

# بررسی تحولات سبک سینمایی عباس کیارستمی در گذار از آنالوگ به دیجیتال

اکرم جمشیدی<sup>۱</sup>

تاریخ دریافت: ۹۷/۴/۱۵، تاریخ تایید: ۹۷/۶/۱۵

## چکیده

در سینمای آنالوگ تصویر بر اثر تابش نور بر روی ماده‌ی سلولوئید ثبت می‌شود. در تصویر آنالوگ ارتباط بین دوربین و ابژه‌ی ضبط شده در نسبت با زمان و فضا درک می‌شود. بنابراین، ارتباط بین واقعیت و بازنمایی آن در سینمای آنالوگ بسیار اهمیت یافته است. در مقابل، تبدیل اطلاعات ضبط شده به سیستم عددی در فناوری دیجیتال، ارتباط مادی بین شیء و تصویر را از بین برده است. برخی نظریه‌پردازان سینمایی معتقدند که تصویر دیجیتال به دنبال ارائه‌ی درست واقعیت نیست، بلکه روشی دقیق در شبیه‌سازی شیوه‌های بازنمایی است. هدف اصلی پژوهش حاضر این است که به تحلیل سبک سینمایی عباس کیارستمی در «گذار از سینمای آنالوگ به دیجیتال» بپردازد. عباس کیارستمی در آثار سینمایی خود پیش از ظهور تصویرسازی دیجیتال، بازنمایی تصویری را در ارتباط با ابزار سینما و مفهوم حرکت به ویژه از منظر هستی‌شناسی ذات رسانه‌ی سینما به چالش کشیده است. کیارستمی به ویژه در سه‌گانه کوکر (۱۳۶۵-۱۳۷۳) بر گسست بین واقعیت و بازنمایی آن تأکید می‌کند. بر این اساس می‌توان این پرسش را مطرح کرد که تغییر در فناوری رسانه‌ی سینما چگونه بر واقع‌گرایی سینمایی کیارستمی تأثیر گذاشته است. رویکرد این پژوهش تحلیل بر مبنای مفاهیم بازتابندگی، خود - آگاهی و فاصله‌گذاری مدرن است؛ مفاهیمی که به طور معمول در توصیف سبک سینمایی کیارستمی مورد استفاده قرار می‌گیرند. یافته‌های این پژوهش نشان می‌دهد که رهایی حرکت دوربین دیجیتال ساخته‌شدن فیلمی همانند ده (۱۳۸۰) را ممکن کرده است که در آن کارگردان، بازیگران و مخاطب نقشی همسان دارند. کیارستمی با استفاده از فناوری دیجیتال از گسست بین سوژه و ابژه فراتر رفته که به نوعی زیبایی‌شناسی تعاملی در آثارش منتهی شده است.

**واژگان کلیدی:** تصویر آنالوگ، تصویر دیجیتال، عباس کیارستمی، سبک، واقع‌گرایی، بازنمایی

---

۱ دانشجوی دکترای پژوهش هنر / دانشگاه هنر تهران، گروه پژوهش هنر این مقاله مستخرج از رساله‌ی دکترای اینجانب اکرم جمشیدی با عنوان «نظریه‌ی زیبایی‌شناسی سکون لورا مالوی و کاربری آن در تحلیل سینمای پس از انقلاب اسلامی ایران» در گروه پژوهش هنر دانشگاه هنر تهران است. جناب آقای دکتر شهاب اسفندیاری استاد راهنما و جناب آقای دکتر اسماعیل بنی‌اردلان استاد مشاور رساله هستند. [jamshidyyy@yahoo.com](mailto:jamshidyyy@yahoo.com)

## مقدمه

نظریه‌ی فیلم به عنوان یک شاخه‌ی نظری جوان در مقایسه با تاریخ نقد ادبی، به عنوان مثال، اکنون با یک مسأله‌ی مهم روبرو شده است. با گذار از سینمای آنالوگ به دیجیتال به نظر می‌رسد که این شاخه‌ی نظری ابژه‌ی مورد مطالعه‌ی خود را از دست داده است. بنابراین، با ظهور فناوری دیجیتال در مطالعات فیلم توجه به سوی مبنای عکاسانه‌ی فیلم معطوف شد. به بیان دیگر، نظریه‌پردازان سینمایی از تمرکز بر جنبه‌های دیداری بر مبنای الگوی آپتیک رنسانس (ژرفانمایی) و در نتیجه تمرکز بر فضا (میزانسن و قاب) به جنبه‌های مادی آن و به عبارتی زمان‌مندی سینما روی آوردند (Doane, 2007:113). لورا مالوی<sup>۱</sup> در کتاب مرگ ۲۴ بار در ثانیه: سکون و تصویر متحرک (۲۰۰۶) با استفاده از مفهوم «پایان سینما» در سالگرد ۱۰۰ سالگی آن و با تکیه بر این اصل که فناوری دیجیتال و رسانه‌های جدید شیوه‌های جدیدی را برای تماشای فیلم‌های قدیمی فراهم کرده‌اند، به بررسی مفهوم زمان و متغیرهای آن (گذشته، حال و آینده) پرداخته است. مالوی معتقد است که بازگشت به گذشته‌ی سینما این امکان را به وجود می‌آورد که تاریخ چکیده‌ای از سینما تدوین شود که در آن جنبه‌هایی از تفکر مدرن، زیبایی‌شناسی و سیاست که تا کنون مهجور مانده‌اند پدیدار شود (Mulvey, 2006:8). دیوید - نورمان رودویک<sup>۲</sup> نیز در کتاب زندگی مجازی فیلم<sup>۳</sup> (۲۰۰۷) تأثیرات فلسفی، اخلاقی و زیبایی‌شناسی «گذار از سلولئید به دیجیتال» را بررسی می‌کند. رودویک برای استدلال خود به نظریات کلاسیک نظریه‌ی فیلم و به ویژه نظریه‌ی واقع‌گرایی که از توجه عمیق‌اندازه‌ی بازن به عکاسی شکل گرفته است استفاده می‌کند. بر اساس نظر بازن، رونوشت عکاسانه‌ی یک موضوع بیشتر از اینکه به فضا<sup>۴</sup> (مکان) مربوط باشد، به زمان<sup>۵</sup> مرتبط است. همچنین بر اساس نظر رولان بارت، اولین کارکرد عکاسی به عنوان بازنمایی یک واقعه‌ی تاریخی این است که ما را در استمرار و گذر زمان قرار می‌دهد. بنابراین، کارکرد اصلی عکاسی این نیست که تصویری که دقیقاً شبیه یک شیء است خلق کند، بلکه این است که ما را با تأملات تاریخی و زمان‌مند مواجه کند. در این استدلال یک نکته‌ی اخلاقی وجود دارد. به عبارت دیگر، ما از طریق مشاهده‌ی استمرارهای گذشته در زمان حال، ارتباطات بین گذشته، حال و آینده را درک

