

## تن یافتگی تماشاگر در فضای هاپتیکی فیلم\*

محمد باقر قهرمانی<sup>۱\*</sup>، مرزیه پیراوی ونک<sup>۲</sup>، حامد مظاهر بان<sup>۳</sup>، علیرضا صیاد<sup>۴</sup>

<sup>۱</sup>دانشیار دانشکده هنرهای نمایشی و موسیقی، پردیس هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، تهران، ایران.

<sup>۲</sup>استادیار دانشکده هنرها و ادیان، دانشگاه هنر اصفهان، اصفهان، ایران.

<sup>۳</sup>استادیار دانشکده معماری، پردیس هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، تهران، ایران.

<sup>۴</sup>دانشجوی دکتری پژوهش هنر، دانشگاه هنر اصفهان، اصفهان، ایران.

(تاریخ دریافت مقاله: ۹۲/۱۰/۲۸، تاریخ پذیرش مقاله: ۹۳/۱/۲۳)

### چکیده

در برابر تمرکز سینمای اولیه بر همذات‌پنداری بدنی تماشاگر با فیلم، با تکامل زبان سینمایی و سلطه سیستم روایی، جریانی عمده به سوی همذات‌پنداری روایی شکل گرفت و آنچه که مرتبط با قلمرو بدن بود، به قلمرو ذهن منتقل شد. این انتقال به سلطه طولانی تئوری‌های زبان‌شناختی و روان‌شناختی فیلم انجامید. در دهه‌های هفتاد و هشتاد میلادی، رابطه آپاراتوس سینما با پرسپکتیو رنسانسی گفتمان اساسی تئوری فیلم را تشکیل داد و نظریه پردازان به تحلیل رابطه تماشاگر و پرده، بر مبنای الگوی پرسپکتیوی پرداختند. اساس نظریه اپتیکی مبتنی بر فاصله‌ای بود میان سوژه تماشا کننده و ابژه نگریسته شده، و این سیستم فراهم کننده شرایطی برای شکل‌گیری الگوی اندیشیدن و تعمق با فاصله متفکران غربی به نظم جهان گردید. پرسپکتیو رنسانسی با احیا نمودن الگوی فضای اپتیکی، تثبیت جایگاه سوژه، و مستحکم نمودن فاصله میان سوژه و ابژه، بار دیگر بر تری بینایی را بر سایر حواس تثبیت نمود. این مقاله می‌کوشد این نکته را روشن سازد که در مقابل سلطه تئوری اپتیکی فیلم که موجودیت جسمانی و ابعاد حسانی تماشاگر را نادیده می‌گیرد، مناسب است تئوری بدن محور و هاپتیکی فیلم مد نظر قرار گیرد و تجربه سینمایی را نیز، تجربه‌ای مبتنی بر تن‌یافتگی تماشاگر در فضای فیلمی تبیین نمود.

### واژه‌های کلیدی

پرسپکتیو رنسانسی، سینمای هاپتیکی، کالبد تماشاگر، سوژه تن یافته، فضای فیلم.

\*این مقاله برگرفته از مطالعات رساله دکتری نگارنده چهارم، تحت نظارت و راهنمایی دیگر نگارندگان می‌باشد.

\*\*نویسنده مسئول: تلفن: ۰۲۱-۸۸۹۵۵۵۶۱، نمابن: ۰۲۱-۶۶۴۱۱۵۰۴، E-mail: mbgh@ut.ac.ir.

## مقدمه

سطح دو بعدی، به شیوه‌ای که تصاویر بر چشم تماشاگر همان تاثیر اشیای واقعی را می‌گذارد» (Heath, 1981, 28)، تبیین می‌کند. هیئت‌الگوی تماشاگری سینما را کاملاً وابسته به این سیستم می‌بیند و به توهم فریبنده این سیستم در تأیید و تثبیت بی‌وقفه جایگاه مرکزی تماشاگر، اشاره می‌کند (Ibid, 29). کریستین متر نیز معتقد بود که سیستم پرسپکتیوی سینما «جایگاه قدرتمند خداگونه‌ای» را به تماشاگر می‌بخشد (Metz, 1982, 49). به عقیده متر، سینما با قرار دادن تماشاگر در موقعیت ادراک کننده، به او اجازه می‌دهد تا ترکیبی از دوری و نزدیکی را نسبت به رویدادهای فیلم احساس کند، اما بواسطه خیالی و توهمی بودن، توان به چالش کشیدن سوژگی تماشایگر را ندارد. در نتیجه، تماشاگر در تجربه تماشای فیلم، یک «فاصله مشخص» میان خود و تصویر را همواره حفظ می‌کند. از نظر متر، حفظ این فاصله و فراهم شدن امکان دیدن بدون دیده شدن، یکی از دلایل اصلی محبوبیت مرسوم سینماست. متر نتیجه‌گیری می‌کند که تجربه تماشاگری فیلم، بر اساس حفظ این «فاصله تثبیت شده»، اساساً چشم‌چراناانه است.

با گسترش پرسپکتیو رنسانسی، نگرستن به امری خردمندانانه و عقلانی میدل‌گردید و حالت واقع‌نمایانه این سیستم، نقشی بنیادین در شکل‌گیری الگوی ساختاری فانوس خیال، عکاسی و سینما ایفا نمود. در دهه‌های هفتاد و هشتاد میلادی، رابطه آپاراتوس سینما با پرسپکتیو رنسانسی، گفتمان اساسی تئوری فیلم را تشکیل داد و نظریه‌پردازانی چون ژان لوئی بودری، کریستین متر و استیون هیث، به تحلیل رابطه تماشاگر و پرده بر مبنای الگوی پرسپکتیوی پرداختند. بودری در مقاله‌های تاثیرات ایدئولوژیکی آپاراتوس سینما توگرافیک پایه و آپاراتوس، ساختار روانی چشم‌چرانی سینمایی را به مکانیزم بصیرت محور پرسپکتیوی مرتبط دانست و ساختار لنز دوربین را بر پایه الگوی قواعد اپتیکی سیستم پرسپکتیو رنسانسی معرفی کرد. از نظر بودری، سینما به تماشاگر، توهم جایگاه مرکزی سوژه استعلایی در تولید معنا را اعطا می‌کند، اما در واقع این بیننده است که به عنوان سوژه توسط فیلم شکل می‌یابد. استیون هیث در مقاله فضای روایی، پرسپکتیو را به مثابه «هنر ترسیم اشیای سه بعدی بر روی یک

## بصیرت محوری و پیدایش نگره پرسپکتیوی

ارسطو نیز، مهم‌ترین و برجسته‌ترین حواس بود و در مرتبه‌ای بالاتر از سایر حواس قرار می‌گرفت (Jay, 1993, 25-33). به همان منوال که فیلسوفان و دانشمندان غربی با حفظ فاصله‌ای مشخص به هستی می‌نگریستند، ساختار آملی تئاترهای یونانی، ایده و مفهوم «فاصله» را در الگویی معمارانه نهادینه کرد (Pérez Gómez & Pelletier, 1997, 10). لغت تئاتر از ریشه یکسانی با لغات تئوری و تئوریا برخوردار است و به معنای «نگاه کردن با دقت» می‌باشد (Jay, 1993, 23). بر خلاف نمایش‌های آیینی که تماشاگران حضوری فعال و کالبدی در پروسه اجرا داشتند، آملی تئاترهای یونانی با جدایی صحنه از تماشاگران، الگوی ارتباطی را به دیدن و شنیدن محدود کردند (تصویر ۱).



