

## ویژگی‌های سوررئالیسم جدید در سینما: با نگاهی به آثار دیوید لینچ

محمد شهباء، دانشیار دانشکده سینما و تئاتر، دانشگاه هنر، تهران (نویسنده مسئول)

shahba@gmail.com

ابوالحسن درخشنده، کارشناسی ارشد سینما، دانشگاه هنر، تهران

abolhassan\_d@yahoo.com

تاریخ دریافت مقاله: ۹۸/۰۱/۲۴

تاریخ پذیرش مقاله: ۹۸/۰۳/۰۴

دوران شکل‌گیری مکتب سوررئالیسم تقریباً با اولین موفقیت‌های سینمای صامت مصادف بود. پس از جنگ‌های جهانی، سوررئالیسم در سینما دستخوش تغییراتی شد. مشاهده می‌شود که هنرمندان سوررئالیست نیز مانند هنرمندان (سینماگران) قدیمی سوررئالیست، متعهد به اجرای کامل سوررئالیسم در آثارشان نیستند. با اطمینان می‌توان گفت که در چند سال اخیر، هیچ فیلم‌سازی نبوده است که همه آثار خود را در مکتب سوررئالیسم ساخته باشد. نکته دیگر این است که از زمان پیدایش این مکتب تا اکنون، مفهوم آن تغییر کرده و گسترده‌تر شده است. دیوید لینچ جزو مهم‌ترین فیلم‌سازانی است که در فیلم‌های متأخر خود به سوررئالیسم پرداخته و بیشتر فیلم‌های او حامل نشانه‌هایی است که با دیدگاه این مکتب قابل تطبیق است؛ بنابراین می‌توان لینچ را فیلم‌سازی پیرو مکتب سوررئالیسم دانست. البته خود لینچ - همانطور که معمولاً درباره فیلم‌های خود توضیحی نمی‌دهد - این موضع را تأیید یا رد نکرده است. در این مقاله، آثار سینمایی دیوید لینچ از نظر ویژگی‌های سوررئالیستی، بررسی و تحلیل می‌شوند. برای این منظور، ابتدا سوررئالیسم سینمایی از زمان پیدایش مطالعه می‌شود و سپس به موج دوم فیلم‌سازان و فیلم‌های سوررئال - که در اینجا «سوررئالیسم جدید» نام گرفته است - پرداخته می‌شود. در پایان، آثار دیوید لینچ با رویکرد سوررئالیستی و با تأکید بر تحلیل فنی و نظرات برخی منتقدان مطالعه می‌شود. در بخش نتیجه‌گیری، ویژگی‌های سوررئالیسم جدید در سینما با سوررئالیسم قدیم مقایسه خواهد شد.

### واژگان کلیدی:

سوررئالیسم، سوررئالیسم جدید، فیلم سوررئالیستی، دیوید لینچ.

## مقدمه و بیان مسأله

فیلم در نظر سوررئالیست‌ها وسیله‌ای مناسب برای بیان افکار بود و به همین دلیل، مکتب سوررئالیسم<sup>۱</sup> از بدو تأسیس، در سینما حضور پیدا کرد. با اینکه هنوز نشانه‌های سوررئالیسم در سینما قابل مشاهده است، در مقاله‌های جدید حوزه سینمای سوررئالیستی (به‌ویژه در داخل کشور)، بیشتر از لوئیس بونوئل، فرنان لژه، و هانس ریشتر نام می‌برند و به «سوررئالیسم جدید» در سینما کم توجهی می‌شود. بنابراین، مسئله اصلی این مقاله، تبیین ویژگی‌های سوررئالیسم جدید در سینماست.

هیچ فیلم‌سازی نمی‌شناسیم که در چند سال اخیر، همه آثار خود یا همه بخش‌های یک فیلم خود را در مکتب سوررئالیسم ساخته باشد. نکته دیگر این است که از زمان پیدایش سوررئالیسم تا اکنون، مفهوم آن تغییر کرده و گسترده‌تر شده است. به علاوه، پیشرفت روزافزون جلوه‌های بصری و جلوه‌های ویژه دیجیتال، ساخت و پرداخت تقریباً هرگونه تصویر را در سینما ممکن کرده است. این موارد، موجب شده است که در فیلم‌های سوررئالیستی، فرم به بهترین نحو به خدمت محتوا درآید و سوررئالیسمی جدید شکل بگیرد. در این مقاله، فیلم‌های بلند دیوید لینچ از منظر مکتب سوررئالیسم مطالعه می‌شود.

1. Surrealism

این پژوهش، توصیفی-تحلیلی است؛ زیرا بر پایه توصیف و تحلیل نشانه‌های

سوررئالیسم جدید در آثار دیوید لینچ و تعدادی دیگر از آثار منتخب سینمایی، استوار است.

پرسش‌های اصلی پژوهش عبارت است از:

۱. سوررئالیسم جدید چیست و ویژگی‌های آن کدام است؟

۲. ویژگی‌های فیلم‌های دیوید لینچ در حوزه سوررئالیسم چیست؟

این مقاله در بخش مربوط به دیوید لینچ، محتوای فیلم‌های بلند او را تحلیل

می‌کند؛ لذا از شیوه توصیفی-تحلیلی استفاده می‌شود. در بخش بررسی فیلم‌های سوررئالیستی جدید، با توجه به گستردگی و تعدد منابع، از روش نمونه‌گیری غیرتصادفی استفاده شده است؛ به گونه‌ای که اهمیت فیلم (یا فیلم‌ساز) مد نظر قرار گرفته است.

بخشی از اطلاعات با روش مشاهده به‌دست آمده و بخشی دیگر، از شیوه کتابخانه‌ای حاصل شده است. مطالبی درباره دیوید لینچ، سوررئالیسم، سوررئالیسم جدید و غیره، از کتاب‌ها، مقاله‌ها و پایگاه‌های اینترنتی به‌دست آمده است. تجزیه و تحلیل اطلاعات

## روش پژوهش

به‌دست‌آمده در این مقاله، به شیوه کیفی است؛ زیرا محتوای آثار (مهم‌ترین فیلم‌های بلند دیوید لینچ) با توجه به دلالت و معنا تحلیل شده است.

### سوررئالیسم کلاسیک در سینما

سوررئالیسم، جنبشی در هنر بود که بعد از انحلال دادائیسم<sup>۲</sup> (۱۹۲۴) و با

بیانیۀ آندره برتون آغاز شد. طبق این بیانیه، هدف سوررئالیسم آن است که رؤیا و واقعیت را در یک واقعیت مطلق یا یک «آبرواقعیت» ادغام کند. برتون در مدخل واژه‌نامه‌ای که خود ارائه کرده بود، سوررئالیسم را مؤلفه‌ای از تکنولوژی مدرن می‌داند: «سوررئالیسم، نام فرایند روانی خودکار در ناب‌ترین شکل که از طریق آن فرد به‌وسیله کلام یا هر شیوه دیگر قصد می‌کند تا کارکرد واقعی فکر را بیان کند. این فرایند به‌وسیله ذهن دیکته می‌شود و خرد هیچ کنترلی بر آن ندارد و فارغ از هر نوع دغدغه زیبایی‌شناسانه یا اخلاقی است» (ری، ۱۳۹۰: ۲۵۸). بسیاری از سوررئالیست‌های اولیه، همان دادائیست‌های پیشین بودند که پس از انحلال دادائیسم، مکتب سوررئالیسم را پی ریختند؛ مانند آندره برتون، پل الوار، لویی آراگون و بنجامین پره. واژه سوررئالیسم نخستین بار در نمایشنامه *سینه‌های تأثیر سیاسی*<sup>۳</sup> اثر گیوم آپولینر در سال ۱۹۰۳ میلادی مطرح شد.

2. Dadaism

3. Les Mamelles de Tirésias

برگسون، آندره ژید و فروید سه شخص مؤثر در شکل‌گیری مکتب سوررئالیسم بودند. توضیحات فروید درباره ضمیر ناخودآگاه انسان‌ها، رکن اصلی اعتقادات و باورهای سوررئالیستی به‌شمار می‌رود. سوررئالیست‌ها سینما را یک شیوه بیان بی‌همتا یافتند؛ وسیله‌ای «شگفت‌انگیز» با نیرویی تأثیرگذار که می‌تواند فرد را برای لحظاتی از زندگی شخصی خود جدا کند. به همین دلیل، شکل سینما رفتن سوررئالیست‌ها عجیب به نظر می‌رسید: آنها وارد یک سالن سینما می‌شدند و بدون توجه به داستان و وقایع فیلم، خارج می‌شدند و سراغ سالنی دیگر می‌رفتند؛ از فیلمی به فیلم دیگر بی‌آنکه کوچک‌ترین توجهی به داستان و خود فیلم داشته باشند. آنها فقط به تصویرهایی توجه داشتند که برای رؤیا و ساختارهای خیالی، به آنها ایده می‌داد و معتقد بودند که می‌توان با زبان سینما، ضمیر ناخودآگاه را به بهترین شکل ممکن نشان داد. «تماشاگر از لحظه‌ای که بر صندلی می‌نشیند تا آن هنگام که در داستانی پیش روی خود فرو می‌گلتد، مرحله‌ای بحرانی را از سر می‌گذراند که به اندازه یکی انگاشتن بیداری و خواب، جذاب و نامحسوس است» (دوپویی، ۱۳۷۳: ۸۰).

