سینمای دیوید لینچ

سرشناسه: مک‌گوان، تاد، ۱۹۶۷ ـ م. McGowan, Todd
عنوان و نام پدیدآور: سینمای دیوید لینچ: تحلیلی بر پایهٔ اندیشه‌های فروید، لاکان و هگل/تاد مک‌گوان؛ ترجمهٔ محمدعلی جعفری.
مشخصات نشر: تهران: ققنوس، ۱۳۹۵.
مشخصات ظاهری: ۳۶۷ ص.
شابک: ۹۷۸ـ۶۰۰ـ۲۷۸ـ۲۴۱ـ۰
وضعیت فهرست‌نویسی: فیپا
یادداشت: عنوان اصلی: .The impossible David Lynch, 2007
عنوان دیگر: تحلیلی بر پایهٔ اندیشه‌های فروید، لاکان و هگل.
موضوع: لینچ، دیوید، ۱۹۴۶ ـ م. ــ نقد و تفسیر
شناسه افزوده: جعفری، محمدعلی، ۱۳۵۸ ـ، مترجم
رده‌بندی کنگره: ۱۳۹۵ ۷م۹ل/۱۹۹۸/۳/PN
رده‌بندی دیویی: ۷۹۱/۴۳۰۲۳۳۰۹۲
شماره کتابشناسی ملی: ۴۱۹۷۱۰۱

سینمای دیوید لینچ

تحلیلی بر پایهٔ اندیشه‌های فروید، لاکان و هگل

تاد مک گوان

ترجمهٔ محمدعلی جعفری

این کتاب ترجمه‌ای است از:

The Impossible David Lynch

Todd McGowan

Columbia University Press, 2007

انتشارات ققنوس

تهران، خیابان انقلاب، خیابان شهدای ژاندارمری،

شمارهٔ ۱۱۱، تلفن ۴۰ ۸۶ ۴۰ ۶۶

ویرایش، آماده‌سازی و امور فنی:

تحریریهٔ انتشارات ققنوس

* * *

تاد مک گوان

سینمای دیوید لینچ

تحلیلی بر پایهٔ اندیشه‌های

فروید، لاکان و هگل

ترجمهٔ محمدعلی جعفری

چاپ اول

۱۱۰۰ نسخه

پاییز ۱۳۹۵

چاپ شمشاد

حق چاپ محفوظ است

شابک: ۰ ـ ۲۴۱ ـ ۲۷۸ ـ ۶۰۰ ـ ۹۷۸

ISBN: 978 - 600 - 278 - 241 - 0

www.qoqnoos.ir

Printed in Iran

۲۵۰۰۰ تومان

فهرست

مقدمه: ماهیت شگفت بهنجاری ۷
۱. فداکردن سَر برای پاک‌کن ۴۵
۲. یکپارچگی ابژهٔ محال در مرد فیل‌نما ۷۷
۳. تلماسه **و راه رستگاری** ۱۰۷
۴. خیال‌پردازی دربارهٔ پدر در مخمل آبی ۱۳۹
۵. غیاب میل در وحشی‌بالفطره ۱۶۹
۶. توین پیکس: با من در آتش رو **همذات انگاری با ابژه** ۱۹۷
۷. خود را در بزرگراه گمشده **بیابیم** ۲۳۳
۸. اخلاق خیال‌پردازی در داستان استریت ۲۶۷
۹. جهت‌یابی در جادهٔ مالهالند، ستایش دیوید لینچ از هالیوود . ۲۹۱
۱۰. مادیت فانتزی: مواجهه با چیزی در اینلند امپایر ۳۲۹
نتیجه‌گیری ۳۵۷
نمایه ۳۶۵

مقدمه
ماهیت شگفت بهنجاری[1]

تماشا از دور

شکوه اثر هنری به قابلیتی وابسته است که در دگرگون کردن مخاطب دارد. ریلکه این مطلب را در شعر «پیکرهٔ باستانی آپولو» چنین صورت‌بندی می‌کند که پیام اثر بزرگ هنری به ما این است که باید زندگی خود را تغییر بدهیم.(۱) با قبول این تعریف، ایدهٔ فیلم باشکوه بی‌درنگ متزلزل می‌شود. ما چه‌بسا از راه همذات‌انگاری با دوربین یا شخصیت‌ها با روایت داستانی فیلم همراه شویم، اما به علت محدودیت‌های رسانه، فیلمی که تماشا می‌کنیم هرگز ما را نمی‌بیند و مستقیماً ما را مخاطب قرار نمی‌دهد. شاید اورسُن ولز به همین دلیل معتقد است «نمی‌توان فیلمی ساخت که در این حد [نمایش‌های شکسپیر][2] ارزش بحث داشته باشد.»(۲) تماشاگر [تئاتر] صرفاً نمایش را تماشا نمی‌کند؛ او در نقش مخاطب، جزئی از اجرای نمایش است ــ یا دست‌کم می‌تواند ببیند که نمایشْ چگونه مخاطب خود را به حساب می‌آورَد. نمایش شکسپیر می‌تواند تماشاگران را مخاطب قرار دهد و از آن‌ها بخواهد بر اساس اتفاقات صحنه، زندگی خود را دگرگون کنند. رمان نیز خواننده را به

1. normality

۲. افزودهٔ نویسنده. ــ م.

اقتضای کنش خیالی او که مکمل اثر هنری است درگیر می‌کند. اما سینما منوط به فاصله‌ای است که به واسطهٔ موقعیت تماشاگری، بین تماشاگران و آنچه بر پرده می‌بینند ایجاد می‌شود. تماشاگران از فاصله تماشا می‌کنند؛ آن‌ها تصاویر پرده را از موقعیتی تماشا می‌کنند که بر فقدان مشارکت مستقیم آن‌ها با موضوع تماشا صحه می‌نهد. به نظر بسیاری از نظریه‌پردازان فیلم، تماشای فیلم، برخلاف تئاتر، اجازه می‌دهد تا حد زیادی ناشناخته بمانیم. بخش عمده‌ای از جاذبهٔ موقعیت تماشاگری[1] نتیجهٔ این است که می‌توانیم ببینیم بی‌آن‌که دیده شویم. موقعیت یک سویهٔ تماشاگری، به تماشاگر امکان می‌دهد که در گمنامی فروبغلتد و ایمن بماند.(۳)

در میانهٔ حضور موهوم تصاویر و اتفاقات پرده، تا وقتی به فاصلهٔ پرده با تماشاگر توجه نشود، این فاصله به مسئله‌ای مهم‌تر تبدیل می‌شود. تماشاگر از راه همذات‌انگاری با دوربین و شخصیت‌ها، با اتفاقات پرده احساس همجواری و مشارکت می‌کند. هنگام تماشای فیلم، غالباً موقعیت خود نسبت به رویدادها را نه بیرونی بلکه درونی احساس می‌کنیم. اما این همجواری خیالی است؛ تماشاگر به کمک فاصله و همجواری از راه دور این فرصت را به دست می‌آورد تا از هر برخوردی که سوبژکتیویتهٔ او را تغییر دهد یا به چالش بکشد اجتناب کند. تجربهٔ بی‌واسطه بودن فیلم تجربه‌ای کاملاً باواسطه است، چون شخصیت‌های پرده دیده می‌شوند، اما خود هرگز نمی‌بینند؛ هرچند تماشاگر می‌بیند اما دیده نمی‌شود.

فیلم‌های دیوید لینچ از نخستین فیلم بلند او، کله‌پاک‌کن[2] (۱۹۷۷) تا فیلم‌های دیگرش، موقعیت تماشاگری را به پرسش می‌گیرد. دستاورد بزرگ فیلم‌های او حذف فاصلهٔ تماشاگر با پرده است. فیلم‌های لینچ به جای مجاز دانستنِ همجواری خیالی حاکم بر جریان اصلی سینما، تماشاگر را با ساختار فیلم درگیر می‌کند. ساختار فیلم لینچ موقعیت تماشاگری در سینما را دگرگون

1. spectatorship 2. *Eraserhead*

و تماشاگر را از نیل به هدف مخفیِ حفظ فاصلهٔ امن از اتفاقات پرده محروم می‌کند. لینچ لحظاتی سینمایی خلق می‌کند که تماشاگر را وا می‌دارند که بفهمد فیلم چگونه میل او را به حساب آورده است. تماشاگر در فیلم‌های لینچ با سکانس‌هایی مواجه می‌شود که درونیاتِ خودِ او را آشکار می‌سازد.