تصویر ۱- الگوی ساختاری آملی تئاترهای یونانی مبتنی بر ایده «فاصله». ماخذ: (کارندن، ۱۳۸۹، ۱۶۳)

پیدایش نگره پرسپکتیوی را باید در نظریه اپتیکی یونان باستان ریشه‌یابی کرد. اپتیک از ریشه یونانی optikas مشتق شده که معناهای چشم و دیدن را در خود دارد. نخست افلاطون در رساله تیمائوس به این موضوع پرداخت. در این رساله افلاطون اشاره می‌کند که ادراک بصری از طریق اشعه‌هایی که از چشم ساطع می‌شوند، حاصل می‌شود. اقلیدس در رساله اپتیک، ایده افلاطون مبتنی بر ساطع شدن اشعه‌هایی از چشم در پروسه نگرستن را تأیید کرد و اپتیک هندسی را بنیان گذاشت. اساس نظریه اپتیکی مبتنی بر فاصله‌ای بود میان سوژه تماشاکننده و ابژه نگرسته‌شده، و این سیستم فراهم کننده شرایطی برای شکل‌گیری الگوی اندیشیدن و تعمق کردن با فاصله متفکران غربی به نظم جهان گردید (Pérez Gómez & Pelletier, 1997, 10-13). در زبان یونانی، واژه «ایده»، از فعلی که به معنای «دیدن» است، مشتق شده است. بر این اساس، می‌توان به رابطه‌ای مستقیم میان الگوی اندیشیدن و پارادایم‌های بصری در فرهنگ غربی پی برد. به این جهت در فرهنگ غربی ادراک هر ایده‌ای کاملاً وابسته به تصویری است که از آن ایده در نظر گرفته می‌شود. این رابطه بنیادین میان دانش و دیدن، پارادایم بنیادین تئوری کلاسیک یونانی را شکل داد. در تیمائوس، افلاطون بینایی را بزرگ‌ترین موهبت بشریت نامید و پیدایش آن را با آفرینش هوش و روح انسانی مرتبط دانست. ارسطو در رساله نفس، حواس را به دو گروه تقسیم‌بندی کرد: سه حس دور شامل بینایی، شنوایی و بویایی و دو حس تماسی شامل بساواایی و چشایی. بینایی برای

دراماتیک محقق کند. کراکائر می‌پرسد: «چرا سینما مستحق دستیابی به چنین دگرذیسی‌ای نیست؟» (Kracauer, 1997, 87). سرگئی آیزنشتاین، فیلمساز روس، که سینما را واجد شرایط برای این تغییر می‌دانست، ایده «متجلی شدن اکستاتیک» را از پیرانسی وام گرفت. آیزنشتاین (Eisenstein, 1990) در مقاله‌اش درباره حکاکای های پیرانسی به بیان تشابه میان ترکیب بندی معماری و مونتاژ سینمایی می‌پردازد و از «سیالیت فرم» یاد می‌کند که پتانسیل متلاشی شدن به موقعیت‌های متوالی را در خود نگاه می‌دارد. در این مقاله که با توصیف نگریستن فیلمساز از پنجره اتاقش به شهر مسکو و سپس خیره شدن به یکی از حکاکای های مجموعه زندان که در اتاقش آویخته شده آغاز می‌شود (مونتاژ آیزنشتاینی به گونه‌ای تلویحی، پویایی شهری را در کنار سیالیت فضایی حکاکای پیرانسی قرار می‌دهد)، به تشابه فیلم و معماری اشاره می‌شود و از «رقصی یکسان»، به مثابه اساس ترکیب بندی یک مجموعه معماری و مونتاژ فیلم یاد می‌شود.



تصویر ۲ - متلاشی شدن فضای همکن پرسپکتیوی در طراحی های پیرانسی. ماخذ: (Hannah, 2008, 391)

آیزنشتاین در این مقاله، معماری حکاکای های پیرانسی را سلف ساختار فضایی قطعه قطعه و شکسته شده فیلم های خود معرفی می‌کند و از «اکستاسی» به مثابه ویژگی بنیادین مشترک میان فیلم و معماری یاد می‌کند. اتیمولوژی این واژه در یونانی -eks-stasis به معنای «حرکتی که شخص را از خودش رها می‌کند»، می‌باشد. این حالت، فعالیت های احساسی و ذهنی تماشاگر را در بالاترین درجه به تعامل فرا می‌خواند. در مفهوم «اکستاسی» نزد آیزنشتاین، تضادی بین متعالی و مادی نیست و نمی‌توان از تاثیرات بدنی و جسمانی فیلم بر تماشاگر غافل شد (Aumont, 1992, 66). این حرکت را می‌توان حرکتی به سوی جدایی از خود و جایگاه سوژگی و آمیختن با فضای اطراف در نظر گرفت. برای آیزنشتاین، ایده‌هایی چون مونتاژ جذابیت‌ها، صدای درونی و اکستاسی، به مثابه ابزارهایی برای درگیر نمودن هرچه بیشتر تماشاگر با فضای فیلم عمل می‌کردند. بردول یادآوری می‌کند که برای آیزنشتاین، حرکت در فیلم تنها محدود به تصاویر و حرکت درون فریم‌ها نبود، بلکه به گردش لرزش های حسی میان پرده و تماشاگر نیز دلالت دارد. وی آزمایش های مرتبط با مونتاژ

پرسپکتیو رنسانسی با احیا نمودن الگوی فضای دیداری تئاتریکال باستان، با تثبیت جایگاه سوژه و مستحکم نمودن فاصله میان سوژه و ابژه، بار دیگر برتری بینایی را بر سایر حواس تثبیت نمود. پرسپکتیو تک نقطه‌ای توسط فلیپو برونلسکی در قرن چهاردهم ابداع گردید و چند دهه بعد توسط لئو باتیستا آلبرتی (Alberti, 2010) در رساله درباره نقاشی، از لحاظ هندسی فرمول بندی شد. تاثیر پذیری برونلسکی و آلبرتی از رساله اپتیک و تئوری نگاه اقلیدس در فرمول بندی پرسپکتیو تک نقطه‌ای، توسط پژوهشگران بسیاری مورد تأیید قرار گرفته است. آلبرتی در رساله‌اش، بر اهمیت «خرد»، «فاصله» و «مرکز ثابت» در ترسیم پرسپکتیوی تاکید می‌کند و نزدیکی به حقیقت در نقاشی را وابسته به نگریستن از یک «فاصله مشخص» به موضوع تشخیص می‌دهد. باز نمایی های پرسپکتیوی رنسانسی، سوژه را به تماشای جهان همچون نگریستن به یک تصویر، یک قاب، یک منظره و به مثابه ابژه‌ای برای دانش تحریک می‌کردند. دکارت در گفتار در روش بیان می‌دارد که فیلسوف باید تلاش کند تا به جای بازیگر درام، همچون ناظری باشد که با دقت و خردمندانه می‌نگرد (Des-cartes, 1985, 125). بعدها ژاک لاکان، جایگاه خارجی متعالی ناظر/نقاش در نوک مخروط بینایی را با جایگاه برتری جویانه کوگیتوی دکارتی مرتبط نمود (Lacan, 1978, 86). از نظر لغوی، پرسپکتیو به معنای نگاه خردمندانه و بوضوح دیدن می‌باشد که آگاهانه سرکوب حواس بویایی، شنوایی و چشایی را پیش فرض می‌گیرد و بر یک فاصله و جدایی متعاقب از تجربه‌ای مستقیم با محیط دلالت دارد.