سوررئالیسم ضمن مخالفت با قراردادهای رایج، تمایلاتی پوچ‌گرایانه داشت و همچنین در پی آن بود که با ارائه آموزش‌های فروید و با تکیه بر اندیشه‌های مارکس، نقدی سیاسی و اعتراض‌آمیز به نهادهای اجتماعی، مرز از جمله حکومت، وارد کند. سینمای سوررئالیستی، مرز

بین واقعیت درونی و واقعیت بیرونی را مخدوش کرد و به روابط علت و معلولی پایان داد و در عین حال، به شانس و اتفاق‌های تصادفی تأکید کرد. اغلب فیلم‌های سوررئالیستی، مخاطب را وسوسه می‌کنند تا برای فیلم، یک منطق روایتی ناموجود بسازد. در بسیاری از این فیلم‌ها، مشابه رؤیا، علّیت اهمیتی ندارد؛ بلکه رویدادها فقط به دلیل خلق تأثیرات بر آشوبنده، کنار هم قرار می‌گیرند. تشخیص واقعی یا ناواقعی بودن حادثه‌ها، کنش‌ها، شخصیت‌ها و موقعیت‌های دنیای فیلم، و جدا کردن آنها اهمیتی اساسی در جریان تماشای فیلم و تأثیرپذیری از آن دارد. «اما در سوررئالیسم سینمایی به تماشاگر تعمداً اطمینان داده نمی‌شود که امور و حوادث گوناگون فیلم را واقعی بیندارند یا ناواقعی. خصلت ممیز عدم اطمینان در سوررئالیسم سینمایی را نمی‌توان ابهام دانست» (کیسبی‌یر [کازه‌بیه]، ۱۳۶۸: ۱۴۷).

فیلم *بازگشت به عقل*<sup>۴</sup> (۱۹۲۳) به کارگردانی مَن ری، اولین فیلمی بود که تا حدودی ویژگی‌های سوررئالیستی داشت. این فیلم فقط سه دقیقه بود و با اینکه بیشتر، ویژگی‌های دادائیستی داشت؛ پیوندی بین دادائیسم و سوررئالیسم ایجاد کرد. مَن ری برای ساختن این اثر، نوارهای فیلم را روی میز کارش پهن کرده بود و اشیایی را که در استودیو داشت - مانند میخ، پونز، دکمه، یقه لباس و عکس یک زن - روی آن ریخته بود. زمانی که شکل این اشیا روی سلولوئید

4. Le Retour à la Raison

افتاده بود، نوارها را ظاهر کرد و آنها را به هم چسباند. فیلم‌هایی دیگر مثل *باله مکانیکی*<sup>۵</sup> (۱۹۲۴) اثر فرنان لژ، و *ماک باکیا*<sup>۶</sup> (۱۹۲۶) ساخته مَن ری به نمایش درآمدند که بیشتر از دادائیسم پیروی می‌کردند تا سوررئالیسم؛ اما نخستین فیلم سوررئالیستی، *صدف و مرد روحانی*<sup>۷</sup> (۱۹۲۸) است که ژرمن دولاک آن را براساس فیلم‌نامه‌ای از آنتون آر تو ساخت. ژرژ سادول درباره این فیلم می‌گوید: «فیلم مجموعه‌ای از بخش‌های مختلف است و از تصورات فرویدی برای بیان آلام و اضطراب‌های فکری مرد روحانی استفاده می‌کند» (سادول، ۱۳۸۱: ۲۱۲).

*سگ آندلسی*<sup>۸</sup> (۱۹۲۸) نخستین فیلم بونوئل است و به رؤیایی بازسازی‌شده شباهت دارد. بونوئل در ساخت این فیلم از شیوه‌ای موسوم به «پارانویای انتقادی» استفاده کرده است که سالوادور دالی از آن به‌عنوان بازسازی تصویری رؤیا و کابوس‌های درونی انسان یاد می‌کند و آندره برتون آن را فعالیت متعالی ذهن خوانده است. این فیلم به‌خوبی نشان می‌دهد که سینمای سوررئالیست، آشکارا علّیت را به هم می‌ریزد و اگر قرار است با منطق مبارزه شود، باید ارتباط‌های علی بین رویدادها حذف شود. می‌توان گفت: «*سگ آندلسی* چکیده سینمای سوررئالیستی تا آن موقع بود» (بوردول و تامسون،

5. Ballet Mécanique

6. Emak-Bakia

7. La Coquille et le Clergyman

8. Un Chien Andalou

وسیع‌تر، به تصاویر خیالی، غریب و هولناک در همهٔ ادوار تاریخ هنر اطلاق می‌شود.

در مدت جنگ جهانی دوم اتفاقاتی رخ داد که پایگاه سوررئالیست‌ها را سست کرد؛ آندره برتون به حزب کمونیست پیوست و سوررئالیست‌ها در این دوگانگی بودند که آیا کمونیسم مابه‌ازای سیاسی سوررئالیسم است یا خیر. بونوئل فرانسه را به مقصد اسپانیا ترک کرد و ویکنت دو آنوی یکی از حامیان سینمای سوررئالیستی، از تأمین مالی آوانگاردها دست کشید. بدین ترتیب، سوررئالیسم فرانسه به‌عنوان یک جنبش یک‌پارچه، امکان تداوم نداشت. با وجود این، سوررئالیست‌ها به‌صورت فردی به کار ادامه دادند؛ سرشناس‌ترین آنها بونوئل بود که ۵۰ سال در سبک سوررئالیستی خاص خود کار کرد. آخرین فیلم‌های او، *زیبای روز*<sup>۱۱</sup> (۱۹۶۷) و *جذابیت پنهان بورژوازی*<sup>۱۲</sup> (۱۹۷۲) ادامه‌دهندهٔ سنت سوررئالیستی به شمار می‌آیند (بوردول و تامسون، ۱۳۸۱: ۴۹۲).

الف. پیشینه و مصادیق  
سوررئالیسم در حالی همچنان  
در جهان معاصر به هستی  
خود ادامه می‌دهد که دیگر مانند دوران اولیه، هویتی  
اعتراض‌آمیز و تجربه‌گرا ندارد. سینمای سوررئالیسم

11. Belle de jour

12. Le Charme discret de la bourgeoisie



سگ‌اندلسی، لوئیس بونوئل

۱۳۸۱: ۲۳۵). در همان سال، شعری از روبر دسنوس الهام‌بخش من ری در ساختن فیلم *ستاره دریایی*<sup>۹</sup> شد و سپس، چندین فیلم سوررئالیستی دیگر نیز ساخته شد. «مهم‌ترین ویژگی آوانگاردیسم این دوران، هیجان‌زدگی نامعقول برای بی‌اعتبار کردن هرچیز و طغیان علیه زندگی و ایجاد تحریک‌های پرشور و هیجان‌آلود است، چنان‌که فیلم *عصر طلایی*<sup>۱۰</sup> بونوئل در نخستین شب اجرای خود جنجالی در پاریس به پا کرد» (میراحسان، ۱۳۷۹: ۱۵۷). سوررئالیست‌ها در آن زمان معتقد بودند: «با دنیا تفاهمی وجود ندارد؛ ما همان‌قدر متعلق به آن هستیم که می‌توانیم در مقابلش قد علم کنیم» (دوپویی، ۱۳۷۳: ۸۱). امروزه سوررئالیسم در معنایی

9. L'Étoile de mer

10. L'Age d'Or

در دوران مدرن خود، از تجربه‌گرایی آغازین فاصله گرفت. به عبارت دیگر، امروزه فیلم‌هایی که سراسر آن در مکتب سوررئالیسم باشد، مانند عصر طلایی بونوئل، وجود ندارد یا انگشت‌شمار است. سوزان هیوارد معتقد است که «امروز رد کمرنگی از سوررئالیسم در فیلم، به خصوص فیلم‌های ژانر وحشت، بر جای مانده است» (هیوارد، ۱۳۸۸: ۱۴۸). طی دهه‌های اخیر، سوررئالیسم در مفهوم محدود سال‌های نخستین آن ظهور پیدا نکرده است؛ بلکه به دلیل گستردگی عظیم آن، برخی از عناصر سوررئالیستی در قالبی دیگر، و مؤلفه‌های غیرسوررئالیستی در فرم سوررئال استفاده شده‌اند. دگرگونی‌های اخیر نشان می‌دهد که سوررئالیسم نمی‌تواند برای مخاطب امروزی، تماشایی‌تر از آن چیزی باشد که در دهه‌های شصت و هفتاد سده بیستم بوده است. بنابراین در دوره حاضر، تعلق یک کارگردان به حوزه سوررئالیسم، به صورت نمونه‌ای است و همه آثار یک فیلم‌ساز یا تمام مؤلفه‌های یک فیلم، به مکتب سوررئالیسم تعلق ندارد؛ مثلاً تعدادی از آثار پیتز گرین‌اوی، ژان پی‌یر ژونه، دیوید کراننبرگ، و برخی فیلم‌ها مانند بمان<sup>۱۳</sup> (۲۰۰۵) به کارگردانی مارک فارستر، زمین<sup>۱۴</sup> (۱۹۹۶) به کارگردانی خولیو مدوم، پی<sup>۱۵</sup> (۱۹۹۸) به کارگردانی دارن آرونوفسکی

و درخشش/بدی یک ذهن پاک<sup>۱۶</sup> (۲۰۰۴) ساخته میشل گوندیری در حوزه سوررئالیسم می‌گنجند. البته باید این نکته را در نظر گرفت که در برخی فیلم‌های غیرسوررئال، به فراخور، صحنه‌های سوررئال نیز گنجانده می‌شود؛ نمونه معروف این مورد، صحنه‌های رؤیا در فیلم طلسم شده<sup>۱۷</sup> (۱۹۴۵) هیچکاک است که طراحی آن را سالوادور دالی به عهده داشت.

#### ب. فیلم‌سازان

فرناندو آرابال - شاعر، نویسنده و کارگردان مقیم فرانسه - در سال ۱۹۶۲ در کنار الخاندرو خودوروفسکی و رولان تاپور، جنبشی در پاریس به نام پَنیک<sup>۱۸</sup> به پا کردند. آنها پیرو لوئیس بونوئل، آنتونین آرتو و گروه نمایش او، و متأثر از تصویرسازی‌های سوررئال بودند. آرابال در دهه ۷۰ و نیمه اول دهه ۸۰ میلادی به فیلم‌سازی روی آورد. این درحالی بود که در دهه ۱۹۶۰ صرف نظر از فیلم‌هایی که بازیگر افتخاری آنها بود، چندین بار در مقابل دوربین سینما ظاهر شد.