۱ Laura Mulvey نظریه‌پرداز مشهور سینما و از پیشگامان پیوند بین روانکوی و مطالعات فیلم است.

۲ D. N. Rodowick استاد دانشگاه شیکاگو و مؤلف آثار مهمی در زمینه‌ی مطالعات سینما است، از جمله می‌توان

مکالمه‌ی هنرمندانه‌ی فلسفه، زندگی مجازی فیلم و مرثیه برای نظریه را نام برد.

3 The Virtual Life of Film

4 Spatial

5 Temporal

می‌کنیم. به این روش است که عکس‌ها و فیلم‌ها می‌توانند به پرسش‌هایی منتهی شوند که برای ما مسأله‌ی بودن و جایگاه ما در جهان هستی را مطرح می‌کنند (Rodowick, 2007:75).

### چارچوب نظری

مالوی معتقد است که فناوری دیجیتال مفهوم جدیدی به بازنمایی واقعیت داده است. به عبارت دیگر، فناوری دیجیتال یک گسست جدی را در امر بازنمایی به وجود آورده است، به این معنی که تبدیل اطلاعات ضبط شده به یک سیستم عددی ارتباط مادی بین ابژه و تصویر را از بین برده است. این ارتباط مادی در عکاسی و سینمای آنالوگ مشترک بود. حساسیت فیلم به نور آن را به حامل اثر تبدیل می‌کرد، چیزی که چارلز سندرس پیرس<sup>۱</sup> نشانه‌ی نمایه‌ای<sup>۲</sup> (مثل ردّ پا) می‌نامید و از دیگر نشانه‌ها به این جهت متفاوت است که نمایه به طور فیزیکی توسط ابژه‌اش ایجاد شده است. به عبارت دیگر، نشانه‌ی نمایه‌ای از طریق شباهت قابل‌شناسایی است، همانطور که به عنوان مثال در ردّ پا هست، یا اینکه از طریق یک رمز قابل‌شناسایی است، همانطور که به عنوان مثال در سایه‌ای که از یک ساعت آفتابی به جا مانده است. به هر حال، مسأله‌ی مهم این است که باید نشان یا اثری فیزیکی از آن باقی بماند، چه این اثر مانند اثر انگشت دوام بیاورد و چه مانند سایه زودگذر باشد، آن ابژه یا چیز نشانه‌اش را در لحظه‌ی خاصی از زمان ثبت می‌کند، پس نمایه یک ارتباط نهانی با زمان دارد. به بیان دیگر، با زمان و لحظه‌ی ثبتش، و همچنین با منشاء نشانه ارتباط فیزیکی دارد. با وجود این، بازگشت به نمایه در عکاسی به معنی اشتیاق برای بازگشت به واقع‌گرایی و قطعیت نیست، بلکه اثر زمان گذشته که در یک تصویر حفظ شده و اکنون آن تصویر است، گواهی بر طبیعت گریزان واقعیت و بازنمایی‌های آن است (Mulvey, 2006:9).

رودویک معتقد است که اگرچه سینما در عصر دیجیتال ادامه یافته است، اما مبنای آن به عنوان یک رسانه در معرض یک تغییر بنیادی قرار گرفته است. او استدلال می‌کند که سینما همیشه مجازی بوده است. به عبارتی، تا زمانی که سینما بر اساس یک ماده‌ی فیزیکی یعنی نوارهای سلولوئیدی تعریف شود، سینما غیرواقعی است؛ بازی نور و سایه بر روی یک سطح است. در نتیجه، سینما به عنوان یک ابژه‌ی مورد مطالعه همواره چالش‌برانگیز بوده است. عکاسی و دیگر فرم‌های هنری که بر اساس آن هستند، مثل فیلم، بر مبنای سرشت مکانیکی و خودکار خود از هنرهای دیگر متمایز می‌شوند. سازوکار دوربین عکاسی به این صورت است که نور را از طریق لنز هدایت می‌کند و آن را بر روی یک کاغذ شیمیایی حساس به نور تجزیه می‌کند که

1 C.S.Peirce

2 Indexical Sign

در این عمل اثری از یک شیء به جا می‌ماند. این فرآیند باعث می‌شود که بین واقعه‌ای که از آن فیلمبرداری شده و تصویری که ثبت شده است ارتباطی شکل گیرد. این ارتباط مبنایی قیاسی (آنالوگ) دارد. به بیان صریح، مبنای این ارتباط شباهت است. در این فرآیند یک ماده به صورت مستقیم و مستمر به تصویری شبیه خود، فارغ از مقیاس، تبدیل می‌شود. بنابراین، عکاسی نوعی رونویسی یا نسخه‌برداری<sup>۱</sup> است، تا اینکه یک فرم بازنمایی باشد. مفهوم اصلی عکس این نیست که اشیاء را بازنمایی کند، بلکه این است که واقعه‌ای را ثبت کند (Rodowick, 2007:48-55).