لینچ به این لحاظ «اسرارآمیز» است: فیلم‌های او را نمی‌توان به شیوهٔ مشابه فیلم‌های رایج هالیوود یا بسیاری از فیلم‌های رادیکال دیگر تماشا کرد. ساختار فیلم لینچ تجربهٔ سنتی تماشاگر از سینما را به همراه تاریخ نظریهٔ فیلم به چالش می‌کشد. هدف این کتاب بحث دربارهٔ چالش فوق و کاوش در امکانات نظری فیلم‌های لینچ است.

چالش لینچ نزد تماشاگران اساساً با نگرش حاکم بر سینمای رادیکال که بر تقویت حس فاصلهٔ تماشاگر از اتفاقات پرده و نه حذف آن استوار است تفاوت دارد. این نگرش نه‌تنها نحوهٔ کار فیلمسازان مستقل، بلکه نحوهٔ تفکر نظریه‌پردازان دربارهٔ امکان سینمای رادیکال را تحت تأثیر قرار داده است. برای فهم خصلت بی‌نظیر لینچ در مقام فیلمساز، ابتدا باید شقّ دیگر فیلمسازی را که سینمای او به چالش می‌طلبد بررسی کنیم.

نظریه‌پردازانِ رویکرد روانکاوانهٔ فیلم در اواخر دهه‌های ۱۹۶۰ و ۱۹۷۰، از قبیل کریستین متز[1] و ژان لویی بودری،[2] با قابلیت سینما در خلق تماشاگرانی که از فاصله تماشا کنند و ضمناً به هیچ رو از این فاصله آگاه نباشند، آشنا بودند. به نظر آن‌ها موقعیت تماشاگری شگرد عمده‌ای بود که در آن سینما کارکردی ایدئولوژیک می‌یافت و در انقیاد تماشاگران شرکت می‌جست. به گفتهٔ متز، هنگام تماشای فیلم «همواره دیگری بر پرده حضور دارد؛ من هم آن‌جا هستم تا به او نگاه کنم. من در امر دریافتنی نقشی ندارم؛ برعکس، تماماً دریافت‌کننده‌ام.[3] تماماً دریافت‌کننده همچون قدرتمندی مطلق[4] (موهبت مشهور 'حضور دائم'[5] که فیلم به تماشاگرش می‌دهد)؛ و تماماً

1. Christian Metz 2. Jean-Louis Baudry 3. all-perceiving 4. all-powerfull
5. ubiquity

دریافت‌کننده از این رو که به‌کلی در طرف دریافت‌کننده‌ام».[۴] بر اساس این نوع تفکر، عمل تماشای فیلم، تجربه‌ای یک‌سویه است که بر اساس آن تماشاگر در آنچه بر پرده می‌بیند مشارکت ندارد. سینما با نهادن تماشاگر در موقعیت «تماماً دریافت‌کننده» امکان تجربهٔ تلفیقی فاصله گرفتن از پرده و همجواری با اتفاقات آن را به او می‌دهد، تلفیقی که به تماشاگر امکان مشارکت و عدم مشارکتِ همزمان می‌دهد.

سینما ظاهراً تا زمانی که به فاصلهٔ تماشاگر تداوم بخشد، اساساً چشم‌چرانانه[1] است. به گفتهٔ لورا مالوی[2] «تضاد افراطی تاریکی سالن سینما (که تماشاگران را نیز از هم جدا می‌کند) و تلألؤ الگوهای جابه‌جاشوندهٔ نور و سایه بر پرده به توهم جدایی چشم‌چرانانه دامن می‌زند.»[۵] مالوی با هشیاری اشاره می‌کند که جدایی یا فاصله که خصلتِ ذاتیِ چشم‌چرانیِ سینمایی (و چشم‌چرانی به معنای دقیق) است توهم‌آمیز است. چرا؟ زیرا هیجان چشم‌چرانی منوط به شکست بنیادی تأیید و تصدیق خود است. به باور چشم‌چران، صحنه‌ای که او می‌بیند در ذات خود وجود دارد و برای نگاه او ساخته نشده است. در نتیجه او می‌تواند خلوت دیگران و وجه پنهان چهرهٔ همگانی آن‌ها را ببیند، و لذت او حاصل تماشای خلوت آن‌هاست. این لحظهٔ کاملاً خصوصی، از دید چشم‌چران، چهرهٔ واقعی دیگران است وقتی کسی نگاهشان نکند.

اما چشم‌چران هنگام تماشای لحظات خصوصی، ماهیت ساختمند آن‌ها را از قلم می‌اندازد. حتی صمیمانه‌ترین لحظات زندگی ما نیز حول نگاهی همگانی شکل می‌گیرد، ولو وقتی نگاه غایب است. سوژه در لحظات خصوصی، ولو غالباً ناخودآگاهانه، به‌کنش و عرضهٔ خود در برابر نگاه خیالی ادامه می‌دهد.[۶] ما فعالیت‌های خصوصی خود را چنان انجام می‌دهیم که مؤید تصور خاص ما از خودمان باشد، و این خودانگاره مستلزم این است که

1. voyeristic 2. Laura Mulvey

نگاهی بیرونی ــ به گفتهٔ فروید، اگوی آرمانی[1] ــ آن را تماشا کند. تماشاگر ضمنی به فعالیت خصوصی معنا و ساختار می‌بخشد. ما در فقدان تماشاگر ضمنی یا اگوی آرمانی نمی‌دانیم چطور در جهان خصوصی عمل کنیم و اطلاعی از شیوهٔ ساماندهی زندگی شخصی خود نداریم.(۷) در یک کلام، چشم‌چران صحنه‌ای را می‌بیند که همواره برای نگاه او خلق شده است و خود از این مطلب آگاه نیست.

چشم‌چرانی از یک جهت به کلی نومیدکننده است: چشم‌چران نه آنچه را به دنبال آن است، بلکه لحظه‌ای را که برای نگاه او خلق شده است می‌بیند. ماهیت ساختمند لحظهٔ خصوصی آشکارا در مورد سینما صدق می‌کند: ما حتی قادر به تصور فیلمی که حول نگاه تماشاگر شکل نگرفته باشد نیستیم، اما بیشتر فیلم‌ها ــ و نیز تماشاگران ــ این موضوع را انکار می‌کنند. بنابراین، فیلم تا زمانی که میل تماشاگران را در ساختار خود لحاظ کند، به آن‌ها نگاه می‌کند. فیلمی وجود ندارد که برای دیده نشدن ساخته شده باشد.(۸)

احساس تماشاگر هنگام تماشای فیلم، به‌ویژه فیلمی رایج در هالیوود، این نیست که ایفاگر نقشی در اتفاقات فیلم باشد. اتفاقات رخ می‌دهند ــ فیلم ادامه دارد ــ و تماشاگر صرفاً نگاه می‌کند. آنچه در این حالت پنهان می‌ماند، پویایی ساختاربخش وقایع است: آنچه تماشاگر بر پرده می‌بیند نه صرفاً برای دیده شدن، بلکه اساساً در نسبت با نگاه او خلق شده است. هر رویدادی بر پرده منتظر تماشاگری است که با عمل تماشا آن را تکمیل کند. تماشاگر به جای عدم مشارکت و فاصله گرفتن از اتفاقات پرده یکسره در دام پرده گرفتار می‌شود.(۹)

تلفیق فاصله و همجواری نه‌تنها بر موقعیت تماشاگری، بلکه دقیقاً بر نگرش جامعه‌ای نسبت به سینما (به معنای دقیق کلمه) نیز تأثیر دارد.

1. ego ideal

تماشاگران با انتقال سینما به قلمرو فانتزی و تلقی آن به منزلهٔ مکان گریز از واقعیت روزمرهٔ زندگی، فاصلهٔ خود را با سینما حفظ می‌کنند. اگر از منظر ماهیت روان‌گَزا[1] و آزارندهٔ فیلم فکر کنیم، غالباً می‌شنویم ــ یا حتی به خود می‌گوییم ــ «فقط فیلم بود». روال مرسوم منتقدانی که فیلم‌های روز را «موفقیت بزرگ» خطاب می‌کنند، گویا سینما شهر بازی است، بر این الگوی فاصله استوار است. اگر سینما را تنها گریزگاه بدانیم، خود را از اتفاقات آن جدا کرده‌ایم. تماشاگر برای تفریح و فراغت به سینما می‌رود، نه برای کسب تجربه‌ای که زندگی او را تحت تأثیر قرار دهد. حتی فیلم‌هایی که به شیوهٔ سنتی وعدهٔ تفریح نمی‌دهند ــ مثلاً هیولا[2] (پتی جنکینز، ۲۰۰۳) یا فهرست شیندلر[3] (استیون اسپیلبرگ، ۱۹۹۳) نگاهی گذرا به دنیایی بیگانه عرضه می‌کنند، نگاهی که دلمان می‌خواهد آن را چنان ببینیم که گویا ارتباطی به دنیای ما ندارد.

هرچند تماشاگران سینما را به مرتبهٔ گریزگاه تنزل می‌دهند، اما واقعیت آنچه را در سینما می‌بینند نیز می‌پذیرند. تماشاگران با اقرار به وضعیت کاملاً خیالی سینما از سینما و آثارش فاصله می‌گیرند، اما وقتی به سینما می‌روند، تصاویر پرده را جدّی می‌گیرند. به گفتهٔ جوئل بلک[4] ما در مقام تماشاگر تصور می‌کنیم فیلم از موهبت «اثر واقعیت»[5] برخوردار است. به نظر بلک «یکی از آثار مهم فیلم این بوده است که بصیرتی توانمند چون پرتوِ ایکس در اختیار تماشاگران قرار دهد تا به این احساس دست یابند که می‌توانند به حجابِ ظواهر سطحی نفوذ کنند و ساختار نهفتهٔ خودِ واقعیت را ببینند.»(۱۰) البته قابلیت «دیدن ساختار نهفتهٔ خود واقعیت» کاذب است، اما بر ماهیت تجربهٔ سینمایی اثر دارد. در نتیجه، «گریز» از واقعیت ــ خودِ سینما ــ به جایگاه ممتازی تبدیل می‌شود که سوژه با آن می‌تواند واقعیت را بفهمد.

---

1. traumatic 2. *Monster* 3. *Schindler's List* 4. Joel Black 5. reality effect

ژان‌ـلوک گدار در مقام شقّ دیگر

نظریه‌پردازان و فیلمسازان رادیکال دهـه‌های ۱۹۶۰ و ۱۹۷۰ در واکـنش بـه موقعیت تماشاگری در پی سینمایی بودند که از همجواری خیالی فیلم‌های رایج هالیوود بپرهیزد و تماشاگران را به تصدیق بـیگانه‌گشـتگی‌شان وادارد. نگرش آن‌ها به سینما مشابه نگرش برتولت برشت به تئاتر بود. بـرشت در تئاتر سیاسی‌شدهٔ خود به دنبال تماشاگرانی بی‌طرف است کـه از بـی‌طرفی خود آگاه باشند و هرگز با اتفاقات صحنه همذات‌انگـاری نکـنند. بـه گـفتهٔ برشت «نکتهٔ اساسی تئاتر حماسی چه‌بسا ایـن بـاشد کـه بـرای احسـاسات تماشاگر کمتر خوشایند است تا برای خرد او. تماشاگر به جای شراکت در یک تجربه باید با شرایط درگیر شود.»(۱۱) تماشاگر بـرشت از فـاصله نگـاه می‌کند اما همواره از این حالت خود آگاه است و این مطلب او را از تماشاگر سنتی سینما متمایز می‌کند. تئاتر برشت برای کمک به فهم بهتر تماشاگران، آن‌ها را به تجربهٔ موقعیت اجتماعی واقعی، فارغ از تعلیق خیالی آن دعـوت می‌کند.

نظریه‌پردازان فیلم و فیلمسازان با انتقال نوآوری‌های نظری برشت از تئاتر به سینما، به استقبال سبکی از فیلمسازی رفتند که فاصلهٔ تماشاگر از اتفاقات صحنه را کانون توجه خود قرار داد و به آنچه برشت «اثر بـیگانه‌گشـتگی»[1] می‌نامد پرداخته بـود. لورا مـالوی در هـمان مـقاله‌ای کـه اسـتفادهٔ سـینمای کلاسیک هالیوود از همجواری خیالی را تـقبیح مـی‌کند، دقـیقاً از ایـن نـوع واکنش حمایت می‌کند:

> ضربهٔ اول به انباشت یکپارچهٔ قراردادهای سنتی فیلم (که پیش‌تر فیلمسازان رادیکال انجام داده بودند) نجات دوربین از نگاه به مادیت [انباشت] در فضا و زمان و نجات تماشاگر از نگاه به دیـالکتیک آن است، یـعنی بـی‌طرفی پرشور. این اقدام بی‌تردید رضـایت، لذت و مـوهبت «مـهمان نـامرئی» را

1. alienation-effect

تخریب و بر نحوهٔ وابستگی فیلم به سازوکارهای فعال/ منفعلِ چشم‌چرانانه تأکید می‌کند.(۱۲)

به نظر مالوی هدف فیلمسازی رادیکال ــ «بی‌طرفی پرشور» ــ ایجاد وضعیتی است که در آن تماشاگر به جای همذات‌انگاریِ کورکورانه، بیندیشد. مالوی طرفدار فیلم‌هایی است که جایگاه‌مندی[1] نمادین تماشاگر را ترجیح بدهند ــ یا به گفتهٔ کریستین متز «بکوشند سینما ـ ابژه را از امر خیالی جدا و جذب امر نمادین کنند.»(۱۳)

این اشاره به مقولات تجربه ــ امر خیالی و امر نمادین ــ نزد ژاک لاکان، نظریه‌پرداز روانکاوی، راه دیگر فهم رابطهٔ همجواری و فاصله در سینماست. نزد لاکان، ساحت نمادین، ساحت زبان و جامعه است: ساحت نمادین ساختاری تولید می‌کند که واقعیت اجتماعی ما را سامان می‌دهد و هویت ما را ــ هویتی که در آن سُکنی گزیده‌ایم ــ می‌سازد. ساحت نمادین اُس و اساس دنیای مرئی است. و از این رو عمدتاً نامرئی است، هرچند قوانین آن بخش عمدهٔ اتفاقات جهان مرئی را تعیین می‌کنند. ساحت نمادین از رهگذر غیاب عمل می‌کند، و زندگی ما را چنان شکل می‌دهد که از آن آگاه نیستیم. در مقابل آنچه می‌بینیم امر خیالی است، دنیایی از تصاویرِ به‌ظاهر بی‌واسطه. امر خیالی با کتمان ساختار نمادینِ زیربنایی خود ــ ساختاری که تأییدش می‌کند ــ ما را می‌فریبد. مثلاً تصویر چهرهٔ مقتدر به منزلهٔ شخص واقعاً دلسوز، حتی اگر چنین شخصی وجود داشته باشد، خصلت سلطه‌گرانهٔ او را که ذاتیِ موقعیت نمادین او در مقام چهرهٔ مقتدر است کتمان می‌کند. او صمیمی و دست‌یافتنی به نظر می‌رسد، اما این حالت او، فاصلهٔ نمادین و ساختاری بین چهرهٔ مقتدر و ما به منزلهٔ سوژه‌های عادی را کتمان می‌کند. افشای اقتدار نمادین در زیر کسوت خیالی پروژه‌ای سیاسی است. به همین قیاس، نظریه‌پردازانی چون مالوی و متز می‌خواهند به وسیلهٔ رویارویی با وجه

1. situatedness

خیالی ــ وجهی که در سینما تجربه می‌کنیم ــ از راز ساختار نمادین آن پرده بردارند.

به عقیدهٔ این نظریه‌پردازان، آگاهانیدن تماشاگران از فاصلهٔ آن‌ها با اتفاقات پرده تنها راه ممکن دستیابی به سینمای بدیل است. تلاش برای گام نهادن در مسیر دیگر ــ افزایش حس همجواری تماشاگر و حذف فاصلهٔ نمادین او ــ موفقیت‌آمیز نیست. به نظر آن‌ها فاصله شرط ضروری تجربهٔ سینمایی است، و همجواری همواره توهمی است که می‌کوشد این واقعیت بنیادی سینما را کتمان کند. فیلمسازان می‌توانند علیه همجواری خیالی سینما مبارزه کنند، اما دربارهٔ فاصلهٔ تماشاگر از پرده که نتیجهٔ واقعیت‌های [گریزناپذیر] نمایش فیلم و حتی نظم اجتماعی است، کاری از پیش نمی‌برند. سطوح [مختلف] وساطت، تماشاگر را از وقایع فیلم جدا می‌کند. نظام اقتصادی تولید فیلم، بینش کارگردان، تجهیزات فنی نمایش، این نیروها و موارد دیگر، واسطهٔ تصاویری است که تماشاگر بر پرده می‌بیند و به‌راحتی حذف‌شدنی نیست.

به همین دلیل، کونستانس پنلی[1] با فیلمسازان رادیکال کذایی که قصد دارند تنها با تأکید بر تصاویر اغراق‌آمیز، تماشاگران را تا حد تغییر منقلب کنند، وارد بحث می‌شود. به نظر پنلی این فیلمسازان ناگزیر به افسون سینمایی و ناآگاهی خیالی‌ای که خود به آن اعتراض دارند یاری می‌رسانند. به گفتهٔ پنلی این وضعیت از آن روست که «تصاویر در ذات خود قدرت تحلیلی ناچیزی دارند؛ قدرت همذات‌انگاری و افسون تصاویر بسیار نیرومند است. به این دلیل همواره باید تفسیری دربارهٔ آن‌ها، همزمان با تفسیرِ آن‌ها و تفسیر همراه با آن‌ها وجود داشته باشد.»(۱۴) نقد پنلی مستلزم کارگردانی است که بی‌واسطه بودن کاذبِ امر خیالی سینمایی را به نفع سبکی از فیلمسازی که وساطت نمادین و همیشه‌حاضر اما درک‌ناشدهٔ تجربهٔ سینمایی را برجسته می‌کند کنار بگذارد. بی‌تردید شاخص‌ترین کارگردانی که تجسم این آرمان

1. Constance Penley

نظری است، ژان‌لوک گدار[1] است (هرچند این آرمان بر سراسر سینمای آوانگارد حاکم است).(۱۵)

فیلم‌های گدار دائماً به تماشاگر متذکر می‌شود که در حال تماشای فیلم است. هدف او خاتمه دادن به قدرت افسونگر سینما بر تماشاگر و آگاهانیدن او از فرایند تولید اتفاقات صحنه است، تا از این طریق به مشارکت متفکرانه‌تر تماشاگر در فیلم ــ یعنی تجربه‌ای دیالکتیکی‌تر ــ کمک کند. به گفتهٔ پاسکال بونیتزر[2] «از گدار به بعد، تصویر به منزلهٔ چیزی اساساً کاذب شناخته شد.»(۱۶) حتی در فیلم‌های اولیهٔ او چون ازنفس‌افتاده[3] (۱۹۶۰)، برش‌های پرشی[4] و کنایه‌های خودآگاهانه به فیلم‌های دیگر اثری بیگانه‌کننده دارد که به ماهیت برساختهٔ تصویر تأکید می‌کند. این کیفیت در روند حرفه‌ای فعالیت او برجسته‌تر می‌شود (در فیلم‌هایی چون روزگار من[5] (۱۹۶۲)، تفنگداران[6] (۱۹۶۳) و پیرو خله[7] (۱۹۶۵)). مثلاً، تحقیر[8] (۱۹۶۳) با نمایی متحرک و طولانی از نمای متحرکی آغاز می‌شود که فیلمبردار اصلی فیلم از آن فیلم می‌گیرد، در حالی که اسامی عوامل فیلم با صدای بلند خوانده می‌شود. این آغاز، نشانه‌ای بصری به تماشاگر می‌دهد که توهم همجواری با رویدادهای متعاقب را ویران می‌کند. با این شیوه به تماشاگر هشدار داده می‌شود که رویدادها واقعی نیستند و در واقع کاملاً باواسطه‌اند.

گدار در دههٔ ۱۹۶۰ این زیباشناسی را در تعطیلات آخر هفته[9] (۱۹۶۷) بسط می‌دهد، و در آن نماهایی از متنی را می‌بینیم که در لحظاتی از فیلم، نمایی متحرک و فوق‌العاده طولانی را قطع می‌کند. علاوه بر این، نیمهٔ دوم فیلم به‌کلی از ساختار روایی آغاز فیلم پرده برمی‌دارد و به این شیوه از تماشاگر می‌خواهد ماهیت برساختهٔ روایت سینمایی ــ و کلیّت روایت سینمایی ــ را به

1. Jean-Luc Godard 2. Pascal Bonitzer 3. *À Bout de souffle* (*Breathless*)
4. jump cut 5. *Vivre sa vie* (*My Life to Live*)
6. *Les Carabiniers* (*The Riflemen*) 7. *Pierrot le fou* 8. *Le Mépris* (*Contempt*)
9. *Week End*

رسمیت بشناسد. رابطهٔ بی‌واسطهٔ تماشاگر تعطیلات آخر هفته با فیلم به دلیل دخالت‌های فاحشِ وساطت دائماً قطع می‌شود. هدف این فیلم مانند بسیاری از فیلم‌های دیگر گدار، حذف همجواری توهم‌آمیز و ظاهراً ذاتیِ وضعیت سینمایی و اعطای خاصیت تماشا از فاصله به تماشاگر است. این فیلم‌ها به این شیوه فریب سینما را فاش و خصلت خیالی تجربه سینمایی را کمرنگ می‌کنند. گدار در فیلم‌های متعاقب خود بیشتر در این مسیر پیش می‌رود. هدف او ثابت است: بیگانه‌گردانی تماشاگر برای درک مناسب فاصلهٔ سینمایی. گدار خواهان خلق سینمای واسطه‌مند برای مبارزه با هالیوود و توهم بی‌واسطه بودن ایدئولوژی بورژوایی است.

امید نهفته در این نوع سینما اساساً امیدی ضدسینمایی است. هدف آن استفاده از سینما برای کمک به تماشاگر است تا افسون سینما را پشت سر بگذارد. تماشاگر آرمانیِ سینمای بدیل از وسوسهٔ فانتزی می‌گریزد و از این رو می‌تواند ساختار واقعی سینما و جامعه را ببیند. به عبارت دیگر، سوژهٔ آرمانی به جای اسباب و لوازم افسون‌گری که فرایند تولید را پنهان می‌کنند، واقعیت آن را می‌بیند. تماشاگر با تحقق این امر، به سوژهٔ رادیکالی تبدیل می‌شود که قصد دارد روابط اجتماعی موجود را تغییر دهد، چون دیگر نسبت به واقعیت امور نابینا نیست. او در حالت مطلوب بر بتواره‌پرستی کالا که به سبب آن، بر اساس صورت‌بندی معروف مارکس، «رابطهٔ واقعی اجتماعی بین انسان‌ها ... به رابطهٔ خیالی بین چیزها تبدیل می‌شود»[۱۷] چیره می‌شود. فیلم‌های گدار با نشان دادن تصویر به منزلهٔ چیزی برساخته و محصول «رابطهٔ واقعی اجتماعی»، به این نوعِ افسون در موقعیت غالب آن (سینما) حمله می‌کند. فهم بیگانه‌گشتگی در سینما در نهایت به کلید ایجاد تحولی انقلابی در جامعهٔ سرمایه‌داری تبدیل می‌شود.

مشکل تلاش برای خلق تماشاگری که سینما فریبش ندهد، فرض ضمنی آن است: تصور می‌شود که تماشاگر می‌تواند به موقعیت تماشاگری ناب دست یابد. زیباشناسی برشتی میل تماشاگر را نادیده می‌گیرد و در تشخیص

این‌که میل الزاماً تماشاگر را با اتفاقات پرده درگیر می‌کند ناتوان است. هرچند فاصله خصلتِ ذاتیِ موقعیت تماشاگریِ سینمایی است، هیچ تماشاگری نمی‌تواند به کلی از فیلم، حتی فیلم گدار، فاصله بگیرد. [در این فیلم‌ها] هنوز نشانی از افسون وجود دارد و تماشاگر همچنان با اتفاقات پرده درگیر می‌شود ــ وگرنه تماشاگر باعصبانیت از سالن بیرون می‌رود. به عبارت دیگر، اثر بیگانه‌کنندهٔ فیلم باید به قدری خنثی شود تا فیلم بتواند میل تماشاگران را حفظ کند. تماشاگری که فاصله بگیرد از تماشاگری دست می‌کشد.

عدم امکان وجود تماشاگر نابْ زیباشناسی برشتی را به تعقیبی بی‌پایان محکوم می‌کند، اما این تعقیب الزاماً نامعقول نیست. مشکل عمیق‌تر مخالفت با افسون سینمایی، برداشت آن از انگیزش‌های فعالیت سیاسی و تغییر است. بر این اساس، تأثیر دانش ــ تشخیص واقعیت امور و سازوکار واقعی فرایند تولید ــ بر تماشاگران و سوژه‌ها در کل دگرگون‌کننده است. در نتیجه، سوژه‌ها تبعیت از نظم اجتماعی ستمگر را تنها از آن رو قبول می‌کنند که از تشخیص این‌که عنصری افسون‌گر آن‌ها را به قبول انقیاد فریفته است، عاجزند. بنابراین اگر افسون را برداریم و روابط واقعی تولید را نشان بدهیم، سوژه‌های رادیکال می‌سازیم. اما دانش بدون میل اساساً سوژه‌های سیاسی خلق نمی‌کند. جامعهٔ سرمایه‌داری معاصر با مشارکت سوژه‌هایی شکوفا شده است که دست ایدئولوژی مسلط را خوانده‌اند اما باز هم به اطاعت از آن ادامه می‌دهند.(۱۸) مثلاً، همچنان از صحنهٔ وقیح بی‌جهت در دنیای وین[1] (پنلوپه اسفیریز، ۱۹۹۲) لذت می‌بریم، هرچند زیرعنوان فیلم آن را دقیقاً توضیح می‌دهد، یا به حمایت از جنگ‌ها ادامه می‌دهیم، هرچند دست فریب‌دهندهٔ آن‌ها را می‌خوانیم. سوژه‌ها زمانی فاصلهٔ بدبینانه می‌گیرند که شفافیتِ بازی به بخشی از خود بازی تبدیل شود. به این لحاظ، سینمایی که بر فاصلهٔ تماشاگر تأکید کند تنها بازیچهٔ دست ایدئولوژی معاصر است.

1. *Wayne's World*

نقص دیگر زیباشناسی برشتی این است که نمی‌تواند انگیزش ایجاد تغییرات سیاسی در محدودهٔ خودِ افسون را درک کند. هرچند افسون سوژه‌ها را با انقیادشان مأنوس می‌کند، اما می‌تواند آن‌ها را به مبارزه علیه انقیاد نیز تشویق کند. چون هدف فانتزی به معنای دقیق، پُر کردن حفرهٔ واقعی درون ایدئولوژی یا ساحت نمادین است. لاکان با استفاده از اصطلاح «امر واقعی» به منزلهٔ مقولهٔ سوم تجربه (علاوه بر امر خیالی و امر نمادین) نقص ساختار نمادین و ناتوانی آن در تثبیت خود به منزلهٔ کل منسجم را نشان می‌دهد. ایدئولوژی از فانتزی برای کتمان بزرگ‌ترین ضعف خود ــ در جایی که توجیهاتش از پدیده‌های اجتماعی بی‌اعتبار می‌شود ــ استفاده می‌کند و به این وسیله به همهٔ فانتزی‌ها رادیکالیتهٔ بالقوه‌ای می‌دمد، اما حامیان زیباشناسی برشتی به تشخیص این مطلب راه نمی‌برند. حامیان سینمای فاصله‌گذار با انتقاد از فانتزی به منزلهٔ دخل و تصرف خیالی نمی‌توانند لحظهٔ واقعی درون فانتزی را ببینند. فیلم‌های دیوید لینچ بر این لحظه تأکید می‌کنند.

همجواری دیوید لینچ

دیوید لینچ فیلمسازی را در آکادمی هنرهای زیبای پنسیلوانیا در فیلادلفیا آغاز کرد، هرچند ابتدا به دنبال حرفهٔ نقاشی به آن‌جا رفته بود. اولین فیلمی که او در آن‌جا ساخت شش مرد بیمار می‌شوند[1] (۱۹۶۷)، یک دقیقه است و با چرخهٔ مداومی تکرار می‌شود. او پس از کارگردانی فیلم چهاردقیقه‌ای الفبا (۱۹۶۸) به لس‌آنجلس عزیمت و در مؤسسهٔ فیلم آمریکا[2] ثبت‌نام کرد و فیلم سی و چهاردقیقه‌ای مادربزرگ (۱۹۷۰) را ساخت. هر یک از این فیلم‌های کوتاه اولیه نشان‌دهندهٔ علاقهٔ لینچ به استفاده از فیلم به منزلهٔ رسانه‌ای خیالی است، اما فیلم مادربزرگ به‌راستی نقطهٔ آغاز ساختار بنیادیِ زیباشناسانه‌ای بود که بر فیلم‌های بلند لینچ غالب شد. لینچ در سال ۱۹۷۲ با تأمین ده‌هزار

1. *Six Figures Getting Sick* 2. American Film Institute (AFI)

دلار از اِی‌اف‌آی ساختن فیلم کله‌پاک‌کن (۱۹۷۷) را آغاز کرد که قرار بود فیلم کوتاه دیگری از او باشد. اما این فیلم پس از پنج سال فیلمبرداری و مراحل پیش و پس از تولید به اولین فیلم بلند لینچ تبدیل شد؛ چنین بود آغاز سینمای حرفه‌ای لینچ، سینمایی که با همه متفاوت بود.

وجه ممیزهٔ لینچ، توانایی او در حضور همزمان در سینمای جریان اصلی و سینمای مستقل است. فیلم‌های او غالباً در سینماهای چندسالنهٔ محلی اکران می‌شوند و او تاکنون سه بار نامزد جایزهٔ اسکار بهترین کارگردانی شده است (مرد فیل‌نما[1] (۱۹۸۰)، مخمل آبی[2] (۱۹۸۶) و جادهٔ مالهالند[3] (۲۰۰۱)). او کارگردانی نیست که در کن محبوب باشد و در لس‌آنجلس نادیده گرفته شود. از سوی دیگر، فیلم‌های او چنان تماشاگران را درگیر می‌کند که فیلم‌های معدودی در شبکهٔ پخش گسترده از چنین اقبالی برخوردارند. در آن‌ها با صحنه‌های آزارنده (مانند هتک ناموس لولا (لورا دِرن) در وحشی بالفطره[4] (۱۹۹۰))، آشفتگی روایت (مثل استحالهٔ شخصیت اصلی فیلم به فردی دیگر در اواسط بزرگراه گمشده[5] (۱۹۹۷))، و سکانس عجیب نماها (مثل مونتاژ آغاز مخمل آبی) مواجه می‌شویم. فیلم‌های لینچ همواره با استقبال گرم منتقدان یا تماشاگران مواجه نبوده‌اند، اما نفسِ این واقعیت که فیلم‌هایش چنین توجه گسترده‌ای به خود جلب کرده شگفت‌انگیز است.

این کتاب تلاشی است برای کنار آمدن با عدم تناسب موقعیت دیوید لینچ در سینمای معاصر و پیوند دادن این عدم تناسب با وجه زیباشناختی فیلم‌هایش. فیلم‌های لینچ محرک نگارش آثار انتقادی مهمی از جمله دیوید لینچ اثر میشل شیون[6] و امر والای مضحک: دربارهٔ «بزرگراه گمشده»ی دیوید لینچ[7] اثر اسلاوی ژیژک بوده است، اما فیلم‌های او، از نوعی دیدگاه نظری استوار و

1. *The Elephant Man* 2. *Blue Velvet* 3. *Mulholland Drive* 4. *Wild at Heart*
5. *Lost Highway* 6. Michel Chion's *David Lynch* (BFI, 1995)
7. Slavoj Žižek's *The Ridiculous Sublime: On David Lynch's "Lost Highway"* (University of Washington Press, 2000).

در حد کتاب کاملْ تنها در یک کتاب بررسی شده‌اند: مصائب دیوید لینچ: وحشی بالفطره در هالیوود[1] اثر مارتا نوچیمسون (۱۹۹۷).[۱۹] به نظر نوچیمسون، لینچ شاعری با قدرت خلاقهٔ ناخودآگاه است. فیلم‌های او ترغیبمان می‌کند تا فانتزی مهار دیگران را کنار بگذاریم و از طریق همدلی، با دیگران ارتباط واقعی برقرار کنیم. بر اساس این نظریه، لینچ فیلمساز فانتزی‌ناباورِ واقعگرا و مخالف سنت‌های رایج هالیوود است. دلیل واقعگرا بودن فیلم‌های لینچ، این نیست که ما بیش از حد گرفتار فانتزیِ ایدئولوژی شده‌ایم، فانتزی‌ای که هالیوود پایش را امضا کرده است. به گفتهٔ نوچیمسون «لینچ در پی اجتناب از دام هالیوودیِ خلق بدیل‌هایی برای زندگی است.»[۲۰] اما آنچه در نظریهٔ نوچیمسون بدون توضیح می‌ماند، تسلط «بدیل‌های زندگی» ــ فانتزی‌های هالیوود ــ در فیلم‌های لینچ است.

دیوید لینچ در مقام فیلمسازی که فانتزی و دستاوردهای محتمل آن را ترجیح می‌دهد، طرح و برنامهٔ گدار را زیرورو می‌کند. هرچند هدف هر دو تغییر رابطهٔ تماشاگر با واقعیت اجتماعی مفروض است، اما برای تحقق آن، هر کدام به راه خود می‌روند. گدار (و بسیاری از فیلمسازان مستقل) برای بیگانه کردن تماشاگران و اجبار آنان به تأیید فاصله‌شان از تصاویر پرده تلاش می‌کند، اما لینچ می‌کوشد این فاصله را حتی از بسیاری از فیلم‌های رایج هالیوود کمتر کند. اگر گدار را فیلمساز فاصله بنامیم، لینچ فیلمساز همجواری است.

اما لینچ همجواری را برخلاف انتظار ما ــ با ساخت‌گشاییِ تضاد دوگانی بین فانتزی و واقعیت روزمره، بین دنیای بیرون و سینما ــ خلق نمی‌کند. لینچ برخلاف فیلمسازان مستقلِ سنتی به ساخت‌گشایی علاقه ندارد، چون ساخت‌گشایی مستلزم حفظ فاصله از تضادی است که قرار است ساخت‌گشایی

1. Martha Nochimson's *The Passion of David Lynch: Wild at Heart in Hollywood* (University of Texas Press, 1997).

شود.(۲۱) لینچ به جای پیچیده کردن یا حتی بی‌اثرسازی تضادهای دوگانی از آن‌ها لذت می‌برد. اما کار به این‌جا ختم نمی‌شود: او تضادهای دوگانی را به اوج می‌رساند. در فیلم‌های او تضادهای سفت و سخت شخصیت، میزانسن، سبک تدوین و ساختار روایت را مشاهده می‌کنیم. مثلاً در تضاد بین دو دنیای جان مِریک (جان هارت)[1] در مرد فیل‌نما: آداب و رسوم زندگی روزانهٔ مریک در بیمارستان کاملاً با فساد و قباحت زندگی شبانهٔ او در آن‌جا تضاد دارد. هنگام روز، تریوز (آنتونی هاپکینز)[2] و عیادت‌کنندگان مریک با مهربانی و احترام با او رفتار می‌کنند، اما در شب، نگهبان (مایکل الفیک)[3] و کسانی که وی برای تماشای مریک با خود می‌آورد، با او چون حیوانی عجیب‌الخلقه رفتار می‌کنند و مریک را به لحاظ عاطفی به دوران زندگی در کارناوال تحت مراقبت وحشیانهٔ بایتز (فردی جونز)[4] برمی‌گردانند. این تضاد به تمام فیلم‌های لینچ شکل می‌دهد و لینچ تضادی را که در کیفیت عجیبِ کار او سهم دارد در سراسر فیلم حفظ می‌کند.

شگفت این‌که فیلم‌ها دقیقاً به دلیل افراط در بهنجار بودن به نظر ما عجیب‌اند، تحول دیگری که فیلمسازی چون ژان‌ـلوک گدار را از لینچ متمایز می‌کند. هدف گدار ارائهٔ بدیلی برای سینما و زندگی بورژوایی است، اما لینچ به دنبال تجسم کامل آن است. در یک کلام، او به طور عجیبی بهنجار است. این ویژگیْ لینچ را از بسیاری از فیلمسازان مستقل متمایز می‌کند. او با قبولِ تام و تمام جریان اصلی فیلمسازی در هالیوود رادیکالیته و فساد آن را فاش می‌کند. لینچ در سازگاری با جریان اصلی بیش از حد افراطی است.

لینچ با نمایش اوجِ منطقیِ بهنجاری نشان می‌دهد که امر عجیب نه متضاد با امر بهنجار، بلکه جزء لاینفک آن است. با توجه به این هدف، خصوصیات فردیِ عجیب و غریبِ لینچ، تداوم‌بخش ایدهٔ بنیادیِ مؤثر بر فیلم‌های اوست.

---

1. John Merrick (John Hurt) 2. Treves (Anthony Hopkins)
3. Michael Elphick 4. Bytes (Freddie Jones)

رفتارهای متعارف اساطیر آمریکایی، آن‌طور که لینچ به آن‌ها می‌پردازد، عجیب و بیگانه به نظر می‌رسند. پل وودز[1] به همین دلیل لینچ را «پسربچهٔ مریخی صددرصد آمریکایی» می‌نامد.(۲۲) کودکی لینچ در شهر کوچک میزولا، مونتانا، موفقیت او در دستهٔ پسران پیشاهنگ (و دریافت مدال افتخار عقاب‌نشان)، بازدیدهای روزانه‌اش از رستوران محلی بیگ بوی و فروش وال استریت ژورنال برای تأمین هزینهٔ ساخت کله‌پاک‌کن همه نشانهٔ بهنجار بودن اوست، اما به گونه‌ای که سبب می‌شود نامتعارف و عجیب به نظر آید.

سبک لباس پوشیدن لینچ بهتر از هر چیز دیگری رابطهٔ او را با بهنجاری نشان می‌دهد. در دههٔ ۱۹۷۰، مد روز ایجاب می‌کرد که مردان شیکپوش دکمه‌های پیراهن خود را تا جایی که سینه‌شان معلوم باشد باز بگذارند. این مد را جان تراولتا[2] در تب شنبه‌شب[3] (جان بادهام، ۱۹۷۷) رواج داد که نشانهٔ طغیان علیه قاعدهٔ لباس رسمی اداری با کت و کراوات بود. باز گذاشتن دکمه‌ها نشانهٔ سرکشی و طغیان بود؛ هرچه دکمه‌های بیشتری را باز بگذاری، سرکش‌تری. گزینهٔ محافظه‌کارانه این بود که فقط دکمهٔ بالایی باز باشد. لینچ در آن زمان این حالت محافظه‌کارانه را قدمی دیگر پیش بُرد و هنوز هم می‌بَرَد. او تمام دکمه‌های پیراهنش را می‌بست. پیراهن با دکمه‌های بسته و بدون کراوات به او ظاهر عجیبی می‌داد، به‌ویژه زمانی که باز بودن دکمه‌ها مد بود. با نگاه به لینچ با دکمه‌های بسته متوجه چیزی عجیب و شاید حتی رادیکال می‌شویم، اما این ویژگی بیرون جریان اصلی نیست. پوشش او غرابت جریان اصلی را افشا می‌کند.

سبک لباس پوشیدن لینچ تنها تا جایی اهمیت دارد که از پروژهٔ فیلمسازی او تبعیت کند یا آن را توضیح بدهد. فیلم‌های او دقیقاً به همین ترتیب بیش از حد بهنجارند. آن‌ها بین ساحت میل و ساحت فانتزی، بین مقتضیات واقعیت اجتماعی و فراغت روانی ما از آن مقتضیات تمیز می‌دهند.(۲۳) این تمایزِ

1. Paul Woods 2. John Travolta 3. *Saturday Night Fever*

تقریباً مطلق در فیلم‌های لینچ در ایجاد کیفیت عجیب آن‌ها نقش مهمی بر عهده دارد و تفکیک واقعیت اجتماعی و فانتزی به این روش، بهنجاری را تعریف می‌کند.

ما تمایل داریم بهنجاری را به لحاظ فرهنگی نسبی و از این رو فاقد اهمیت نظری تلقی کنیم: امر بهنجار در یک فرهنگ، در فرهنگ دیگر نابهنجار است؛ دو همجنس‌گرا دست در دست هم در ملأعام در نیویورک‌سیتی بهنجار و در حومهٔ کانزاس نابهنجارند. اما با پی‌جوییِ نحوهٔ ظهور سوژه‌های میل‌ورز، برداشت نظری مهم‌تری دربارهٔ بهنجاری آشکار می‌شود. سوژهٔ میل‌ورز وقتی متولد می‌شود که فرد با تقاضای اجتماعی ــ تقاضای رفتار مقبول اجتماعی ــ والدین یا مرجعیت اجتماعی دیگری مواجه شود. به تعبیر لاکان، چهره‌ای[1] که تجسم نظم اجتماعی و قواعد آن است **دیگری** است. سوژه با ورود به نظم اجتماعی با تقاضای واضح **دیگری** روبه‌رو می‌شود، اما این تقاضا میل ایضاح‌ناپذیری را پنهان می‌کند. ما تقاضای چهرهٔ مقتدر را می‌شنویم ــ «اتاقت را مرتب کن!» یا «همانی را که گفته شد انجام بده!» ــ اما دقیقاً نمی‌دانیم چهرهٔ مقتدر از ما چه می‌خواهد. البته مرجعیت در یک سطح، تنها از ما اطاعت می‌خواهد، اما خواستهٔ هیچ مرجعیتی اطاعت محض نیست. کودک یا دانش‌آموزِ فاقد خلاقیت که دستورات را موبه‌مو اجرا کند، ناگزیر حتی بیش از آدم نافرمان موجب نومیدی والدین یا معلم خود می‌شود. اطاعت محض از دستورات نشانهٔ آن است که شخص متوجه میل نهفته در تقاضا نشده است.

سوژه تقاضای **دیگری** را می‌شنود، اما هیچ واژه‌ای قادر به بیان خواستهٔ **دیگری** از سوژه نیست. هنگام رویارویی با تقاضا، می‌توانیم از **دیگری** بپرسیم واقعاً از ما چه می‌خواهد، اما **دیگری** تنها می‌تواند با واژه‌ها جواب بدهد که این نیز خود سؤالی دیگر در باب میل نهفته در واژه‌ها پیش می‌کشد. در مخمل

1. figure

آبی، وقتی جفری بومانت (کایل مک‌لاکلن)[1] با تقاضای کارآگاه ویلیامز (جورج دیکرسون)،[2] مبنی بر خاتمه دادن به کنجکاوی دربارهٔ گوشِ بریدهٔ پیداشده روبه‌رو می‌شود، اصلاً معلوم نیست کارآگاه ویلیامز واقعاً چه می‌خواهد. تقاضای او روشن است، اما تنها می‌توان حدس زد که او قصد دارد از علاقهٔ جفری به ظرایف تحقیقات پلیس قدردانی کند. جفری با بی‌توجهی به تقاضای صریح کارآگاه ویلیامز و پیگیری تحقیقات شخصی خود، در واقع میل نهفته در تقاضا را تعقیب می‌کند ــ یا چنین گمان می‌کند. مسئله این نیست که کارآگاه ویلیامز تقاضایی مزّورانه دارد، بلکه تمام تقاضاها حاوی نوعی میل نهفته‌اند. سطحی بودن دال‌ها ــ یا به گفتهٔ جون کوپجک[3] «عدم شفافیت دال‌ها»(۲۴) ــ ناگزیر به احساسی مرموز دربارهٔ میلِ احتمالاً نهفته در آن‌ها منتهی می‌شود. میل سوژه نتیجهٔ رویارویی با میل فهم‌ناپذیر **دیگری** است و به این لحاظ، به تأکید لاکان، میل فرد میل دیگری است. اما این میل همواره در جایی دیگر است؛ هرگز نمی‌توانیم دقیقاً مشخصش کنیم، همان‌طور که نمی‌توانیم لحظهٔ «اکنون» را به چنگ آوریم. سوژه درون زبان قرار دارد (تمام سوژه‌ها چنین‌اند) و به همین دلیل [میل] همان ابژهٔ محال[4] است.

ما به منزلهٔ سوژهٔ میل‌ورز در دنیای ستیز زندگی می‌کنیم. میل دو امکان ستیزگرانه به ما می‌دهد ــ داشتن ابژه‌ای که دیگر ابژه نیست یا نداشتن ابژه ــ و هیچ یک از این امکانات راضی‌کننده نیست. اما ستیز صرفاً مقوله‌ای سلبی نیست. ستیز به دریافت ما از واقعیت شکل می‌دهد: دنیای بیرون به این دلیل به نظر ما واقعی جلوه می‌کند که میل **دیگری**، ابژه‌ای که به سوژه وعدهٔ لذت غایی می‌دهد، غایب است. اما این از سوی دیگر به این معناست که واقعیت اجتماعی، ما سوژه‌ها را هرگز به طور کامل راضی نمی‌کند.

---

1. Jeffrey Beaumont (Kyle MacLachlan) 2. Williams (George Dickerson)
3. Joan Copjec 4. an impossible object

سوژه از رهگذر فانتزی می‌تواند نارضایتی حاصل از واقعیت اجتماعی را تحمل کند. فانتزی به این معنا، نقص کارکرد ایدئولوژی را جبران و سوژه‌ها را با رضایتِ خیالیِ نسبی خشنود می‌کند. ما از طریق فانتزیْ محال را محقق و به میل محال **دیگری** دسترسی پیدا می‌کنیم و به لذتی که وعده می‌دهد نظر می‌افکنیم. میل **دیگری** از این طریق به رازی بدل می‌شود که می‌توان آن را افشا کرد؛ نه به ابژهٔ اساساً محالی که تنها به شرط غیاب خود حضور دارد. ما الزاماً دربارهٔ دستیابی به ابژهٔ محال خیال‌پردازی نمی‌کنیم و از داشتنِ آن لذت نمی‌بریم. برعکس، فانتزی روایتی می‌پردازد که فقدان ابژه را توضیح دهد و /یا به احیای آن اشاره کند. این روایت به فقدان ابژه معنا می‌دهد و ابژهٔ محال را به ابژهٔ ممکن تبدیل می‌کند. مثلاً، فانتزیِ هبوط بشر از باغ عدن این باور را در ما ایجاد می‌کند که [سکونت در] بهشت ممکن است، حتی اگر از دست رفته باشد. این ایده در بحبوحهٔ نارضایتی فراگیری که مشخصهٔ تجربهٔ ما از ابژهٔ محال است، حس امید را می‌پراکند.

اما فانتزی صرفاً جبران شخصیِ نارضایتی عمومی نیست. فانتزی به‌تدریج بر تجربهٔ روزمرهٔ ما از واقعیت اجتماعی اثر می‌گذارد و بخشی از نارضایتی را برطرف می‌کند. فانتزی با استحالهٔ میل **دیگری**، به سوژه اجازه می‌دهد واقعیتی را تجربه کند که در آن لذت غایی، امکانی است که زیر ظواهر امور جا خوش کرده است. فانتزی به تجربهٔ ما از دنیای بیرون سرازیر می‌شود و به دریافت ما از تمامیت[1] واقعیت شکل می‌دهد.

اما سوژهٔ بهنجار، به تعبیر روانکاوانه، بین واقعیت اجتماعی و فانتزی ــ آنچه فروید بیرونی و درونی می‌نامد ــ مرز قاطعی ترسیم می‌کند و می‌داند چگونه آن‌ها را از هم تمیز دهد. به گفتهٔ فروید، به نظر سوژهٔ بهنجار «آنچه غیرواقعی، صرفاً نمایشی و سوبژکتیو است، درونی و آنچه واقعی است آن بیرون است».(۲۵) بنابراین بهنجار به معنای ناآمیختگی بیرونی و درونی،

1. fullness

واقعیت اجتماعی و فانتزی است. این تصور از بهنجاری تنها ایده‌ای فرویدی نیست: بسیاری از روان‌شناسان ــ و حتی اغلب مردم ــ قبول دارند که سوژه‌های بهنجار سوژه‌هایی هستند که می‌توانند اتفاقات واقعی دنیا را از خیال‌پردازی‌های خود تمیز بدهند. با این همه، بهنجاری از نوع بالا پیشاپیش ناممکن است: هیچ کسی بدون تمسک به خیال قادر به تجربهٔ واقعیت نیست. به عبارت دیگر، آنچه به خیال خود می‌بینیم بر آنچه واقعاً می‌بینیم اثر می‌گذارد.(۲۶)

اما بر اساس تعریف صریح روانکاوانه، بهنجاری اجازهٔ این آمیختگی را نمی‌دهد و به همین دلیل روانکاوی تصدیق می‌کند که ما هرگز سوژهٔ بهنجار پیدا نمی‌کنیم. همواره بین بهنجاری از یک سو و روان‌نژندی و روان‌پریشی از سوی دیگر کمی خلطِ مرز وجود دارد. روان‌نژندان و روان‌پریشان برخلاف سوژهٔ «بهنجار» تجربهٔ روشنی از امور ندارند. روان‌پریش واقعیت و فانتزی را قاتی می‌کند و آن‌ها را یکسان تجربه می‌کند، اما روان‌نژند در فانتزی به دنبال رضایت بدیلی است که در واقعیت نیافته است. در نتیجه نزد روان‌پریش هر تجربه‌ای حتی از نوع خیالی، واقعی به نظر می‌رسد و نزد روان‌نژند، هر تجربه‌ای حتی از نوع واقعی، دست‌کم نشانی از فانتزی دارد. مرزها در هر دو مورد مبهم است.(۲۷)

ابهام مرزها در بسیاری از فیلم‌ها نیز دیده می‌شود. فیلم‌های روایی نوعاً بر آمیختگی و کنش متقابل میل و فانتزی استوارند. میلْ موتور محرک روایت است، زیرا جستجوی پاسخ، فرایند پرسش و گشایش امکانات است. اما فانتزی پاسخ به پرسش، جواب معمای میل (ولو خیالی) و چارهٔ عدم قطعیت‌هاست. در تجربهٔ ما از بسیاری از فیلم‌ها ــ فیلم‌هایی با انسجام آشکار روایت ــ رابطهٔ میل و فانتزی همواره قاطع و روشن به نظر می‌رسد: به‌آسانی نمی‌توانیم لحظهٔ دقیق گذر از میل به فانتزی را توصیف کنیم و این‌ها دو ساحت جداگانه به نظر نمی‌رسند. فانتزی همواره حضور دارد و ابهامات میل

را برطرف می‌کند. ما دقیقاً از اتفاقات بعدی خبر نداریم، اما در واقعیتِ انباشته از معنا احساس امنیت می‌کنیم ــ واقعیتی که در آن رویدادها اساساً معنادارند. وظیفهٔ فانتزی ایجاد حس سکونت ما در واقعیتِ حقیقتاً معنادار است، واقعیتی که در آن معنا در دسترس همه نیست.(۲۸)

رابطهٔ میل و فانتزی در فیلم چه‌بسا در پرتو فیلمی با راه‌حل خیالی کوچک واضح‌تر شود: یادگاری (۲۰۰۰) اثر کریستوفر نولان.[1] هرچند تماشاگر (معمولاً) می‌تواند با حرکت واپس‌گرایانهٔ روایت فیلم همراه شود، اما نمی‌تواند شرح روشنی از اتفاقات فیلم بدهد. تماشاگر صرف‌نظر از دفعات تماشای فیلم، نمی‌تواند حقیقت رویداد اصلی را کشف کند: زن لئونارد شلبی (گای پیرس)[2] چگونه مرده و چه کسی مسئول مرگ اوست. این رویداد فیلم را به جریان می‌اندازد و ساختار روایت با این معما پیش می‌رود. اما معما همچنان دست‌نخورده می‌ماند. فیلم میل تماشاگر به یافتن جواب را برمی‌انگیزد، اما طرحی خیالی که بالقوه حاوی جواب باشد ارائه نمی‌کند. ابژهٔ محال حتی در پایان فیلم محال می‌ماند. پایان فیلم به جای حل (خیالی) معمای جنایت، خودفریبی عامدانهٔ لئونارد را به ما نشان می‌دهد که مردی را می‌جوید که به‌گمان او عامل جنایت نیست. یادگاری جلب توجه می‌کند؛ چون دنیای میل را به شکلی نسبتاً خالص نشان می‌دهد و آن را با فانتزی درنمی‌آمیزد.(۲۹)

در فیلم‌های بسیار متعارفی که مرز میل و فانتزی مبهم می‌شود، هرگز پیش از آغاز فانتزی تجربهٔ دست‌اولی از خلوص میل نداریم، مثل این‌که پیش از تصور جواب با سؤال مواجه نشویم یا پیش از دستیابی به یقین تردید نکنیم. یعنی فانتزی از آغاز دوشادوش میل حضور دارد و به مسیر آن شکل می‌دهد؛ فانتزی پس از واقعیت[3] به میل افزوده نمی‌شود. از این رو، فیلم‌هایی که مرز فانتزی و میل را مبهم می‌کنند، حداکثر به تجربهٔ روزمرهٔ ما از دنیا شباهت

1. Christopher Nolan's *Memento* 2. Leonard Shelby (Guy Pearce) 3. fact

دارند که در آن فانتزیْ ما را از تحمّل میلِ ذاتاً روانگَزای **دیگری** بدون آمادگی قبلی نجات می‌دهد. فانتزی مجموعهٔ چشم‌بندهایی است که پرسش روانگزا و پاسخ‌ناپذیر میل از ما را پنهان می‌کند.

این موضوع به‌روشنی در فیلم نوآر دیده می‌شود. میل و فانتزی همزمان درکسوت زن افسونگر[1] عمل می‌کنند: از یک سو، او برای تماشاگر و قهرمان فیلم شخصیتی روانگزا به شمار می‌آید ــ ما با میل روانگزای او روبه‌رو می‌شویم و از این جهت به مرتبهٔ سوژهٔ میل‌ورز تنزل می‌کنیم ــ اما از سوی دیگر، او دقیقاً تا جایی که زن افسونگر و نمایندهٔ لذتِ مرزشکن باشد، دقیقاً بر فانتزی ما منطبق می‌شود. مثلاً، وقتی فیلیس دیتریکسون (باربارا استنویک)[2] در صحنهٔ مشهور غرامت مضاعف[3] (بیلی وایلدر، ۱۹۴۴) با یک حوله بالای پلکان ظاهر می‌شود، والتر نف (فرد مک‌موری)[4] و تماشاگر او را از لنز فانتزی به منزلهٔ زن افسونگر بی‌حیا می‌بینند. وقتی او را چون زن افسونگر ببینیم، چارچوب خیالی اولیه‌ای داریم که به کمک آن به او و میل او معنا می‌دهیم. به عبارت دیگر، از آغاز می‌دانیم او دردسرساز است. تشخیص‌ناپذیر بودن میل او ــ تا عجزش در شلیک به والتر در پایان فیلم ــ در زمینهٔ این چارچوب خیالی اولیه ظاهر می‌شود. رابطهٔ ما با فیلیس و میل او، از تصویر خیالی او به منزلهٔ زن افسونگر جدا نیست. در غرامت مضاعف ــ و در بسیاری از فیلم‌ها و تجربهٔ روزمرهٔ ما ــ دو جهان میل و فانتزی هم‌پوشان می‌شوند و در هم می‌آمیزند. با وجود این، هدف فیلم‌های لینچ این است که این دو جهان را از هم جدا کند.(۳۰)

این جداسازی نقطهٔ عزیمت سینمای محال دیوید لینچ است. ایدهٔ میل ناب، میل بدون واسطهٔ فانتزی، خودْ نوعی فانتزی غایی است؛ میل مقدم بر فانتزی وجود ندارد، بلکه از آن پدیدار می‌شود. فانتزی صرفاً پاسخ پرسش

---

1. femme fatale
2. Phyllis Dietrichson (Barbara Stanwyck)
3. *Double Indemnity*
4. Walter Neff (Fred MacMurray)

میل نیست؛ بلکه میل برای پاسخی که فانتزی عرضه کرده، سؤال طرح می‌کند. یا به گفتهٔ اسلاوی ژیژک «فقط از طریق فانتزی است که سوژهٔ میل‌ورز ساخته می‌شود: ما از طریق فانتزی نحوهٔ میل ورزیدن را می‌آموزیم.»(۳۱) در نتیجه، تصویر لینچ از دنیای میلِ مقدم بر فانتزی، بیرون از رسانهٔ خیالی فیلم قابل تصور نیست. او با استفاده از فانتزیِ سینمایی میلِ بی‌واسطه را نشان می‌دهد و به این ترتیب به ما تماشاگران امکان می‌دهد که نحوهٔ ارتباط متقابل میل و فانتزی را به طور دقیق تماشا کنیم.

فیلم‌های لینچ به کمک تفاوت‌های فاحش فرم هر فیلم، جهان‌های متمایز میل و فانتزی را نشان می‌دهند. الگوی فیلم‌های او جادوگر اُز[1] (ویکتور فلمینگ، ۱۹۳۹) است که بین واقعیت اجتماعی کانزاس و دنیای رؤیایی اُز مرز می‌کشد. فلمینگ برای نمایش نارضایتی دوروتی (جودی گارلند)[2] در کانزاس از تصویرپردازی سیاه و سفید و برای نمایش لذت فانتزی اُز از تصویرپردازی رنگی استفاده می‌کند. بخش اول فیلم تا جایی که دوروتی به دنبال لذتی است که گویا همواره از او دریغ می‌شود، منطق میل را دنبال می‌کند. در مزرعهٔ خانوادگی کسی به او اهمیت نمی‌دهد و تنها دوستش، سگ او توتو، به دلیل رفتار سرکش خود تنبیه می‌شود. دوروتی در کانزاس آرزومند ابژهٔ محال است که «جایی فراسوی رنگین‌کمان» وجود دارد، اما آشکار است که نمی‌تواند به آن دست یابد. سفر به دنیای اُز سرنوشت دوروتی را به‌کلی تغییر می‌دهد. او به کانون توجه، مایهٔ امید دیگران و قهرمان نابودکنندهٔ جادوگر بدجنسِ شرق تبدیل می‌شود. حتی مشکلات بین راه هیجان‌آور و لذت‌بخش است، در حالی که چنین چیزی در کانزاس محال بود. سرزمین خیالی اُز تنگناهای حل‌نشدنی در بخش کانزاس فیلم ــ دنیای میل ــ را حل می‌کند. ظهور تصویرپردازی رنگی با ظهور امکانات جدید مقارن است.

لینچ هرگز از این روش خلق تضاد بین واقعیت اجتماعی و فانتزی استفاده

1. *The Wizard of Oz* 2. Dorothy (Judy Garland)