برخی از منتقدان و مورخان تاریخ سینما، الخاندرو خودوروفسکی - شاعر، بازیگر، روان‌درمانگر، نمایشنامه‌نویس، آهنگساز، کارگردان تئاتر و کارگردان یهودی اهل شیلی (با اصالت روسی) - را عجیب‌ترین

16. Eternal Sunshine of the Spotless Mind

17. Spellbound

18. Panic

13. Stay

14. Tierra

15. Pi

کارگردان سینمای سوررئالیسم و حتی تاریخ سینما می‌دانند. مضامین برجسته فیلم‌های او، «بیزاری»، «یکتایی»، «ژرف‌سازی» و «تعارض» است. ظهور کارگردانان و هنرمندانی جدید و غیرمتعارف همانند پی‌یر پائولو پازولینی در ایتالیا، آلن کینزبورگ و گروه موسوم به بیت در آمریکا، آلن رب‌گریه در فرانسه، و جان لنون در انگلستان باعث شد که خودروفسکی در عصر خود، مورد توجه قرار نگیرد. در نتیجه، این کارگردان بزرگ هنوز برای بسیاری از مخاطبان سینما ناشناخته است. خودروفسکی معتقد است نویسنده، خالق داستانی که می‌گوید نیست؛ بلکه هرکس تفسیری شخصی از اسطوره‌هایی ارائه می‌دهد که در همه جهان برای ناخودآگاه جمعی انسان‌ها شناخته شده هستند. او در آثارش به نمادها می‌پردازد تا از ضمیر ناخودآگاه خود با ضمیر ناخودآگاه مخاطب سخن بگوید. خودروفسکی در سال ۱۹۷۵ به فرانسه بازگشت و به ساخت فیلمی مصمم شد که هرگز آن را نساخت؛ اقتباسی از دون<sup>۱۹</sup> فرانک هربرت با بازی اورسن ولز و سالوادور دالی و با آهنگسازی گروه پینک فلوید؛ اما سرمایه‌گذاران این پروژه از همکاری با خودروفسکی خودداری کردند و سرانجام، ساخت این فیلم به دیوید لینچ واگذار شد و نتیجه، یک شکست تجاری بود. فرانک پاویچ در سال ۲۰۱۳ یک فیلم مستند به نام دونِ خودروفسکی<sup>۲۰</sup>

19. Dune

20. Jodorowsky's Dune

ساخت و طراحی‌ها و تصمیم‌های خودروفسکی را برای ساخت این فیلم بزرگ و جاه‌طلبانه شرح داد. این فیلم مستند، موفق به دریافت چند جایزه معتبر شد. در میان تعدادی از آثار تری گیلیام<sup>۲۱</sup>، کارلوس آتانز و بعضی از انیمیشن‌ها، حضور سوررئالیسم به عنوان ابزاری برای آفرینش دنیای فانتزی مطلوب گیلیام، انکارناشدنی است. می‌توان گفت که انیمیشن در مقایسه با فیلم زنده و با توجه به ابزارهایی که در اختیار دارد، توانایی بیشتری برای خلق صحنه‌ها و مؤلفه‌های فراواقعی دارد و به همین دلیل، می‌تواند در خلق فضای سوررئال موفق باشد. رویکرد سینمای شرق و جنوب شرق آسیا به موضوع داستان‌های اسطوره‌ای و تخیلی باعث شد تا سوررئالیسم ضرورتاً به آن محیط نمایشی راه یابد؛ اما آنچه در میان آثار سینمایی این بخش از قاره کهن بیشتر قابل توجه است، سبقت آثار کارتونی و انیمیشن در شباهت به سوررئالیسم و مؤلفه‌های اصیل این مکتب هنری است. کارهای مامورو اوشی، ایسائو تاکاهاتا و به‌ویژه هایائو میازاکی، کارکردی تحسین‌برانگیز در تأثیرگذاری فراگیر بر درک عموم مردم از سوررئالیسم داشت. آثار انیمیشن رالف بکشی<sup>۲۲</sup>، کارگردان فلسطینی-امریکایی، نیز به عنوان آثاری سوررئالیستی، بسیار جالب است. یان شوانکمایر یکی از مطرح‌ترین انیماتورهای سوررئالیست است که به «سوررئالیست مبارز» نیز

21. Terry Gilliam

22. Ralph Bakshi

مشهور است. به گفته خودش، او یک سوررئالیست سرسپرده و الهام گرفته از رؤیاهای و خاطرات کودکی است. فیلم‌های کوتاه پرشمار او به تفسیرهایی مکارانه از جنسیت، سیاست و عرف‌های اجتماعی می‌پردازند. در آثار او اشیای بی‌آزار و آشنای روزمره زنده می‌شوند و شخصیتی شیطانی و شرور پیدا می‌کنند.

نکته قابل بحث این است که با ظهور پست‌مدرنیسم و فیلم‌سازان پست‌مدرن، نشانه‌های سوررئالیسم به شکل‌هایی نو در سینما بروز یافت. پست‌مدرنیسم نزدیک سه دهه است که جای خود را در ادبیات سینمایی باز کرده است. این اصطلاح درباره سبک و مختصات زیبایی‌شناسانه آثار برخی از فیلم‌سازان (بیشتر آمریکایی و اروپایی) دهه‌های هشتاد و نود مانند کوئنتین تارانتینو، تیم برتن، دیوید لینچ، دیوید کراننبرگ، و پیت گرین‌اوی به کار می‌رود. «گرچه استفاده از آن روزبه‌روز وسعت بیشتری می‌یابد و کارگردان‌ها و فیلم‌های بیشتری متصف به این اصطلاح می‌گردند، [با وجود این] هنوز منبعی که معنای دقیق این سبک یا مکتب یا روش فیلم‌سازی را دقیقاً مشخص کند، وجود ندارد» (حیاتی، ۱۳۸۸: ۳۸). در واقع می‌توان گفت: «پسامدرن آن چیزی است که به جست‌وجوی موارد ارائه‌نشده نو برمی‌آید، نه برای این که از آنها لذت ببرد بلکه به خاطر این که بتواند حس قوی‌تری از شیء ارائه‌نشده را منتقل کند» (لیوتار، ۱۳۸۹: ۹۴).

می‌توان گفت فیلم‌های پست‌مدرن، نسبت به واقعیت

بی‌علاقه هستند و ایهام را به قطعیت ترجیح می‌دهند. با وجود این، شدیداً تأثیرگذار هستند؛ شاید به این جهت که نهایت تلاش خود را در ارائه نادیدنی‌ها به کار می‌گیرند. در این فیلم‌ها، وحدت‌های سه‌گانه ارسطویی و عنصر تداوم سینمای کلاسیک، رو به زوال می‌رود. سینمای پست‌مدرنیستی دارای مؤلفه‌های شاخص به نام «عدم قطعیت» است؛ مؤلفه‌ای که در سینمای سوررئالیستی نیز قابل رهگیری است. آثار سوررئالیستی مانند فیلم‌های لوئیس بونوئل و نیز آثار مدرن میکل آنجلو آنتونیونی، نمونه‌هایی از این گونه فیلم‌ها هستند. این عدم قطعیت در برخی از آثار پست‌مدرن وجود ندارد؛ چون اگر مخاطب بتواند روایت زمانی فیلم را بفهمد، می‌تواند به قطعیت برسد.

فرم روایتی آثار دیوید لینچ،  
 ساختاری ویژه دارد که  
 منحصر به او است و نمی‌توان  
 فیلم‌های او را بدون در نظر  
 گرفتن این فرم روایتی تصور کرد. در بیشتر فیلم‌هایی که  
 لینچ نویسنده فیلم‌نامه است یا در نوشتن فیلم‌نامه تأثیری  
 زیاد داشته است - همه آثار او به غیر از *داستان/ستريت*<sup>۲۳</sup>،  
*دون و مرد فیلم‌نما*<sup>۲۴</sup> که دو اثر آخر از رمان اقتباس شده  
 است - شاهد چنین فرم روایتی هستیم. فیلم‌های لینچ

23. The Straight Story

24. The Elephant Man

معمولاً با یک بخش معرفی آغاز می‌شود که به آغاز فیلم‌های متداول شباهت دارد؛ تا آنجا که بیننده را گمراه می‌کند و در او - بر اساس شناخت معمول سینمایی که می‌توان از هر بیننده‌ای انتظار داشت - انتظاراتی پدید می‌آورد و او را به سمت گونه‌ای (ژانر) ویژه هدایت می‌کند که فیلم در پایان، این انتظارات را برآورده نمی‌کند؛ ژانر تغییر می‌کند و لینچ از قواعد آن تخطی می‌کند. در بخش دوم، فضا و روایت کاملاً تغییر می‌کند و در این فضای بزرگ، چیزهایی عجیب و غریب رخ می‌دهد که با توجه به منطق بخش اول، غیرقابل توضیح به نظر می‌رسد. بین دو بخش اصلی، فصلی وجود دارد که مرکز روایتی فیلم را می‌سازد و دو بخش اول و دوم را قرینه هم قرار می‌دهد. معمولاً پایان‌بندی روایت در فصل جداگانه‌ای در انتها رخ می‌دهد که از بخش دوم جداست.