گذار از سینمای آنالوگ به دیجیتال ضرورتاً تغییرات بنیادی را در فرهنگ تصویری ایجاد نمی‌کند. سینما به عنوان یک روش بیان هنری و سرگرمی عمومی، همچنان به قواعد تصویری مثل نما/نمای معکوس و ساختار روایت و انواع شخصیت به طور کلی و بدون توجه به فناوری ابزار ضبط، پای‌بند است. از دیدگاه هستی‌شناختی پرسش اصلی اکنون این است که نظریه‌ی فیلم که همواره به ارتباط بین واقعیت و بازنمایی آن در سینمای آنالوگ پرداخته است، واقع‌گرایی در تصویرسازی دیجیتال را چگونه توضیح می‌دهد. رودویک در این زمینه می‌نویسد: مفهوم واقع‌گرایی در تصویر دیجیتال با یک حس معمولی فضا و ماجراهای واقعی که برای آن اتفاق می‌افتد مطابقت ندارد، بلکه با اصول شناختی و دریافتی ادراک یک فضای بازنمایی شده خصوصاً فضایی که بر مبنای یک درک ریاضی می‌تواند بازنمایی و ساخته شود، مطابقت دارد. به عبارت دیگر، تصویر دیجیتال به دنبال ارائه‌ی درست واقعیت نیست، بلکه یک روش دقیق شبیه‌سازی<sup>۲</sup> شیوه‌های بازنمایی است که ما اکنون از طریق تاریخ طولانی تصویر متحرک با آن آشنا هستیم. واقع‌گرایی در تصاویر دیجیتال به این معنی است که اشیاء در جهان واقعی چگونه به نظر می‌رسند و چگونه حرکت می‌کنند، برخلاف سینمای آنالوگ که واقع‌گرایی در آن ویژگی فیلم در ثبت کردن کیفیت نمایه‌ای اشیاء بود (Rodowick, 2007: 103).

انتقاد رودویک به تصویر دیجیتال این است که در پی بازسازی و رونویسی جهان است، در عین حال بر این نکته تأکید می‌کند که ارتباط فناوری دیجیتال با زمان تغییر کرده است. سینمای دیجیتال چه با تصاویر ویدئویی دیجیتال باشد و چه با تصویرسازی کامپیوتری، به دلیل قرابت بیشتر آن با فضا نسبت به زمان، برای بیان استمرار زمانی ناکافی است، زیرا ویژگی‌های نمایه‌ای در آن تضعیف شده‌اند. منشاء تصویر دیجیتال آن واقعه‌ای نیست که ضبط می‌کند، بلکه داده‌ها و الگوریتمی است که آن را تولید می‌کند. تصویر دیجیتال نوعی آفرینش از طریق ارقام است که از استعاره‌ی ضبط و ثبت نقاشانه و دیگر فرم‌های رسانه‌ای شمایی و

1 Documentation or Transcription

2 Simulation

گرافیکی فاصله می‌گیرد. بنابراین، از دیدگاه هستی‌شناسانه هیچ تفاوتی بین یک تصویر دیجیتال که توسط ویدئو از یک ماجرای واقعی گرفته شده و یک برنامه‌ی انیمیشنی کامپیوتری وجود ندارد. هر دو نوع این تصاویر نمایشی از ارقام بر روی صفحه‌ی نمایش هستند. تصویر دیجیتال بیشتر با زمان حال ارتباط پیدا می‌کند نسبت به تصویر آنالوگ که به دلیل کیفیت نمایه‌ای آن با زمان گذشته ارتباط می‌یافت (Rodowick, 2007: 166).

### روش تحقیق

لورا مالوی و بسیاری از صاحب‌نظران سینمایی معتقدند که سبک سینمایی عباس کیارستمی متأثر از نورئالیسم ایتالیا است<sup>۱</sup> (Mulvey, 2006:130). از ویژگی‌های اصلی نورئالیسم می‌توان به «برداشت و نگاه مستندگونه به واقعیت»، «صداقت و به هم پیوستگی در توصیف محیط اجتماعی»، «اجتناب از بازسازی واقعیت تاریخی»، «استناد به ماجرای واقعی»، «نگاه مکاشفه‌آمیز»، «وابستگی انسان به محیط اجتماعی و طبیعت» و «به کارگیری هنرپیشگان غیرحرفه‌ای» اشاره کرد (گرگور و پاتالاس، ۱۳۸۹: ۳۲۲-۳۱۵). این ویژگی‌ها آثار نورئالیستی را در حیطه‌ی سینمای مدرن قرار می‌دهد، سینمایی که ویژگی بارز آن تردید و تأمل است. تردید و تأمل انسان در عصر مدرن با مفاهیم «هستی‌شناختی»<sup>۲</sup> تداعی می‌شود. به همین دلیل است که فیلم‌سازان نورئالیسم موفق می‌شوند که بین اهداف اجتماعی و سیاسی و ارزش‌های انسانی و زیبایی‌شناختی ارتباط معناداری به وجود آورند. از این رو است که آثار فیلم‌سازی مانند روبرتو روسلینی را آینه‌ی تمام‌نمای جامعه دانسته‌اند. فیلم‌هایی که واقعیت را در آفرینشی انعکاسی (بازتابی)<sup>۳</sup> بازنمایی می‌کرد. در عین حال، این فیلم‌سازان بر تکنیک «فاصله‌گذاری» نیز تأکید داشتند. به این معنی که تفکیک بین دنیای سینمایی (دنیای جلوی دوربین)<sup>۴</sup> و دنیای واقعی (جهان پشت دوربین) را نمایش می‌دادند. بنابراین موقعیتی خلق می‌شود که فاصله‌ی فیلم‌ساز با اثرش مشخص می‌شود و به این ترتیب پرسش‌ها و تردیدهای هستی‌شناسانه و روان‌شناختی در ذهن مخاطب مطرح می‌شوند. بنابراین، پرسش اصلی پژوهش حاضر اینگونه مطرح می‌شود که «تغییر در فناوری رسانه‌ی سینما چگونه بر واقع‌گرایی سینمایی عباس کیارستمی تأثیر گذاشته است؟» رویکرد این پژوهش نیز تحلیل فلسفی بر

۱ این نظر مخالفانی نیز دارد. حمید دباشی در کتاب Masters and Masterpieces of Iranian Cinema انواع متنوعی از رئالیسم را در سینمای ایران شناسایی می‌کند. سید احمد میراحسان نیز در این زمینه نوشته‌هایی دارد.

2 Ontological

3 Reflexive

4 Profilmic World

مبنای مفاهیم بازتابندگی، و خود - آگاهی<sup>۱</sup> و فاصله‌گذاری مدرن است؛ مفاهیمی که به طور معمول در توصیف سبک سینمایی عباس کیارستمی مورد استفاده قرار می‌گیرند.

