌عنوان یک عمل انتقادی، از قول گوته استناد می‌کند: «هنر خیلی قبل از اینکه زیبا باشد، آموزنده است» (آرنه‌ایم، ۱۹۹۷:۷۶).

این ایده که فیلم‌ها می‌توانند به شکلی خلاقانه چیزی را که بازنمایی می‌کنند، شکل دهند، به سختی می‌توان در طول دهه‌های اول زندگی سینما بدیهی انگاشت. در واقع، همان‌طور که دیدیم، هنوز هم گهگاه استدلال‌هایی برای نفی جایگاه فیلم به‌عنوان یک هنر مطرح می‌شود. عکاسی و فیلم، توسط افراد، چیزی جز تکنولوژی‌های پیشرفته ضبط تلقی نمی‌شد و در نتیجه قادر به ایجاد آن دگرگونی «ماده» حیاتی برای هنر نبودند. به این ترتیب، هدف اصلی آرنه‌ایم نشان دادن راه‌های گوناگونی بود که در آن فیلم در واقع آنچه را که بازنمایی می‌کرد، دگرگون می‌کرد - علی‌رغم توانایی ظاهری‌اش در دستیابی به «حقیقت مطلق» به شکلی که اشیاء ظاهر می‌شوند - و راه‌هایی که این واقعیت دگرگونی از طریق آن‌ها انجام می‌شد را می‌توان با کنترل خلاقانه رسانه تقویت و برجسته کرد. فیلم - فیلم صامت و سیاه و سفید از نوعی که پیکره آرنه‌ایم را تشکیل داد - دنیای سه بعدی را به دو بعدی تقلیل می‌دهد، بنابراین یک فیلمساز انتخاب خلاقانه‌ای دارد که ظاهر سه بعدی یا انتزاعی را پرورش دهد. فرم‌های دو بعدی نیز به همین ترتیب.

### فلسفه فیلم

فلسفه فیلم شاخه‌ای از زیبایی‌شناسی در رشته فلسفه است که می‌کوشد به بنیادی‌ترین پرسش‌ها درباره فیلم پاسخ دهد. فلسفه فیلم همپوشانی قابل توجهی با نظریه فیلم که بخشی از مطالعات فیلم است، دارد (Thomas Wartenberg, 2004). اولین شخصی که پرسش‌های فلسفی را درباره فیلم مطرح نمود، هوگو مانستربرگ بود. در جریان عصر فیلم صامت، او تلاش کرد تا بداند چه چیزی فیلم را از تئاتر متمایز می‌سازد. وی به این نتیجه رسید که استفاده از کلو-آپ‌ها، فلش‌بک‌ها و ویرایش‌ها از ویژگی‌های منحصر به فرد فیلم بوده و ماهیت این پدیده را شکل می‌دهد.

با آغاز عصر ترکیب صدا با فیلم‌ها، رودلف آرنه‌ایم استدلال نمود که از نظر زیبایی‌شناسی، فیلم‌های قبلی نسبت به فیلم‌های «حرف» جلوتر بودند. او بر این باور بود که با ترکیب صدا در فیلم‌های صامت به وسیله فناوری، ویژگی منحصر به فرد چنین فیلم‌هایی از میان رفته است. فیلم، به جای اینکه یک شکل ویژه هنری باشد که به مطالعه دقیق اجسام در حال حرکت می‌پردازد، صرفاً تبدیل به ترکیبی از دو شکل هنری شده است.

آندره بازن برخلاف آرنه‌ایم استدلال نمود که بحث صدادر بودن یا بی‌صدا بودن یک فیلم بی‌ربط است. او بدین باور بود که فیلم به دلیل رابطه اساسی‌اش با عکاسی، دارای یک بعد واقع‌گرایانه است. او استدلال نمود که فیلم قابلیت ضبط دنیای واقعی را دارد. فیلسوف آمریکایی، نونل کرول، استدلال نموده است که تعریف‌های اولیه مطرح شده از فیلم توسط فیلسوفان، ماهیت فیلم را بسیار محدود تعریف نموده و همچنین آن‌ها ژانرهای فیلم را با مفهوم کلی فیلم خلط کرده‌اند. نظریه‌های واقع‌گرایانه بازن، با وجود نقدهای کارول، از جانب فیلسوفان مورد پذیرش واقع شده است. تز شفافیت که می‌گوید: فیلم مدیوم یا واسطه‌ای است که نسبت به واقعیت حقیقی شفاف است، توسط کندانالتون پذیرفته شده است.

### نظریه فیلم

دادلی اندرو در کتاب نظریه‌های اساسی فیلم می‌گوید: نظریه فیلم «بیشتر متوجه کلیات است تا جزئیات» (اندرو، ۱۹۰:۱۳۸۷). به اعتقاد وی، نظریه فیلم به جای پرداختن به فیلم‌ها و تکنیک‌های مشخص «به مقوله‌ای می‌پردازد که می‌توان آن را قابلیت سینمایی نامید» (همان). نظریه فیلم نظام سینمایی را با خرده نظام‌هایش (گونه‌های سینمایی و سایر گروه‌بندی‌ها) تحلیل و بررسی می‌کند. از اینجاست که به اعتقاد اندرو نقد مؤلف برخلاف تعبیر برخی اساساً نه یک نظریه؛ بلکه یک روش انتقادی است، زیرا گرچه این روش بر برخی اصول نظری تکیه دارد «ولی این اصول به شناخت نظام‌مند یک پدیده کلی [فیلم] منتهی نمی‌شود؛ بلکه به ارزیابی نمونه‌های ویژه آن پدیده [یک فیلم یا فیلمساز] می‌پردازد» (همان). از نظر وی، این مطلب درباره نقد گونه‌ای یا ژانر نیز صدق می‌کند و اطلاق نظریه ژانر بر آن درست نیست؛ زیرا برخلاف این دو روش نقد، هدف در نظریه «درک جامع قابلیت‌های

فیلم، دنیایی از رنگ می‌گیرد و آن را در سایه‌های خاکستری ارائه می‌کند. میدان دید نامحدود و پیوسته‌ای را می‌گیرد و آن را قاب می‌کند. دنیایی از صدا می‌گیرد و آن را با ابزارهای بصری ارائه می‌دهد. (Berys Gaut, P:466, 2001).

شعر تاریخی و فلسفه فیلم با این حال، از دهه ۱۹۸۰، بحث‌هایی با محوریت هنر فیلم و زیبایی‌شناسی دوباره شعله‌ور شد. سرچشمه‌های این تولد دوباره، دوگانه است. نخست، آن دسته از منتقدان و نظریه‌پردازان سینمایی هستند که بر ابعاد زیبایی‌شناختی فیلم تمرکز می‌کنند و این کار را تا حدی با تکیه بر سنت‌های ماقبل نشانه‌شناسی انجام می‌دهند. دو سنت از این قبیل به‌ویژه تأثیرگذار بوده‌اند: سنت بازن و سنت فرمالیست‌های روسی، حلقه‌ای از نظریه‌پردازان ادبی که در دهه‌های ۱۹۲۰ و ۱۹۳۰ نیز به جریان آفرینش‌گرایانه نظریه فیلم کمک کردند. تأثیر بازن در آثار استنلی کاول (۱۹۷۹)، وی. اف. پرکینز (۱۹۷۲) و دادلی اندرو (۱۹۸۴) با الهام از آن‌ها مشهود است که همگی بر اهمیت توجه انتقادی به فیلم‌های خاص در فرمول‌بندی نظریه‌های گسترده‌تر تأکید می‌کنند. فیلم فرمالیست‌های روسی منبع اصلی «شعر تاریخی» هستند - که به دلیل تمرکز آن بر هنجارها و عملکردهای هنری در زمینه‌های تاریخی - دیوید بوردول (۱۹۸۵، ۱۹۸۹، ۱۹۹۷، ۱۹۹۸)، کریستین تامپسون (۱۹۸۸) و کسانی که آن‌ها را مورد توجه قرار می‌دهند، به نوبه خود تأثیر گذاشته‌اند؛ مانند ادوارد برانینگان (۱۹۹۲)، کارل پلانینگا (۱۹۹۷) و موری اسمیت (1995a). منبع دوم تولد دوباره بحث در مورد هنر فیلم از فلسفه نشئت می‌گیرد. فیلم به موضوع بحث در میان فیلسوفان تحلیلی معاصر تبدیل شده است تا جایی که فلسفه فیلم، اکنون به‌عنوان یک حوزه متمایز از تحقیق فلسفی شناخته شده است که به مسائل نظریه فیلم با «روش‌های» فلسفه تحلیلی نزدیک می‌شود (کارول، ۱۹۸۸:۲۶۳). چهره‌های کلیدی در اینجا عبارتند از گریگوری کوری که برخی از پایان‌نامه‌های نظریه فیلم کلاسیک، به‌ویژه آن‌هایی که با بازن مرتبط هستند، در چهارچوب فلسفه ذهن تحلیل کرده است. جورج ویلسون (۱۹۸۶) با صراحت بیشتری میراث بازینی را دنبال کرده است و همچنین استدلال‌هایی در مورد ماهیت روایت فیلم ارائه کرده است که با بوردول، برانینگان و اسمیت همپوشانی دارد. چهره مهم پیونددهنده در اینجا نونل کارول است که در زمینه موضوعات مختلف نوشته است و نقش مهمی در بحث‌های زیبایی‌شناسی فلسفی و نظریه فیلم ایفا می‌کند. علاوه بر این، دو گلچین ظاهر شده است که در آن‌ها نمایندگان هر دو فلسفه فیلم و تئوری فیلم، گرد هم آمده‌اند. هر دو گلچین و کار همه چهره‌هایی که در اینجا ذکر شد، گواهی می‌دهند که در آن فلسفه فیلم تمرکز گسترده، در واقع جاه‌طلبی کلان، نظریه فیلم نشانه‌شناسانه را حفظ می‌کند، درحالی که با وجود این، استدلال می‌کند که نیاز به مشخص کردن حوزه‌های فرعی خاص تحقیق است (Berys Gaut, P:470, 2001).

در این مقاله، ابتدا به بررسی فلسفه فیلم، سپس نظریه فیلم و بعد از آن نظریه‌های دوران کلاسیک و نظریه فیلم معاصر می‌پردازیم. سپس حافظه و تخیل و عمق و حرکت در سینمای کلاسیک و معاصر را مورد بحث و بررسی قرار می‌دهیم.

فیلم دیالوگ داشتند. میحث فرهنگ‌سازی ظهور پیدا کرده بود و مضامین فیلم‌ها علمی و قهرمانی بود.

براساس آنچه نویسندگان تاریخ سینما و فرهنگ‌نویسان برجسته‌ای چون ژرژ سادول (Georges Sadoul)، گوئیو آریستاکو (Guide Aristaco)، آندرو تودور (Andrew Tudor) یا هانری آژل (Henry Agel) در آثار تاریخ نگارانه و فرهنگ‌نگارانه خویش چون دایره‌المعارف سینما، تاریخ نظریات سینمایی، نظریات فیلم و زیبایی‌شناسی سینما تأکید کرده‌اند، نظریه-پردازان، متفکران و فیلسوفان متعددی را از ابتدای دومین دهه شروع به فعالیت سینما در مقام نظریه‌پردازی، طرح، شرح و بسط آرای سینمایی، می‌توان شناسایی کرد.

اسامی بزرگی چون «ریچیو تو کاندو»، «لویی دلوک»، «هوگو مانستر برگ»، «گابریل مارسل»، «ویچل لیندزی»، «اروین پنافسکی»، «سوزان لنگر»، «ژیگا رتف»، «زیگفرد کراکوئر»، «سوالد پودوفکین»، «آندره بازن»، «رودلف آرنهایم»، «موریس مرلو-پوتی»، «لو کوله شف»، «بلا بلاژ»، «سرگی آیزنشتاین»، «اتین سوربو» و... که هر یک با انتشار آثاری چند به طرح آرای خویش در حوزه مطالعات و فلسفه فیلم از قبیل معرفت‌شناسی، زیبایی‌شناسی، ماهیت ادراک بصری، مکان و زمان در فیلم و... پرداخته‌اند.