فرم روایتی ویژه دیوید لینچ، همیشه تعدادی از قسمت‌های مهم روایت را حذف‌شده باقی می‌گذارد و ذهن بیننده را در روند خلاقه اثر شریک می‌کند. این قسمت‌های حذف‌شده چه در بخش اول که حذف‌های کمتری رخ می‌دهد، و چه در بخش دوم که لحظه‌هایی مهم از روایت کاملاً حذف شده - اضافه بر اینکه بیننده را منفعل نمی‌خواهد و او را وارد بازی می‌کند - همواره این امکان را به فیلم‌ساز می‌دهد تا راز و رمز و ابهام اثر را حفظ کند؛ «برخی اوقات مردم می‌گویند که درک یک فیلم برایشان مشکل است، اما من معتقدم که آنها

بیش از آن‌چه که خودشان متوجه باشند، درک کرده‌اند. برای این که ما از موهبت شهود برخورداریم؛ به‌راستی ما موهبت درک شهودی امور را داریم» (لینچ، ۱۳۸۹: ۳۳). «سوررئالیسم لینچ یک ویژگی قابل توجه دارد: هر سکانس قائم به ذات است و منطق خاص خود را دارد. زمانی که سکانس‌ها در کنار هم قرار می‌گیرند، حالت بی‌منطقی به وجود می‌آید؛ مگر این که مرز میان واقعیت و رؤیا را بشناسیم و قادر به تفکیک آنها باشیم» (عطاری، ۱۳۸۶: ۱۹). در واقع، می‌توان فیلم‌های لینچ را به پازلی شبیه دانست که برای فهمیدن شکل آن، باید قطعه‌ها را کنار هم چید؛ اما مشکل اینجاست که پس از تکمیل پازل، برخی قسمت‌ها همچنان خالی می‌ماند. این در حالی است که قطعه‌های باقی‌مانده پازل با جاهای خالی منطبق نیستند؛ بنابراین، باید قطعات پازل را به دو بخش واقعیت و رؤیا تقسیم کرد و آنها را جداگانه کنار هم قرار داد تا دو (یا چند) شکل مجزا و کامل به‌دست آید.

شکل ویژه خشونت موجود در آثار لینچ در مقایسه با آثار متداول سینمای آمریکا، مانند فیلم‌های کوئنتین تارانتینو - که آثارش جزو خشن‌ترین آثار سینمایی امروز است - کارکردی دیگر دارد و تمایز دیدگاه او را با سینمای متداول آشکار می‌کند. «در

## خشونت و

## عناصر مرموز

نشانه‌شناسی سینمایی با نشانه‌شناسی در دیگر متون، تفاوت اساسی وجود دارد؛ (به معنای عام کلمه آن گونه که ارسطو از آن تأویل می‌کرد) در آثار لنینچ ساخت دال و مدلول هر دو دلالت بر هم دارند؛ تا جایی که نمی‌توان آن دو را از یکدیگر تمییز داد. این موضوع تبدیل به تکنیکی کلی شده، آن گونه که استفاده از این تکنیک را می‌توان یکی از مؤلفه‌های ژانر سینمایی لنینچ قلمداد کرد» (رضایی، ۱۳۸۶: ۴۳). لنینچ در بخش ابتدایی فیلم خود، عناصری را به بیننده می‌شناساند و در بخش دوم به شکلی دلخواه از آنها استفاده می‌کند. این نکته آنقدر ادامه دارد که در فصل پایانی، با مجموعه‌ای از عناصر آشنای درون متن روبرو هستیم (و البته این موضوع به ایجاد همان توهم پایانی که پیش‌تر به آن اشاره شد، کمک می‌کند. همین‌طور نابجایی عناصر که به شکل آشنای ما قرار ندارند نیز خود ایجادکننده فضای مالیخولیایی بخش دوم است).

در *توین پیکس: آتش با من گام بردار*<sup>۲۵</sup> انگشتی که برای اولین بار در سکانس تقابل پیرمرد یک‌دست با پدر لورا (لیلند) به چشم می‌خورد، تبدیل به عنصری تکرارشونده در فیلم می‌شود؛ عنصری که شاید مخاطب بتواند با اطلاعات فرامتنی، آن را تفسیر کند - هر چند که تفسیری درست هم نداشته باشد؛ اما ناخودآگاه، ذهنش این سوال را بدون جواب نمی‌گذارد - ولی در

25. Twin Peaks: Fire Walk with Me

پایان پیش‌بینی درستی نخواهد داشت. آنگونه که خود انگشتر، نه به‌عنوان یکی از اشیاء دیده‌شده در فیلم، بلکه در جایگاه عنصری که به‌عنوان شخصیت‌های داستان - و البته مخاطب - در روند اتفاقات نقش دارد. حال آن که این کارکرد هیچ‌گاه روشن نمی‌شود و انگشتر نیز به چیزی جز خود در تأویل‌های بعدی باز نخواهد گشت. به‌عنوان نمونه‌ای مشابه، می‌توان به کلید آبی‌رنگ در فیلم *مال‌ها‌لند در یو*<sup>۲۶</sup> اشاره کرد که آن هم در ابتدا داخل کیف ریتا پیدا (یا حتی کشف) می‌شود و سپس، در جعبه اسرارآمیز را باز می‌کند و در بخش دوم فیلم، به علامت راهنمای مرگ کاملیا/ریتا تبدیل می‌شود و سرانجام در فصل پایانی، دوباره به صحنه باز می‌گردد. لنینچ در این باره می‌گوید: «کوچکترین اطلاعی از این که جعبه و کلید آبی چه هستند، ندارم» (لنینچ، ۱۳۸۹: ۱۱۸). در فیلم *زیبای روز* بونوئل نیز چنین «وسيله»ای وجود دارد: مردی از شرق آسیا جعبه‌ای به همراه دارد؛ در جعبه را باز می‌کند و درون آن را - که از مخاطب پنهان است - به افرادی نشان می‌دهد. همه جیغ‌زنان خود را عقب می‌کشند؛ غیر از سورین، شخصیت اصلی فیلم، که با تعجب و کنجکاوی به درون جعبه نگاه می‌کند. ماهیت درون جعبه تا پایان فیلم، نامعلوم می‌ماند و خود بونوئل نیز به این سؤال پاسخی نداد و حتی پرسش درباره ماهیت درون جعبه را «چرند» خواند.

26. Mulholland Drive (Mulholland Dr.)

آثار لینچ هرگز قابل پیش‌بینی نبوده‌اند؛ اما امروزه نه‌تنها سبک ویژه او شناخته شده، که به تقلید و هجو هم کشیده شده است؛ به عنوان نمونه، فیلم زندگی در فراموشی<sup>۲۷</sup> (۱۹۹۵) اثر تام دی‌سیلیو، که مثل تقلیدی کم‌وبیش احساساتی است از صحنه‌های رؤیای کارآگاه در سریال تویین پیکس با حضور آن کوتوله عجیب که می‌رقصد و کلمات را برعکس می‌گوید. همچنین رمان معروف نقشه (۱۹۹۲) نوشته تئودور روزاک که با بی‌پروایی بیشتر، فضای کله‌پاک‌کن<sup>۲۸</sup> را به شکل دنیایی کاریکاتوری درمی‌آورد. در نظر روزاک، سینمای لینچ علامتی از نزدیکی آخرالزمان است.

در بیشتر فیلم‌های لینچ، مفهومی به نام «دنیای موازی» (نه در معنای علمی آن) وجود دارد؛ دنیای موازی در کله‌پاک‌کن، دنیای پشت رادیاتور است و در مادر بزرگ<sup>۲۹</sup> اتاق زیر شیروانی پسر بچه است. در تویین پیکس مفهوم دنیاهای موازی به آشکارترین شکل ممکن بررسی شده است. به وسیله «لژ سیاه»<sup>۳۰</sup> جایی که باب اقامت دارد، واقعیت وارد می‌شود؛ همان‌طوری که از طریق رؤیاهای کوپر و لورا قابل دسترسی است. در مال‌هالند درایو کار به جایی می‌رسد که در دنیاهای موازی، حتی شخصیت و هویت کاراکترها با هم متفاوت است. در /نیلند/ یمپایر<sup>۳۱</sup>

27. Living in Oblivion

28. Eraserhead

29. The Grandmother

30. Black Lodge

31. Inland Empire

دنیای فیلمی که در فیلم ساخته می‌شود، به اندازه دنیای فیلم و واقعیت آن، واقعی نموده و قدرتمند می‌شود؛ به‌طوری که در بسیاری از مواقع، شخصیت‌ها (و مخاطب) نمی‌توانند آنها را از هم تشخیص دهند. همچنین بخش‌هایی از فیلم، حکایت از دنیاهای دیگر دارد؛ به‌عنوان مثال اتفاقی که در آن کاراکترها با لباس و ماسک خرگوش با هم گفتگو می‌کنند. برخی از دنیاهای موازی را می‌توان به‌عنوان رؤیا تلقی کرد؛ چرا که رؤیاها به‌عنوان یک شکل درون‌مایه‌ای، مانند یک رشته نخ از میان فیلم‌های لینچ عبور کرده‌اند.

یکی از مضامین اصلی آثار  
لینچ، دل‌مشغولی او دربارهٔ  
زیست‌شناسی است که در

فیلم‌های او قابل تشخیص‌اند: موجودات کرم‌مانند در کله‌پاک‌کن به اسپرم و یک بند ناف شباهت دارد و این تصویر به یک موتیف تبدیل می‌شود. در تویین پیکس پشت نقاب، صورت میمون است و همچنین در هنگام پرخاش مرد یک‌دست به لیلند، سگی در حال پارس کردن به نمایش درمی‌آید. لینچ، به‌ویژه مجذوب اشکال گروتسک، از ریخت‌افتاده و معلول زیست‌شناسی است. او با انیمیشن یک دقیقه‌ای شش نفر بیمار می‌شوند به مضمون «بیماری» می‌پردازد؛ مضمونی که نقشی مهم و کلیدی در آثارش ایفا می‌کند و در نهایت،

اینلند/یمپایر با عشق، در حادثه‌ترین و بیمارگونه‌ترین شکل‌اش در شخصیت زن فیلم و کلیه عوامل اثر، خود را به تصویر می‌کشد. از این لحاظ نیز می‌توان لینچ را متأثر و دنباله‌روی فرانسیس بیکن، هنرمند بریتانیایی، دانست؛ چرا که بیکن بسیار به ریخت‌شناسی اندام انسانی علاقمند بود.