## بازتابندگی

نظریه‌پردازان سینمای عباس کیارستمی را سینمایی آگاهانه و بازتابنده نامیده‌اند، به این معنی که کیارستمی توجه مخاطب را به ابزار مکانیکی ضبط و رمزگان روایت سینمایی جلب می‌کند و به این ترتیب مخاطب از خودِ فیلم فاصله می‌گیرد. دوربین کیارستمی در فیلم *کلوزآپ* (۱۳۶۸) نقش فعالانه‌ای در ارائه‌ی گزارش‌گونه از صحنه‌های دادگاه دارد که در واقع بازسازی خلاقانه‌ی یک ماجرای واقعی است. کیارستمی در این فیلم نیمه‌مستند فاصله‌ی بین واقعیت و داستان را به نحو مؤثری مورد پرسش قرار می‌دهد، که به دلیل تصمیم کارگردان مبنی بر نقش‌آفرینی افراد حقیقی درگیر در ماجرا پیچیده شده است. در پایان فیلم که حسین سبزیان بالأخره مخملباف را ملاقات می‌کند، صدا قطع و وصل می‌شود و تصویر به دلیل فاصله‌ی دوربین محو است. در اینجا صدای کیارستمی و گروه فیلم‌سازی شنیده می‌شود که در مورد مشکلات فنی صحبت می‌کنند و در واقع توجه مخاطب را به ابزار ضبط فیلم جلب می‌کنند. این یک ویژگی معمول در سینمای بازتابنده‌ی مدرن است. در این صحنه کیارستمی نقش خود به عنوان کارگردان را حذف می‌کند تا واقعیت سینمایی را مورد تردید قرار دهد. سبک او به نوعی عدم قطعیت منتهی می‌شود که نتیجه‌ی آن واگذار کردن معنی به مخاطب است.

در فیلم *زیر درختان زیتون* محمدعلی کشاورز نقش کارگردان فیلمی مستند - داستانی را بازی می‌کند که به همراه گروه فیلم‌سازی‌اش در لوکیشن فیلم زندگی و دیگر هیچ در حال فیلم‌برداری از بازیگری [فرهاد خردمند] است که نقش کارگردان فیلم *خانه‌ی دوست کجاست؟* را ایفا می‌کند. فرهاد خردمند پس از شنیدن خبر زلزله‌ی مصیبت‌بار و مهیب در روستاهای پُشته و کوکر به آنجا بازگشته است تا از زنده ماندن دو کودک خردسال فیلم خود اطمینان حاصل کند. هر دو بازیگر نقش کیارستمی را بازی می‌کنند و درعین حال هیچ‌یک از آنها خود کیارستمی نیست. این شرح، تصویری نمونه‌ای از دنیای جلوی دوربین کیارستمی است. با این وجود، کیارستمی خودش چند سال قبل‌تر در جلوی دوربین فیلم *کلوزآپ* قرار گرفته بود و در مورد صحنه‌های مربوط به دادگاه و روند ساخت فیلمش توضیح می‌داد. بر این اساس است که در توصیف سبک سینمایی کیارستمی به «خود آگاهی»<sup>۲</sup> و «خود بازتابی»<sup>۳</sup> آثار او اشاره می‌شود، به این معنی که شخصیت‌هایی در فیلم حضور دارند که مستقیم یا غیرمستقیم به خود

1 Self-Conscious

2 Self-Conscious

3 Self- Reflexive

کیارستمی ارجاع دارند. این تصویر نمونه‌ای را می‌توان مقایسه کرد با آنچه که در فیلم هشت و نیم<sup>۱</sup> (فدریکو فلینی، ۱۹۶۳) مشاهده می‌شود:

پره‌های پنکه‌ای غول‌پیکر به گردش در می‌آیند. بادی تند را پدید می‌آورند و در مسیر ورزش آن کلاه‌ها و لبه‌های لباس‌های بلند مردان و زنان پرشماری که آنجا حاضرند، به هوا می‌رود. هرکس به سویی می‌دود؛ آدم‌هایی با سینه، ظاهر، حرفه و شرایط متفاوت. یک شعبده‌باز، چند نوازنده‌ی شیپور و طبل، زنانی چاق و یکی دو دلک، بخشی از افراد حاضر در این تجمع انبوه و آشفته را تشکیل می‌دهند. بعد، دوربین و فیلم‌بردار و کرین را می‌بینیم که از این اجتماع عظیم تصویر می‌گیرند. آن سو تر، مردی با کلاه و عینک و ردایی بلند ایستاده و بلندگو به دست به دوربین و آدم‌ها فرمان حرکت و توقف می‌دهد. او کارگردان است (پوریا، ۱۳۷۸: ۷۹).

نشان دادن ابزار تولید و جهان پشت دوربین ژست و تکنیک سینمای مدرن به جهت فاصله‌گذاری است. به این ترتیب می‌توان گفت که کاربرد این عناصر در فیلم‌های کیارستمی باعث می‌شوند که مخاطب در مورد ذات رسانه‌ی سینما تأمل کند. حمید دباشی فیلم زیر درختان زیتون را به لحاظ زیبایی‌شناسی کامل‌ترین اثر کیارستمی در ارتباط با مفهوم واقعیت می‌داند. مخاطب در این فیلم روند ساخت یک مستند داستانی را می‌بیند که به تدریج به زبانی برای بیان دیدگاه کیارستمی تبدیل می‌شود. کیارستمی یک حادثه‌ی جزئی در فیلم زندگی و دیگر هیچ - اینکه مرد جوانی کیسه‌ای گچ حمل می‌کند، به خانه می‌آید و به همسرش سلام می‌کند - را به داستانی عاشقانه تبدیل می‌کند:

در جایی از فیلم محمد علی کشاورز به بچه‌هایی که از گوشه‌ای نظاره‌گر آنها هستند می‌گوید که «بچه‌ها شما نباید از این خط عبور کنید و به این قسمت بیایید که ما فیلم می‌سازیم. شما ناراحت می‌شوید اگر من به طرف شما بیایم؟» سپس به سمت آنها می‌رود، همانگونه که کیارستمی خود خطی نامرئی بین واقعیت و تخیل را خدشه‌دار می‌کند. کشاورز کتابی را از بچه‌ها می‌گیرد و از آنها سؤالات جغرافی می‌پرسد. این اولین باری است که کارگردان کاری را برای مردم محلی انجام می‌دهد که واقعاً برای آنها اهمیت دارد. این کودکان معلم ندارند و گر نه اکنون در مدرسه بودند و اینجا نبودند که مراحل فیلم‌سازی را تماشا کنند. یا در صحنه‌ای دیگر که دستیار کارگردان حسین را همراه خود به صحنه‌ی فیلم‌برداری می‌برد، به ساختمانی می‌رسد و مصالح ساختمانی سر راه مانع از حرکت اتومبیل می‌شود. مرد بتاً به دستیار می‌گوید که به جای اینکه مرد تنومندی مثل حسین را برای بازی کردن در یک فیلم همراه خود ببرد، بیایند و در ساخته شدن ساختمان‌های ویران شده در زلزله همکاری کنند (Dabashi, 1995: 76).