به‌عنوان نمونه، می‌توان از ریچیوتو کاندو (Ricci to Canudo) نخستین نظریه‌پرداز سینمایی نام برد که با دو کتاب «تولد هنر ششم» (۱۹۱۱) و «بازتاب‌هایی درباره هنر هفتم» (۱۹۲۳) به چستی‌شناسی فیلم به مثابه ترکیب عناصر مکانی (معماری، مجسمه‌سازی و نقاشی) با عناصر زمانی (موسیقی و رقص) پرداخت و اصلاح هنر هفتم را برای سینما وضع کرد یا از اتین سوربو (Etienne Souriau) فیلسوف و زیبایی‌شناس فرانسوی و مؤسس بنیاد فیلم‌شناسی دانشگاه سوربن نام برد که در آثاری چون «آینده زیبایی‌شناسی» (۱۹۲۹)، هنرهای تطبیقی (۱۹۴۷) و همین‌طور در نشریه بین‌المللی فیلم‌شناسی (همراه با سایر همفکرانش) به طرح آرای در زمینه مکان و زمان در سینما، روانشناسی اجتماعی سینما و پدیدارشناسی ادراک بصری و... پرداخت.

آنچه به‌عنوان ماحصل و میراث آرا و عقاید دوران کلاسیک درباره ماهیت سینما می‌توان برداشت کرد، دو نظریه بنیادین، ساختاری و جامع‌نگارانه است که هر یک به‌واسطه چند تن از صاحب‌نظران و اندیشمندان دوران کلاسیک طراحی، صورت‌بندی و سازماندهی شده است:

۱. نظریه شکل‌گرا (Formalism)؛
۲. نظریه واقع‌گرا (Realism).

### توضیح تاریخی

با اختراع دوربین سینما، لومیر (Lumiere)، دوربین خود را در حاشیه خیابان قرار داد و به ثبت وقایع رودروی عدسی دوربین، بر قاب نوار سلولوئید پرداخت. درست در نقطه مقابل «مه‌لیس» (Melis)، باتوجه به ظرفیت فیلم در ثبت هر نوع واقعه، به خیال‌پردازی و رؤیابافی پرداخت و فیلم فانتزی «سفر به ماه» را ساخت. برادران «لومیر»، از

سینمایی است و برای همین، از نظر او روش نقد «نظریه عملی سینمایی» است. همان‌طور که می‌توان مهندسی را «فیزیک کاربردی» دانست (همان، ۲۲). بنابراین، نظریه به ما کمک می‌کند که فیلم را آنچنان که هست بشناسیم.

او در کتاب مفاهیم در نظریه فیلم که آن را بعد از کتاب تئوری‌های اساسی فیلم نوشته، اعتقاد دارد نظریه مدرن فیلم که وی مدافع آن است، درباره نظریه کلاسیک فیلم حالت انتقادی دارد و این حالت انتقادی از بازبینی مفاهیم سنتی نظریه فیلم آغاز می‌شود. او نظریه واقع‌گرایی را مثال می‌زند که نگاه انتقادی به آن از طریق مفهوم‌بندی جدید با عنوان بازنمایی یا واقع‌نمایی صورت می‌گیرد (اندرو، ۱۹۸۴: ۱۵). در این بیان اندرو توجه به مفهوم و مفهوم‌بندی در نظریه عمده شده است.

از نظر کارول، نظریه فیلم پاسخ عام و کلی است به سؤالات کلی‌ای که ما درباره پدیده‌هایی داریم که به نحو پیش‌نظریه‌ای گمان می‌کنیم در حوزه فیلم قرار می‌گیرد (کارول، ۲۰۰۵: ۱۳). او همچنین نظریه فیلم را دارای دو خصلت عمومیت و مربوط به فیلم بودن می‌داند (Ibid. ص: ۱۴). در این صورت، همچنان که فلسفه به دنبال پاسخ‌های کلی به سؤالات کلی انسان درباره هستی است، نظریه فیلم به دنبال پاسخ به سؤالات عام و کلی است، نه سؤالات جزئی مانند تکنیک‌های به کار رفته در یک فیلم یا مجموعه‌ای از فیلم‌ها. گرچه عمومیت در بیان کارول به‌طور دقیق روشن نیست؛ اما می‌توان این‌گونه گفت که همان‌طور در بیان اندرو بود، سؤالات و پاسخ‌ها در نظریه فیلم باید آن اندازه عمومیت داشته باشند که تمامی فیلم‌ها یا به تعبیری فیلم‌بماهو فیلم را شامل شود. به نظر می‌رسد کارول نیز بر همین ویژگی تأکید دارد.

به بیان ژیل دیلوز، نظریه فیلم نه مربوط به سینما؛ بلکه مربوط به مفاهیم مرتبط با سینما است. مفاهیمی که کمتر از خود سینما عملگرایی، تأثیرگذار یا دارای هستی نیستند (کلمن، ۲۰۱۱: ۳). البته همچنان که اندرو به‌درستی توضیح می‌دهد نظریه فیلم نه صرفاً مفهوم-شناسی؛ بلکه دیدگاه‌ها و نگرش‌هایی پیرامون مفاهیم است. آنچه او «بازنمایی کلامی» فیلم می‌نامد (اندرو، ص: ۳) و (میرخندان، ۱۳۷۰: ۱۳۹۵).

در ادامه دو دوره زمانی کلاسیک و معاصر را بررسی می‌کنیم:

### الف) نظریه‌های دوران کلاسیک

دوران کلاسیک به دو دوره تقسیم می‌شود: سینمای دوره اول صامت بود. فیلم‌ها هیچ صدایی نداشتند و تنها تصویر متحرک بودند و بازیگران سینما دیالوگ نداشتند و مبحث نقش اصلی در سینما مطرح نبود. در فیلم‌ها قهرمان داستان مطرح نبود و فیلم‌ها همچون تئاتر بودند. فیلم‌های صامت به اتفاق خوش ختم می‌شد و بیشتر به مسائل اخلاقی در فیلم‌ها پرداخته می‌شد و فیلم‌ها معمولاً کمتر از یک دقیقه بودند. در هر کشوری سبک خاصی از فیلم ساخته می‌شده است. مردم آن دوران از هر کشوری که بودند به سینما می‌رفتند و هیجان را تجربه می‌نمودند. در دوره دوم سینمای کلاسیک ناطق بود. بعد از جنگ جهانی اول، سینما ناطق شده بود و بحث اخلاق در فیلم‌ها موجود بود و بازیگرهای

آندره بازن، ژیگا ورتف، مارسل لربیه، زیگفرد کراکوئر، ژان ویگو و... که حتی پس از پایان دوران کلاسیک و در نظریه پردازان معاصر فیلم نیز نواقعی گرایانی چون چزاره زاواتینی، ریچارد لیکاک، آندرو ساریس، فردریک وایزمن و حتی فیلسوفان آن سوی قاره چون استنلی کاول و... با عناوینی چون «سینما-وریته»، «دوربین-حقیقت»، «جهان مرئی» و... آرای اسلاف خویش را مورد بازاندیشی و بازسازی قرار داده‌اند.

در این میان، گاه تقابل فکری برخی از اندیشه‌ورزان چون ژیگا ورتف روسی با طرح نظریه «سینما-چشم» در برابر دو هموطن شکل‌گرای مقتدر و توانمندش چون وسوالد پودوفکین و سرگی آیزنشتاین، ماجرای شنیدنی و خواندنی است. با این حال، به نظر می‌رسد تبیین نظریه واقع‌گرا، در یک امکان حدقلی، نیازمند رجوع به آرای دو بنیان‌گذار اصلی این آوردگاه نظری است (معمدی: ۱۳۹۶: ۴۴-۴۲).

### ب) نظریه فیلم معاصر

نظریه فیلم معاصر هنگامی به وجود آمد که الگوهای دیداری (شناخت، دریافت و روانشناسی) به نظریه‌های زبان حرکت کرد؛ یعنی زمانی که فیلم را یک زبان دلالت‌زا شمرد، نه ابزاری برای بازآفرینی مکانیکی و این نقطه عزیمت اولیه قطعاً حاصل برخورد روانکاوی، نشانه‌شناسی و مارکسیسم است. سال‌های آغازین دهه شصت بدین سو را می‌توان بدو دوران نظریه‌پردازی معاصر فیلم دانست. سال‌هایی که به تدریج فیلسوفان شناخته شده و بنام بر سپهر معرفت‌شناسی فیلم نظر انداختند و آرای فلسفی خویش را در این عرصه نوظهور آزمودند. هر چند نظریه‌پردازان دوران کلاسیک نیز بی‌توجه به آرای فیلسوفان متقدم نبودند (ابتناء نظرات مانستربرگ و آرنه‌هایم بر فلسفه استعلایی کانت، نظریه تدوین آیزنشتاین بر دیالکتیک هگل و تکیه آرای بازن بر پدیدارشناسی و اگزیستانسیالیسم...); اما «نظریه معاصر فیلم» عرصه حضور بی‌واسطه فیلسوفان در امر نظریه‌پردازی سینما است. همچنان که از افلاطون و ارسطو تا کانت و هگل و نیچه به عرصه «هنر» با جدیت پرداختند و از کنار آن به سادگی عبور نکردند، فیلسوفان معاصر نیز «فیلم» را به مثابه «هنر دوران» ارج نهادند و حتی بیش از آنچه اهالی سینما می‌پنداشتند، از اهمیت و تأثیر آن بر حیات بشر معاصر، از «زبان» گرفته تا سایر مظاهر فرهنگ و تمدن سخن گفتند.

از پدیدارشناسی هوسرل تا وجوداندیشی تاریخی هایدگر، از زبان‌شناسی سوسور تا نشانه‌شناسی پیرس، از اگزیستانسیالیسم الهی کی‌یر که گور تا اصالت وجود انسانی سارتر، از بازی زبانی ویتگنشتاین تا هرمنوتیک گادامر، از ساختارگرایان تا پساساختارگرایان و از فیلسوفان پست مدرن تا تحلیلی‌های آنگلساکسون... در نظریات معاصر فیلم می‌توان رد پای از همه جست. فیلسوفانی چون ژیل دولوز با تکیه بر آرای فیلسوفانی چون برگسون در حوزه زمان، ماده و حرکت، به تبیین ماهیت سینما بر مبنای «حرکت-تصویر» در «سینما-۱» و به مثابه «تصویر- زمان» در «سینما-۲» پرداخته‌اند. فیلسوفان تحلیلی و حوزه آنگلساکسون با آثاری چون فلسفه فیلم و تصاویر متحرک (Philosophy of Film & Motion Pictures) نوتل کارول، انعکاس‌هایی بر پرده (Reflections on the Screen)

ناحیه «عکس» و فن «عکاسی» به «سینما» دست یافتند و در این اختراع جدید، ظرفیت فزون‌تری در ثبت و بازنمایی واقعیت می‌جستند. برجسته‌ترین آثار اینان، ثبت و ضبط رویدادهای واقعی است: «حرکت قطار در ایستگاه راه‌آهن» یا «خروج کارگران از کارخانه» و... .

درست در همان نقطه آغازین سینما، «مه لیس» در عوض دنیای عکاسی از جهان «نمایش و شعبده‌بازی» پا به سینما گذاشت و سینما را نه ابزاری به مثابه ثبت واقعیت؛ بلکه چونان سفینه‌ای برای سفر به عالم خیال و رؤیایپردازی دریافت.

شکل‌گیری دو مکتب فلسفی شکل‌گرا (سوژه‌گرا) و واقع‌گرا (ابژه‌گرا) هرچند در یک نزاع تاریخی فلسفی ریشه دارد؛ اما صرفاً یک فرضیه‌سازی و ایده‌پردازی محض و نظری نیست و در واقعیت ظهور بدوی و نطفه اولیه سینما ریشه دارد.

سینما پیش از هرگونه نظریه‌پردازی، اساساً در بدو ظهور، در دو شکل و شمایل معارض ظهور یافت. نوزاد سینما از ابتدا دو همزاد ناشیبه بود: یک قلوبی شکل‌گرا و یک قلوبی واقع‌گرا.