## سیالیت فرم و فروپاشی فاصله پرسپکتیوی

از «جیوانی باتیستا پیرانسی»، به عنوان نخستین استفاده کننده آگاهانه از مونتاژ در معماری یاد می‌شود که با امتناع از الگوی باز نمایی پرسپکتیوی، که در آن مرز میان داخل و خارج کاملاً متمایز است، توانست فضای یکنواخت و یکپارچه عصر روشنگری را متلاشی کند (Pérez Gómez & Pelletier, 1997, 77). در سری آثار زندان های او، مرز میان گذشته، حال و آینده از بین رفته است و تمام قواعد فضای اقلیدسی به چالش کشیده شده است (تصویر ۲). به جای پرسپکتیو پایدار و با ثبات رنسانسی، هر حکاکای متشکل از چندین پرسپکتیو مجزا است که به نگاه تماشاگر اجازه استراحت نمی‌دهد. در این آثار، پرسپکتیو متلاشی شده و نقطه گریز از بین رفته است. پیرانسی با از بین بردن فاصله امن ناظر و نقاشی، نظاره گر را به درون قاب تصویر می‌کشاند و او را در میان لابیرنتی فضایی معلق رها می‌کند. آنچنان که تافوری (Tafari, 1987) نشان می‌دهد، پیرانسی با شکستن فضای همکن پرسپکتیوی، همچنین پیشرو شکل گیری نهضت های هنری مدرنی چون کوبیسم، کانستراکتیویسم و سورئالیسم گردید. بر طبق نظر کراکائر، پیرانسی از قطعه های معماری آنتیک استفاده می‌کند تا نگرش باروک خود را در آفریدن یک سوسپانس

بود. میریام هانسن در تحلیل درخشانش بر نوشته‌های سینمایی بنیامین تاکید می‌کند که بنیامین در مقاله اثر هنری در عصر تولید مکانیکی، علاوه بر سینمای مونتاژی شوروی، متأثر از همین فیلم‌های اولیه یا سینمای جذابیت‌های گونینگ بوده است (Hansen, 2012, 86). بنیامین شیوه‌ای که فیلم خود را به سوی بیننده پرتاب می‌کند و با تغییرات و شوک‌های ناگهانی سبب گسسته‌شدن پروسه همراهی تماشاگر می‌شود را به کیفیت لامسه‌ای مدیوم مرتبط دانست، و معتقد بود این امر سبب منهدم شدن فاصله سنتی تماشاگر با فضای اثر می‌گردد. این فاصله‌ای بود که با شکل‌گیری پرسپکتیو رنسانسی تثبیت شده بود و جایگاهی به سوژه می‌بخشید تا با نگاه اندیشمندانه و تعمق‌ورزانه خویش، به تحلیل آثار هنری بپردازد. «تابلوی نقاشی تماشاگر را به تعمق فرا می‌خواند؛ تماشاگر در برابر تبلوی نقاشی می‌تواند خود را به دست تداعی‌ها بسپارد. اما این تماشاگر در برابر یک تصویر سینمایی نمی‌تواند چنین کند... روند تداعی‌هایی که در برخورد با این تصاویر در ذهن تماشاگر شکل می‌گیرد به دلیل تغییرات مداوم و ناگهان آنها در واقع از هم گسسته می‌شود» (بنیامین، ۱۳۹۰، ۶۳-۶۲). شوک‌های متوالی فیلم توانست این فاصله و فضای پرسپکتیوی و مرزهای سنتی تقسیم‌بندی سوژه/ابژه را متلاشی کند و بسیاری را در سوگ از دست رفتن جایگاه اندیشمندانه سوژه‌وار، عزادار سازد. در خیابان یکطرفه در بخش «این فضا برای اجاره»، بنیامین به همین نکته اشاره می‌کند و می‌نویسد: «تنها احمق‌ها برای زوال نقادی سوگواری می‌کنند. از روزگارش بسیار گذشته است. نقادی موضوع فاصله‌ای درست می‌باشد. در دنیایی خانه داشت که پرسپکتیو و چشم‌انداز معنا داشتند و هنوز این امکان وجود داشت که جایگاهی را اتخاذ کنی» (Benjamin, 1996, 476). این توان سینما در نابودکردن فاصله پرسپکتیوی و نزدیک‌شدن به مخاطب، تاثیری عمیق بر حواس کالبدی تماشاگر بر جای می‌گذاشت.

در تئوری‌های اولیه فیلم، تاکید بر ویژگی‌های انسانی مدیوم و رابطه میان سینما و حواس تماشاگر توسط نظریه‌پردازان دیگری نیز مطرح بود. کراکائر (Kracauer, 1997)، دیگر اندیشمند مرتبط با مکتب فرانکفورت، تماشاگر را موجودی دارای کالبد می‌دانست که فیلم می‌تواند لایه‌های حسانی و جسمانی‌اش را تحریک کند. کراکائر همچنین در این نکته با بنیامین همراهی بود که سینما برخلاف تئاترهای سنتی که در آنها فاصله پرسپکتیوی تماشاگر و صحنه حفظ می‌شود، از لحاظ حسی به تماشاگر حمله می‌کند و مرزهای هویتی او را متلاشی می‌سازد. ژان اپستاین از به لرزه در آمدن کالبد انسان با تصاویر فیلم سخن گفته بود و از سینما به عنوان ابزاری برای «تحریک احساسات تماشاگر به واسطه تماس مستقیم با اندام انسان (دستها و صورت و پاها)» یاد کرده بود (استم، ۱۳۸۹، ۵۱). هوگو مانستربرگ در رابطه با ویژگی‌های حسی و عضلانی مدیوم و تاثیر عمیق فیلم بر ارگان‌های تماشاگر بحث کرد و آنتوان آرتو، پوست انسانی را به عنوان ماده خام اولیه سینما لحاظ نمود (Barker, 2009, 26).

آیزنشتاین را کاوشی در پی این نکته می‌داند که چگونه می‌توان از طریق شیوه مونتاژ، به کنترل دقیق‌تری از حواس دست یافت و با تحریک و برانگیختن حواس در چند سطح متفاوت، بر بیننده تاثیر گذاشت (Bordwell, 2009, 380-384).