## فاصله‌گذاری

کیارستمی تلاش می‌کند که نشان دهد چگونه دوربین، کارگردان و مخاطب در تولید معنا نقش دارند. در پایان فیلم *طعم گیللاس* (۱۳۷۶)، بدیعی [همایون ارشادی] را در تاریکی شب می‌بینیم که در گودالی دراز می‌کشد. صدای رعد و برق و زوزه‌ی حیوانات وحشی از دور شنیده می‌شود. تصویر در این لحظه کاملاً سیاه می‌شود. سپس کیارستمی و همایون ارشادی را می‌بینیم که سیگار می‌کشند. کیارستمی اعلام می‌کند که فیلم‌برداری تمام شده است. درخت‌ها اکنون سرسبز هستند و بادی ملایم در میان شاخه‌های آنها می‌پیچد. سربازهایی را می‌بینیم که در حال دویدن هستند. دوربین به تدریج به سمت خودرویی در دوردست‌ها پَن می‌کند. همزمان با شنیدن نوای سازِ لوئی آرمسترانگ<sup>۱</sup>، که یک نسخه‌ی بی‌کلام از آهنگ «مریض‌خانه‌ی سنت جیمز»<sup>۲</sup> را اجرا می‌کند، عنوان‌بندی پایانی دیده می‌شود. جانانان رزنام<sup>۳</sup> در گفتگویی با مهرناز سعیدوفا این پایان‌بندی را اینگونه تحلیل می‌کند:

پایان‌بندی *طعم گیللاس* ما را به موقعیتی دعوت می‌کند که در آن کاملاً هم‌رتبه‌ی فیلم‌ساز قرار داریم و وقتی در پایان ناگهان می‌فهمیم از انزوای تحمیل شده‌ی پیش از آن و تحمیل تاریکی و تنهایی بدیعی در قبر خلاص شده‌ایم، دچار یک ذوق‌زدگی اشتراکی می‌شویم که در آن با فیلم‌ساز شریک هستیم. سربازهای فصل پایانی بهترین بخش زندگی بدیعی را به یادمان می‌آورند و درخت سرسبز هم خاطره‌ی مرد تُرک تاکسیدرمیست را زنده می‌کند. سربازها هم به جنگ‌هایی ارجاع می‌دهند که باعث مهاجرت سرباز گُرد و طلبه‌ی افغان شده‌اند و درخت هم جایی است که شخصیت تُرک می‌خواست خودش را با آن دار بزند. کیارستمی با این ارجاع‌ها زندگی را با تمام پیچیدگی‌هایش بازنمایی می‌کند. او مؤلفه‌هایی از هشتاد و چند دقیقه‌ی قبل را با کمک ویدئو کنار هم قرار می‌دهد تا به ما گوشزد کند کدام‌یک از اجزایشان رنگ و بوی واقعی، و کدام حس و حال ساختگی دارند (رزنام، ۱۳۹۶: ۳۸).

عباس کیارستمی با دعوت مخاطب به تأمل در مورد رسانه و ابزار ثبت و ضبط فیلم و همچنین رمزهای سینمای روایی، مخاطب را از واقعیت تاریخی سینما جدا می‌کند. مالوی در بحث خود از *سه‌گانه کوکر* یک جهش و تغییر مسیر را از «واقع‌گرایی» فیلم *خانه‌ی دوست کجاست؟* به لحن «خود بازتابانده»ی فیلم *زندگی و دیگر هیچ* مشخص می‌کند. او این تغییر را به مواجهه‌ی کیارستمی با پیامدهای زمین‌لرزه نسبت می‌دهد و چالشی که چنین واقعه‌ی ضایعه‌گونی (تروماتیک) در ترجمان سینمایی پیش می‌کشد. فیلم‌ساز خودش چنین خوانشی را

1 Louis Armstrong

2 Saint James Infirmary

3 Jonathan Rosenbaum



تأیید می‌کند. او در یک مصاحبه<sup>۱</sup> بیان می‌کند که خواسته‌اش این بوده که تماشاگر در میانه‌ی فیلم زندگی و دیگر هیچ متوجه شود که فیلم تماشا می‌کند و نه واقعیت را که همان لحظه‌ای است که زمین لرزه اتفاق افتاده و گروه فیلم‌سازی در آنجا حضور نداشتند که آن را ثبت کنند. این فاصله‌گذاری که کیارستمی به آن اشاره می‌کند در صحنه‌ای اتفاق می‌افتد که آقای روحی نمی‌تواند در خانه‌اش را باز کند و حضور عوامل تولید فیلم را اعلام می‌کند و خانم دستیار وارد صحنه می‌شود. این فاصله‌گذاری به بیننده یادآوری می‌کند که ترجمان واقعیت همواره تحریف را به دنبال دارد. با وجود این مالوی توضیح می‌دهد که این نوع آشکارسازی برای بیننده ضرورتاً مثبت نیست، زیرا دانستن آن چه که در فرآیند تولید اتفاق می‌افتد به قطعیت منجر نمی‌شود. همانند پایان فیلم *کلوزآپ* که اگرچه حضور فیلم‌بردار درک ما از صحنه را کامل می‌کند، اما این حضور عوامل تولید در جهان داستان معناهای ممکن را افزایش می‌دهد و به پرسش‌های بیشتر می‌انجامد تا اینکه پاسخی ارائه کند. بنابراین مالوی معتقد است که سبک مدرنیستی که کیارستمی به آن گرایش دارد در پی خلق عدم قطعیت و چندمعنایی در بیننده است. کیارستمی با این مسأله روبرو است که واقعیت زلزله را نمی‌توان به روایت سینمایی ترجمه کرد. در حالی که مالوی معتقد است که سینما خودش آغاز شده تا شکاف بین واقعه و بازنمایی باورپذیر آن را تحقق بخشد (Mulvey, 2007:22).