چیزی کمتر از یک دهه از عمر سینما نگذشته بود که دو سینما در برابر هم قد علم کردند: سینمای مستند و سینمای داستانی. حتی در سینمای داستانی نیز دو سبک معارض در برابر یکدیگر به زورآزمایی پرداختند: سبک رئالیسم و سبک اکسپرسیونیسم. نتیجه این اشاره اجمالی تاریخی آن است که شکل‌گیری دو نظریه معارض «شکل‌گرا» و «واقع‌گرا» در دوران کلاسیک، نه یک تقسیم‌بندی صرفاً تئوریک، نظری و ذهنی؛ بلکه در واقعیت و تجربه تاریخی ریشه دارد.

### نظریه «شکل‌گرا»

علاوه بر واقعیت‌پدیداری و ظهوری سینما، آوردگاه آرای اصلی دوران کلاسیک در دو ساحت شکل‌گرا و واقع‌گرا، بر واقعیت تقسیم‌بندی‌های دوگانه مابعدالطبیعی غربی در ذهن فیلسوف مغرب زمین نیز منشأ و ماوا دارد. اینک در ساحت هنری نوظهور به نام سینما دوباره ایدئالیسم (Idealism) و رئالیسم (Realism)، سوژکتیویته (Subjectivity) و ابژکتیویته (Objectivity) مصافی نوین می‌یافتند. فیلسوفانی از هر یک از دو اردوگاه، «سینما» را مظهر تام و تمام چیزی می‌یافتند که سال‌ها در مقام اندیشه‌ورزی و تفکر، آن را جست‌وجو می‌کردند. در این میان، نظریه شکل‌گرا خیلی پیش‌تر از نظریه واقع‌گرا، فیلسوفان و نظریه‌پردازان برجسته‌ای را دریافت که عمدتاً به مدد اندیشه فلسفی کانت با تکیه بر همان مبنای پیشینی و استعلایی به طرح نظریه نوین سینما پرداختند. نظریه «شکل‌گرا» از بدو «طرح» تا «تکامل نهایی» (۱۹۱۱-۱۹۶۰) چهار فیلسوف و نظریه‌پرداز بزرگ، در خود یافته است که هر یک سهمی بنیادین در صورت‌بندی و کمال این نظریه بنیادین داشته‌اند و قطعات متفاوت این پازل را از مرحله نظر تا شکل‌دهی اثر سامان بخشیده‌اند.

### نظریه «واقع‌گرا»

شناخت دقیق و جامع و مانعی از نظریه «واقع‌گرا»، نیازمند غور و بررسی در بخش مهمی از تاریخ سینما و بررسی آرا و نظریات برخی از نظریه‌پردازان مهم این دیدگاه بنیادین در تبیین ماهیت سینماست. اندیشمندان و نظریه‌پردازانی چون جان گریسون، لویی فویاد، پال روتا،

جرج لینگن... برگ برنده‌ای تحت عنوان فلسفه فیلم را در برابر مباحث نظریه فیلم قاره‌ای رو کردند.

آغاز مباحث دوران جدید را می‌توان به تعبیری فراغت از مباحث شناختی به جانب نظریه‌های زبانی قلمداد کرد. اثر مشهور کریستین متز، زبان فیلم (The Film Language) را آغازگر شناخت فیلم به مثابه «زبان» می‌توان تلقی کرد. هر چند آنجا که متز تلاش می‌کند به واسطه نظام زبان‌شناسی ارتباطی از طریق متن، ساختار، نظام و پارادایم... سینما را به سخن گفتن وادار کند، دولوز به همراه گتاری ابتدای نظریات متز به زبان‌شناسی سوسوری را به نشانه‌شناسی به مفهوم پیرسی حواله می‌دهند. در همان حال، رولان بارت به خوانش نوینی از رئالیسم برخلاف بازن دست می‌یازد و تعارضات بازن با آیزنشتاین (طرح نمای طولانی با عمق میدان در برابر تدوین) را ناشی از عدم تفکیک سینمای آیزنشتاین از نظرات ایدئولوژیک او می‌داند و آنچه از سرشاری و غنای «نمایی که بازن در پی آن بود، در نماهای مستقل آیزنشتاین بازن‌شناسی می‌کند. مباحث روانکاوی در تحلیل و نقد فیلم از فروید تا پیازه در آثار فیلمسازانی چون هیچکاک تا دیوید لینچ، توسط فیلسوفانی چون لاکان و ژیزک با تفسیری کاملاً متفاوت با پسا ساختارگرایانی چون دریدا و کریستوا مواجه می‌شود. آمده آیفره و هانری آژل، با تکیه بر هستی‌شناسی هایدگری به نوعی مقابله با دیدگاه‌های نشانه‌شناختی و ساختارگرایانه می‌پردازند و تحمیل قواعد و قوانین نظام‌های ارتباطی، نشانه‌شناسی، زبان‌شناسی، روان‌شناسی و جامعه‌شناسی بر اثر هنری را فرو کاهش اثر هنری، در حد نظام منطقی (logic) تلقی می‌کنند و سینما را نه ترکیبی از نشانه‌ها به زعم نشانه‌شناس؛ بل پرده‌برداری از جهان و شهود (contemplation) بی واسطه قلمداد می‌کنند.

نظریات فیلم معاصر، معرکه‌آرا است. پر واضح است که در این عبارات مختصر نام بسیاری از فیلسوفان و اندیشمندان چون میتری، لیوتار، بودریار، بنیامین، آدورنو، اکو، سانتاگ، فلوسر، لویناس، دنی، نانسی، کوفمان، جیمسون، مالوی، بدیو و... همین‌طور هنرمندان (سینماگران) بزرگی که خود به نظریه‌پردازی در عرصه فیلم پرداخته‌اند، (چون پازولینی یا بکت که در راستای نظریه‌اش درباره فیلم اصلاً فیلمی به نام (Film) ساخته است...) جای افتاده است. بررسی نظریات فیلم، معاصر کاری به غایت دشوار و دیرپاب است که شاید صرفاً از طریق دانشنامه‌ای و به مدد اندیشمندان بسیار بتوان بدان پرداخت (معمدی: ۱۳۹۶: ۵۵-۵۴).

### حافظه و تخیل

مانستربرگ می‌کوشد تا در ابتدای راه سینما به پژوهشگران و محققان این هنر یا صنعت تازه تأسیس اثبات کند که سینما پیش از آنکه تابع قوانین طبیعت یا واقعیت بیرونی باشد، از قواعد ساختار ذهنی ما تبعیت می‌کند. حرکت و عمق در سینما، بر ساخته ذهن ماست، نه یک واقعیت بیرونی (مانند: صحنه نمایش). همین‌طور «توجه»، هیچ افزایش یا کاستی در واقعیت بیرونی ایجاد نمی‌کند؛ بلکه در «آگاهی» ما چیزی را از وضوح و برجستگی برخوردار می‌کند؛ اما افزایش آگاهی، به واسطه کنش صرف «توجه»، حاصل نمی‌شود. داده‌های حسی از طریق عبور از حافظه ما، به مرحله «معناسازی» یا «معنایابی» می‌رسند. اینجاست

که مانستربرگ به تکنیک دیگری در سینما می‌پردازد. آنچه او کات بک (cut - back) نام گذاری می‌کند و ما امروزه به نام فلاش بک flash back - می‌شناسیم؛ یعنی رجوع به گذشته، یا کنش ذهنی «یادآوری». مورد «کات - بک» [رجوع به گذشته] با «کلوز آپ» [نمای درشت] در یک راستا قرار می‌گیرد. در مورد اخیر باید کنش ذهنی «توجه» را تشخیص دهیم و در مورد قبلی کنش ذهنی «یادآوری» در هردو مورد، کنشی که در تئاتر تنها در ذهن تماشاگر اتفاق می‌افتد، در فتوبلی بر روی خود تصاویر صورت پذیرفته است (مانستربرگ، ۱۹۱۶: ۹۵).

مانستربرگ بلافاصله به تکنیک مرسوم دیگری در سینما اشاره نموده که نام خاصی بر آن نمی‌گذارد. فقط یک بار از آن تعبیر به «forward glance»؛ یعنی «نظر سریع به جلو» می‌کند. این همان تکنیکی است که امروزه به نام «فلش فوروارد» «flash forward» یا «رجوع به آینده» می‌شناسیم.

جریان اتفاقات با یک نگاه سریع به جلو، قطع می‌شود. کنش ذهنی که در اینجا درگیر می‌شود «expectation»: [ترقب، توقع، انتظار و... است]، یا زمانی که ترقب به واسطه احساسات مورد کنترل واقع شود، ما آن را تحت کنش ذهنی imagination [تخیل] طبقه‌بندی می‌کنیم (مانستربرگ، ۱۹۱۶: ۹۶-۹۵).

پس سه کنش ذهنی در زمان «حال»، «گذشته» و «آینده» در فتوبلی معادل سینمایی خود را پیدا می‌کند:

- ا. کنش ذهنی «توجه»: کلوز آپ (مکان در زمان حال)؛
- ب. کنش ذهنی «یادآوری»: فلاش بک (مکان در زمان گذشته)؛
- ج. کنش ذهنی «تخیل»: فلاش فوروارد (مکان در زمان آینده).

اکنون یکی از بهترین مناسبت‌ها برای نتیجه‌گیری در تشخیص هویت سینما به مثابه فعالیت ذهنی یا به تعبیر فرمالیست‌ها «شکل‌دهی به تصویر به واسطه فرایند ذهنی» است؛ چراکه واقعیت بیرونی، یک حقیقت متصل و پیوسته است و این تنها ذهن ماست که روند طبیعی حرکت و زمان را متوقف می‌کند و به سیر در گذشته یا تخیل در آینده می‌پردازد و دوباره به احساس طبیعی حضور در زمان حال بازمی‌گردد. در سینما، واقعیت، اتصال پیوسته خودش را از دست داده و به شکل سیر و ضرورت ذهنی ما درآمده است؛ پس سینما برآیندی از واقعیت بیرونی محض نیست؛ بلکه یک واقعیت جدید است که ترکیبی از واقعیت بیرونی (اشکال عینی) و اراده درونی (اشکال ذهنی) است. (معمدی، ۱۳۹۴: ۹۶).

این مثل آن است که واقعیت «اتصالات پیوسته» خودش را از دست داده است و به شکل تمایلات روحی ما درآمده است. گویا جهان خارجی، خود را براساس چرخش سریع «توجه»، یا عبور از ایده‌های «حافظه» ما قالب‌ریزی کرده است (مانستربرگ، ۱۹۱۶: ۹۵).

نتیجه‌گیری مانستربرگ برای چستی‌شناسی فیلم بسیار خطیر و پر اهمیت است. چیزی که او در ابتدای قرن گذشته از آن سخن گفته

متضاد و ناسازگار است. ممکن است یک توطئه پیچیده، ناشی از چند کنش زمانی یکسان و مکانی متفاوت و متعدد باشد. صحنه تئاتر با محدودیت مکانی‌اش، محصور در دیوارهای یک اتاق، با وساطتی چون نامه، زنگ تلفن یا ورود یک آشنا ما را از پیشبرد داستان در مکان‌های دیگر باخبر می‌سازد؛ اما سینما، در یک ترکیب بصری و عینی، همه موقعیت‌ها را در میدان دید و افق آگاهی ما قرار می‌دهد.

ذهن ما انشقاق‌پذیر است [اشاره به یکی از تفاوت‌های ذاتی ذهن و عین] و می‌تواند در یک کنش ذهنی واحد، در اینجا یا آنجا باشد. این اختلاف درونی، این آگاهی از تضاد موقعیت‌ها و این مبادله تجربه‌های واگرا در روح را هنری جز فتوپلی نمی‌تواند بازنمایاند (مانستربرگ، ۱۹۱۶: ۱۰۷). ص: ۱۰۷، ۱۹۱۶.