گونه‌های متورم زن داخل رادیاتور در کله‌پاک‌کن، زخم‌های کارگر، بازوی بی‌حس پدر مری و به‌ویژه نوزاد ناقص الخلقه، مرد یک‌دست در توین پیکس، خودِ مرد فیل‌نما، بیماری پوستی کریه بارون در دون، گوش بریده‌شده در مخمل‌آبی<sup>۳۲</sup> و نیز فیلم کوتاه مقطوع‌العضو<sup>۳۳</sup> نمونه‌هایی از این موضوع هستند. حتی شیوه‌ای که لینچ از بازیگرانش فیلم می‌گیرد، زیست‌شناسی طبیعی آنها را از شکل می‌اندازد؛ هق‌هق لورا درن، هم در مخمل‌آبی و هم در قسی‌القلب<sup>۳۴</sup> صورت او را شدیداً کج و کوله می‌کند. این نکته در اینلند/یمپایر به‌وسیله جلوه‌های ویژه، در صورت وی روی می‌دهد. چهره وحشتناک و کریه مرد کنار رستوران در مال‌هالند در/یو نیز از این دست است.

کارنامه حرفه‌ای لینچ نشان می‌دهد که «او به‌راستی و به معنای کایه دو سینمایی کلمه، سینماگری مؤلف است که آمادگی آن را دارد تا مانند مؤلفان واقعی برای

دستیابی به کنترل خلاقانه آثارش قربانی دهد، انتخابی که یا ناشی از خودپرستی لجام‌گسیخته است و یا ناشی از وفاداری پرشور یا میلی کودکانه برای تعیین قوانین بازی، و یا هر سه این‌ها» (هرزوغنرات، ۱۳۸۴: ۱۲۱). به اعتقاد بسیاری از منتقدان، بخشی از شکل روایتی آثار لینچ، کاملاً منطبق با ساختار قصه‌گویی کلاسیک است که از بارزترین نمودهای آن، وجود همیشگی خیر و شر است. با این تفاوت که در کلیت آنها، فضاهای انتزاعی فقط حکم کلیدهایی را دارند که برای باز کردن قفل اصلی اثر کارآمد هستند. آثار او بدون مقصد نهایی است و معمولاً پایان تمام جاده‌هایی که به‌عنوان «عنصری نمادین» ترسیم می‌کند، به هیچ مقصدی ختم نمی‌شوند.

صدا برای لینچ بسیار اهمیت دارد. از باد، باران، غرش حیوانات و همه‌ها (هام) الکتریکی استفاده می‌شود تا «فضای صحنه‌ها» را تصویر کنند. لینچ در جایی اعلام کرده که خود را بیشتر یک صدابردار می‌داند تا یک کارگردان. او و آنجلو بادالامنتی<sup>۳۵</sup> برای اولین بار در فیلم مخمل‌آبی همکاری کردند و پس از آن، تقریباً موسیقی همه فیلم‌های لینچ را بادالامنتی ساخته است. به گفته

35. Angelo Badalamenti

32. Blue Velvet

33. The Amputee

34. Wild at Heart

لینچ، بادالامنتی برای او مانند یک برادر است: «کنار او روی صندلی پیانو می‌نشینم. من حرف می‌زنم و آنجلو پیانو می‌نوازد؛ او حرف‌های من را می‌نوازد. اگر موسیقی اشتباه بود، من کلماتم را کمی تغییر می‌دهم. با این شیوه ما بالاخره به چیزی می‌رسیم، و من می‌گویم همینه. و بعد او جادویش را آغاز می‌کند، در مسیر درست» (لینچ، ۱۳۸۹: ۷۳). به همین ترتیب، طراحی صدای کله‌پاک‌کن از عناصر کلیدی آن محسوب می‌شود. این فیلم مشخصه‌های بصری برجسته متعددی دارد که با صداها و اطرافشان نیز هماهنگ هستند؛ همانطور که «فریادهای آهسته و ممتد» و «چشم اندازهای شنیداری محرک خیال» با آنها هماهنگ هستند. سر و صدای مناطق صنعتی در پس‌زمینه همه صحنه‌های فیلم شنیده می‌شود و فضایی تهدیدآمیز و اعصاب‌خردکن ایجاد می‌کند. بعدها در فیلم‌هایی مانند هفت<sup>۳۶</sup> (۱۹۹۵) اثر دیوید فینچر و بارتون فینک<sup>۳۷</sup> (۱۹۹۱) اثر برادران کوئن نیز از این روند استفاده می‌شود.

«راه ورود به عالم یک سوررئالیست، تکیه بر ضمیر ناخودآگاه برای خلق انگیزه‌های بصری است و این امر تقریباً بر همه آثار لینچ تأثیر گذارده است. بسیاری از شخصیت‌های او رؤیا می‌بینند؛ از جان مریک که در مرد فیل‌نما رؤیای مادرش را می‌بیند گرفته، تا

36. Se7en

37. Barton Fink

رؤیایی که کوپر از "لژ سیاه" در توین پیکس می‌بیند، یا توهمات پل در فیلم دون» (آدل و لوبلان، ۱۳۹۱: ۱۵). اما نکته مهم در فیلم‌های لینچ این است که رؤیاها در دنیای واقعی نیز حضور می‌یابند. این هجوم رؤیا، هجوم کابوس نیز هست؛ شاید به همین دلیل است که کاراکترهای منفی فیلم‌های لینچ، افراطی منفی هستند.

منتقدان و تماشاگران، برخوردهایی متناقض با فیلم *محمل آبی* داشتند؛ عده‌ای فیلم را «اخلاق‌گرایی

امریکایی»، «حکایت بلوغ یافتن»، «شمایل‌نگاری شیطان در هنر مذهبی»، «قصه گناه و پشیمانی» و «یک آشغال هرزه‌نگارانه» خواندند. عده‌ای دیگر از منتقدان فیلم را گوتیک، کمدی، حکایت بلوغ یافتن و سوررئالیست توصیف کردند. هنگامی که فیلمی در یک «گونه» معین طبقه‌بندی می‌شود، معناهایی از پیش تعیین شده می‌یابد و می‌توان آن فیلم را با معیارهای همان «گونه» قضاوت کرد. اما روشن است که فیلم لینچ در برابر تحلیل و طبقه‌بندی مقاومت می‌کند. سکانس اول *محمل آبی* نمونه‌ای از دیدگاه کلی فیلمساز به دنیای اطرافش را به دست می‌دهد: مردی که به چمن‌ها آب می‌دهد؛ سگی که در اطرافش جست‌وخیز می‌کند؛ پرچین‌های رنگی و خیابان آرام. مرد ناگهان به زمین می‌افتد و می‌میرد. دوربین پایین می‌آید و به درون علف‌ها می‌رود؛ جایی که مورچه‌ها با صدایی

لذت مازوخیستی که دوروتی - با بازی ایزابلا روسلینی - تجربه می‌کند، حاصل ساده همان شوک اولیه است. قربانی مبهوت خشونت سادیستی است که خود را تسلیم آن کرده است؛ دوروتی با متجاوز همانندسازی می‌کند و حتی می‌کوشد تا از بازی او تقلید کند. اما این تحلیل، این واقعیت مهم را نادیده می‌گیرد که بازی سادومازوخیستی میان دوروتی و فرانک کاملاً نمایشی و تئاتری اجرا می‌شود. هر دوی آنها در حال بازی هستند، هرچند که دوروتی می‌داند جفری در حال تماشای آن دو است؛ چون خودش او را در گُمَد پنهان کرده است. در واقع، هم فرانک و هم دوروتی رفتاری اغراق‌آمیز و غیرواقعی دارند؛ انگار هر دو می‌دانند که کسی تماشایشان می‌کند. نکته کلیدی شاید در جمله‌ای باشد که فرانک بارها خطاب به دوروتی می‌گوید: «به من نگاه نکن!»



مخمل آبی، دیوید لینچ

چندش‌آور در حال خوردن چیزی هستند. این همان لایهٔ زیرین است؛ همان حقیقت نهفته و پنهان. مردی که مُرده، پدر جفری است؛ جفری پسری جوان است که در ابتدای فیلم یک گوش بریده‌شده پیدا می‌کند. تیموتی کوریگان مخمل آبی را این‌گونه توصیف می‌کند: «در مکانی اتفاق می‌افتد که به طرزی خارق‌العاده غریب جلوه می‌کند به این خاطر که به طرزی خارق‌العاده آشناست» (در پیرسون، ۱۳۸۴: ۷۷).

ایده «نگریسته شدن» در  
بزرگراه گمشده<sup>۳۸</sup> (۱۹۹۷)  
نیز وجود دارد. «دیوید لینچ

در بزرگراه گمشده به منطق داستانی اهمیتی نداده است. شاید بخشی از این واکنش به خاطر این است که او این بار از تن دادن به اروتیسم عنان گسیخته و خشونت‌ی که در فیلم‌های پیشینش بود، امتناع کرده است. «لینچ خطر کرد و با فراتر رفتن از روایت خطی،

38. Lost Highway

منتقدان شکاک و تماشاگران بهت‌زده را به حال خود وا گذاشته تا غرولند کنند که فیلم او تصادفی این جور گنگ و مبهم از آب درآمده یا او عمداً خودش را درگیر نوعی فرم سبکسرانهٔ تقلبی کرده است» (براینت، ۱۳۷۹: ۱۳۱). در *بزرگراه گمشده* داستان به سرعت شکل می‌گیرد و در همان سکانس‌های ابتدایی، همهٔ آن چیزهای که برای بخش ابتدایی نیاز است، معرفی می‌شود. این بخش تا کشف قتل رنه ادامه می‌یابد و در اوج، و با بیشترین پرسش، به پایان می‌رسد. فصل مرکزیِ قصه در زندان اتفاق می‌افتد. سکانس زندان، زمانی بسیار کوتاه‌تر از بخش ابتدا و انتهای فیلم دارد. فصل مرکزی، مخاطب را با هویت دوگانهٔ شخصیت اصلی روبرو می‌کند و پرسشی تازه شکل می‌گیرد. به گفتهٔ لینچ: «قصه‌های رازآلود جنایی را دوست دارم چون هم رازآلود و مبهم و پرسش‌برانگیزند و هم با یکی از مهم‌ترین کنتراست‌های دنیا سر و کار دارند: مرگ و زندگی» (رضایی، ۱۳۸۶: ۴۱).