### خود آگاهی / خود انتقادی

در تمام فیلم‌های بلند کیارستمی پس از مشق شب (۱۳۶۷)، تقابل چهره‌هایی نسبتاً قدرتمند را با شخصیت‌هایی کمابیش بی‌پناه از طبقه‌ی فرودست جامعه می‌بینیم. تأثیرگذارترین جلوه‌ی آن مواجهه‌ی شخصیت خود کیارستمی در مقام کارگردان با مردم روستایی در *سه‌گانه کوکر* است. کیارستمی انتقاد خود از این تقابل را به نحوی آشکار در فیلم *باد ما را خواهد برد* نشان می‌دهد. بهزاد در این فیلم یک مستندساز است که در صحنه‌ای از فیلم و در عملی بی‌رحمانه با پای خود یک لاک‌پشت را در بالای تپه برعکس می‌کند و آن را به حال خود رها می‌کند، تا اینکه لاک‌پشت با تقلای بسیار دوباره می‌تواند به مسیر خود بازگردد. او در این فیلم بخشی از مکالمه‌ی پسر روستایی (فرزاد) با بهزاد را جداگانه فیلم‌برداری می‌کند.

بهزاد: یه سؤال ازت بکنم راستش رو بهم می‌گی؟

فرزاد: بله.

بهزاد: به نظر تو من آدم بدی هستم؟

فرزاد [با خنده]: نه

بهزاد: مطمئنی؟

فرزاد [با تأکید]: بله.

بهزاد: از کجا این قدر مطمئنی؟

فرزاد [تا حد زیادی از خجالت قرمز می‌شود]: از همه جا... تو خوبی.

بهزاد [نیشش تا بناگوش باز می‌شود] خب حالا که تو می‌گی من آدم خوبی هستم به ظرف

می‌تونی برام پیدا کنی من شیر بگیرم؟

کیارستمی در گفت‌وگویی با جاناتان رزنبام توضیح می‌دهد که:

مجبور بودم خودم این سؤالات را از پسریچه بپرسم. چرا که خیلی از من خوشش نمی‌آمد و در عوض با بازیگری که نقش اصلی را بازی می‌کرد [بهزاد دورانی] میانه خوبی داشت. به همین دلیل وقتی می‌گفت من آدم خوبی هستم خیلی قانع‌کننده به نظر نمی‌رسید (رزنبام، ۱۳۹۶: ۱۳۶).

تمهید کارگردانی کیارستمی در فیلم *طعم گیلان* نیز به همین صورت بوده است. کیارستمی خود بر روی صندلی راننده قرار می‌گرفت و با سه مسافر آقای بدیعی در این فیلم گفت‌وگو می‌کرد. به عبارت دیگر، سرباز گرد، طلبه‌ی افغان و مرد آذری هیچ‌کدام با همایون ارشادی بازیگر نقش آقای بدیعی روبرو نشدند.

### سینمای دیجیتال و زیبایی‌شناسی تعاملی کیارستمی

مخاطب در سینمای داستانی باور خود را تعلیق می‌کند و واقعیت جهان روایت را بدون هیچ سؤالی می‌پذیرد. اما در سینمای مدرن که مبتنی بر ویژگی‌هایی مثل بازتابندگی است، بین مخاطب و نمایش روی پرده فاصله ایجاد می‌شود. به همین دلیل است که این نوع آثار سینمایی بیش‌تر به تأمل و پرسش‌هایی منتهی می‌شوند که به عنوان مثال جایگاه انسان در جهان هستی را مطرح می‌کنند. به علاوه، سینمای بازتابنده و خودآگاه سینمایی مبتنی بر اخلاق نیز هست، زیرا فیلم‌ساز با آگاه کردن مخاطب از فرآیند فیلم‌سازی، «واقعیت» را از فضا و زمان دریافت سینمایی تفکیک کرده است. همانطور که دیدیم این ویژگی‌ها در سینمای کیارستمی به نحوی چشمگیر حضور دارند. کیارستمی تلاش می‌کند که مخاطب و احساسات او را در روند تولید معنای فیلم مشارکت دهد. او در عین حال، به تفکیک نقش کارگردان و مخاطب تأکید می‌کند. کیارستمی در گفتگوی خود با جاناتان رزنبام از فیلم ده (۱۳۸۰) مثال می‌آورد:

در ده باید در ماشین با پسر بچه‌ای رو به دوربین فیلم‌برداری می‌کردیم. صحنه‌ها درست مقابل دوربین اتفاق می‌افتاد. با این حال هنوز هم آدم‌هایی پیدا می‌شدند و موقع عبور شیشه‌ی ماشین‌شان را پایین می‌آوردند و به داخل ماشین ما زل می‌زدند. وجه مستندش همین‌هاست. به خاستگاهش برمی‌گردد. با آدم‌هایی که به دوربین نگاه می‌کنند. اما آنچه مقابل دوربین می‌گذرد، مستند نیست، چون به نحوی هدایت و کنترل شده. آدمی که مقابل دوربین نشسته سعی می‌کند حضورش را نادیده بگیرد و دوربین برایش وجود نداشته باشد. احساسات هم به نوعی بازسازی شده‌اند. در نتیجه مقدار مشخصی از انرژی و اطلاعات می‌دهیم و بعداً با آن‌ها بازی می‌کنیم. چرخه‌ی ثابتی است ... که در نتیجه وضعیت پیچیده‌ای پیش روی‌مان شکل می‌گیرد (رزنیام و سعیدوفا، ۱۳۹۶: ۱۲۲).