مانستربرگ در ادامه مقایسه تطبیقی میان «کنش‌های ذهن» و «تصاویر فتوپلی» مفاهیمی چون «تلقین» و «تداعی» را طرح می‌کند. تئاتر و همین‌طور سینما، درصد تلقین آند که آنچه عرضه می‌کنند، چیزی بیشتر از یک نمایش صرف است. به عبارتی دیگر، آن‌ها می‌خواهند بگویند که آنچه ما شاهد آن هستیم، خود زندگی است. ایده «تداعی»، نقطه عزیمت خود را از تأثیرات بیرونی دریافت می‌کند. مخاطب سینما و تئاتر نه در حد فرد هیپنوتیزم شونده؛ اما به‌طور قطع، در کسوت میزبان، مهبای دریافت تلقین از القانات نمایشی است. بسیاری از حوادث روی صحنه تئاتر به دلیل واقعی بودن آن، از درجه تلقین‌پذیری پایینی برخوردار است؛ مثلاً اگر بازیگر به خود یا فردی دیگر شلیک کند، ممکن است تنها با افتادن پرده، بتوان مرگ بازیگر را به تماشاگر القا کرد.

همان‌طور که در فتوپلی از کات‌بک [فلاش‌بک] برای تداعی خاطره و مرور حافظه استفاده می‌شود، برای تلقین [القای یک پایان] نیز می‌توان از [تکنیک] کات‌آف (cut off) بهره جست. هیچ نیازی به ختم کردن مجموعه تصاویر با یک پایان منطقی نیست؛ چراکه آن‌ها صرفاً صورتی از واقعیتند نه خود واقعیت. سوارکاری بر اسب از جایی عمیق پرش می‌کند. ما او را می‌بینیم که می‌افتد؛ اما قبل از برخورد او با زمین، ما مشغول تماشای صحنه‌ای دور هستیم... (مانستربرگ، ۱۹۱۶: ۱۱۰-۱۰۹).

مشاهده می‌کنیم که از نظر مانستربرگ، فتوپلی، بدون نیاز به نشان دادن یک کنش تا پایان، صرفاً از طریق یک کات (برش) به صحنه دیگر، همه چیز را به مخاطب القا خواهد کرد. ما در سینما نیازی به زمین خوردن بازیگر و خرد شدن استخوان‌هایش نداریم. آغاز سقوط و برش به صحنه‌ای دیگر همه چیز را برای مخاطب روشن می‌کند. هر چند استدلال مانستربرگ جهت پذیرش تلقین پایان صحنه توسط برش به صحنه‌ای دیگر، مبتنی بر غیرواقعی بودن تصاویر است و این برهان لااقل برای واقع‌گرایان ناپذیرفتنی است؛ اما آنچه مسلم است، این است که این شیوه روایت در سینما، امری پذیرفته شده، معمول و جا افتاده است. معنی این عبارت آن است که سینما از ظرفیت فوق‌العاده‌ای در جهت تطابق با کنش‌های ذهنی مخاطب برخوردار است و دامنه این شکل‌پذیری ممکن است بسیار بیش از موارد مورد تذکر مانستربرگ استمرار حاصل کند.

است، نه تنها در دهه‌های پسین؛ بلکه در اواخر قرن نیز دوباره مورد اهتمام جدی فیلسوفان فیلم قرار می‌گیرد و آنان از ادراک‌نویسی از «زمان» به‌واسطه سینما گفت‌وگو می‌کنند. با این حال، این قدر مسلم است که پرده سینما، امکان امتزاج و اندماج زمان گذشته، حال و آینده را چنانکه «ذهن» آدمی در عالم «خیال» سیر می‌کند، فراهم کرده است و این بیش از هر چیز جمله معروف مانستربرگ را به اثبات می‌رساند که اگر موسیقی هنر گوش و نقاشی هنر چشم است، سینما بیش از هر چیز هنر «ذهن» است... و این یعنی سنگین شدن کفه ترازو به جانب فرمالیسم.

مانستربرگ در ادامه به بازی‌های ذهنی بیشتری بر پرده سینما اشاره می‌کند:

بازی «تخیل» و «حافظه» می‌تواند، نقش سنگین‌تری را در هنر فیلم ایفا کند. پرده سینما نه تنها می‌تواند آنچه را ما به‌خاطر می‌آوریم یا تخیل می‌کنیم، عرضه کند؛ بلکه می‌تواند خاطرات و ذهنیات بازیگران فیلم را نیز تصویر کند (مانستربرگ، ۱۹۱۶: ۹۷).

این ویژگی با ارائه تکنیک انتقال تدریجی با عنوان دیزالو (dissolve) ممکن شده است. بازیگری که قرار است، سفری به یک خاطره یا رؤیا داشته باشد، در یک نمای درشت با محو تدریجی ذوب می‌شود و نخستین قاب‌های تصویر خاطره، با ظهور تدریجی نمایان می‌شوند تا به وضوح و شفافیت کامل برسند. اکنون مخاطب در خواهد یافت که آنچه مشاهده می‌کند، تصاویری از گذشته (خاطره) یا آینده (تخیل) قهرمان داستان است. درحالی‌که یک بازیگر سینما در عالم خیال تمام عالم را سیر می‌کند و فتوپلی تمام تخیل و ذهنیات او را به ما نشان می‌دهد؛ اما یک بازیگر تئاتر تنها از طریق دیالوگ (گفت‌وگو با دیگری) یا مونولوگ (گفت‌وگو با خود) می‌تواند تصوراتش را با تماشاگر در میان بگذارد و مخاطب تئاتر نیز صرفاً از طریق حس شنوایی ممکن است، تخیل بازیگر را دریافت کند و دوباره باید خود به‌واسطه گذار به عالم خیال، تصورات او را تجسم کند.

مشاهده می‌شود که مانستربرگ چگونه با تجزیه و تحلیل یک‌به‌یک تکنیک‌های سینمایی در همان آوان شکل‌گیری سینما، از «جنس» (منطقی) مشترک سینما و تئاتر: (روایت) به «فصل» (منطقی) و ممیزه سینما گذار می‌کند و با تطبیق هر کدام با یک کنش ذهنی، «سینما» را به‌عنوان «هنر ذهن» و مآلاً شکل‌دهی تصویر در فرایندهای ذهنی انسان (نظریه شکل‌گرا)، تثبیت می‌کند.

مانستربرگ به واکاوی بیشتر رابطه عینیت و ذهنیت در سینما می‌پردازد؛

در یک زمان واحد (یک‌آن) ممکن است اتفاقات مختلفی در «مکان»‌های متفاوت وقوع پیدا کند. تئاتر تنها می‌تواند وقایع اتفاقیه را در یک نقطه (مکان) نشان دهد. ذهن ما چیز بیشتری را طلب می‌کند. زندگی تنها در یک مسیر حرکت نمی‌کند؛ یک ادراک حقیقی، دربرگیرنده تمامی جریان‌های موازی با ارتباطات درونی پایان‌ناپذیر آن‌هاست (مانستربرگ، ۱۹۱۶: ۱۰۴-۱۰۳).

«زندگی تنها در یک مسیر حرکت نمی‌کند». مانستربرگ درک عمیق خود را از درام ارائه می‌کند. درام، محصول کشمکش موقعیت‌های



در ادامه، برخی از فضایل و محدودیت‌های توضیحی نظریه‌های تخیل معاصر در درک ما از فیلم‌ها بیان می‌شود.

با طرحی مقدماتی از اصول کلی آن نظریه‌ها که عمدتاً از روان‌شناسی شناختی استخراج شده‌اند، آغاز می‌کنیم و سپس به استفاده از آن‌ها در پرداختن به موضوعاتی مانند نقش تخیل در یادگیری ما از حقایق موجود در یک فیلم تخیلی می‌پردازیم؛ از جمله انگیزه‌ها، باورها و احساسات شخصیت‌ها، تجربه ادراکی ما از یک بازیگر و تجسم شخصیت داستانی که او بازی می‌کند. چگونه فیلم‌ها از تخیل برای ایجاد پاسخ‌های عاطفی و ارزشی خاص بهره می‌برند؟ و در مقایسه با پاسخ‌هایی که ممکن است نسبت به شرایط مشابه در زندگی واقعی اتخاذ کنیم، چگونه است؟ ما در مورد تخیل خلاق؛ یعنی کشف تکنیک‌ها یا مطالب اصلی بحث نمی‌کنیم. در عوض، بحث ما حول محور چیزی است که تخیل تفریحی نامیده می‌شود؛ زمانی که تصور کنیم فعالیت تخیلی ما توسط نسخه‌هایی هدایت می‌شود، ما را درگیر فیلم می‌کند (J.Gilmore, p:845, 2019).

### نظریه شناختی تخیل

ادبیات فلسفی و تجربی اخیر در مورد تخیل به نقش آن در طیف گسترده‌ای از فعالیت‌ها، از بازی، خیال‌پردازی، رؤیایپردازی، توهیم، دستکاری نمادها، حل مسئله، برنامه‌ریزی برای آینده، انجام آزمایش‌های فکری، تحقیق در مورد امکان متافیزیکی و آرزو می‌پردازد. به یاد آوردن، همدلی، اتخاذ دیدگاه شخص دیگری، البته برای پاسخ دادن به آثار هنری. این بحث وجود دارد که آیا یک مفهوم یکسان از تخیل می‌تواند در چنین زمینه‌های توضیحی متنوعی عمل کند یا خیر. در اینجا، فقط آن ابعادی از نظریه تخیل شرح داده خواهد شد که هم اجماع خوبی در مورد آن‌ها وجود دارد و هم به‌خصوص به فلسفه فیلم مربوط می‌شود. به‌طور کلی، توصیف می‌شود که تخیل ظرفیتی برای بازنمایی ذهنی چیزی است (یک شیء، یک وضعیت امور، یک رویداد، و...) که در آن بازنمایی شخص نیازی به وابستگی خلاف واقع به هیچ حالت مستقلی از هدف ندارد. یک خط فکری غالب، چنین بازنمایی‌هایی را در شرایط کارکردی شناسایی می‌کند؛ تصورات، مانند سایر حالات ذهنی مانند باورها و امیال، باید از یکدیگر جدا شوند، نه با محتوایشان؛ بلکه با الگوی تعاملات علی که در اقتصاد ذهنی ما نشان می‌دهند؛ برای مثال، اگر بخواهیم که  $p$  را داشته باشیم، معمولاً به گونه‌ای رفتار می‌کنیم تا  $p$  را ایجاد کنیم. اگر به  $p$  اعتقاد داشته باشیم و بدانیم  $p$  آن‌گاه  $q$  باشد، معمولاً به  $q$  نیز معتقد خواهیم بود. اگر من  $p$  را تصور کنم، ممکن است به روشی عمل کنم که با نادرست بودن  $p$  سازگار باشد. اگر باور کنم که تعطیلات است، دیر می‌خواهم. اگر فقط بخواهم یا تصور کنم که تعطیلات است، برای کار بیدار می‌شوم. در اینجا، تخیل یک نوع متمایز یا خاص از نگرش ذهنی را نشان می‌دهد که قابل تقلیل به نگرش‌های دیگر مانند باورها نیست. اگرچه هیچ مجموعه متعارفی از عواملی وجود ندارد که در همه زمینه‌ها برای جداسازی تصورات از انواع دیگر حالات ذهنی مفید باشد، برخی از تمایزات مهم به شرح زیر است: تصورات ما به‌طور معمول - اگرچه نه به‌طور انحصاری - برخلاف اتفاق، توسط اراده ما ایجاد و محدود می‌شوند. باورها و ادراکاتی که