متأثر از ایده مونتاژ جذابیت‌های آیزنشتاین، تام گونینگ (Gunning, 1990)، در مطالعه‌اش بر سینمای اولیه پیش از ۱۹۰۶، بحث می‌کند که در تضادی آشکار با جایگاه پنهان و امن چشم‌چرانانه‌ای که سینمای روایت‌مند شده سال‌های بعد به تماشاگر اعطا می‌کرد، این آثار (سینمای اولیه)، در پی متلاشی کردن «جهان داستانی محدود به خود» و برقراری رابطه‌ای نزدیک با تماشاگر بودند. دستاورد بزرگ این فیلم‌ها، شکستن مرز و فاصله میان ناظر و پرده و ایجاد پاسخ‌های (راکشن‌های) جسمانی و بدنی در تماشاگر بود. گونینگ اشاره می‌کند که در تاریخ‌نگاری‌های فیلم غالباً به سینمای اولیه و آثار فیلمسازانی چون لومیر، ملیس و پورتر در راستای خدمات و تلاش‌هایی که به شکل‌گیری سینمای روایی بعدی انجام دادند، توجه می‌شود. گونینگ بر تفاوت بنیادین این فیلم‌ها تاکید می‌کند و معتقد است در این فیلم‌ها، تاثیرات صحنه‌ای، نقشی بسیار مهم‌تر از مسیر روایی ایفا می‌کنند. فیلمسازان در این دوره، غالباً بیشتر از آنکه خواهان جذب شدن تماشاگر در سیر روایی فیلم باشند، علاقه‌مند به «مواجهه» با تماشاگر هستند (Ibid, 66). فیلمسازی چون ملیس اذعان می‌کرد که در آثارش نخست برایش ایجاد جذابیت‌های صحنه‌ای اهمیت دارد و در آخرین مرتبه به روایت می‌پردازد. برادران لومیر در رسیدن قطار ۱۸۸۶، لوکوموتیوی را به نمایش گذاشتند که با شتاب به سوی دوربین و تماشاگران حرکت می‌کند و جایگاه امن تماشاگران را مورد هجوم قرار می‌دهد. جیمز ویلیامسون در لقمه بزرگ ۱۹۰۰، مردی را نمایش می‌دهد که به سوی دوربین حرکت می‌کند، به دوربین نزدیک می‌شود، دهان گشوده‌اش، قاب دوربین را می‌پوشاند و دهانش هنگام بلعیدن دوربین، تمام صحنه را دربرمی‌گیرد. پورتر در سرعت بزرگ قطار ۱۹۰۳، راهزنی را نمایش می‌دهد که مستقیم به سوی دوربین و تماشاگران شلیک می‌کند. گونینگ بر باورپذیری و تاثیر فیزیکی این صحنه‌ها که به سطح فیلم و در نتیجه با فضای تماشاگر برخورد می‌کنند، اشاره می‌کند و بحث می‌کند که در این آثار، فیلم در دو مسیر حرکت می‌کند، در جهت خط روایی داستانی و جهتی دیگر که حرکتی به رهایی از خود و برخورد و مواجهه با تماشاگر است. در این تصاویر با شوک‌های ایجاد شده، فضای بین تماشاگر و پرده متلاشی می‌شود و جایگاه امن، پایدار و ثابت او به چالش کشیده می‌شود. از طریق برخورد مستقیم و مواجهه و شوک‌های متوالی، کنجکاوای تماشاگر برانگیخته می‌شود و حواس او به تحرک واداشته می‌شوند. در نتیجه در این فیلم‌ها، جذب‌شدن خردمندانه و تعمق‌آمیز در تصویر به امری غیرممکن تبدیل می‌شود. گونینگ بر تاثیرات حسی و روانی این فیلم‌ها، که به شیوه‌ای پرخاشگرانه جایگاه امن تماشاگر را مورد تهاجم قرار می‌دهند، تاکید می‌کند، نکته‌ای که مورد توجه والتر بنیامین نیز

در ارتباط است، هاپتیک به هنری دلالت دارد که در کنار بینایی، حس لامسه مخاطب را نیز درگیر می‌کند. برای ریگل، هنر مصری نخستین نمونه از هنر هاپتیکال است، سبکی غیرارگانیک و بر پایه خطوط مستقیم و رویکردی تسطح‌گرا (Dalle Vacche, 2003, 5). در آثار هنری رم پسین، تصاویر اپتیک که فیگور و زمینه‌ای کاملاً متمایز داشتند و فضای میان این دو برای ناظر قابل تشخیص بود، اوج گرفتند. براساس استراتژی بصری اپتیک، امکان ایجاد فاصله‌ای بیشتر میان ناظر و اثر هنری فراهم گردید. مهم‌ترین پیامد این نگره، شکل‌گیری پرسپکتیو رنسانسی بود که در آن، برتری بصری یک بیننده مستقل و خارج از تصویر، تقویت می‌گردد. در تضاد با ترکیب‌بندی‌های اپتیک پرشکوه هنر غربی - که نگاه خیره سوژه و جایگاه با فاصله و تثبیت شده‌اش را تقویت می‌کنند - شیوه هاپتیک بازنمایی، غالباً تصاویری با جزئیات فراوان نمایش می‌دهد، رابطه‌ای حسی، نزدیک و صمیمی ایجاد می‌کند و تماشاگری تن یافته را فرا می‌خواند (تصاویر ۳ و ۴). در مقابل نگاه اپتیکال خیره به مثابه فرم مردانه نگرستن، گرایش قدرتمندی برای در نظر گرفتن نگاه هاپتیکال به مثابه استراتژی بصری زنانه در نگرستن وجود دارد (Marks, 2000). نگاه هاپتیکال، گونه‌ای منعطف و ناپایدار از نگرستن است که به جای فوکوس‌کردن و متمرکز شدن، تمایل به حرکت و سیالیت دارد و پیش از آنکه با فاصله‌ای خردمندانه بنگرد و خواهان تشخیص‌دادن و شناسایی باشد، خواهان احساس کردن و لمس کردن می‌باشد.



تصویر ۳- تمرکز بر روی سطح ایژه به جای فرو رفتن در عمق در بازنمایی‌های هاپتیکال. ماخذ: (کشایش، ۱۳۷۹، ۳۱)



تصویر ۴- تقویت جایگاه بصری ناظر در بازنمایی‌های اپتیکال. ماخذ: (کارنر، ۱۳۸۹، ۴۲۸)