در این فیلم، فضای رازآمیز تا قتل اندی در خانه‌اش آنقدر افزایش پیدا می‌کند که راوی عملاً از ادامه‌دادن روایت باز می‌ماند و از این به بعد، مخاطب شاهد دنیایی است که به‌زعم خود لینچ، کلید یافتن رمز زندگی با گذر از لایه‌ای به لایهٔ دیگر آن نهفته است. «خانه اندی در *بزرگراه گمشده*، نمونه‌ای از مکان‌های لینچی است که شیاطین لذت در آن حضور دارند؛ مثل سالن بار رد

در *توین پیکس: آتش با من گام بردار*» (ژیژک، ۱۳۸۴: ۴۲). در فصل پایانی باز هم جای دو شخصیت اصلی عوض می‌شود. فرد در آیفون خانه‌اش همان جمله‌ای را تکرار می‌کند که خودش در ابتدای فیلم شنیده بود: «دیک لورانت مُرده!» و همه چیز در تعقیب و گریز نهایی در بزرگراه «رها» می‌شود. این خصوصیت فرم‌های دایره‌ای در آثار هنری یکی از مهمترین ترفندهای دیوید لینچ است که بیننده را با توهم پایان روبرو می‌کند و از طرفی فیلم‌ساز را مقید به پاسخ‌گویی به سوالات طرح‌شده نمی‌کند.

یکی از اجزای سازنده و مهم در جهان لینچ، «جمله یا عبارت» است؛ نوعی قاعدهٔ بنیادین که زمان را به حالت تعلیق درمی‌آورد: «این خوابگرد باید برخیزد» در فیلم *دون*؛ «من حیوان نیستم، من یک انسانم» در فیلم *مرد فیل‌نما*؛ «جغدها آن چیزی نیستند که به نظر می‌آیند» در *توین پیکس: آتش با من گام بردار*؛ «پدر می‌خواهد بکشد» در *محمل آبی*؛ «سکوت» (به زبان اسپانیایی) در *ماله‌لاند درایو*؛ «این داستانیه که دیروز رخ داده؛ اما من می‌دونم که اون فرداست» در *نیلند/یمپایر*؛ و «دیک لورانت مُرده!» در *بزرگراه گمشده* که اولین آخرین جمله ادا شده در فیلم است. همهٔ فیلم بین این دو دیالوگ رخ می‌دهد. در حقیقت، فیلم شکلی دایره‌وار دارد. یکی از نشانه‌های سوررئالیسم در آثار لینچ، همین حمله به منطق [اکنون] در زمان است. در *بزرگراه*



بزرگراه گمشده، دیوید لینچ

بخیه خوردن سوژه با روایت جلوگیری می‌کند. برخلاف داستان‌های کلاسیک هالیوودی که روایت حتی به‌رغم وجود تمهیدهای جابجایی مانند پس‌نما (فلاش‌بک)، فیلم در فیلم و مواردی این چنین، به شیوه‌ای سراسر و زمان‌مند پیش می‌رود. از نظر ژانر روایت دایره‌وار بزرگراه گمشده دورانی بودن خود فرایند روان‌کاوانه را به نمایش می‌گذارد: مثل همه فیلم‌های لینچ عبارت

گمشده، حمله به منطق مکان نیز وجود دارد؛ جایی که مرد مرموز به فرد می‌گوید هم‌اکنون در خانه آنهاست در حالی که در مقابلش ایستاده است. این دایره‌واری را می‌توان با نوار موبیوس<sup>۳۹</sup> توضیح داد: اگر یک نوار کاغذی با طولی چند برابر عرض آن داشته باشیم و یک سر نوار را ثابت نگه داشته و پس از چرخاندن ۱۸۰ درجه‌ای سر دیگر آن، دو سر انتهایی نوار را به هم وصل کنیم، سطحی در فضا حاصل می‌شود که پشت و رو (درون و بیرون) ندارد و تنها یک سطح و یک لبه دارد که این سطح را نوار موبیوس می‌نامند. براساس منطق هندسه فضایی، نوار موبیوس دو وجه دارد؛ اما در واقع، فقط یک وجه دارد. در بزرگراه گمشده، یکی شدن امر و متقابل اهمیتی حیاتی دارد. می‌توان مرد مرموز را، که به‌طور هم‌زمان درون و بیرون است، به عنوان نقطه‌ای در نظر گرفت که این نقاط متقابل (و سایر تقابل‌ها) با یکدیگر تلاقی دارند. او همان چرخش ۱۸۰ درجه‌ای نوار موبیوس است. در نظر لاکان از نوار موبیوس، در واقع با کشیدن بخیه امر واقع است که واقعیت برای سوژه، توهمی بدون تناقض باقی می‌ماند و سوژه را از سقوط به ورطه امر واقع یا همان روان‌پریشی باز می‌دارد؛ پس تعجبی ندارد که مرد مرموز مواقعی ظاهر می‌شود که دگرگونی شخصیتی، امری قریب‌الوقوع است. ساختار موبیوسی بزرگراه گمشده از

39. Möbius strip

کلیدی بیمارگونه‌ای<sup>۴۰</sup> وجود دارد که همواره همچون یک پیام تکان‌دهنده و نامفهوم، دوباره ظاهر می‌شود و یک گره موقت وجود دارد که در تجزیه و تحلیل جایی است که قهرمان داستان در ابتدا در مواجهه با خود ناکام می‌ماند؛ اما در پایان قادر می‌شود تا نشانه بیماری را به شکل آگاهانه، همچون نشانه شخصی خویش ادا کند. این نشانه در بزرگراه گمشده، جمله «دیک لورانت مُرده» است که در پایان، با مرگ دیک لورانت معنی و مفهوم می‌یابد (ژیژک، ۱۳۸۴: ۴۳).

اغلب وقایعی را که در بخش دوم بزرگراه گمشده اتفاق می‌افتد، می‌توان به عنوان سفری به درون توهمات تلقی کرد. فصل‌های ابتدایی فیلم نشان‌دهنده این است که ضمیر ناخودآگاه فرد دچار اضطراب ناشی از سوءظن و کابوس است. او به کارآگاه‌ها می‌گوید: «دوست دارم همه چیز را به شیوه خودم به یاد آورم. منظورم نحوه به یاد آوردن است؛ لزوماً نه همانطور که اتفاق افتاده». کم‌توجهی فرد به واقعیت با فرارهای داوطلبانه‌اش به دنیای تخیل کمتر می‌شود.

#### ماله‌لاند درایو

دیوید لینچ در فیلم بعدی‌اش، *ماله‌لاند درایو* (۲۰۰۱)، یک اثر «لینچی» خالص ارائه کرد. در حالی که بیشتر فیلم‌های لینچ

ساختاری رؤیاگونه دارند، *ماله‌لاند درایو* پس از *کله‌پاک‌کن* یگانه فیلمی است که در سراسر آن، «منطق رؤیا-کابوس» حاکم است. در حقیقت، این فیلم توصیف مینیمال لینچ از فیلم *داستان عشقی* در شهر *رؤیاها*<sup>۴۱</sup> است. *ماله‌لاند درایو* با ترفندی شکلی (فرمی) آغاز می‌شود. در ابتدا، عنوان‌بندی روی تصاویری از رقص‌های دهه پنجاه هالیوودی، فضای آغازین قصه را می‌سازد. دیوید لینچ در این باره تصریح می‌کند که دو سرنخ در عنوان‌بندی فیلم وجود دارد؛ اما به آنها اشاره‌ای نمی‌کند. به نظر می‌رسد یکی از آن سرنخ‌ها، رقص است؛ چرا که بتی در مسابقه رقص برنده شده و برای بازی در فیلم کاندید شده است و خوشحالی وی نیز نشان از برنده شدن دارد. نکته دوم، دونفره بودن رقص است که به رابطه او با ریتا/دایان و دوگانگی شخصیت مربوط می‌شود. البته نکاتی دیگر نیز در این صحنه وجود دارد: تصویر پیرمرد و پیرزنی که در کنار بتی هستند و ناپدید می‌شوند، شاید نشانه‌ای از رؤیا بودن تصاویر فیلم باشد. لینچ پس از عنوان‌بندی آغازین، فیلم را با یک نمای نقطه دید آغاز می‌کند. تصویر، تار و سپس واضح می‌شود و رو به پایین (تخت‌خواب قرمز رنگ) است. گویی نما از نگاه فردی بسیار خسته است که از خوابی عمیق برخاسته و هر آن دوباره به خواب می‌رود. این نما (تخت خواب قرمز و بتی که به دایان

41. A Love Story in The City of Dreams

40. Symptomatic

تبدیل شده است) دوباره در میانه فیلم و از زاویه‌ای جدید نشان داده می‌شود؛ انگار که همه صحنه‌ها و فصل‌های بین این دو صحنه، مربوط به رؤیای دایان بوده است و واقعیت ندارد. پس از بیدار شدن، این بار کاملیا/ ریتا بازیگری موفق است که به دایان/ بتی کمک می‌کند. خانه دایان در همسایگی همان زنی است که در بخش نخست در جستجوی ریتا، به دنبال هویت گمشده‌اش معرفی شده بود؛ پس می‌توان نتیجه گرفت دایان همان زنی است که در بخش اول، جنازه او را دیده بودیم و شاهد سفارش قتل کاملیا به قاتلی حرفه‌ای بودیم که با دایان مذاکره می‌کرد. باز هم می‌توان گفت که عدم وجود قطعیت همچنان از مؤلفه‌های سینمای پست‌مدرن است.

استفاده از رنگ آبی در فیلم لینگ از دیرباز وجود داشته است؛ اما رنگ آبی در این فیلم نشانه وجود اهریمن است. این رنگ در چندین صحنه فیلم مشاهده می‌شود. اولین بار در اتاق صاحب کمپانی ظاهر می‌شود و بعد از آن، کلیدی آبی داخل کیف ریتا به چشم می‌خورد؛ سپس در کلپ سکوت، این نور و رنگ به دفعات دیده می‌شود و حتی زنی با کلاه گیس آبی رنگ در نقطه‌ای مرموز و تنها در سالن نشسته است؛ بعد از آن، جعبه‌ای آبی رنگ دیده می‌شود سپس کلید آبی از آدمکش استخدام شده به دایان منتقل می‌شود؛ در نهایت، دوباره زن مرموز شبیه به جادوگران با کلاه گیس آبی کلمه «سکوت» را

به اسپانیایی بیان می‌کند و فیلم به پایان می‌رسد. تغییر جهت خیره‌کننده لینگ، آن‌چه را که ممکن بود نسخه کامل‌تری از توئین پیکس باشد، به یک ابداع قراردادی و منتج از درک مغشوش نظریه سوررئال «فیلم همچون یک رؤیا» تبدیل می‌کند. *ماله‌اند درآیو* کاملاً بر پایه زبان رؤیا بنا شده است؛ اما در این فیلم دلیلی روشن مبنی بر اینکه اصولاً رؤیا جایی پایان می‌پذیرد، وجود ندارد. در حالی که نیمه دوم فیلم، معنای نیمه اول را دگرگون می‌کند، انعکاس یک رؤیا آن را وارونه می‌سازد. به‌رغم این‌که در نیمه دوم فیلم در یک صحنه به‌ظاهر گره‌گشا بتی درباره شکست خود در هالیوود و از عشق ممنوع و سردشده خود به ریتا صحبت می‌کند (حالا ریتا پس از تغییر هویت‌ها، کامیلا است. در حالی که دختر بلوندی که در ابتدای فیلم با نام کامیلا معرفی شده بود، حالا ریتا است) نیمه دوم در نهایت بسیار پریشان‌تر و پیچیده‌تر از نیمه اول است. نکته مهم اینکه پس از بیدار شدن دایان، کابوس‌ها و رؤیاها همچنان ادامه دارند. همین مسئله، باعث ابهام فیلم می‌شود و در نهایت، مخاطب را با احساسی آزاردهنده رها می‌کند؛ اینکه احتمالاً عنصر اصلی معمای فیلم را در نیافته و همه پرسش‌ها بی‌پاسخ مانده است. چنانکه بونوئل درباره زیبای روز می‌نویسد: «خود من هم نمی‌توانم بگویم در فیلم کدام حقیقت است و کدام پندار، برای من هر دو یک چیز می‌سازند» (تامین، ۱۳۸۱: ۱۱۹).

آخرین فیلم بلند دیوید

لینچ است و به‌رغم

اینکه فیلم‌نامه‌ای سراسر است و ساده‌تر از *ماله‌لند درایو* و *بزرگراه گمشده* دارد، بیشترین تعداد دنیای موازی در بین آثار لینچ متعلق به این فیلم است و هنوز هم نمی‌توان داستانی منسجم و پیوسته برای آن تعریف کرد. ابتدا قرار بود لینچ متنی برای لورا درن بنویسد و پس از تصویربرداری، آن را در اینترنت قرار دهد. او چهارده صفحه مونولوگ نوشت و لورا درن آن را حفظ کرد و سرانجام، یک برداشت هفتاد دقیقه‌ای حاصل شد؛ اما ادامه گفته‌های درن - در نقش نیکی - بیشتر به هذیان‌گویی ناشی از کابوس شبیه است. با وجود این، در میان همین گفته‌ها به چیزهایی اشاره می‌کند که در لایه‌های مختلف فیلم جریان دارد؛ مانند ساختار روایتی فیلم که نوعی جریان سیال ذهن بر آن حاکم است و به لحاظ زمانی، ترتیبی مشخص ندارد. او می‌گوید که خودش هم نمی‌داند کدام اتفاق جلوتر رخ داده است. لینچ فیلم‌نامه را سکانس به سکانس می‌نوشت و تصویربرداری می‌کرد؛ بنابراین حتی خودش هم آگاه نبود که کار به کدام سمت و سو خواهد رفت. از طرفی، این اثر تنها فیلم بلند لینچ است که دیجیتالی ضبط شده است. لینچ معتقد است که دیجیتالی بودن کار، انعطاف‌پذیری و میزان کنترل را تا حدی شگفت‌انگیز افزایش می‌دهد.

در این اثر، لینچ صحنه‌ها را به ترتیب رویداد، تصویربرداری کرده است؛ ولی برای برهم زدن توالی زمان، آنها را جلو و عقب قرار داده است تا ساختار کابوس مورد نظرش، درست‌تر به نظر بیاید. می‌توان *ایرلند/مپایر* را قسمت دوم یا دنباله‌ای از فیلم قبلی دیوید لینچ، *ماله‌لند درایو* دانست. زن مرموز فیلم - در مقابل حیرت‌نیکی از آنچه وی توضیح می‌دهد - می‌گوید که اگر امروز، دو روز قبل از حالا یا پیش از دیروز بود، او نمی‌توانست این جریانات را درک کند. زن مرموز ادامه می‌دهد که اگر امروز، فردا بود، نیکی حتی نمی‌دانست که کدام قبضش را پرداخت نکرده است. «فرایند تأثیرگذار عدم قطعیت در فیلم *ایرلند/مپایر* بیشتر به این دلیل است که زبان نمایشی در خدمت انتقال مفاهیم نیست، زبان فقط خود را نمایانگر می‌کند. عدم قطعیت حضور دارد چون واقعیت مفهوم خود را از دست داده است؛ سراسر فیلم می‌تواند واقعیت یا خیال پنداشته شود» (غلامعلی و دیگران، ۱۳۹۰: ۲۰).

فیلم *ایرلند/مپایر* دربارهٔ مراحل تولید فیلمی به نام *بر بلندای فرداهای آبی*<sup>۴۲</sup> است که آمیخته شدن صحنه‌های این فیلم با فصل‌های فیلم *ایرلند/مپایر* به قدری است که بسیاری از اوقات اشتباه گرفته می‌شوند؛ مثلاً در برخی از صحنه‌های فیلم شاهد مواجهه نیکی و دون هستیم، در حالی که تصور رخداد

42. On High in Blue Tomorrows

## نتیجه‌گیری

این مقاله به ظهور سوررئالیسم پرداخت و شرحی کوتاه از سوررئالیسم سینمایی از آغاز تا امروز ارائه کرد. سپس با بررسی چند فیلم متعلق به دوره جدید سوررئالیسم (با تأکید بر آثار دیوید لینچ) مشخص شد که در دوره کنونی، فیلم‌هایی که کاملاً به مکتب هنری سوررئالیسم وابسته و پایبند باشند، وجود نداشته یا انگشت‌شمار هستند و فقط برخی از فیلم‌ها در مواقع لزوم از فصل‌هایی با نشانه‌های سوررئالیستی استفاده می‌کنند؛ مانند نشان دادن صحنه‌های رؤیا یا سینمای «توهم»؛ اما مهم‌ترین وجه متمایز یک فیلم سوررئالیستی، جایگزینی منطق سوررئالیستی با منطق ملموس و واقع‌گرایانه است. فیلم‌هایی که برپایه نظریه‌های علمی همچون نظریه گربه شرودینگر، دنیا‌های موازی، تداخل زمانی و نظریه‌های مشابه استوار هستند، برای آنکه بتوانند منظور خود را به‌خوبی بیان کنند، ناچار به استفاده از این نوع منطق می‌شوند. البته نباید این نکته را نادیده گرفت که ظهور ژانرها و سبک‌های متنوع و جدید سینمایی، مخاطبان و طرفداران سینما را به سمت خود کشانده و از سینمای سخت‌فهم سوررئال دلسرد کرده است. با توجه به این نکته که نشانه‌های موجود در یک فیلم سوررئال فقط با درک مفهوم منطق سوررئالیستی آن فیلم قابل دریافت است، بیشتر مخاطبان از درک و برقراری ارتباط با

آن را در ادامه مجرای اصلی داریم؛ اما ناگهان با شنیدن «کات» یا دیدن دوربین و وسایل فیلم‌برداری متوجه می‌شویم که صحنه مذکور، در واقع فصلی از فیلم *بر بلندای فرد/های آبی* بوده است. از همین رو، هم‌چنان که شاهد استحاله مجرای دو فیلم هستیم، شخصیت‌های متعلق به آنها نیز در یکدیگر مستحیل می‌شوند و انگار بر آنها مشتبه می‌شود که به نقش‌های بازی‌شان مبدل شده‌اند. به‌گونه‌ای که انگار این تعبیر همان روایت قدیمی است که زن مرموز درباره بازی پسر بچه و دختر بچه‌ای نقل می‌کرد که یکی‌شان را شیطان دنبال کرد و دیگری در شلوغی بازار گم شد. درواقع، گونه‌ای استحاله شخصیتی برای نیکی و دون رخ می‌دهد که حتی خودشان نیز انتظار آن را ندارند. این چیزی فراتر از اصطلاح نمایشی «فرو رفتن در نقش» یا «زندگی کردن با آن» است و شخصیت واقعی با کاراکتر داستانی یکی می‌شود. این اتفاق شاید از نظر بسیاری از هنرمندان، مطلوب‌ترین حالت برای یک هنرپیشه باشد ولی نگاه دیوید لینچ به آن، خود را از منظری مخرب، ویران‌کننده روح و جسم، و - هم‌چنان که همواره دغدغه‌اش بوده است - نابودگر هویت انسانی، نشان می‌دهد. در واقع می‌توان گفت که لینچ این نوع ارتباط با نقش را به نوعی «از خود بیگانگی»<sup>۴۳</sup> تعبیر کرده است.