حضور غیرقابل پیش‌بینی این آدم‌ها در پس‌زمینه‌ی فیلم تأثیر کارگردان در میزانسن را کاهش می‌دهد، به نحوی که در تصویر نهایی تمایلات کارگردان فقط یکی از عوامل محسوب می‌شود. اسکات کرزیچ<sup>۱</sup> در مورد این صحنه می‌نویسد که:

این لحظه به جای اینکه گسست از واقعیت باشد، گواهی بر موقعیت کم‌دوام هر نوع بازنمایی سینمایی است. بنابراین، عناصر مختلفی که روی پرده‌ی نمایش تصویر سینمایی را تشکیل می‌دهند در یک ارتباط باز و تعاملی با هم قرار دارند که فراتر از تفکیک بین داستان و واقعیت است. زمینه و پس‌زمینه در تقابل با هم نیستند، بلکه در یک ارتباط معکوس با هم هستند، یعنی وقتی که چهره‌های ناشناس به دوربین زل می‌زنند بازیگران تلاش می‌کنند که آن را نادیده انگارند. این مسأله باعث می‌شود که مجموعه‌ای از عناصر تماشایی تولید شوند که به نحوی تأثیرگذار لایه‌های در هم پیچیده‌ی معنا را چند برابر می‌کنند (Krzych, 2010: 30).

از این حیث، آن چیزی که منتقدان به طور معمول در سینمای کیارستمی بازتابندگی می‌نامند، تلاش کیارستمی برای چند برابر کردن گستره‌ی تأثیراتی است که تصویر را تشکیل می‌دهد. اما این نکته ضروری است که این چیدمان پیچیده‌ی عناصر در تصویر فیلم ده فقط به دلیل گذار از سینمای سلولوئید به سینمای دیجیتال ممکن شده است. در این فیلم دو دوربین روی داشبورد نصب شده‌اند که به طور هم‌زمان مکالمه‌های بین راننده و مسافر را ضبط می‌کنند. به این ترتیب ضبط مکالمات دونفره‌ی آنها به صورت جدا و دور از چشم و قضاوت کارگردان و گروه فیلم‌سازی ممکن می‌شود.

در فیلم *آ ب ث آفریقا* (۱۳۷۹) لحظه‌ی قابل توجهی وجود دارد که تأثیر دیجیتال به روشنی دیده می‌شود. کیارستمی سفر خود به کشور آفریقایی اوگاندا را توسط دو دوربین

۱ Scott Krzych پژوهشگر دانشگاه Oklahoma State University است که در زمینه‌ی «گذار از آنالوگ به دیجیتال» و مطالعات «زیبایی‌شناسی مبتنی بر فناوری» متمرکز است.

دیجیتال یعنی دوربین خودش و دوربین دستیارش [سیفالله صمدیان] ضبط می‌کند. تقریباً در دقیقه ۱۵ فیلم است که کیارستمی روی صفحه ظاهر می‌شود در حالی که یک دوربین کوچک ویدئویی در دستش است. دستیار او حرکتهای کارگردان را ضبط می‌کند که از گروهی از نوجوانان فیلم می‌گیرد. آنها آگاهانه جلوی دوربین کیارستمی نقش بازی می‌کنند. کیارستمی روی زمین می‌نشیند و اجازه می‌دهد که خود بچه‌ها ضبط کردن فیلم را تماشا کنند. این حالت به دلیل صفحه‌ی چرخان دوربین (LCD) ممکن شده است. این سکانس به دوربین کیارستمی کات می‌خورد و به مخاطب، که در این لحظه می‌بیند که بچه‌ها و کیارستمی روی صفحه‌ی دوربین کوچک چه می‌دیدند. این تکنیک یعنی دوربینی که از دوربین دیگری در حال ضبط کردن فیلم می‌گیرد، و بعد به نمای دوربین اول بازمی‌گردد - که میزانشن بازتابی نامیده می‌شود - تنها به دلیل آزادی زیبایی‌شناسانه‌ی دیجیتال ممکن شده است. کرزیچ در مورد این صحنه نیز تحلیل ویژه‌ای دارد:

نامیدن این لحظه به عنوان یک لحظه‌ی بازتابی تنها بر تصویرسازی از طریق فناوری مبتنی است، در صورتی که این صحنه نمایش پیچیده‌ای از ارتباطات نسبی است که می‌تواند محل تلاقی ذهنیت‌هایی چندگانه باشد. در اینجا استعاره‌های مربوط به فضا (مثلاً اینکه دوربین خیلی نزدیک ته‌اجمی است، یا دوربین، خیلی دور است) هیچ کاربردی پیدا نمی‌کنند. در عوض با پیشروی سکانس از یک نما به نمای دیگر است که نمایش حرکت محقق می‌شود، که تلاقی نقطه‌دیدهایی تعاملی است که خودشان احساس واقعیت را که جایی بین ذهنیت و عینیت قرار می‌گیرد، تداعی می‌کنند. مثل واقعیت تصویرسازی رمزگان دیجیتالی که به طور مستقل از واقعیت وجود دارد و در نتیجه درک ما از تصویر را به چالش می‌کشد. در آ ب ث آفریقا خود واژگان عینی و ذهنی در یک «نمایش مجازی بینابین بودن»<sup>۱</sup> معنی‌شان را از دست می‌دهند. با این وجود، ارائه چنین تصویر تعاملی و نسبی به این معنی نیست که نیت و تأثیر کارگردان کاملاً حذف شود (Krzych, 2010:32).

کرزیچ در نهایت در تحلیل سینمای کیارستمی بر مبنای «زیبایی‌شناسی مبتنی بر فناوری»<sup>۲</sup> تعبیر «زیبایی‌شناسی تعاملی»<sup>۳</sup> را به کار می‌برد. او این اصطلاح را از نیکولاس بوریو<sup>۴</sup> وام می‌گیرد. بوریو در توصیف هنر چیدمان می‌گوید:

هنرمند چیدمان تلاش می‌کند در تضاد با تقسیم‌بندی‌های اجتماعی که توسط جامعه‌ی نمایش به وجود آمده است قرار گیرد. در عوض هنرمند چیدمان در شرایطی قرار می‌گیرد که

1 Virtual Display of In- Between

2 Techno- Aesthetic Approach

3 Relational Aesthetic

4 Nicolas Bourriaud

زمان حال او را نشان می‌دهد، به نحوی که بتواند موقعیت زندگی خود را (ارتباطش با دنیای فیزیکی و مفهومی را) به یک جهان بادوام تبدیل کند، این هنرمند جهان را در حال حرکت درک می‌کند. بنابراین برای بوربو هنرمند بیشتر یک تکنسین است تا اینکه مؤلف باشد. او به عنوان یک تکنیسین درک می‌شود نه به عنوان یک کنشگر اصلی پشت ابژه‌ای که خلق شده است. او یک عامل بانگیزه است که عناصر مختلف را در نسبت با یکدیگر قرار می‌دهد (Krzych, 2010:31).