## تئوری فیلم بدن محور معاصر

در برابر تمرکز سینمای اولیه بر همذات‌پنداری بدنی تماشاگر با فیلم، با تکامل زبان سینمایی و قدرتمند شدن سیستم روایی، جریانی عمده به سوی همذات‌پنداری روایی شکل گرفت و آنچه که مرتبط با قلمرو بدن بود، به قلمرو ذهن منتقل شد. این انتقال به سلطه طولانی تئوری‌های زبان‌شناختی و روان‌شناختی فیلم انجامید. در تئوری فیلم سال‌های اخیر، توجه به تماشاگر تن یافته، افزایش چشمگیری پیدا کرده است و بازگشتی مشهود به سوی تئوری‌های کالبدمحور سینمای اولیه شکل گرفته است که بر سمپاتی میان بدن تماشاگر و تصویر سینمایی تاکید می‌کنند. برخی نظریه‌پردازان فیلم اشاره می‌کنند که این تغییر پارادایم و توجه روزافزون به کالبد انسانی، در ابعاد وسیع‌تر فرهنگی و اجتماعی نیز قابل مشاهده می‌باشد. اصطلاحاتی از قبیل سینمای هاپتیک، پوست فیلم، بدن فیلم، سینمای لامسه‌ای در آثار نویسندگانی چون آنت میشلسن، آنتونیا لانت، ویوین سابچک، لورا مارک، استیون شاورو، آنجل دلا واچه، باربارا کندی و جولیان برونو، به جریان قدرتمندی در فرهنگ واژگان تئوری فیلم سال‌های اخیر تبدیل شده است. آنت میشلسن (Michelson, 2010)، در مقاله بدن‌ها در فضا: فیلم به مثابه دانشی جسمانی، از فیلم ۲۰۰۱: یک اودیسه فضایی اثر کوبریک، به مثابه معالجه‌ای برای سنت روشنفکری یاد می‌کند و درک فیلم را نیازمند تلاشی ورزشکارانه از سوی تماشاگر تشخیص می‌دهد. لیندا ویلیامز در مقاله لذت بصری و جسمانی، به تشابه الگوی تماشاگری سینمای کلاسیک و نگرستن از منظر پرسپکتیوی اشاره می‌کند و با اشاره به مقاله کلاسیک لورا مالوی، لذت بصری و سینمای روایی، شکل‌گیری لذت بصری صرف راه در پرسپکتیو رنسانسی و دستگاه مختصات کارتزینی ریشه‌یابی می‌کند که نگاه از بدن جدا شده است و هیچ رابطه فیزیکی میان بدن و فیلم برقرار نیست. ویلیامز (Williams, 1991) از ژانرهای بدنی<sup>۱</sup> یاد می‌کند و با بحث پیرامون این ژانرها، بر نقش اساسی جسمانیت تماشاگر در تجربه تماشای فیلم‌ها تاکید می‌کند. بزم ویلیامز، واکنش‌های بدنی مستقیم تماشاگر مانند نگرستن در ژانر ملودرام و عرق ریختن در فیلم‌های ژانر وحشت، نمایانگر وجود رابطه‌ای کالبدی و حسانی میان مدیوم فیلم و تماشاگر می‌باشند.

## فضای هاپتیک

اصطلاح هاپتیک نخستین بار توسط مورخ هنری مکتب وین، آلویس ریگل به کار گرفته شد. ریگل در رساله صنعت هنر رومی متأخر<sup>۱</sup> متأثر از کتاب مساله فرم در نقاشی و مجسمه سازی نوشته آدولف ون هیلدبراند، هاپتیک را به مثابه حس لامسه‌ای که مختص به نگاه خیره است، تبیین نمود. تاثیرگذاری موقعیت شغلی ریگل به عنوان یک موزه‌دار که مسئول بخش بافت‌ها و منسوجات بود، بر شکل‌گیری این ایده، شایان توجه می‌باشد. در حالیکه اپتیک به گونه‌ای هنر اشاره می‌کند که با چشم بیننده

## سینمای هاپتیک

اصطلاح سینمای هاپتیک نخستین بار توسط نوئل برچ در رابطه با ظرفیت سینما در ایجاد توهمی فضایی، به خصوص در سینمای اولیه و سینمای تجربی به کار گرفته شد. برچ در مقاله ساختن یک فضای هاپتیک، به کیفیت بساواایی تصاویر و شیوه ترکیب بندی فضایی در فیلم های اولیه اشاره می کند که در تماشاگر نه تنها از لحاظ بصری، بلکه از لحاظ احساس لامسه ای نیز تاثیر می گذارند. برچ بحث می کند که با شکل گیری فضای هاپتیک تماشاگر به گردشگری ساکن<sup>۱۲</sup> تبدیل می شود که در فضای فیلم سیر می کند. این گردش و سیر تماشاگر، سبب می شود که تماشاگر در تولید و ساخت این فضای هاپتیکی مشارکت کند و تسطح بصری فیلم خنثی شود و حسی از سه بعدی بودن فضایی ایجاد شود (Burch, 1990, 162-185). آنتونیا لانت در مقاله سینمای هاپتیکی، با ارجاع به تعریف ریگل از هاپتیک، سینمای اولیه و خصوصاً آثار ملیس، که غالباً پیش زمینه تصویر متشکل از پرده هایی رنگ شده بود و حرکت باز یگر تسطح پرده را بیشتر مورد تاکید قرار می داد، به هنر مصری نزدیک می بیند و هاپتیک می نامد. لانت، خوانش برچ از هاپتیک را در تضاد با ایده ریگل می بیند و می نویسد «برای برچ، هاپتیک آشکارا در ارتباط با ایده توهمی فضایی است، که تماشاگر باور کند که می تواند اشیا و بازیگران تصویر برداری شده را لمس کند، مانند اینکه آنها در فضای واقعی قرار دارند» (Lant, 1995, 71). وی پیشرفت ها در زمینه عمق و فضا و تکامل تکنیک های نورپردازی که منجر به دور شدن مدیوم از این نوع تسطح گردید را حرکت به سوی سینمای اپتیک می خواند. ویوین سابچک با کتاب های آدرس چشم: پدیده شناسی تجربه فیلم (Sobchack, 1992) و اندیشه جسمانی، تن یافتگی و فرهنگ تصاویر متحرک (Sobchack, 2004)، به یکی از مطرح ترین نظریه پردازان سینمای هاپتیکی بدل گردید که موفق شد با الهام گیری از پدیده شناسی موریس مرلوپونتی، افق جدیدی به روی تئوری فیلم بگشاید. بزعم سابچک، در تئوری فیلم معاصر، تماشاگر به موجودی بدون کالبد تبدیل شده است و جنبه هاپتیکی تجربه تماشاگر فیلم و این نکته که چگونه فیلم ها بدن ما را لمس می کنند، مورد غفلت قرار گرفته است. سابچک، رابطه تماشاگر و فیلم را «یک سیستم ارتباطی مبتنی بر ادراک بدنی» معرفی می کند و معتقد است «تجربه فیلم... به واسطه بدن ماست که شکل می گیرد و فیلم ها در ما افکار جسمانی برمی انگیزند» (Ibid, 60). در مخالفت با سلطه تئوری فیلم بصر محور که موجودیت جسمانی تماشاگر و ابعاد حسانی او را نادیده می گیرد، وی پیشنهاد شکل گیری تئوری فیلم بدن محور را مطرح می سازد.

سابچک می کوشد با وام گیری از ایده «سوژه تن یافته» مرلوپونتی، تجربه سینمایی را تجربه ای مبتنی بر تن یافتگی تماشاگر در فضای فیلمی تبیین نماید. مرلوپونتی در پدیده شناسی ادراک می نویسد که بینایی را نمی توان از بیننده تن یافته در فضای مادی جدا دانست، بینایی امری مجزا از سایر حواس - چشایی، بساواایی، شنوایی و بویایی - نیست، بلکه تمام بدن هنگام نگرستن

متاثر از بحث ریگل، مورخان هنر به طبقه بندی دوره های مختلف پرداختند و در بسیاری موارد، خوانش های متفاوتی از هاپتیک یا اپتیک بودن هنر دوره های خاص ارائه کردند. هایریش ولفلین متاثر از ریگل، هنر خطاطانه رنسانس را هاپتیک و هنر نقاشانه باروک را اپتیک نامید؛ پانوفسکی، هنر یونانی را هاپتیک، هنر رنسانس و هنر مدرن را اپتیک طبقه بندی کرد؛ ژاک آمون هنر گوتیک را هنری تشخیص داد که توانسته میان دو قطب هنر انتزاعی هاپتیک مصری و هنر واقع گرای اپتیک یونانی رابطه برقرار کند (Dalle Vacche, 2003, 6-14).