43. Alienation

آن عاجز هستند. جدی‌تر شدن سینما به‌عنوان یک صنعت، تهیه‌کنندگان سینما را به سمت عامه‌پسند کردن فیلم و درآمد بیشتر کشاند. اقبال عمومی به سوررئالیسم به‌قدری کم شده است که سوررئالیست‌ها در فرانسه حتی نتوانستند خانه‌آندره برتون، پدر سوررئالیسم، را به‌عنوان بنای مرکزی سوررئالیست‌ها حفظ کنند. از طرفی، امروزه سینماگرانی که فیلم‌های سوررئال می‌سازند، خود را ملزم به رعایت همه‌مسائل سوررئالیستی نمی‌کنند؛ در حالی که در سال‌های ابتدایی شکل‌گیری سوررئالیسم، فیلم‌سازان این مکتب به اجرای کامل سوررئالیسم در آثار خود متعهد بودند. ظهور مکتب سوررئالیسم تقریباً با شروع سینما در جهان مصادف بود و مکتب نوپای سوررئالیسم به ابزار جدیدی فراتر از نقاشی و ادبیات برای ارائه‌ایده‌ها و افکار خود دست یافت. سوررئالیست‌ها در دوران اولیه، بیشتر به دنبال کشف راه‌های تازه بودند. البته مسائلی چون آوانگاردیسم، جنگ‌های جهانی و تازگی اندیشه‌های فروید نیز در این مسئله بی‌تأثیر نبودند. می‌توان چنین نتیجه گرفت که در روزگار سوررئالیسم جدید، سوررئالیسم به «وسیله» تبدیل شده است؛ در حالی که برای بونوئل و سوررئالیست‌های معاصرش، «هدف» بود. در پاسخ به پرسش نخست این پژوهش، مهم‌ترین ویژگی‌های سوررئالیسم جدید در سینما، در مقایسه با سوررئالیسم قدیم، به این شرح است:

- عدم تعهد فیلم‌ساز به اجرای کامل سوررئالیسم در سراسر فیلم، همه فیلم‌های فیلم‌ساز و کلیه امور یک فیلم (داستان، روایت، بازیگردانی، میزانشن)
  - گرایش فیلم سوررئالیستی به روان‌شناسی و منطق سوررئالیستی قابل توضیح، و فاصله گرفتن از مواردی همانند دادائیسم، کمونیسم، سیاست، تمایلات پوچ‌گرایانه، برآشوبندگی، اعتراض و تجربه‌گرایی
  - استفاده از مؤلفه‌های سوررئالیستی برای ساخت یک مفهوم جدید و یا ایجاد یک دنیای خاص (مانند رؤیا، جهان توهمی و دنیاهای موازی) در یک فیلم غیرسوررئالیستی
  - استفاده از عناصر و مؤلفه‌های سوررئالیستی در برخی فیلم‌های گونه وحشت، فانتزی، و علمی-تخیلی برای فضاسازی مورد نیاز.
- در پاسخ به پرسش دوم این مقاله، می‌توان اذعان کرد که دیوید لینچ یگانه فیلم‌ساز است که سوررئالیسم در آثارش (با چند استثنا) برجسته است. در آثار او محتوا و منطق داستانی کاملاً سوررئالیستی است و فرم نیز در خدمت این محتواست. از این رو، فیلم‌های او را مبهم و فهمیدن آنها را دشوار می‌دانند؛ چرا که منطق حکم‌فرما در رویدادها، شخصیت‌ها و درکل، جهان آثار لینچ برای مخاطب سینمایی ناآشناست. برخلاف این اعتقاد عموم، تحلیل آثار لینچ با استفاده از منطق سوررئالیستی آن، به تعریف روابط علی جدید برای تمامی رویدادها

می‌انجامد. پس وجودِ حتی به ظاهر، بی‌ربط‌ترین نما در هر فیلم دیوید لینچ، بی‌دلیل نیست و جزو ملزومات آن فیلم و منطق سوررئالیستی آن است. لینچ، مخصوصاً در سه فیلم آخر خود، دنیای خویش را با نوعی سوررئالیسم جدید روایت می‌کند که منحصر به خود اوست؛ به گونه‌ای که تفکیک واقعیت و خیال (غیر واقعیت) در دنیاهایی موازی که لینچ به مخاطب نشان می‌دهد، به دشواری امکان‌پذیر است.

- آدل، کالین و لوبلان، میشل (۱۳۹۱). «دیوید لینچ: کتاب کوچک کارگردانان (۵)»، ترجمه مهدی مصطفوی، تهران: نشر آوند دانش.
- براینت، اریک (۱۳۷۹). «این میل مبهم هراس» در بزرگراه گمشده/ دیوید لینچ، ترجمه مجید اسلامی، تهران: نشر نی.
- بوردول، دیوید و تامسون، کریستین (۱۳۸۶)، *تاریخ سینما*، ترجمه: روبرت صافاریان، تهران: نشر مرکز، ویراست دوم.
- پیرسون، مت (۱۳۸۴)، «تالیف و فیلم‌های دیوید لینچ؛ نگاهی به کله پاک‌کن»، ترجمه: مینا رضاپور، *ماهنامه گلستانه*، شماره ۶۶، مرداد، صص ۵۷-۵۲.
- تامین، امی (۱۳۸۱)، «در دل رؤیا (جاده مال‌هالند اثر لینچ)»، ترجمه: مهدی زرین‌قلم، *مجله نقد سینما*، شماره ۳۳، آبان، صص ۱۱۹-۱۱۸.
- حیاتی، وحید (۱۳۸۸)، «فیلم پست‌مدرن»، *ماهنامه رواق هنر و اندیشه*، شماره ۳۴، اردیبهشت، صص ۵۱-۳۸.
- دوپویی، ژان مارک (۱۳۷۳)، «آندره برتون و سوررئالیسم: آزادی و طبیعت انسان»، ترجمه: علی عصری، *مجله کیهان فرهنگی*، شماره ۱۱۶ و ۱۱۷، آذر و دی، صص ۸۱-۸۰.
- رضایی، داود (۱۳۸۶)، «رز آبی»، نشریه ۴۵۱ (نشریه داخلی دانشجویان سینمای دانشگاه هنر)، شماره ۱۰ و ۱۱، صص ۲۱-۴۱.
- ری، رابرت، «امپرسیونیسم، سوررئالیسم و نگره فیلم»، ترجمه: علی عامری، در: مسعود فراستی (ویراستار)، *دیالکتیک نقد*، تهران: نشر ساقی، ۱۳۹۰، صص ۲۸۲-۲۵۹.
- ژیژک، اسلاوی (۱۳۸۴)، *هنر امر متعالی مبتدل درباره بزرگراه گمشده دیوید لینچ*، ترجمه: مازیار اسلامی، تهران: نشر نی.
- سادول، ژرژ (۱۳۸۱)، *فرهنگ فیلم‌های سینما*، چاپ دوم، ترجمه: هادی غبرایی، تهران: آینه.
- عطاری، مهرداد (۱۳۸۶)، «همه چیز درباره دایان»، نشریه ۴۵۱ (نشریه داخلی دانشجویان سینما دانشگاه هنر)، شماره ۱۰ و ۱۱، صص ۹۱-۲۲.
- غلامعلی، اسدالله و دیگران (۱۳۹۰)، «وانمایی جهان مجازی در پندار سینماگران؛ پس از مدرنیسم»، *کتاب ماه هنر*، شماره ۱۵۲، اردیبهشت، صص ۲۶-۱۸.
- کیسبی‌یر، آلن (۱۳۶۸)، *درک فیلم*، چاپ دوم، ترجمه: بهمن طاهری، تهران: انتشارات فیلم.
- لینچ، دیوید (۱۳۸۹)، *صید ماهی بزرگ: مراقبه، آگاهی و خلاقیت*، ترجمه: علی منصوری، تهران: نشر بهمن‌آرا.
- لیوتار، ژان فرانسوا، «پاسخ به پرسش: پسامدرنیسم چیست؟»، ترجمه: مانی حقیقی، در: مانی حقیقی (ویراستار)، *نمونه‌هایی از نقد پسامدرن: سرگشتگی نشانه‌ها*، چاپ ششم، تهران: نشر مرکز، ۱۳۸۹، صص ۵۱-۳۵.
- میراحسان، احمد (۱۳۷۹)، «پست مدرنیسم و سینما: آوانگاردیسم، رویکردگرایی جدید و سوق طبیعی و استناد در سینمای قرن بیست و یکمی»، *فصلنامه سینمایی فارابی*، شماره ۳۹، زمستان، صص ۱۸۲-۱۵۷.

هرزوغنرات، برنر (۱۳۸۴)، «در باره بزرگراه گمشده (لینچ و لاکان، سینما و آسیب شناسی فرهنگی)»، ترجمه: نیما ملک محمدی و امیر احمدی آریان، فصلنامه سینمایی فارابی، شماره ۵۷، پاییز، صص ۱۳۶-۱۱۹.

هیوارد، سوزان (۱۳۸۸)، مفاهیم کلیدی در مطالعات سینمایی، چاپ سوم، ترجمه: فتاح محمدی، تهران: نشر هزاره سوم.

Dreyfus, Herbert, Rabinow, Paul (1983), *Michael Foucault, Beyond Structuralism and Hermeneutics*, second edition, The University of Chicago.