یکی از ویژگی‌های سبک‌شناختی سینمای عباس کیارستمی نماهای اتومبیل در حال حرکت و پرسه‌زدن‌های یک راننده در میان جاده‌های پر پیچ و خم و خیابان‌ها است. او در فیلم‌های *طعم گیلان* و *ده دوربینی* را روی داشبورد یک اتومبیل در حال حرکت نصب می‌کرد تا دوربین مکالمه‌های سرنشینان را ضبط کند. بنابراین، دوربین کیارستمی نه تنها ابزار ضبط تصویر و وقایع است، بلکه در خود حرکت شرکت می‌کند، به نحوی که بخشی از کنترل و هدایت بر عهده‌ی آن قرار می‌گیرد. کیارستمی هنرمندی است که مانند هنرمندان چیدمان در میانه‌ی اثر خود قرار می‌گیرد و مانند یک تکنیسین و با مهارت و نبوغ این عناصر را در ارتباط و تعامل با یکدیگر قرار می‌دهد. در آثار سینمایی کیارستمی از همان دوران سینمای آنالوگ تفکیک بین عینیت و ذهنیت از میان رفته است. او ابتدا با ویژگی‌هایی مثل فاصله‌گذاری و بازتابندگی، ساحت منسجم و فضای عینی واقعیت را خدشه‌دار می‌کرد، و آن را در معرض دیدگاه‌های چندگانه قرار می‌داد. به بیان روشن، کیارستمی حتی پیش از ظهور فناوری دیجیتال و در فیلم‌های *کلوزآپ* و *زندگی و دیگر هیچ* به سرشت انتزاعی و تعاملی رمزگان روایت سینمایی پی برده بود، اما فناوری دیجیتال در خدمت تمایل قدیمی او به حذف کارگردانی قرار گرفت و کیارستمی توانست فیلم ده را بسازد که در غیاب کارگردان رخ می‌دهد. حرکت آزادانه‌ی دوربین دیجیتال به کیارستمی این امکان را می‌دهد که در تکنیک به مرحله‌ای از عمل‌گرایی برسد که تأثیر سبک کارگردانی خود را کاهش دهد، در حالی که به بازیگران و مخاطب فیلم‌هایش آزادی عمل بیشتری می‌دهد. بر اساس این مباحث می‌توان استدلال کرد که تصویر سینمایی - چه آنالوگ باشد و چه دیجیتال - به لحاظ هستی‌شناسی ارتباط موضوعی و محتوایی با سبک سینمایی عباس کیارستمی پیدا کرده است.

### نتیجه‌گیری

عباس کیارستمی زیبایی‌شناسی سبک سینمایی خود را از همان اولین فیلم‌های بلند خود مثل *مشق شب* بر مبنای «خود انتقادی»، «خود آگاهی» و «بازتابندگی» مطرح کرد و با استفاده از دوربین دیجیتال آن را توسعه بخشید. فناوری دیجیتال روش جدیدی از بازنمایی سینمایی را

در آثار کیارستمی ممکن کرده است. کیارستمی در فیلم‌های سلولوئیدی خود، دوربین را به این دلیل آشکار می‌کند که تأثیر تحریف واقعیت را در ترجمان سینمایی آن نشان دهد. سینمای بازتابنده کیارستمی نشان می‌دهد که رسانه سینما برای ترجمان واقعه‌ی زلزله با دشواری روبرو است. در مقابل، سینمای دیجیتال واقعیت را از یک انتزاع می‌سازد. بنابراین، اثری مثل *آب ت آفریقا* واقعیت را حتی عینی‌تر از آثار بازتابنده کیارستمی در دوران سینمای سلولوئیدی آشکار می‌سازد. بر اساس این مباحث می‌توان نتیجه گرفت که موقعیت شناخت‌شناسانه‌ی تصویر سینمایی با سبک کارگردانی کیارستمی ارتباط موضوعی پیدا کرده است. به بیان روشن، کیارستمی حتی پیش از ظهور فناوری دیجیتال و در فیلم‌های *کلوزآپ* و *زندگی و دیگر هیچ* به سرشت انتزاعی و تعاملی رمزگان روایت سینمایی پی برده بود، اما فناوری دیجیتال در خدمت تمایل قدیمی او به حذف کارگردانی قرار گرفت و کیارستمی توانست فیلم ده را بسازد که در غیاب کارگردان رخ می‌دهد. حرکت آزادانه‌ی دوربین دیجیتال به کیارستمی این امکان را می‌دهد که در تکنیک به مرحله‌ای از عمل‌گرایی برسد که تأثیر سبک کارگردانی خود را کاهش دهد، در حالی که به بازیگران و مخاطب فیلم‌هایش آزادی عمل بیشتری می‌دهد.

## منابع

- پوریا، امیر. (۱۳۷۸). دنیا و رؤیاهای فدریکو فلینی / در برزخ تردیدها. نقد سینما. ۱۹. ۸۷-۷۹.
- رزنبام، جانانان، و سعیدوفا، مهرناز. (۱۳۹۶). عباس کیارستمی. ترجمه‌ی یحیی نطنزی. تهران: نشر چشمه.
- گرگور، اولریش، و پاتالاس، انو. (۱۳۸۹). تاریخ سینمای هنری. ترجمه‌ی هوشنگ طاهری. تهران: انتشارات مؤسسه فرهنگی هنری ماهور.
- Dabashi, H. (1995). Re-reading Reality: Kiarostami's Through the Olive Trees and the Cultural Politics of a Post-revolutionary Aesthetics. *Critique: Critical Middle Eastern Studies*, 4(7), 63-89.
- Doane, M.A. (2007). Laura Mulvey, Death 24X a Second: Stillness and the Moving Image. *Screen*, 48(1), 113-118.
- Krzych, S. (2010). Auto – Motivations: Digital Cinema and Kiarostami's Relational Aesthetic. *The Velvet Light Trap*. 66. 26-35.
- Mulvey, L. (2006). Death 24X a Second: Stillness and the Moving Image. London: ReaKtion.
- Mulvey, L. (2007). Repetition and Return. The Spectator's Memory in Abbas Kiarostami's Koker Trilogy, *Third Text*, 21(1), 19-29.
- Rodowick, D. N. (2007). *The Virtual Life of Film*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.