بسیار بیشتر به باورها و ادراکات دیگر ما بستگی دارد. در ارتباط با نکته قبلی، باورها، ادراکات و دیگر حالات ذهنی واقعی؛ مانند به خاطر سپردن به‌طور هنجاری به‌عنوان "هدف گرفتن" به آنچه که حقیقت است، مشخص می‌شوند. در مقابل، «تصورات» اساساً توسط حقیقت محدود نمی‌شوند، حتی اگر در برخی موارد، مانند آزمایش‌های فکری، بتوان از آن‌ها برای اهداف ردیابی حقیقت استفاده کرد. با توجه به وجود یک حالت انگیزشی مانند میل یا احساس، باورها و دیگر حالت‌های مناسب با حقیقت، پیامدهای رفتاری، برای تصوراتی که دارای محتوای مشابه هستند، معمول نیست. اگر بخواهیم خشک بمانیم و باور کنیم که باران می‌بارد، چترم را باز می‌کنم. اگر فقط تصور کنم که باران می‌بارد، چنین اقدامی قابل انتظار نیست. در نهایت، تصورات برخلاف باورها به زمینه وابسته هستند. آنچه من تصور می‌کنم، بستگی به شرایط خاصی دارد که به تخیل، انگیزه می‌دهد و به‌طور علی آن را تداوم می‌بخشد. تماشای یک فیلم مجموعه‌ای از تصورات را برمی‌انگیزد، خواندن یک رمان، برنامه‌ریزی برای یک سفر و رؤیایپردازی، تصورات متفاوتی را برمی‌انگیزد. در مقابل، باورها معمولاً مستقل از زمینه هستند؛ پس از شکل‌گیری، اگر به‌طور مناسب با سایر باورهای من مرتبط شوند، عناصر ثابتی در آنچه من معتقدم باقی می‌مانند. ترکیب نشدن تخیلات برای تشکیل یک سهام واحد که به‌طور کلی قابل استفاده است، این امکان را فراهم می‌کند که به‌صورت تخیلی بسیاری از حالات مختلف امور را بدون هیچ انگیزه‌ای برای آشتی دادن ناسازگاری‌های متقابل آن‌ها نشان دهیم. با تمرکز بر اشکال خود تخیل، یک تمایز مهم بین تصور گزاره‌ای و تصور حسی است. اولین مورد شامل اتخاذ یک نگرش ذهنی تخیل نسبت به محتوای گزاره‌ای است؛ مانند زمانی که فرد تصور می‌کند که چنین و چنان است. همان‌طور که بحث خواهیم کرد، چنین تخیلی یک شباهت آماده به باور را نشان می‌دهد. در واقع، برخی از نظریه‌پردازان از این شکل به‌عنوان "تخیل اعتقادی" صحبت می‌کنند. در مقابل، تخیل حسی شامل نگرش تخیلی نسبت به محتوایی است که می‌تواند موضوع ادراک باشد. همان‌طور که ممکن است در محیط خود یک شیء را ببینیم، ممکن است آن را به روشی خودساخته «تجسم» کنیم. یک شکل متمایز از تخیل که توسط برخی نظریه‌پردازان به‌عنوان نوع سوم؛ اما توسط برخی دیگر به‌عنوان زیرمجموعه‌ای از تصور حسی تلقی می‌شود، تخیل تجربی است. تصور اینکه آنچه را که تصور می‌کنم، متعلق به فضای خودمحور است. چنین تخیل تجربی مستلزم یک بعد حسی است؛ اما حداقل به‌طور ضمنی شامل تعهد به تجربه حسی است که متعلق به خود است. همان‌طور که می‌بینید، می‌شوند، احساس می‌کند و هر آنچه که محتوای فکر او باشد. ما به این بازخواهیم گشت که چه نوع حسی یا تجربی به بهترین شکل تجربه ما از فیلم را مشخص می‌کند، ابتدا نقش اساسی‌تری را که تخیل در شناخت آنچه در داستانی که یک فیلم نشان می‌دهد، بازی می‌کند، مورد بحث قرار می‌دهیم (J.Gilmore, p:846-847, 2019).

### حقیقت خیالی در فیلم

در نظریه فیلم کلاسیک، فیلم به معنای تصویر متحرک بود. هر فریم در فیلم، ثابت و بدون حرکت است و از آنجایی که تخیل، برآمده از ادراک حسی بود، در دیدن تصاویر، ابتدا تخیل صورت می‌گرفت، سپس



بدون تبلیغ به تخیل توضیح داد؛ برای مثال، می‌توان با خواندن خلاصه‌ای از داستان یا کشف اینکه خالقان اثر شرط کرده‌اند که حقیقتی در داستان آن وجود دارد، تشخیص داد که فلان و فلان مورد است. با این حال، به نظر می‌رسد که حقایق ادراکی درون یک داستان سینمایی، مستقل از درگیری تخیلی ما، بسیار کمتر قابل تعیین هستند؛ زیرا تصورات ادراکی و تجربی بسیار بیشتر از تخیلات گزاره‌ای تحت تأثیر ابعاد وسیله بازنمایی - مانند رسانه، تکنیک، سبک و لحن - قرار می‌گیرند که فیلم در آن و از طریق آن، داستان خود را روایت می‌کند. همان محیط طبیعی می‌تواند با توجه به رندر رنگی تصویر، بی‌روح و منع‌کننده یا گرم و دعوت‌کننده به نظر برسد. رویه‌هایی که از طریق آن‌ها چنین حقایقی را در دنیای داستانی یک فیلم کشف می‌کنیم، از بسیاری جهات موازی با آن‌هایی است که از طریق آن‌ها حقایقی را در مورد دنیای واقعی کشف می‌کنیم. ما همچنین تمایل داریم که انحرافات از یکنواختی بین تصورات خود را در رابطه با یک داستان مشخص، دقیقاً همان‌طور که با باورهای خود انجام می‌دهیم، رصد کنیم، گاهی اوقات از آنچه که فکر می‌کردیم درست است، وقتی متناقض است، چشم‌پوشی می‌کنیم؛ اما اطلاعات موثق‌تری با آشکار شدن یک روایت فیلم ظاهر می‌شود. با این حال، هیچ داستان تخیلی نمی‌تواند تمام حقایقی را که از ما می‌خواهد آن‌ها را واقعی بدانیم، نشان دهد. بنابراین، بسیاری از چیزهایی که می‌دانیم در یک فیلم وجود دارد، از باورهای ما در مورد دنیای واقعی؛ مانند باورهای مربوط به فیزیک، روان‌شناسی انسان و ظاهر، مزه یا احساس اشیاء وارد می‌شود. اگر شخصیتی یک روز در لندن و روز دیگر در نیویورک باشد، بدون نیاز به نشان دادن او فرض می‌کنیم که با هواپیما سفر کرده است.

در اینجا، باورهای روزمره ما به ما این امکان را می‌دهد که از تصوراتی که قبلاً داریم، تصورات جدیدی از آنچه در داستان واقعی است، استنتاج کنیم. باورهایی که آشکارا با آنچه که یک فیلم از ما می‌خواهد، در تضاد است، معمولاً در استنتاج‌های ما در میان آن تصورات پذیرفته نمی‌شوند؛ زیرا این امر منجر به این می‌شود که تضادهای تصویری ما حتی در معمولی‌ترین بازنمایی‌های طبیعت‌گرایانه وجود داشته باشد. علاوه بر این، در صورتی که یک داستان تخیلی دنیایی کاملاً متفاوت با آن چیزی که می‌شناسیم را نشان دهد، ممکن است در وارد کردن برخی باورها به آن تردید داشته باشیم. همچنین عدم تقارن‌های مهمی بین الگوهای ما در شکل‌گیری تصورات درباره یک دنیای خیالی و باورهای مربوط به دنیای واقعی وجود دارد. این‌ها با دیدگاه‌های درونی و بیرونی توضیح داده می‌شوند که وقتی به هم متصل می‌شوند، منحصراً برای محتوای بازنمایی‌های داستانی قابل استفاده هستند. وقتی به حقایقی در فیلم اشاره می‌کنیم که ما را برمی‌انگیزد تا برخی گزاره‌های دیگر را درست در داستان تصور کنیم، دیدگاه درونی را در نظر می‌گیریم. وقتی به عواملی خارج از محتوای داستانی اشاره می‌کنیم که عملکرد مولد تخیل را انجام می‌دهند، دیدگاه بیرونی را اتخاذ می‌کنیم. ما ممکن است از دیدگاه داخلی، توضیح دهیم که قهرمان داستان در حال کاوش در یک خانه متروک با توصل به حقایق درون داستان؛ مانند خانه خالی از سکنه، در خطر است. با این حال، از دیدگاه بیرونی می‌توانیم این واقعیت را از طریق توضیح دهیم به قراردادهای ژانر فیلم و موسیقی

تصاویر دیده می‌شدند. در حقیقت حکم می‌شد که تصاویر متحرک هستند.

تخیل وجود ذهنی دارد. قبل از دیدن فیلم، ابتدا تصاویر در ذهن ما تخیل می‌شود، سپس تصاویر را می‌بینیم. زمانی که در حال تماشای فیلم هستیم، در حقیقت ما فیلم را تخیل می‌کنیم. در واقع تصاویر متحرک را تخیل می‌کنیم که تصاویر دارای حرکت هستند. عقل بدون تصویر، صورت حسی و صورت معنایی را درک نمی‌کند. بعد از دیدن فیلم، صورت‌هایی که از تماشای فیلم در ذهن بیننده هست، به خاطرش می‌آید.

در ادراک حسی، حس ما به خارج متصل است؛ به‌عنوان مثال، زمانی که در حال تماشای فیلم هستیم، به‌صورت حسی ادراک می‌کنیم. در ادراک خیالی مثلاً زمانی که فیلم را می‌بینیم، بعد از دیدن فیلم جزئیات فیلم به خاطرمان می‌آید که به این نوع از ادراک، ادراک خیالی می‌گویند؛ یعنی در حقیقت، صورت آن چیزی در ذهن ما هست که در همان لحظه با آن ارتباط حسی زنده نداریم.

در واقع تفاوت عمده‌ای بین ادراک حسی و تخیل و سپس حافظه است. منشأ حافظه و تخیل، ادراک حسی است. یکی از کارهای تخیل، ترکیب ادراکات حسی در زمان گذشته و حال است. زمانی که فرد در حال تماشای فیلم است، این سه مقوله را با یکدیگر ترکیب می‌نماید. کار تخیل، خلق صورت جدید است.

صورت‌های ذهنی افراد در هنگام تماشای فیلم با فرد دیگر متفاوت است، فردی که فیلمی را می‌بیند، صورت‌های جدید را تخیل می‌نماید و فرد دیگر صورت‌های دیگری را تخیل می‌نماید؛ زیرا ادراکات حسی قبلی افراد با یکدیگر متفاوتند. تخیل، مقداری از ادراکات حسی جدید می‌گیرد و مقداری از حافظه قبل و سپس در گذشته و حال هم ادراک می‌کند.