دلوز و گاتاری (Deleuze & Guattari, 2004) در هزاران فلات هاپتیک را به مثابه عملکرد بساواایی متعلق به نگاه، تبیین می کنند و معتقدند برخلاف باز نمایی اپتیکی، باز نمایی هاپتیکی بواسطه فقدان یک نقطه مرجع ساکن بیرونی، جایگاه بیننده انسانی را تقویت نمی کند. در حالیکه فضای اپتیکی یا فضای ناهموار<sup>۱۳</sup> مبتنی بر پرسپکتیو تک نقطه ای و هندسه اقلیدسی است، فضای هاپتیکی یا فضای هموار<sup>۱۴</sup>، اساساً ضد پرسپکتیوی است. فضای هاپتیکی از پرسپکتیوهای قطعه قطعه شده متعدد و متغیری شکل گرفته که هرگز امکان اتخاذ جایگاهی ثابت و مستحکم را برای سوژه فراهم نمی کند. این فضا در ارتباط با حضور سوژه تن یافته در ادراک فضایی می باشد که به طور همزمان تمام حواس با هم تعامل می کنند. دلوز و گاتاری، این فضای هاپتیک را نوعی فضای آزادی و رهایی معرفی می کنند که با سلطه فضای کارتزینی محو شد. این فضای نرم هاپتیکی، همچنین از ظرفیت فراوانی برای قلمرو زدایی، امر مورد علاقه دلوز، برخوردار می باشد. دلوز همچنین در رابطه با فیلم جیب بر روبر برسون از این اصطلاح استفاده نمود. دلوز از عملکرد پیوند دهنده و ارتباط دهنده فضایی دست ها در جیب بر یاد می کند که سبب می شود چشم ناظر «عملکرد اپتیکال اش را به واسطه یک حالت هاپتیکی منحصر بفرد مضاعف سازد، اگر از الگوی ریگل برای هاپتیک که تماسی مختص به نگاه خیره است، پیروی کنیم» (Deleuze, 2005, 12). وی معتقد است که این شیوه استفاده برسون از دست و احساس لامسه، فارغ از کارکردهای روایی، تأثیری عمیق بر شکل گیری فضای سینماتیک فیلم دارد (تصویر ۵).



تصویر ۵- تاکید دلوز بر عملکرد هاپتیکی دست ها در جیب بر برسون. ماخذ: (Dalle Vacche, 2003, 5)

حس را نه تنها در روابط میان شخصیت های فیلم، بلکه در رابطه میان تماشاگر و فیلم مورد مطالعه قرار می دهد. بساواپی برای مرلوپونتی به مثابه یک شیوه بودن در هستی، یک نوع آمیزش و مقاربه میان بدن با عالم است. متأثر از مرلوپونتی، بارکر اشاره می کند که لمس تنها به معنای تماس نیست، بلکه حالتی است که بدن ما از طریق آن، خود را به جهان ارائه می کند و لمس شدن تماشاگر توسط فیلم و بالعکس، دلالت به رابطه ای بسیار نزدیک و صمیمی دارد (Barker, 2009, 2-7). در تجربه تماشای فیلم، مواقعی که تماشاگر سرش را از پرده بر می گرداند (از شدت خشونت، وحشت...)، دلالتی آشکار به رابطه نگاه با لامسه می باشد، زیرا تماشاگر با دور کردن نگاهش، بدن خود را از فضا جدا می سازد. هنگامی که تصویر سینمایی به واکنش های بدنی ترجمه می شود، بدن و تصویر دیگر دو واحد مجزا از هم نیستند، بلکه کاملاً با هم درگیر و در تعامل هستند و از این منظر می توان پرسه همذات پنداری را نیز حسی مادی و کالبدی در نظر گرفت (Ibid, 86). در نظریه همذات پنداری روانکاوانه، فرض بر این است که سینما بیننده را در موقعیت «سوژه دارای میل، و به تبع آن، سوژه (یا تابع) آپاراتوس» قرار می دهد که در نتیجه اش «سینما به مثابه چیزی تلقی می گردد که میل روانی را تجسم می بخشد» (هیوارد، ۱۳۸۱، ۱۱۱). بارکر با انتقاد از تاکید تئوری همذات پنداری بر تاثیرات روانی فیلم، از لزوم توجه به تاثیرات کالبدی مدیوم و اهمیت تماشای فیلم با عضلات و پوست یاد می کند. وی بحث می کند که حس تماس لامسه ای سینمایی محدود به پوست و پرده سینما نیست، بلکه تمام ارگان های بدن تماشاگر و بدن فیلم را دربرمی گیرد و از ضرورت در نظر گرفتن بدن فیلم در کنار بدن تماشاگر سخن می گوید و معتقد است که در پرسه تماشای فیلم یک «امپاتی عضلانی» میان بدن تماشاگر و بدن فیلمی شکل می گیرد که کاملاً با مفهوم کلاسیک همذات پنداری متفاوت است. جولیان برونو (Bruno, 2002)، خوانش معمارانه ای را از ویژگی هاپتیک فیلم در کتاب اطلس احساسات ارائه می دهد و تاکید می کند که ادراک فیلم، نیازمند به اتخاذ یک رهیافت فضایی- جسمانی از سوی تماشاگر می باشد تا بالتبع آن بتوان احساس فیلم را لمس کرد. برونو اشاره می کند، هاپتیک از ریشه ای یونانی به معنای «توانایی برقراری تماس با» می باشد و آشکارا به «توانایی تماس با محیط» دلالت دارد. هاپتیک همچنین در ارتباط با احساس جنبشی<sup>۱۱</sup> و توانایی بدن ما در ادراک و حس کردن حرکت خود در فضا نیز می باشد. از این منظر، هاپتیک به مثابه واسطه ای است که احساس ما را با مکان پیوند می دهد. هاپتیک دلالت بر «فضایی برای اقامت گزیدن» دارد و فضای هاپتیک سینما، فضایی برای سکونت گزیدن و مقیم شدن است. چنین امری ما را به سوی در نظر گرفتن تماشاگر تن یافته در فیلم هدایت می کند و ذات هاپتیک سینما، یک سیر فضایی معمارانه را دخیل می کند که بر خلاف نظر آنتونیا لانت سطح نیست، بلکه فضایی متحرک و بافت دار است. وی نیز همچون سابچک، با انتقاد از سلطه خوانش بصیرت محور بر تئوری فیلم، بر لزوم توجه به کیفیات هاپتیک مدیوم تاکید می کند. بنا

درگیرند. مشارکت تمامی حواس در شکل گیری تجربه سینمایی، سبب حضور بیننده به مثابه یک تن زیسته<sup>۱۲</sup> در فضای فیلم می شود. سابچک، تماشاگر را سوژه ای تن یافته می خواند که همزمان پرده سینما را لمس می کند و توسط پرده سینما لمس می شود. وی از تجربه شخصی اش هنگام تماشای فیلم پیانو اثر جین کمپیون یاد می کند که «انگشتانم می دانستند آنچه را که می نگریم» (Ibid, 63). سابچک معتقد است که این گونه حس، از شناخت و آشنایی با زبان بیانی سینمایی شکل نمی گیرد بلکه از توانایی درگیر شدن فیزیکی با فیلم شکل می گیرد که آن را حس «امپاتی سینمایی»<sup>۱۳</sup> می نامد. تماشاگر با پرتاب کردن بدن خود به فیلم (فضاها و شخصیت ها)، حرکتی را به فراسوی خود شکل می دهد که بالتبع آن، مرز میان درون پرده و بیرون از پرده به مثابه قلمروهایی مستقل، از بین می رود. از این رو، تجربه حسی سوژه ای که دائماً در حال گذار میان اینجا و آنجا، داخل و خارج از پرده است، کاملاً در تضاد با تماشاگر ساکن الگوهای مسلط تئوری فیلم قرار می گیرد.

مرلوپونتی از تن و عالم به عنوان گوشت خام تن و گوشت خام عالم یاد می کند و معتقد است که «تن و عالم با یکدیگر رابطه فراروی یا همپوشانی (تداخل) دارند. نسبت تن با عالمی که خود را در آن می یابد، نباید به حسب فواصل عینی لحاظ گردد، بلکه باید بر حسب نحوه ای همزیستی یا همبودی اصیل تن با آنچه که به سمت آن فراروی می کند (در جهت آن روان است)، فهمیده شود» (پیراوی ونک، ۱۳۸۹، ۷۹). با الهام از مرلوپونتی، سابچک ایده رابطه بدن تماشاگر و بدن فیلم را مطرح می کند. در این نگره، نه فیلم یک ابژه دریافتی بالفعل است و نه تماشاگر سوژه ای ساخته شده توسط آپاراتوس فیلم می باشد. از این منظر، رابطه تماشاگر با فیلم، رابطه تماشاکننده (سوژه) با تماشا شونده (ابژه) نیست، بلکه رابطه ای تعاملی و دیالکتیکی میان دو سوژه تماشاکننده است که هر دو تماشا شونده نیز می باشند (Sobchack, 1992, 20-23). در این تبادل دوجانبه، نوعی رابطه بینا سوژه ای<sup>۱۴</sup> به وجود می آید و تماس بدن بیننده با بدن فیلم موجب شکل گیری نوعی رابطه اروتیک می گردد. لذت جسمانی ناشی از این رابطه اروتیک در تصاویر هاپتیکال، سبب رهایی بیننده از کنترل و سلطه خردمندانانه بصری می گردد. در این پرسه، تماشاگر نقشی فعال برای پرکردن خلاءهای فیلم پیدا می کند و در نتیجه رابطه تعاملی این دو بدن در هم آمیخته، حس جدایی تماشاگر/تصویر، ابژه/سوژه از بین می رود. کتاب چشم بساواپی: لامسه و تجربه سینمایی، از دیگر آثار برجسته ای است که با سنت پدیدارشناسانه مرلوپونتی و متأثر از سابچک به بحث تئوری فیلم هاپتیکال می پردازد. جنیفر بارکر، با بررسی فصل آغازین فیلم «آینه تارکفسکی»، بخش معالجه پسری که لکنت زبان دارد، اشاره می کند که در پرسه معالجه، تراپیست دائماً بدن بیمار را لمس می کند و تلاش می کند تا تنش را از ذهن پسر به سوی دست هایش ببرد. این فصل به ما می آموزد که ایده جدایی و فاصله میان ذهن و بدن امری اشتباه و نادرست است و همواره جریانی سیال میان این دو وجود دارد. بارکر به اهمیت حس بساواپی در فیلم های تارکفسکی اشاره می کند و این

و غریب، دلالت دارد. سینما از ریشه یونانی کینما<sup>۲۰</sup> می‌آید، که دلالت بر هر دو واژه motion و emotion دارد. ریشه لغوی emotion در لاتین به آشکاری بر مفاهیم «نیروی محرک» و «حرکت کردن» دلالت دارد و به نحوی تاریخی با گذر از مکانی به مکان دیگر توامان بوده است. برونو معتقد است که motion مولد emotion است و emotion نیز همواره حاوی یک movement می‌باشد. در این راستا می‌توان به فیلم به عنوان ابزاری برای انتقال دادن<sup>۲۱</sup> نگریست. حرکت<sup>۲۲</sup> در سینما (شامل حرکت دوربین، حرکت بدن‌ها و اجسام، حرکت و تغییر پرسپکتیوها)، نه تنها در زمان و فضای داستانی در راستای تکامل روایت تاثیر می‌گذارد، بلکه سبب شکل‌گیری حرکت در فضای درونی تماشاگر<sup>۲۳</sup> می‌شود و با در نظر گرفتن سکنی‌گزیدن سوژه‌تن‌یافته در فضای فیلم، emotion سبب سست شدن مرزهای وجودی تماشاگر با قلمروهای فضایی ترسیم شده در فیلم می‌گردد.

بر نظر برونو، مقوله نگاه در فیلم، براساس الگوی اپتیکی و تئوری پرسپکتیوی و جدایی چشم از ابژه نگریسته شده، قابل تبیین نمی‌باشد. فضای فیلمیک از نوع فضای مرکزی یکنواخت و همگن کلاسیک نیست که با یک چشم و در حالت ساکن قابل مشاهده باشد، بلکه سائیتی است برای مجموعه‌ای از زاویه دیدهای متنوع و متحرک. هنگامی که به فیلم با تئوری مبتنی بر هاپتیک بنگریم، آنگاه مفهوم تماشاگر چشم‌چران<sup>۱۷</sup> در تئوری کلاسیک فیلم به یک تماشاگر گردشگر<sup>۱۸</sup> در سائیت‌های فیلمیک تغییر می‌یابد، «چنین تماشاگری یک تعمق‌گر ایستا نیست، یک نگاه خیره ثابت، یک چشم از تن تهی شده. او یک موجود با روح، یک نظاره‌گر متحرک، یک بدن که در فضا گردش و سیر می‌کند، می‌باشد» (Ibid, 56). برونو ویژگی بازآفرینی مداوم و لحظه‌ای فضا را، وجه مشترک سینما و فرهنگ مسافرت می‌داند و به لغت فرانسوی تراولینگ<sup>۱۹</sup> برای حرکت دوربین اشاره می‌کند که آشکارا به فرهنگ مسافرت و گذار در میان فضاهای دور

## نتیجه

از سلطه این نگره، با وام‌گیری از مفهوم بصیریت هاپتیکی، می‌تواند در رابطه با درک تاثیرات کالبدی فیلم بر روی بدن تماشاگر، بسیار راهگشا باشد. در پروسه تماشای فیلم، با تلاشی شدن فاصله پرسپکتیوی میان تماشاگر و فضای فیلم، و با شکل‌گیری حالت اکستاتیک و خلسه در تماشاگر، سوژکتیویته تماشاگر نیز به تدریج محو می‌گردد. تماشاگر با حضور بدنی‌اش، خود را به جهان فیلم بیرون‌افکنی می‌کند، با فضاهای فیلم تعامل می‌کند و در آفریدن فضای سینماتیک، بر اساس تجربیات زیسته خود مشارکت می‌کند.