یکی از ابعاد اساسی درگیر شدن ما با یک فیلم، تعیین این است که چه حقایقی در سناریوهایی که نمایش می‌دهد، وجود دارد. بسیاری از نظریه‌پردازان این فرایند را به‌عنوان درک آنچه «از لحاظ تخیلی» در یک داستان است، توصیف می‌کنند؛ اما این نباید به نوع خاصی از حقیقت تلقی شود؛ بلکه فقط دسته‌ای از گزاره‌ها را مشخص می‌کند که مطابق داستان به‌عنوان درست نشان داده می‌شوند. برخی از آنچه که یک فیلم به‌عنوان واقعی نشان می‌دهد، واقعاً درست است. سایر مواردی که فیلم به‌عنوان واقعی نشان می‌دهد، این‌طور نیست. تعیین ما از اینکه چه چیزی در یک فیلم درست است، از نظر مفهومی مقدم است و زمینه‌های نمادین، تمثیلی یا انواع دیگر تفسیرها را از اثری که ممکن است از آن دفاع کنیم، فراهم می‌کند. با این حال، ممکن است در عمل یک رابطه انعکاسی بین آنچه ما در یک فیلم واقعی می‌پنداریم و تفسیری که از داستان مناسب می‌یابیم، وجود داشته باشد. در پایان فیلم «آغازین» کریستوفر نولان، مخاطبان مطمئن نیستند که آیا چیزی که دام کاب، قهرمان اصلی داستان، تجربه می‌کند، محتوای یک رؤیای مشترک است یا خیر؟ اینکه چگونه به این سؤال پاسخ دهیم که چه چیزی در داستان فیلم واقعی است و چه معنای تفسیری را به اثر نسبت می‌دهیم، ممکن است به درون خود مرتبط باشد. در اصل، می‌توان کشف بسیاری از آنچه را که از نظر گزاره‌ای در یک فیلم صادق است،

متن ترسناکی که نماهایی از نمای بیرونی خانه را همراهی می‌کند، جذاب است. به‌طور کلی، نگرش بیرونی به یک اثر سینمایی، محتوای آن را برحسب هویت آن به‌عنوان یک مصنوع، با توجه به کارکرد طرح، سبک، مدیوم، لحن، نور، زاویه دید، مدت نما و عمق فوکوس توضیح می‌دهد. در مقابل، موضع درونی، محتوای آن بازنمایی را به گونه‌ای مشخص می‌کند که گویی واقعی است. تعیین اینکه آیا ویژگی یک فیلم که از موضع بیرونی آن را یادداشت می‌کنیم، در واقعیت‌های داستان در نظر گرفته شده، از موضع درونی تفاوتی ایجاد می‌کند یا خیر، همیشه آسان نیست. دو بازیگر زن، کارول بوکت و آنجلا مولینا، نقش کونچیتا را در فیلم «میل مبهوم هوس» بازی می‌کنند و از یک صحنه به صحنه دیگر می‌چرخند و گاهی اوقات در وسط صحنه جای خود را عوض می‌کنند. اینکه آیا این پدیده باید به‌عنوان یک واقعیت در دنیایی که فیلم ارائه می‌کند، تصور شود یا تنها به‌عنوان ویژگی بازنمایی سینمایی آن جهان شناخته شود، مشخص نیست. در هر صورت، فقط برخی از دلایل آنچه که ما در یک داستان تخیلی درست تشخیص می‌دهیم، در محدوده عملگر قرار دارد. باید تصور کرد که منابع دیگر در بیرون قرار دارند. به‌طور کلی، توصیف‌های آشکار داستان‌ها درباره آنچه حقیقت دارد، فرصتی برای استنباط بالقوه نامحدود در مورد آنچه وجود دارد، فراهم می‌کند. اینکه تنها زیرمجموعه بسیار کوچک‌تری از استنباط‌های عمدتاً مشترک در عمل، در تعامل با یک اثر فعال می‌شوند، با نحوه مدیریت توصیفات آن توجه و علائق ما، ایجاد حدس‌ها و حدس‌های خاص توضیح داده می‌شود.

در واقع، یک فیلم می‌تواند محتویات خود را به گونه‌ای قاب‌بندی کند که ما را از استنتاج‌هایی که می‌تواند ناسازگاری‌ها را در داستان یا توضیحات بالقوه رویدادهایی که فیلم برای تصور آن‌ها برای ما تجویز و رقابت می‌کند، منحرف سازد. موارد قبلی به این موضوع پرداختند که چگونه ما آنچه را که در بازنمایی فیلم درست است، تشخیص می‌دهیم؛ اما چه چیزی چنین چیزهایی را واقعی می‌کند؟ برخی از رویکردها حقیقت را در یک داستان بسیار گسترده تلقی می‌کنند، به‌طوری که اگر یک داستان یک بازنمایی واقعی از رویدادهای واقعی باشد، هر چیزی را که درست است در آن گنجانده شود. (دیوید لوفیس این رویکرد را در رابطه با ادبیات پیشنهاد می‌کند؛ اما می‌توان آن را در فیلم اتخاذ کرد). در اینجا، آنچه در یک فیلم (یا دیگر داستان‌های تخیلی) صادق است، از نظر مفهومی مقدم بر تصور مخاطب مناسب است؛ اما این نوع تعبیر باعث می‌شود که شناسایی ما از آنچه در یک داستان اتفاق می‌افتد، نادرست توصیف شود؛ زیرا به اشتباه ما را هدایت می‌کند که بسیاری از جنبه‌های محتوای بازنمایی فیلم را که باید نادیده بگیریم یا حداقل آن‌ها را نشان‌دهنده وضعیت‌های درون فیلم تلقی نکنیم، در داستان واقعی هستند؛ به‌عنوان مثال، باید یک توانایی فوق بشری در یادآوری بصری را به شخصیت‌های بزرگسالی نسبت دهیم که خاطرات کودکی‌شان روی صفحه نمایش داده می‌شود. نظریه‌های دیگر با محدود کردن دامنه آنچه در یک بازنمایی درست به حساب می‌آید، پاسخ می‌دهند و آن را به‌عنوان محصول تعاملی تفسیر می‌کنند که در آن فقط ابعاد خاصی از داستان به‌عنوان تولیدکننده حقایق در آن محسوب می‌شوند، درحالی که بقیه باید نادیده گرفته شوند. یکی از رویکردهایی

که به‌طور گسترده مورد استقبال قرار گرفته است، این تعامل را شامل یک تظاهر ساختاریافته شبیه به یک بازی ساختگی توصیف می‌کند. در آنجا، آنچه در داستان واقعی است، با آنچه که مخاطبان در تعامل با آن تصور می‌کنند، یکسان است. در نظریه تأثیرگذار کندانالتون درباره داستان‌ها، آثاری مانند فیلم‌ها، نقاشی‌ها و رمان‌ها به‌عنوان وسیله‌ای در چنین وانمودهایی عمل می‌کنند، چیزی که والتون آن را «بازی ساختگی» می‌نامد. یک بازی ساده از این نوع توسط کودکانی که تظاهر به دوئل با چوب می‌کنند، نمونه‌ای است؛ انگار که شمشیر هستند. برخی از قوانینی که ساختار این بازی را تشکیل می‌دهند، ممکن است به‌طور رسمی مورد توافق قرار گیرند؛ اما برخی دیگر ممکن است در آن زمینه طبیعی باشند، به‌طوری که بدون اینکه به صراحت تصریح شده باشند، بر آنچه به‌عنوان انجام صحیح بازی به حساب می‌آید، حکومت می‌کنند. اگر یک چوب می‌شکند، شمشیری که نشان‌دهنده آن است نیز می‌شکند. والتون پیشنهاد می‌کند که همه آثار داستانی؛ از جمله فیلم‌ها، می‌توانند نقش‌های مشابهی را به‌عنوان نقش‌های تکیه‌گاه در اشکال محدودتری از تظاهر داشته باشند؛ به‌عنوان مثال، ما تصور می‌کنیم ضبط تصویری از بازیگران و مجموعه‌های استودیویی را می‌بینیم که شاهد رویدادهای واقعی هستیم. درحالی که قواعد بازی کودکان اغلب موردی هستند و به آسانی بازنگری می‌شوند، قوانینی که تعامل ما با آثار هنری را ساختار می‌دهند، نسبتاً پایدار هستند. البته در میان این قواعد، مواردی هستند که مشخص می‌کنند ویژگی‌های خاصی از یک بازنمایی داستانی (مثلاً اینکه راوی دارای قدرت یادآوری معجزه‌آسایی است) در دنیای ساختگی داستان به‌عنوان واقعیت به حساب نمی‌آید. همان‌طور که ذکر شد، بخش استاندارد از تجربه هر داستانی، وارد کردن باورهای گزاره‌ای و ادراکی از تجربه ما از دنیای واقعی به بازنمایی تخیلی ما از دنیای داستانی است. در مورد یک اثر تخیلی بصری مانند یک فیلم، ممکن است عناصری از آنچه را که به معنای واقعی کلمه روی پرده درک می‌کنیم، به بازنمایی تصویری خیالی که فیلم برمی‌انگیزد وارد کنیم.

در برخی موارد، بازنگری را تصور می‌کنیم که او شخصیتی است که بسیار شبیه خود بازیگر است و زیبایی یا کاریزمای بازیگر را به ارث برده است. در موارد دیگر، داستان تخیلی ویژگی‌های ادراکی را تجویز می‌کند که از آنچه به معنای واقعی کلمه بازنمایی می‌کنیم، فاصله می‌گیرد یا با آن ناسازگار است. داستین هافمن و آن بنکرافت در زمان فیلمبرداری «فارغ التحصیل» بودند؛ اما مخاطبان قرار نیست آن تفاوت نسبتاً کوچک را در نحوه فیلمبرداری وارد کنند. بازیگران قدیمی در نسخه فیلم ظاهر می‌شوند که شخصیت او، دو برابر او سن دارد (و ممکن است به نظر برسد). این به‌طور کلی در مورد آثار داستانی صادق است که ما فقط برخی از حقایق را در مورد وسیله بازنمایی به محتوای نمایش وارد می‌کنیم (J. Gilmore, p:847-851, 2019).

### عمق و حرکت

درک سایر پدیده‌های هنری چون نمایش (حضور واقعی آدم‌ها روی صحنه) یا معماری، مجسمه‌سازی و حتی موسیقی که مخاطب با واقعیت «صدا»، رودررویی حاصل می‌کند تا حدودی با پدیده عکس و

پس آنچه ما در صحنه نمایش می‌بینیم، از یک عمق واقعی برخوردار است؛ اما آنچه بر پرده سینما مشاهده می‌کنیم، یک سطح دو بعدی است؛ اما در عین حال نمادهایی از عمق را در خود دارد. اینجاست که وجه ثنوکانتی تفکر مانستربرگ، خود را بروز می‌دهد: موضوع ادراک یعنی پرده سینما دو بعدی است؛ اما «ما عمق را از طریق مکانیسم روانی خود خلق می‌کنیم» (مانستربرگ، ۱۹۱۶: ۷۱).

پرده سینما، شیء ادراکی است که تجربه می‌شود، واقعیت موضوع تجربه، فاقد حجم است. ما اشیاء واقعی را چنانکه هستند (مثل صحنه نمایش) با حجم و عمق لازم دریافت می‌کنیم؛ اما برای درک عمق بر پرده سینما، از مساعدت «ذهن» خود سود می‌جوئیم. ذهن ما به پرده سینما چیزی را عطا کند که در واقعیت آن موجود نیست. حقیقت سینما در ذهن ما خلق می‌شود، پرده سینما ترکیبی از یک واقعیت دو بعدی و نمادهایی از یک واقعیت سه بعدی است. واقعیت سه بعدی در قرارگاه تجربه؛ یعنی «ذهن» ما منعقد می‌شود. مانستربرگ همین پرسش را در ارتباط با «حرکت» مطرح می‌کند: ما می‌دانیم که حلقه فیلم مرکب از تصاویر ایستا و مجزا است که هر یک نسبت به تصویر قبل، با اندکی تغییر ثبت شده‌اند. هرچند حلقه فیلم از دور یک غلتک به دور غلتک دیگر می‌پیچد؛ اما ما حرکت نوار طولانی فیلم را نمی‌بینیم. آنچه بینایی و حس بصری ما درک می‌کند، یک تصویر فاقد حرکت است که پس از تصویر قبلی دریافت شده است، در عین حال، جایگزین شدن یک تصویر جای تصویر دیگر را لحاظ نمی‌کنیم؛ پس پیوستگی و تداوم تصاویر را که همان عبارت اخرای حرکت است، چگونه دریافت می‌کنیم؟

نخستین پاسخ مانستربرگ به این پرسش، همان پاسخ همگانی است که برای توضیح حرکت، عنوان شده است:

اگر یک چوب درخشان را در تاریکی به صورت دایره‌وار بچرخانیم، ما یک نقطه روشن را در حال حرکت از جایی به جای دیگر نمی‌بینیم؛ بلکه ما یک خط دایره‌ای پیوسته و متصل را مشاهده می‌کنیم که در هیچ‌جا شکسته نشده است؛ چراکه اگر سرعت مناسب باشد، «پس‌انگاره» مثبت نور، در وضعیت اولیه خود و زمانی که نقطه نورانی از تمام دایره عبور کرده و دوباره به نقطه اولیه خود رسیده‌است، هنوز برای چشم ما تأثیرگذار است (مانستربرگ، ۱۹۱۶: ۵۹-۵۸).

«پس‌انگاره مثبت»، یک تداوم بصری از اولین تأثیر ادراکی است که تا مدتی اثر خود را بر اعصاب بینایی چشم باقی می‌گذارد و مهم‌ترین توضیح یا توجیه برای توهم تصویر متحرک محسوب می‌شود. هر تصویر ثابت، تا مدتی اثر خود را حفظ می‌کند (یک پس‌انگاره از خود باقی می‌گذارد) وقتی چشم تصویر ثابت بعدی را با اندکی تغییر دریافت می‌کند، پس‌انگاره تصویر پیشین به جای خود باقی است؛ پس آنچه از انطباق دو تصویر به نظر می‌رسد؛ تکان، تغییر و حرکت تصویر قبلی است؛ چراکه حرکت چیزی جز تغییر از یک وضعیت به وضعیت دیگر نیست؛ اما مانستربرگ با این پاسخ راضی نمی‌شود. او به دنبال حقیقتی است که ادراک واقعی حرکت را تبیین کند و این نمی‌تواند جز یک پاسخ فلسفی- روان‌شناختی باشد. مانستربرگ نمونه‌های مختلفی از توهم حرکت را مثال می‌زند. ما از روی پل به آب شناور نگاه می‌کنیم و سپس به ساحل ساکن می‌نگریم، به نظر می‌رسد ساحل در جهت

بیش از آن سینما که بازتابی از واقعیتند، تفاوت دارد. واقعیت سه بعدی در عکس، با یک صفحه تخت و مسطح یک بعد از واقعیت عینی را از دست می‌دهد و در سینما نیز عیناً پرده نمایش با همین حقیقت مواجه است، ضمن آنکه سینما، ادعایی مبنی بر «توهم حرکت» را نیز یدک می‌کشد.

مانستربرگ نخست از ادراک حجمی اشیاء در واقعیت می‌گوید، آنجا که پرسپکتیو شیء مورد نظر، برای چشم راست و چپ ما متفاوت است و ترکیب این دو پرسپکتیو، امکان درک حجمی شیء را ممکن می‌سازد. در دستگاه استروسکوپ قدیمی نیز چشم راست از طریق منشور، یک منظره را تماشا می‌کند و چشم چپ منظره‌ای دیگر در سمت چپ؛ اما ما به خوبی می‌دانیم که دو عکس تخت پیش روی ماست. با این حال، ما عمق صحنه و بعد اشیاء را حس می‌کنیم.

بنابراین استروسکوپ به‌طور واضح نشان می‌دهد که آگاهی و اطلاع ما از خصوصیت تخت بودن تصاویر به هیچ وجه مانع از ادراک (حس) واقعی عمق نمی‌شود (مانستربرگ، ۱۹۱۶: ۴۸).

مانستربرگ دو چیز را مقابل هم قرار می‌دهد: الف) آگاهی، ب) احساس. آگاهی ما از تخت بودن تصویر، مانع از احساس و دریافت عمق صحنه و قرب و بعد اشیاء در تصویر نمی‌شود. ما عمق صحنه را درک می‌کنیم؛ چرا ما باید علی‌رغم آگاهی از صفحه مسطح تصویر که دو بعد بیشتر ندارد، عمق و ژرفای صحنه را نیز درک کنیم؟

مانستربرگ مثالی دیگر می‌زند: اگر ما صحنه‌ای را با دو دوربین تصویربرداری کنیم و این دو مطابق با موقعیت دو چشم، از دو زاویه دید مختلف بر صحنه متمرکز شوند و ما از طریق دستگاه پروژکشن با دو لنز (یکی به رنگ قرمز و دیگری به رنگ سبز) هر دو تصویر را در مطابقت کامل «زمانی» و «مکانی» بر روی پرده، نمایش دهیم و در عین حال تماشاگر نیز با یک عینک با دو شیشه سبز و قرمز به پرده نگاه کند، ما صحنه تصویر شده روی پرده نمایش را با همان عمقی مشاهده می‌کنیم که در واقعیت سه بعدی خود موجودیت می‌یابد. (مانستربرگ از همان تکنیکی سخن می‌گوید که در سینمای سه بعدی به کار می‌رود. خطوط قرمز تصویر از طریق شیشه سبز دیده نخواهد شد و خطوط سبز از طریق شیشه قرمز، درحالی‌که اگر بدون عینک به تصویر نگاه کنیم، تصویری محو و آشفته خواهیم دید؛ اما آنچه مسلم است، اینکه ما بر پرده سینما، تنها یک تصویر تخت را که فقط از طریق یک دوربین ثبت شده تماشا می‌کنیم و از ماهیت آنچه ادراک می‌کنیم (پرده سینمای دو بعدی: موضوع ادراک) نیز آگاهی، پس ادراک یا احساس عمق چگونه به ما دست می‌دهد؟ مانستربرگ شاهد مثالی دیگر ذکر می‌کند: اگر ما در سالن تماشاخانه، هنگام تماشای یک نمایش زنده، یک چشم خود را ببندیم و فقط از طریق چشم دیگر به صحنه نگاه کنیم، آیا تأثیر حجمی صحنه از میان می‌رود؟

دلایل روان‌شناسی متفاوتی برای ادراک عمق صحنه با نگاه از طریق یک چشم وجود دارد: اندازه ظاهری اشیاء، نسبت‌ها و تناسب‌های ژرف‌نمایی، سایه‌روشن‌ها و عملیات بازیگران در صحنه [که خطوط فضایی متغیری می‌سازند] (مانستربرگ، ۱۹۱۶: ۵۰).

مخالف، شناور است. در ایستگاه قطار به قطاری در حال حرکت نگاه می‌کنیم و احساس می‌کنیم که قطار ساکن ما در حال حرکت است. اگر یک صحنه را به آرامی حول محورش بچرخانیم، یک منحنی متحدالمرکز گسترش یابنده را حس کنیم و اگر به چهره شخصی رو برگردانیم، صورت او را در حال کوچک شدن می‌بینیم که در حالت ارتجاعی به سمت مرکز مجذوب شده است. با حرکت مخالف صفحه، چهره فرد را در جهت عکس در حالت تورم مشاهده می‌کنیم. مانستربرگ توهم حرکت را چیزی بیش از تغییر موقعیت‌های پی‌درپی تلقی می‌کند:

«از چنین امتحاناتی مشخص می‌شود که دیدن حرکت، یک تجربه ویژه است که می‌تواند مستقل از تماشای وضعیت‌های پیاپی باشد. منشأ تجربه چنین حرکتی، آشکارا در ذهن تماشاگر است و نه بیرون آن» (مانستربرگ، ۱۹۱۶: ۶۴-۶۳).

نتیجه مورد نظر مانستربرگ محقق شده است. حرکت چیزی فراتر از دیدن صرف موقعیت‌های متوالی است:

حرکت به هیچ وجه نتیجه صرف «پس‌انگاره» نیست، توهم حرکت قطعاً بیشتر از درک محض مقاطع سلسله‌وار یک حرکت است. در این موارد، به‌طور قطع حرکت از بیرون دیده نمی‌شود؛ بلکه باز افزوده‌ای است ناشی از کنش «ذهن»، نسبت به تصاویر فاقد حرکت (مانستربرگ، ۱۹۱۶: ۶۹).

نتیجه، آزمایشات روان‌شناسانه مانستربرگ یک محصول فلسفه نئوکانتی است. حرکت نتیجه داده‌های بیرونی محض نیست. آنچه «ذهن» ما به داده‌های بیرونی می‌بخشد، بیش از آن چیزی است که از آن دریافت می‌کند.

اعصاب بینایی، تصاویر متوالی فاقد حرکت را دریافت می‌کنند؛ اما حرکت ناشی از القای ذهن ما بدان‌هاست. «پس‌انگاره» یا باقیمانده تصویر قبلی یک تفسیر جامع و قانع‌کننده جهت اعطای حرکت به تصاویر فاقد حرکت نیست. این همان نتیجه‌ای است که مانستربرگ پیش از این درباره احساس «عمق» و «حجم»، از تصویر مسطح و دو بعدی پرده سینما گرفته بود. عمق و حرکت، هردو از طریق مکانیسم روانی و درونی ما خلق می‌شوند.

از واژه توهم حرکت توسط برخی از فیلسوفان فیلم نادرست استفاده می‌شود، باید گفت که در حقیقت، صحیح نیست که بیان شده، در دیدن تصاویر توهم شکل می‌گیرد و در واقع فرد تصویر را درست ادراک می‌کند و خطایی که صورت می‌گیرد، خطای در حکم است. اینکه برخی افراد، از واژه خطای ادراک حسی صحبت می‌کنند، نادرست است و خطای حسی در این رابطه در حقیقت وجود ندارد.

پرده سینما، یک عمق و حرکت واقعی را مانند صحنه تئاتر ارائه نمی‌کند، نشانه‌هایی از آن‌ها حضور دارد؛ اما نه به مثابه یک حقیقت خطیری؛ بل چونان ترکیبی از حقیقت و نماد. ادراک عمق و حرکت ناشی از القا و اعطای ذهنی ما به آن‌هاست (مانستربرگ، ۱۹۱۶: ۷۱). (معمدی: ۱۳۹۶: ۹۲-۸۷).

انسان‌ها جهان را به‌صورت خودمحورانه می‌بینند؛ مثلاً در هنگام تماشای فیلم، ذهن ناخودآگاه به شدت فعال است و ذهن خودآگاه

خاموش می‌شود. از نظر برگسون، این بعد آگاهانه خود ماست که اجازه نمی‌دهد متوجه شویم خانه‌ای به آرامی در حال زوال و فروپاشی است و در عوض فقط متوجه این می‌شویم که خانه تغییر کرده است. از برخی جهات، این امر دلایلی دارد: به واسطه حرکت ساکاد (دودوئک چشم) که حرکات غیرارادی چشم است و بخش محوری فرایندهای دید انسان را تشکیل می‌دهد، دید انسان به حرکت و در پی آن به ثبات چشم وابسته است. از آنجا که این ثبات‌ها یکی پس از دیگری اتفاق می‌افتد، جای تعجب نیست که ما نیز دنیای شگفت‌انگیز را در یک توالی خطی می‌بینیم؛ اما ادراک آگاهانه خطی انسان با کارهای مغز منطبق و هماهنگ نیست و بنا به استدلال برخی از دانشمندان علوم اعصاب در این زمینه، شامل «خرده آگاهی‌های» بسیاری است که نه به‌صورت متوالی؛ بلکه به‌طور موازی عمل می‌کنند (اس.ا. زکی و ای.ا. بارتلز ۱۹۹۸: ۱۹۹۹؛ بارتلز و زکی ۲۰۰۴). هر «خرده آگاهی»، «مسئول» ادراک ابعاد مختلف یک پدیده بصری (برای مثال رنگ، حرکت و شکل) است و این ابعاد، غیرارادی هستند حتی اگر (ما احساس کنیم که) «کل» میدان بینایی را به‌طور هم‌زمان درک می‌کنیم. به عبارت دیگر، ما (اغلب) آگاهانه نسبت به خود تغییر واقف نیستیم حتی اگر شاهد آن باشیم که حوادث تغییر کرده‌اند. سینما مثال خوبی-هرچند استعاری- در این زمینه ارائه می‌کند. می‌دانیم که فقط حوادثی را مشاهده می‌کنیم که تغییر می‌کنند. به همین دلیل به نظر می‌رسد چرخ‌های واگن در فیلم‌های وسترن به سمت عقب می‌چرخند. گرچه در زندگی واقعی چرخ‌های واگن به سمت جلو حرکت می‌کنند؛ اما این مثال سینمایی که چرخ‌های واگن به عقب حرکت می‌کنند، می‌تواند این موضوع را در ذهن تداعی کند که از دیدگاه برگسون ما چگونه مشاهده می‌کنیم که موقعیت‌ها (چرخ‌های واگن در یک مجموعه از موقعیت‌های ثابت که دوربین فیلمبرداری ظاهراً آن را به گونه‌ای به تصویر می‌کشد که به سمت عقب حرکت می‌کند) تغییر نمی‌کنند؛ اما این ادراک آگاهانه از وضعیت‌ها (موقعیت‌های ثابت) براساس ادراک ناآگاهانه‌ای که ما از تغییر داریم، استوار است که خود این تغییر نیز یک جریان غیرقابل تقسیم است. دلوز این جریان غیرقابل تقسیم را به‌عنوان فاصله بین وضعیت‌هایی توصیف می‌کند که «مشاهده‌گر» زمان-تصویر در آن‌ها قرار دارد (دلوز، ۲۰۰۵: ۳۹). اگر ادراک آگاهانه ما وضعیت‌ها را مشاهده می‌کند، سینمای مبتنی بر زمان-تصویر نیز موجب آگاهی ما نه از وضعیت‌ها؛ بلکه از تغییر یا از خود زمان می‌شود. اگر زمان به منزله تغییر است؛ پس در این صورت، به جای اینکه ثابت و ایستا باشد، شدن صرف است.

زمان، تصویری که از آن به‌عنوان تغییرات پیاپی اکولوژیکی مجموعه جهان-جسم-مغز و پویایی یاد می‌شود، این امکان را برای ما فراهم می‌سازد تا به‌طور آگاهانه چیزی را مشاهده کنیم که اتوماتیک و ناآگاهانه است. این امر به ما اجازه می‌دهد تا فرایندهای ناآگاهانه (و «بی‌نظم») خود پدیده مشاهده کردن و دیدن را مشاهده کنیم. این موضوع موجب پویایی ادراک ناآگاهانه متفاوتی از کل مجموعه جهان-جسم-مغز می‌شود. این امر این امکان را در اختیار ما قرار می‌دهد تا

حسی بود، در دیدن تصاویر، ابتدا تخیل صورت می‌گرفت، سپس تصاویر دیده می‌شدند. در حقیقت، حکم می‌شد که تصاویر متحرک هستند.

تخیل دارای وجود ذهنی بود. قبل از دیدن فیلم، ابتدا تصاویر در ذهن ما تخیل می‌شود، سپس تصاویر را می‌بینیم. زمانیکه در حال تماشای فیلم هستیم، در حقیقت ما فیلم را تخیل می‌کنیم. در واقع تصاویر متحرک را تخیل می‌کنیم که تصاویر دارای حرکت هستند. عقل بدون تصویر، صورت حسی و صورت معنایی را درک نمی‌کند. بعد از دیدن فیلم، صورتهایی که از تماشای فیلم در ذهن بیننده هست، به خاطرش می‌آید. در ادراک حسی، حس ما به خارج متصل است؛ به‌عنوان مثال، زمانیکه در حال تماشای فیلم هستیم، به‌صورت حسی ادراک می‌کنیم. تماشای یک فیلم مجموعه‌ای از تصورات را بر می‌انگیزد. در واقع تفاوت عمده‌ای بین ادراک حسی و تخیل و سپس حافظه است. منشأ حافظه و تخیل، ادراک حسی بود. یکی از کارهای تخیل، ترکیب ادراکات حسی در زمان گذشته و حال است. زمانیکه فرد در حال تماشای فیلم است، این سه مقوله را با یکدیگر ترکیب می‌نماید. کار تخیل، خلق صورت جدید بود. صورتهای ذهنی افراد در هنگام تماشای فیلم با فرد دیگر متفاوت است، فردی که فیلمی را دیده، صورتهای جدید را تخیل می‌نمود و فرد دیگر صورتهای دیگری را؛ زیرا ادراکات حسی قبلی افراد با یکدیگر متفاوت است. تخیل، مقداری از ادراکات حسی جدید می‌گیرد و مقداری از حافظه قبل و سپس در گذشته و حال هم ادراک می‌کند. همان‌طور که بیان شد، مانستربرگ مبحث ادراک حجمی اشیاء را بیان کرد. در واقع آنچه که ما در صحنه نمایش می‌بینیم، از یک عمق واقعی برخوردار بود؛ اما آنچه بر پرده سینما مشاهده می‌کنیم، یک سطح دو بعدی است؛ اما در عین حال، نمادهایی از عمق را در خود دارد. ذهن انسان به پرده سینما چیزی را می‌بخشد که در واقع آن موجود نبود. واقعیت سه‌بعدی در ذهن بیننده بود و واقعیت دوبعدی آن چیزی بود که افراد بر پرده سینما مشاهده می‌کردند. عمق از طریق مکانیسم روانی انسان خلق می‌شود. در تعریف فیلم به حرکت پرداخته شده است. فیلم به معنای تصویر متحرک بود و سینما، توهم حرکت را یکدک می‌کشید. در ارتباط با حرکت، ضعف بینایی انسان، باعث شد که افراد به این نتیجه برسند که می‌توان تصویر متحرک را ساخت و حرکت در تصاویر فیلم به این صورت است که در ذهن به نظر می‌رسید تصاویر در حال حرکت هستند و در واقع تصاویر حرکت نمی‌کردند. به بیان مانستربرگ، حرکت چیزی جز تغییر از یک وضعیت به وضعیت دیگر نبود و اعصاب بینایی انسان، تصاویر متوالی فاقد حرکت را دریافت کرده و این ذهن انسان بود که به تصاویر حرکت می‌بخشید. در حقیقت در فیلم، تصاویر با چنان سرعتی پیش می‌رفت که سیستم بینایی انسان با وضعی که دارا بود، متوجه این نمی‌شد که تصاویر ثابت و در عین حال متوالی و پشت سر هم بودند. از واژه توهم حرکت توسط برخی از فیلسوفان فیلم، نادرست استفاده شده‌است و باید گفت که در حقیقت، صحیح نیست که بیان شده، در دیدن تصاویر توهم شکل می‌گیرد و در واقع فرد تصویر را درست ادراک می‌کند و خطایی که صورت می‌گیرد، خطای در حکم است. اینکه برخی افراد، از واژه خطای ادراک حسی صحبت می‌کنند، نادرست است و خطای حسی در این رابطه در حقیقت وجود ندارد.

آنچه را که مدام (به‌طور ناآگاهانه) درک می‌کنیم، مشاهده کنیم؛ غالباً همگی آن‌ها از جمله زمان، از ادراک آگاهانه ما فراتر می‌روند.

در مطالعات شناختی سینما، اندرسون دلیل این موضوع که چرا ما این‌گونه مشاهده می‌کنیم که در حین یک فیلم، پره‌های چرخ واگن به سمت عقب می‌چرخند را این‌گونه تشریح می‌کند که فیلم معمولاً با چنان سرعتی به جلو پیش می‌رود که سیستم بینایی ما متوجه این واقعیت نمی‌شود/ نمی‌تواند متوجه این واقعیت شود که ما همواره در حال مشاهده توالی تصاویر ثابت و ایستا هستیم. وقتی از شئی فیلم گرفته می‌شود، این شئی هم به اندازه کافی سریع حرکت می‌کند و هم از بخش‌های متقارنی (مانند پره‌های یک چرخ) تشکیل شده است، ما اصطلاح حرکت آرام رو به عقب را به آنچه که در واقع همان پره‌های مختلفی هستند که در فضا می‌چرخند، نسبت می‌دهیم. مغز ما از حرکت رو به جلوی پره‌هایی که دوربین از آن‌ها فیلمبرداری می‌کند (در این مورد به‌طور نادرست) این‌گونه نتیجه‌گیری می‌کند که پره‌ها به آرامی رو به عقب حرکت می‌کنند. (براون، ۱۳۹۷: ۲۷۹-۲۷۶). اندرسون به اشتباه از واژه مغز استفاده کرده است. در حقیقت باید از واژه ذهن استفاده می‌نمود. در واقع اینکه افراد مشاهده کنند پره‌های چرخ واگن خلاف حرکت قطار حرکت می‌کنند، توسط افراد درست دیده می‌شوند و ملاک افراد این است که قطار به سمت صحیح خودش حرکت می‌کند و در اصل افراد تصویر درستی را ادراک می‌کنند و خطایی که رخ می‌دهد، خطای در حکم است. در عالم واقع، به نادرستی حکم می‌شود که چرخ‌های واگن قطار در خلاف جهت حرکت قطار می‌چرخند و حرکت می‌کنند.

### نتیجه‌گیری

فلسفه فیلم شاخه‌ای از زیبایی‌شناسی است و بالذات به چیستی‌شناسی فیلم پرداخته‌است. دفاع از ایده هنر عامه‌پسند همیشه دغدغه ضمنی و گاه آشکار بسیاری از نظریه‌پردازان فیلم کلاسیک بوده است. در هم‌تنیدگی چشمگیر مضامین برگرفته از فلسفه با مضامین برگرفته از مطالعات فیلم را می‌توان از راه‌های مختلف تشخیص داد. در اکثر زوایا، فیلم به‌عنوان یک هنر پذیرفته شده است؛ اما راهی که در آن معیارهای هنری را برآورده می‌کند، موضوعی جذاب و به دور از حل و فصل است. ارزش و علاقه متداوم نظریه‌پردازان اولیه و کلاسیک ناشی از تازگی مشکلی است که با آن مواجه بودند و شدت پیش‌داوری‌هایی که با آن مخالفت می‌کردند. اگرچه امروزه برخی از ادعاهای چهره‌هایی مانند آرنهایم، بازن و آیزنشتاین زیاده‌خواه به نظر می‌رسد؛ اما بیش‌های آن‌ها همچنان الهام‌بخش تلاش‌های نظریه‌پردازان و فیلسوفان معاصر فیلم برای تحلیل ماهیت متمایز هنر فیلم است. در بررسی تحلیلی مانستربرگ از حافظه و تخیل بیان شد که کنش ذهنی تخیل یا فلاش‌فوروارد به معنای مکان در زمان آینده در فرایند ذهنی انسان بود که به تصاویر شکل می‌داد و واقعیت بیرونی یک حقیقت متصل و پیوسته در ذهن انسان بود. ادعای مانستربرگ درباره رابطه بین ذهنیت و عینیت، این بود که سینما ترکیبی از واقعیت بیرونی و اراده درونی است. در نظریه فیلم کلاسیک، فیلم به معنای تصویر متحرک بود. هر فریم در فیلم، ثابت و بدون حرکت است و از آنجایی که تخیل، برآمده از ادراک



## منابع

- براون، ویلیام. (۱۳۹۷)، *ابرسیما فلسفه فیلم در عصر دیجیتال*، ترجمه اکر ورشوچی فرد و پیام زین‌العابدینی، تهران: بنگاه ترجمه و نشر کتاب پارسه.
- کرول، نوئل. (۱۴۰۰)، *فیلمسفه: فلسفه فیلم ساخته، ترجمه محسن کرمی*، تهران: نیلوفر.
- معمدی، احمدرضا. (۱۳۹۶)، *فلسفه فیلم بررسی تحلیلی و انتقادی نظریه‌های فیلم دوران کلاسیک*؛ تهران: سازمان انتشارات پژوهشگاه فرهنگ و اندیشه اسلامی.
- میرخندان، سیدحمید. «مطالعه فلسفی در نظریه فیلم»، فصلنامه الهیات هنر.

1. Gaut & McIver Lopes, Berys & Dominic “The Routledge Companion To Aesthetics” , London & New York, Routledge, 2001
2. Gilmore, jonathan, “Imagination and Film” , New York, Baruch College, 2019
3. Wartenberg, Thomas, “Philosophy of Film” .New york, by - first published Aug. 18, 2004"

## **Examining memory and imagination, depth and movement in classical and contemporary film philosophy**

### **Abstract**

"Philosophy of film" is an independent research knowledge that is classified under the divisions of additional philosophy, under the philosophy of affairs and truths, which specifically considers the ontology of film, and not the philosophy of science, which is the structure of form knowledge. It examines the topic of added philosophy in its surroundings, and it is fundamentally different from the field of philosophy and film, which is an interdisciplinary knowledge between two independent and separate fields of philosophy-film, and is aimed at exploring the relationship between the two. In this article, following the majority of theorists, I assume that film philosophy and film theory can be considered synonymous. The not-so-distant and long history of theorizing in the field of film (about one hundred years old), which in different eras has been called Film Study and Theory of Film, and more recently with the title of Philosophy of Film. It has been mentioned that it is divided into two periods of time: the theories of the classical era and the theories of the contemporary era. What is examined in this article is memory and imagination, depth and movement in classical and contemporary film philosophy.

Keywords: film philosophy, film theory, classic film, contemporary film, memory and imagination, depth and movement, aesthetics, art.