بصیریت هاپتیکی در مقابل بصیریت اپتیکی که متمرکز بر حس بینایی است، بیشتر مبتنی بر حواس دیگر مانند لامسه و حس حرکتی می‌باشد. به واسطه این رابطه لامسه‌ای، در قیاس با بصیرت اپتیکی، بدن بیننده بیشتر در پروسه دیدن درگیر می‌شود. در حالیکه الگوی اپتیکی نگریستن، همانند پرسپکتیو رنسانسی، تماشاگری جدا، با فاصله و غیر تن‌یافته را فرا می‌خواند، الگوی هاپتیکی، بیننده را به رابطه‌ای جسمانی، صمیمانه و نزدیک با تصویر دعوت می‌کند. از آنجا که گفتمان اساسی تئوری فیلم، مبتنی بر الگوی اپتیکی پرسپکتیوی می‌باشد، تلاش برای رهایی

## پی‌نوشت‌ها

- 16 Kinesthesia.
- 17 Voyeur.
- 18 Voyageur.
- 19 Travelling.
- 20 Kinema.
- 21 Transport.
- 22 Motion.
- 23 Emotion.

- 1 Ocularcentrism.
- 2 Distance.
- 3 Look at Attentively.
- 4 Ecstatic Transfiguration.
- 5 Fluidity of Form.
- 6 Ecstasy.
- 7 Confrontation.
- 8 Body Genres.
- 9 Late Roman art Industry .
- 10 Striated.
- 11 Smooth.
- 12 A Motionless Voyager.
- 13 Lived Body.
- 14 Cinematic Emphaty.
- 15 Intesubjectivity.

## فهرست منابع

استم، رابرت (۱۳۸۹)، مقدمه‌ای بر نظریه فیلم، ترجمه: گروه مترجمان به کوشش احسان نوروزی، شرکت انتشارات سوره مهر، تهران.  
بنیامین، والتر (۱۳۹۰)، اثر هنری در عصر تولید مکانیکی، در اکران اندیشه: فصل‌هایی در فلسفه سینما، ترجمه پیام یزدانجو، نشر مرکز، تهران.



Siegfried Kracauer, Walter Benjamin, and Theodor W. Adorno, University of California Press, Berkeley.

Heath, Stephen (1981), *Questions of Cinema*, Indiana University Press, Bloomington.

Jay, Martin (1993), *Downcast Eyes: The Denigration of Vision in Twentieth-century French Thought*, University of California Press, Berkeley.

Kracauer, Siegfried (1997), *Theory of Film: The Redemption of Physical Reality*, Princeton University Press, Princeton.

Lacan, Jacques (1978), *The Four Fundamental Concepts of Psycho-Analysis*, Karnac Books.

Lant, Antonia (1995), *Haptical Cinema*, *October*, vol. 74, pp: 45-73.

Marks, Laura U. (2000), *The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*, Duke University Press, Durham & London.

Marks, Laura U. (2002), *Touch: Sensuous Theory and Multisensory Media*, University of Minnesota Press, Minneapolis.

Metz, Christian (1982), *The Imaginary Signifier: Psychoanalysis and the Cinema*, Indiana University Press, Bloomington.

Michelson, Annette (2010), *Bodies in Space: Film as Carnal Knowledge*, in *The Making of 2001: A Space Odyssey*, edited by Stephanie Schwam, Random House Publishing Group, New York.

Pérez Gómez, Alberto, & Pelletier, Louise (1997), *Architectural Representation and the Perspective Hinge*, MIT Press, Cambridge.

Sobchack, Vivian Carol (1992), *The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience*, Princeton University Press, Princeton.

Sobchack, Vivian Carol (2004), *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*, University of California Press, Berkeley.

Tafuri, Manfredo (1987), *The Sphere and the Labyrinth: Avant-gardes and Architecture from Piranesi to the 1970s*, MIT Press, Cambridge.

Williams, Linda (1991), *Film Bodies: Gender, Genre, and Excess*, *Film Quarterly*, 44(4), pp: 2-13.

پیراوی ونک، مرضیه (۱۳۸۹)، پدیدارشناسی نزد مرلوپونتی، انتشارات پرسش، آبادان.

گاردرنر، هلن (۱۳۸۹)، هنر در گذر زمان، ترجمه محمد تقی فرامرزی، موسسه انتشارات آگاه، تهران.

گشایش، فرهاد (۱۳۷۹)، تاریخ هنر ایران و جهان، انتشارات عفاف، تهران.

هیوارد، سوزان (۱۳۸۱)، مفاهیم کلیدی در مطالعات سینمایی، ترجمه فتاح محمدی، نشر هزاره سوم، زنجان.

Alberti, Leon Battista (2010), *Leon Battista Alberti: On painting: A New Translation and Critical Edition*, Cambridge University Press, New York.

Aumont, Jacques (1992), *Aesthetics of Film*, University of Texas Press, Texas.

Barker, Jennifer M. (2009), *The Tactile Eye: Touch and the Cinematic Experience*, University of California Press, Berkeley.

Benjamin, Walter (1996), *Selected Writings: 1913-1926*, edited by Marcus Bullock and Michael W. Jennings, Belknap Press of Harvard University Press, Cambridge.

Bordwell, David (2009), *Sergei Eisenstein*, in *The Routledge Companion to Philosophy and Film*, edited by Paisley Livingston and Carl Plantinga, Routledge, London & New York.

Bruno, Giuliana (2002), *Atlas of Emotion: Journeys in Art, Architecture, and Film*, Verso, London & New York.

Burch, Noel (1990), *Life to Those Shadows*, translated by Ben Brewster, University of California Press, Berkeley.

Dalle Vacche, Angela (2003), *The Visual Turn: Classical Film Theory and Art History*, Rutgers University Press, New Brunswick.

Descartes, René (1985), *The Philosophical Writings of Descartes*, Cambridge University Press.

Deleuze, Gilles, & Guattari, Felix (2004), *Thousand Plateaus*, Bloomsbury Academic.

Deleuze, Gilles (2005), *Cinema II*, Bloomsbury Academic.

Eisenstein, Sergei M. (1990), *Piranesi, or the Fluidity of Forms*, in *The Sphere and the Labyrinth: Avant-gardes and Architecture from Piranesi to the 1970s*, edited by Manfredo Tafuri, MIT Press, Cambridge.

Gunning, Tom (1990), *Cinema of Attractions: Early Films, Its Spectator And the Avant-garde*, in *Early Cinema: Space, Frame, Narrative*, edited by Thomas Elsaesser and Adam Barker, BFI Pub, London.

Hannah, Dorita (2008), *Event-space: Theater Architecture & the Historical Avant-garde*, New York University.

Hansen, Miriam (2012), *Cinema and Experience*: