

The Independent and Materialist Animation as Trauma, Studying the Works of Robert Breer*

Elahe Falahian Mehrjerdi**¹ iD, Fatemeh Hosseini Shakib² iD

¹ Master of Animation, Department of Animation, Faculty of Cinema and Theater, Tehran University of Art, Tehran, Iran.

² Associated Professor, Department of Animation, Tehran University of Art, Tehran, Iran.

(Received: 27 Oct 2023; Received in revised form: 6 Dec 2023; Accepted: 18 Dec 2023)

Memory and Cinema Studies have emphasized the importance of representing traumatic experiences by means of special structural and visual arrangements. Most screen studies have explored avant-garde films and the discovery of their capabilities, particular innovations and flashbacks. In fact, structuralist/materialist films in the 1960s, which inherited the legacy of 20s European avant-garde cinema, have innovative technical and aesthetic elements that potentially are capable of depicting experiences similar to trauma. According to Maureen Cheryn Turim's writing about cinematic flashback, these films, which are fragmented and disjointed due to the unpleasant experiences after the war and the industrialization of societies and also the impact of modernism on the mind and body, are exactly similar and equivalent to the traumatic flashback (return of trauma to the mind). To better understand this issue, it would be helpful to look at the inherent characteristics of trauma in the studies of PTSD (post-traumatic stress disorder) researchers and psychologists in this field. In this regard, familiarity with Chris Brewin's situational accessible memory (SAM) in dealing with traumatic memory and Laub and Auerhahn's eight spectrum of forms of knowing and not knowing trauma will be helpful for identifying trauma's characteristics and reaching out a deeper understanding of the relationship between trauma psychology and trauma cinema. This research applies the statements of P. Adams Sitney, a historian of American avant-garde cinema, and two famous avant-garde cinema theoretician and filmmakers such as Malcolm Le Grice and Peter Gidal in order to provide a detailed description of structuralist/materialist film features. It is determined that some of the features of these types of films such as ambiguous images, attention to material, constant repetition of images, flickering effect

in light, rejecting all content and narrative and so forth are very similar to the undecipherable and unknown memories resulting from the traumatic event. For this reason, Paul Taberham, according to the cognitive film theory, considers avant-garde filmmakers as practical psychologists, who use innovation in narrative and visual structures to impact on the viewer's memory and visual perception. Therefore, an avant-garde and materialist filmmaker creates different and complex perceptual and receptive activities and brings specific and indescribable mentalities into reality. Robert Breer who was an American experimental filmmaker, which influenced by modernist arts, utilizes special innovation and initiative in his single-frame concrete animations to perform the flashback's shock, disorientation and perceptual fatigue. Therefore, Breer is known as a practical psychologist which on the verge of representation and abstraction, stability and instability of shapes and creating Instability between motion and stillness, creates tensions between deep space and the flat picture of the screen. In conclusion, we will address how it is possible to create perceptual stimuli and create an experimental animation similar to the traumatic mind of today's human being. .

Keyword

Trauma, Memory, Experimental Animation, Structuralist/ Materialist Animation, Robert Breer.

Citation: Falahian Mehrjerdi, Elahe; Hosseini Shakib, Fatemeh (2023). The independent and materialist animation as trauma, studying the works of Robert Breer, *Journal of Fine Arts: Performing Arts and Music*, 28(4), 49-62. (in Persian)

DOI: <https://doi.org/10.22059/jfadram.2023.361611.615804>



*This article is extracted from the first author's master thesis, entitled: "A study on traumatic memory and representation of its visual and contextual characteristics in independent and experimental animation", under the supervision of the second author at the Tehran University of Art.

**Corresponding Author: Tel:(+98-35) 32323103, E-mail: falahian.elahe@gmail.com

انیمیشن مستقل و متریالیستی به مثابه تروما با مطالعه موردی آثار رابرت بریر*

الهه فلاحیان مهرجردی^{۱*}، فاطمه حسینی شکیب^۲

^۱ کارشناس ارشد انیمیشن، گروه انیمیشن، دانشکده سینما و تئاتر، دانشگاه هنر تهران، تهران، ایران.

^۲ استادیار گروه انیمیشن، دانشکده سینما و تئاتر، دانشگاه هنر تهران، تهران، ایران.

(تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۲/۰۸/۰۵، تاریخ بازنگری: ۱۴۰۲/۰۹/۱۵، تاریخ پذیرش نهایی: ۱۴۰۲/۰۹/۲۷)

چکیده

در طی دهه‌های اخیر مسئله روان‌زخم و نحوه بیان و بازنمایی تجربه تروماتیک با استفاده از تمهیدات ساختاری و تصویری ویژه، مسئله‌ای مهم در مطالعات حافظه و سینما شمرده می‌شود. در این راستا، فیلم آوانگارد و کشف قابلیت‌ها، نوآوری‌ها و فرم فلاشبک‌وار این گونه از فیلم‌سازی، مبحثی جالب توجه هست که در اغلب این قبیل مطالعات بدان پرداخته شده است. از این رو این پژوهش برآن است تا با شناخت و معرفی آثار آوانگارد و تأثیرات آن‌ها بر آثار پس از خود، قابلیت‌های بالقوه موجود در فیلم و انیمیشن ساختارگرا، ارتباط و مشابهت آن با حافظه آسیب‌دیده و چگونگی خلق تجربه ادراکانه جدید را مورد کنکاش قرار دهد. در این راستا ابتدا با تکیه بر دیدگاه روان‌شناسان و نظریه‌پردازان حوزه تروما مانند کریس بروین و کتی کاروت، مشخصه‌های این حافظه غیریکپارچه، تکه‌تکه و پنهان، تعیین گردد. پس از آن در ارتباط بین فلاش‌بک ذهنی و فلاش‌بک فیلمی در مباحث مورین توریم و با استفاده از نظریات برخی از نظریه‌پردازان فیلم آوانگارد چون پ. آدامز سیتنی و پیتر گیدال، به بررسی شاخصه‌های فیلم متریالیستی و ساختارهای مشابه آن با این حافظه آسیب‌دیده می‌پردازیم. در پایان پژوهش نیز تلاش می‌شود تا مشابهت مشخصه‌های تصاویر ذهنی برآمده از رویداد و فضای تروماتیک با ویژگی‌های فلاشبک‌وار فیلم‌های آوانگارد و متریالیستی رابرت بریر به تفصیل بیان گردد...

واژه‌های کلیدی

تروما، حافظه، انیمیشن تجربی، انیمیشن ساختارگرا/متریالیستی، رابرت بریر.

استناد: فلاحیان مهرجردی، الهه؛ حسینی شکیب، فاطمه (۱۴۰۲)، انیمیشن مستقل و متریالیستی به مثابه تروما با مطالعه موردی آثار رابرت بریر، نشریه هنرهای زیبا:

هنرهای نمایشی و موسیقی، ۲۸(۴)، ۴۹-۶۲. DOI: <https://doi.org/10.22059/jfadram.2023.361611.615804>

*مقاله حاضر برگرفته از پایان‌نامه کارشناسی ارشد نگارنده اول با عنوان «مطالعه حافظه آسیب‌دیده و بازتاب مشخصه‌های تصویری و محتوایی آن در انیمیشن مستقل و تجربی» می‌باشد که با راهنمایی نگارنده دوم در دانشگاه هنر تهران ارائه شده است.

**نویسنده مسئول: تلفن: ۰۰۲۵-۲۲۲۳۳۱۰۳. E-mail: falahian.elah@gmail.com



مقدمه

به همین جهت نیز در مطالعات حافظه و سینما، نحوه بیان تجربه تروما و ویژگی‌های گنگ و مبهم آن با استفاده از تمهیداتی ساختاری صورت می‌گیرد که این تمهیدات برگرفته از تجربیات برآمده از فیلم‌های آوانگارد^۵ و ساختارگرا/متریالیستی^۶ است. فیلم متریالیستی به علت توجه به سینمای ناب^۷، تأکید بر ادراک، فقدان ارائه محتوای مشخص و نادیده گرفتن خیال‌پردازی، دغدغه‌هایی فرمالیستی دارد و از این جهت تأثیرات عمیقی بر سینمای تروما گذاشته است. بر این اساس پس از شناسایی ساختارهای تصویری مشابه مابین فیلم متریالیستی و تروما، از آن‌ها برای تحلیل انیمیشن‌های رابرت بریر^۸ و مطالعه ماهیت فلاش‌بک‌وار آن‌ها بهره می‌بریم. انیمیشن‌های رابرت بریر تلفیقی از شیوه انیمیشن کانکرتی^۹، تصاویر انتزاعی و فیلم‌های آرشیوی است که به صورت کلاژی از قطعات مجزا، در حرکتی بسیار سریع اثراتی به صورت ناخودآگاه ایجاد می‌کنند. این انیمیشن‌ها همچنین ارتباط نزدیکی با فیلم‌ها و انیمیشن‌های آوانگارد دهه ۲۰ اروپا دارند و به همین جهت به شکل تلفیقی از خصوصیات انتزاعی و فرمالیستی هستند که مشخصه‌های انتزاعی آن‌ها، عملکردی مشابه ترومای ذهنی دارند.

تروما^۱ کلمه‌ای یونانی به معنای زخم است و در اصل به آسیب وارد شده به بدن اشاره می‌کند. اما کتی کاروت^۲ متذکر می‌شود که اصطلاح تروما در متن فروید به‌عنوان زخمی نه بر بدن، بلکه بر ذهن، ادراک می‌شود (کاروت، ۱۹۹۵، ۴). اهمیت تروما و مباحث مربوط به آن از آنجا ناشی می‌شود که این پدیده با اتفاقات ناگوار عصر کنونی و به عبارتی مدرنیته پیوند تنگاتنگ دارد و نظریه‌پردازان زیادی به این نکته اشاره می‌کنند که ما در عصر تروما هستیم؛ همان عصری که کاروت آن را فاجعه‌آمیز می‌خواند (همان، ۱۱). به عقیده لاکهرست^۳ نیز، تروما شالوده مدرنیته و از آن جدایی‌ناپذیر است و در واکنش به آن شکل می‌گیرد (لاکهرست، ۲۰۱۳، ۲۰). والتر بنیامین معتقد است، ادراک دنیای مدرن با یک تروما آغاز می‌شود. بنیامین اختلال نگاه در اولین مسافرت قطار و تحول دید، تصور و هویت سنتی، روبه‌رویی با توده‌های شهری و ماشینی شدن در مقابل تکنولوژی‌های تولیدی اتوماتیک‌وار را به‌عنوان دیگر تروماهای مدرنیته مطرح می‌کند (کوپنیک^۴، ۱۹۹۹، ۱۴۴).

اما بدیهی است که یک خاطره تروماتیک در لحظه بازبایی حامل ویژگی‌های ناشناخته‌ای باشد که بیان و بازنمایی آن را دشوار می‌سازد.

روش پژوهش

روش تحلیل آثار در این پژوهش بر مبنای مطالعه ساختارهای حافظه آسیب‌دیده در تحقیقات روانشناسی و مطابقت آن‌ها با الگوهای مشابه در فیلم ساختارگرا/متریالیستی و با استفاده از آرای نظریه‌پردازان فیلم آوانگارد صورت گرفته است. روش دستیابی به اطلاعات نیز از طریق مطالعه کتاب و مقالات ارائه‌شده در خارج از کشور و به صورت اینترنتی انجام شده است. همچنین دسترسی به فیلم و انیمیشن‌های مورد نظر این تحقیق از طریق وب‌گاه‌های اینترنتی پخش فیلم و ویدئو انجام پذیرفته است.

پیشینه پژوهش

همان‌طور که پیش‌ازین اشاره شد، تروما و شوک با مدرنیته و تکنولوژی عجین شده است و در بستر آن معنا می‌یابد. به همین جهت براین^{۱۰} در مقدمه کتاب خود، ظهور سفر با قطار و همچنین اختراع سینما را به‌عنوان اولین نمونه‌های اثر تروماتیک بر دستگاه ادراکی بدن می‌داند. (براین، ۲۰۱۴). لاکهرست نیز در کتاب خود مسئله تروما (۲۰۱۳) بیان می‌کند، تکنولوژی سینما به‌طور هم‌زمان در کنار عصب آسیب‌زای ناشی از جنگ و صنعت پیشرفت کرده است. به عقیده لاکهرست، شوک بدنی برآمده از سینما که اولین بار در داستان فرار تماشاگران از فیلم ورود قطار (۱۸۹۵) برادران لومیر صورت می‌گیرد، موجب می‌شود، تام گانینگ^{۱۱}، سینمای اولیه را سینمای جاذبه و به‌عنوان مجموعه‌ای از شوک‌های بصری معرفی کند (لاکهرست، ۲۰۱۳، ۲۱).

از آن جهت که مفهوم آوانگارد به مدرنیته و مدرنیسم بسیار نزدیک است؛ فیلم آوانگارد، هم در ارتباط با تحولات تاریخی و توسعه‌های تکنولوژیکی و هم در ارتباط با جنبش‌های هنری مانند فوتوریسم، دادا و سوررئالیسم که خود برگرفته از تحولات دوران مدرنیته هستند، قرار می‌گیرد و تأکیدی دوباره بر عملکرد آسیب‌زای آن خواهد بود. به همین جهت به عقیده آن کاپلان^{۱۲}، رسانه‌ای مانند سینمای آوانگارد یکی از مناسب‌ترین و کامل‌ترین

اشکال برای بازنمود و نمایش ترومای ذهنی تکه‌تکه و غیرخطی از لحاظ تصویری، صوتی و محتوایی است. (کاپلان، ۲۰۰۱، ۲۰۵) کاپلان در مقاله «ملودرام، سینما و تروما» (۲۰۰۱) چهار موقعیت اصلی برای بیننده فیلم‌های ترومایی بر طبق نوع و زیبایی‌شناسی فیلم دسته‌بندی می‌کند. ژانر چهارم در دسته‌بندی کاپلان، سینمایی مستقل و خودبازتابانه و شخصی است که در ارتباط با ترومایی آشفته و فلاش‌بک‌وار قرار می‌گیرد و قادر است وقفه، تکرار و بازگشت مداوم تروما را نمایش دهد. از دیدگاه کاپلان، مخاطب این سینمای آوانگارد، مثل یک شاهد^{۱۳} فیلم را تجربه می‌کند (همان، ۲۰۴). این‌گونه است که فیلم آوانگارد با توجه به کیفیات خاص و آزادانه‌اش قادر به ایجاد ارتباطی عمیق با مخاطب و خلق تجربه‌ای مشابه شوک و تروما است. در ادامه با بیان مختصری از پیشینه مباحث روانشناسانه تروما، ماهیت و ویژگی‌های ذاتی آن تعیین می‌گردد تا روند شناسایی و بیان کیفیات ویژه فیلم و انیمیشن آوانگارد در ارتباط با مسئله شوک و حافظه آسیب‌دیده چارچوبی مشخص تر یابد.

مبانی نظری پژوهش

تروما در روانشناسی

ریشه‌های درک و آشنایی با حافظه آسیب‌دیده و روانکاوی اخیر را می‌توان در تحقیقات اروپایی‌ها بر روی هیستری در نیمه دوم قرن نوزدهم یافت. برای نخستین بار پدیده انفکاک^{۱۴} در تروما و هیستری آسیب‌زا در بیمارستان سالپتریه در فرانسه مورد مطالعه قرار گرفت. ژان مارتین شارکو^{۱۵} عصب‌شناس فرانسوی در این بیمارستان با معاینه و مطالعه بر روی بیماران خود در جمع کثیری از تماشاگران، چنین استدلال کرد که ترومای روان‌شناختی منشأ تمام بیماری‌های روانی بوده که با عنوان «هیستری» شناخته شده است (هوپانن، ۲۰۱۳، ۹۲). به عقیده محققان، مطالعات آسیب‌شناسی روانی در تروما توسط مطالعه شارکو درباره هیستری بنیاد گذاشته شده و به‌نوبه خود بستری برای مطالعات بعدی پی‌یر ژانه^{۱۶} درباره

پدیده انفکاک بوده است (براین، ۲۰۱۴، ۴۳).

می توان سه ماهیت ذاتی برای تروما عنوان کرد.

ناشناختگی، تأخیر و تکرار

آنچه در قلب نوشته‌های فروید درباره تروما وجود دارد، نشان می‌دهد که تروما بیش از یک روان‌زخم ساده و به‌گونه‌ای است که حقیقت آن در دسترس نبوده و در حالتی از نهفتگی ناشناخته می‌ماند. اصطلاح فرویدی این حالت، به تعویق افتادن^{۲۰} و تأخیر است که به موجب سرکوب حاصل می‌شود. به بیان کاروت: «تروما تجربه‌ای غریب از وقایع ناگهانی و فاجعه‌بار است که بازگشت آن در ذهن به شکل تأخیر، ظهور توهمات تکراری و غیرقابل کنترل و تصاویری ناخوانده رخ می‌دهد» (کاروت، ۱۹۹۵، ۸-۱۱).

قطعات متلاشی، اختلال در زمانمندی و روایت

خاطره تروماتیک تجربه‌ای خاص از زمان و فضا است به گونه‌ای که با ادراک معمول از زمان و به شکل روایتی مترقی و فضایی - خطی عمل نمی‌کند. زمانمندی در اینجا در ارتباط با روایت و ساختار متلاشی خاطره تروماتیک قرار دارد که از طرفی نیز با شیوه ساختار روایت در فیلم ترومایی سنجیده می‌شود. در تروما حس بودن در زمان منقطع می‌شود، زمانمندی روانی به هم‌ریخته و متقابلاً توالی زمانی با ترتیب وقایع خطی نخواهیم داشت. به این ترتیب تروما به‌طور بالقوه ساختار و دسته‌بندی‌های معمول داستانی را معلق می‌گذارد و به همین دلیل هم به خوبی با شیوه‌های سنتی روایی، قابلیت بازنمود نخواهد داشت.

تناقض و دوگانگی بین به یاد آوردن و فراموشی

دوگانگی بین به یاد آوردن و فراموش کردن و یا همان تعلیق بین تخریب و بقا، میراث یک تجربه فاجعه‌بار است (کاروت، ۱۹۹۶، ۵۸). این تزلزل، تضاد بین سیستم حافظه آشکار و ضمنی و یا سیستم سم و وم است و همان گونه که پیش از این درباره خصوصیات سیستم سم بیان شد، به این معنی است که تروما دارای اطلاعات بسیار زیاد و وابسته به احساس؛ اما ناواضح و مبهم است. به عبارتی پاک شدن و دوباره پدیدار شدن تصاویر به شکل فلاش‌بکی ناگهانی روی می‌دهد که نشان‌دهنده تعلیق تروما بین حقیقت و اشتباه است. چنین فلاش‌بک‌هایی از نظر لایب و آتروهان^{۲۱} به شکل خاطرات ناخوانده و مزاحم و ازهم‌پاشیده، حضوری ازهم‌گسیخته دارند که به شکل تجربه‌ای تصویری در ذهن روی می‌دهند (لاب و آتروهان، ۱۹۹۳، ۲۹۱).

لاب و آتروهان دو روانکاو حوزه تحقیقات تروما، درجات مختلف شناخت و درک تروما را در ۸ سطح دسته‌بندی کرده‌اند که این سطوح، درک مشخصه‌های جزئی‌تر تروما را آسان‌تر می‌سازد. این ۸ سطح بدین ترتیب است:

- ناشناختگی: شکاف در آگاهی و فقدان مفهوم و محتوا
- حالات فیوگ^{۲۲}: تصورات ناگهانی و ازهم‌پاشیده به شکل فلاش‌بک
- قطعات متلاشی: ظهور بخش‌هایی از تجربه بدون یادآوری زمینه رویداد
- پدیده انتقال و پیوستن قطعات متلاشی حافظه به یکدیگر در حالتی تحریف‌شده
- روایت‌های آزردهنده و شکل‌گیری داستان‌هایی بی‌پایان و بی‌نتیجه و تأثیر آن در بخش وسیعی از زندگی فرد

فرضیه ژانه این بود که تجربیات تروماتیک واقعی، توانایی مغز را برای پردازش احساسات تحت تأثیر قرار می‌دهد و منجر به بروز علائم انفکاک در روان فرد می‌شود؛ دیدگاهی که با نتایج حاصل از تحقیقات مدرن در زمینه تحقیقات تروما مطابق است. انفکاک به شکل شکافی بین «مشاهده» و «تجربه» فرد یا فاصله‌ای بین ذهن-بدن روی می‌دهد (وندر کولک، ۱۹۹۶؛ به نقل از براین، ۲۰۱۴، ۹۴). به عبارتی وقتی فردی در معرض تروما قرار می‌گیرد، «وحشت‌گنگی» را تجربه می‌کند و نمی‌تواند این تجربه را در سطح زبانی و با کلمات و به شکلی روایی سازمان‌دهی کند. کریس بروین^{۱۷} محقق حوزه روانشناسی تروما این مسئله را به خوبی با شرح مدل پردازش دوگانه حافظه توضیح می‌دهد. در حقیقت مدل پردازش دوگانه تعاملی بروین، از طریق دستگاه‌های حافظه ضمنی و آشکار، نحوه پردازش ذهنی تجارب دردناک و آزردهنده را توصیف می‌کند. به بیان بروین، حافظه ممکن است لحظه‌ای به‌صورت آگاهانه نمایان شود، در حالی که در لحظه‌ای دیگر، درد و رنج عاطفی را احضار می‌کند. در نتیجه دو نوع حافظه جداگانه وجود دارد که خاطرات در هر کدام، سطوح و اشکال متفاوتی دارند. وی یک سیستم را حافظه قابل دسترس کلامی^{۱۸} و دیگری را سیستم حافظه قابل دسترسی موقعیتی^{۱۹} می‌نامد. بروین اشاره می‌کند که هر دو سیستم به‌طور معمول حاوی اطلاعاتی از رویداد آسیب‌زا هستند که در هریک گونه‌ای از بازنمایی خاطره قرار می‌گیرد (بروین، ۲۰۰۱، ۱۵۹-۱۶۲). در ادامه به جهت سهولت در درک دو سیستم، حافظه قابل دسترس کلامی به اختصار «وم» و سیستم قابل دسترسی موقعیتی «سم» خوانده می‌شود.

سیستم کلامی وم که در مواردی، مشابه حافظه اخباری عنوان می‌شود، درگیر کدگذاری و ذخیره تجارب آگاهانه است. گفتار محور بودن تحت شرایط عادی موجب می‌شود که روایت بر اساس درخواست، بازیابی شود. از این رو به بیان براین این سیستم به زمان وابسته است و دارای ماهیتی روایی و خطی است (براین، ۲۰۱۴، ۶۲). در مقابل، سیستم موقعیتی سم یک سیستم حافظه ضمنی است، که تجربه غیرمنتظره فلاش‌بک در آن با قرار گرفتن در معرض محرک‌های خارجی یا افکار درونی در افراد آسیب‌دیده پدیدار می‌شود. این سیستم به‌شدت بر مخاطره تمرکز دارد، در جزئیات غنی است و هیچ حسی از زمان را نشان نمی‌دهد. بروین مشخصات سم را این چنین فهرست می‌کند: «حالتی خودکار و منحصر به فرد برای بازیابی، سطح بالایی از جزئیات ادراکی و تحریف زمان ذهنی؛ به‌عنوان رویدادی که گویی هم‌اکنون در حال تجربه شدن است» (بروین، ۲۰۰۱، ۱۶۱).

در شرایط عادی هر دو سیستم به‌طور هم‌زمان و موازی عمل کرده و اطلاعات ورودی از سم به وم منتقل می‌شود. اما در تروما به دلیل اختلاف زیاد بین محتویات دستگاه‌های وم و سم و یا به علت آزردهنده بودن فلاش‌بک‌ها، فرایند پردازش اطلاعات ورودی در وم روی نمی‌دهد و به بیان براین، سیستم وم (همان سیستم آشکار) خاموش می‌شود (براین، ۲۰۱۴، ۶۴). در نتیجه تروما با سیستم سم بهتر ادغام می‌شود و خاطره آن در مغز به‌صورت یک حس، ذخیره خواهد شد. این خاطره، با توجه به مشخصه‌های سیستم سم که پیش از این مطرح شد، تکه‌تکه، وابسته به عواطف و غیرکلامی خواهد بود. در اینجا با در نظر گرفتن سیستم سم

وحدت زیبایی‌شناختی است (همان، ۱۸).

اغلب آثار این دهه، با به‌کارگیری شیوه‌هایی در نقض روایت، ایجاد وقفه در حرکت، انتزاع، تکرار، ضربات ریتمیک، ترکیب قطعات متناقض و ایجاد راهکارهای نوین در تدوین، در واکنش از خاطره و فلاش‌بک جنگ و همچنین ریتم و حرکت زندگی مدرن پدید می‌آیند. ویژگی‌های این‌گونه آثار با دیدگاه بنیامین درباه شوک موجود در فیلم مطابق است. در اواسط ۱۹۳۰، بنیامین دیدگاهی جدید و بنیادی در مورد تجربه سینما و فهم فیلم عرضه کرد. به بیان وی ساختار تکنیکی فیلم، اثر شوک فیزیکی را بیرون می‌ریزد و روند تجربه تماشاگر و ارتباط او با فیلم در برخورد با این تغییرات ناگهانی، مختل می‌شود. به بیان بنیامین: «این تأثیر شوک‌دهندگی فیلم است که با کمرنگ کردن تمرکز و حضور ذهن، تجربه را تخریب می‌کند» (بنیامین، ۱۹۳۵؛ ترجمه زان، ۱۹۶۹، ۱۷).

تفسیر بنیامین از شوک ناشی از فیلم، نشان می‌دهد که به واسطه حرکت و مونتاژ، مخاطبان با تجربه تروماتیک فیلم درگیر می‌شوند؛ جایی که هوشیاری و آگاهی ذهن با شوک فیزیکی جایگزین می‌شود. این شوک به بیان پاتریشیا کاستلو-برانکو^{۲۶}، عمدتاً حسی و ادراکی است و برخلاف نقاشی که به چشمان بیننده اجازه سکون می‌دهد، تا با تحریک آن خود را وفق داده و سازگار کند، مخاطب سینما در معرض ریتم فیلم و ترکیبات تکان‌دهنده تصاویر قرار می‌گیرد (برانکو، ۲۰۱۰، ۲۶). برانکو از این ایده بنیامین برای بررسی آثار انیمیشن انتزاعی بهره می‌برد و معتقد است حرکت و دگرگونی سینما که بنیامین آن را دلیلی برای ایجاد شوک ادراکی می‌داند، در انیمیشن‌های انتزاعی و ریتم و حرکت آن‌ها به شکل احساسی ناب بروز می‌کند. کاستلو-برانکو معتقد است، دیدگاه‌های انتزاعی در فیلم (لژ^{۲۷}، دوشان^{۲۸}) و انیمیشن (فیشینگ^{۲۹}، لن‌لای^{۳۰}) با برجسته کردن عناصر بصری با استفاده از ریتم، تدوین و دستکاری‌های تصویری سیستم ادراکی مخاطب را نشان می‌دهد و آن را با شوک و ترومای فیزیکی بی‌ثبات می‌کند (همان، ۲۹).

فیلم ساختارگرا/متریالیستی

فیلم‌های ساختارگرا/متریالیستی دهه ۶۰ به‌عنوان انفجاری از نوآوری‌های هنری و فرمالیست شناخته می‌شوند که میراث فیلم‌های آوانگارد دهه ۲۰ را به دوش می‌کشند. به بیان دیگر فیلم ساختارگرا/متریالیستی، در انکار روایت و تأکید به فرم، ساختار و متریا، از فیلم‌های آوانگارد دهه ۲۰ الهام می‌گیرد و با الگوبرداری از آن‌ها و استفاده از ساختارهایی جدید قادر به ارائه عملکردی مشابه تروما خواهد بود. فیلم ساختارگرا در اصل به‌عنوان یکی از گرایش‌های فیلم تجربی آمریکایی (آوانگارد) در اواخر دهه ۱۹۶۰ شناخته می‌شود، که مورخ و نظریه‌پرداز فیلم تجربی پ.آدامز سیتنی پس از شناخت گرایش‌های مشابه در آثار فیلم‌سازان و نویسندگانی مانند پل شارپت^{۳۱}، استن برکیچ^{۳۲} و پیتر کوبلکا^{۳۳} و رابرت بریر و... این نام را به آن‌ها داده است. (سیتنی، ۲۰۰۲، ۳۴۷). به بیان سیتنی، آثار دهه ۲۰ مثل ریتم ۲۱ ریشتر^{۳۴} (۱۹۲۱)، *باله مکانیکی* لژ (۱۹۲۴)، *سینمای آمیک مارسل دوشان* (۱۹۲۶) و برخی آثار دیگر این دوره در آثار فیلم‌سازان ساختارگرا تأثیرگذار بوده است. (سیتنی، ۲۰۰۲، ۲۳۲) سیتنی فهرستی از چهار ویژگی که عموماً در این آثار وجود دارد، مشخص می‌کند: «موقعیت ثابت دوربین (بک قاب ثابت از دید تماشاگر)، سوسوزدن^{۳۵}، تکرار نماها به‌طور سریع و اغلب بدون

حافظه به‌عنوان زمینه‌ای در زندگی و وجود همیشگی حافظه‌ای ضمنی از رویداد

• بیان روایت به‌عنوان یک شاهد: شرح روایتی نامسجم توسط شاهد
• تروما به‌عنوان استعاره: شرح روایتی آگاهانه با تلفیقی از واقعیت و استعاره (همان، ۲۸۷-۳۰۱)

این سطوح به ترتیب نشان‌دهنده افزایش فاصله از تروما و ایجاد شناختی عمیق و عقلانی از تروما است. به بیانی دیگر در این طبقه‌بندی، روندی از فلاش‌بک ناب و خالص (سم) تا ادغام دوباره خاطرات درون یک چارچوب کلامی (وم) صورت می‌گیرد و در نتیجه، پیوستگی قطعات متلاشی رویداد و سپس تسلط یافتن بر تروما روی می‌دهد. به همین جهت براین، نحوه عملکرد سیستم سم و وم را با دو رویکرد در فیلم آوانگارد مقایسه می‌کند که یکی ساختار روایی دارد اما به شیوه‌ای استعاره‌ای؛ و دیگری فیلم ساختارگرا/متریالیستی است که هرگونه روایتی را کنار می‌زند. براین، فیلم ساختارگرا/متریالیستی را با سم مرتبط می‌داند و بیان می‌کند، گسستگی موجود در این فیلم‌ها مشابه پردازش تروما در سیستم سم است (براین، ۲۰۱۴، ۶۹).

بر اساس آنچه تا اینجا درباره ماهیت‌های ذاتی تروما و سطوح درک و شناخت تروما بررسی و بیان شد، می‌توان مشخصه‌های این پدیده ذهنی را در عباراتی به شرح زیر عنوان کرد. این عبارات در ادامه پژوهش در قالب جداولی مطرح می‌گردند و بدین شکل مقایسه ترومای ذهنی و تروما در فیلم و انیمیشن آوانگارد و تجربی را تسهیل می‌سازند.

- تصاویر ضمنی و مبتنی بر احساس
- تصاویر ذهنی مبهم و ازهم‌گسیخته و آزاردهنده
- ساختار غیرخطی و روایت‌گریز و فاقد زمانمندی
- تکرار و بازگشت مداوم به شکل تصاویر فلاش‌بک‌وار
- گم‌شدن زمینه و زمان و مکان تجربه و رویداد
- رفت‌وبرگشت بین به یادآوردن و فراموش کردن (بین تخریب و بقا)

بدیهی است که با وجود این مشخصه‌های نامکشوف و متفاوت در تروما، خلق و بازتاب این تجربه و مفاهیم درونی آن به شکل ساده ممکن نخواهد شد. اما با توجه به بررسی‌های صورت گرفته توسط منتقدان و پژوهشگران حوزه تحلیل فیلم تروما، آشکار است که تجربه‌های موجود درون فیلم آوانگارد دهه ۲۰ و سپس آثار متریالیستی دهه ۶۰، بستری برای به عینیت درآوردن این‌گونه تصاویر ذهنی و امکان شکل‌گیری و مشاهده تروما خارج از ذهن ایجاد نموده‌اند.

بازنمود شوک در فیلم‌های آوانگارد دهه ۲۰

همان‌گونه که بیان شد، تروما به علت پس‌زدن روایت، توالی و نظم به‌هم‌پیوسته‌ای ندارد و تصاویر در آن مرتباً تکرار می‌شوند، بدون اینکه معنی و مفهومی مشخص داشته باشند. فیلم آوانگارد نیز به علت داشتن قابلیت‌هایی مشابه در کم‌توجهی به داستان و خلق و ترسیم تصویری آشفته از زمان و فضا، قادر به ارائه عملکردی مشابه مشخصه‌های تروما خواهد بود. به‌عنوان اولین نمونه‌ها، آثار دهه ۲۰ اروپا فیلم‌هایی فرمالیستی و فاقد روایت هستند، که منتقدان برجسته فیلم آوانگارد چون آدامز سیتنی^{۳۳}، پیتر گیدال^{۳۴} و مالکوم لوگریس^{۳۵} به این آثار و ویژگی‌های فرمالیستی آن‌ها توجه کرده و معتقدند هدف آن‌ها به وضوح به سمت فرمالیسم هدایت می‌شود و از اثرات آن اهمیت به منقطع کردن معنی و درهم‌گسیختن

تنوع و تغییر، تصویربرداری مجدد از یک نما (گاهی از زوایای مختلف یا با استفاده از زوم)» (سیتنی، ۲۰۰۲، ۳۴۸). البته به بیان سیتنی تمامی این مشخصه‌ها یکجا در یک فیلم ساختارگرا وجود ندارد و گاهی تنها یکی از آن‌ها نشان‌دهنده ساختارگرا بودن فیلم است.

هم‌زمان با جنبش فیلم ساختارگرا در آمریکا، در انگلستان نیز جنبشی مشابه، در تعاونی فیلم‌سازان لندن^{۳۶}، توسط پیتر گیدال و مالکوم لوگریس شکل می‌گیرد. ایده‌های این فیلم‌سازان بسیار شبیه به فیلم‌سازان آمریکایی به نظر می‌رسید که پیش از آن در تعاونی فیلم‌سازان نیویورک توسط جوناس مکاس^{۳۷} شکل گرفت. آپری بیان می‌کند، در این زمان گیدال، فیلم‌ساز و نظریه‌پرداز فیلم تجربی اصطلاح متریالیستی را به فیلم ساختارگرا اضافه می‌کند؛ یعنی هر دو را در کنار یکدیگر به شکل ساختارگرا/متریالیستی به کار می‌برد (ا. پری، ۲۰۰۳، ۹۸). به همین جهت در تأکید گیدال بر واژه متریال، مالکوم لوگریس، نویسنده و نظریه‌پرداز انگلیسی که اغلب نامش در کنار پیتر گیدال در تاریخ فیلم آوانگارد بریتانیا دیده می‌شود، چند مشخصه دیگر به لیست چهارگانه سیتنی اضافه می‌کند. براین، ویژگی‌ها را به شکل زیر مشخص می‌کند. سلولئید و فیلم خام به‌عنوان متریال، تصویر اتفاقی، زمان به‌عنوان یک عنصر واقعی (براین، ۲۰۱۴، ۲۵).

انکار روایت در فیلم متریالیستی

علت تأکید گیدال بر واژه متریالیستی، نحوه تفکر وی در خصوص رد و انکار کامل روایت است. به همین جهت به عقیده گیدال، اگر کار نهایی شیوه و رویه‌هایی که در حقیقت در زمان ساختن به‌کاررفته را سرکوب و پنهان کند، آن فیلم متریالیستی نخواهد بود (گیدال، ۱۹۷۶، ۶). در حقیقت گیدال گرایشی ضدروایت دارد و با ایجاد هرگونه توهم که با ایجاد محتوا در کار حاصل می‌شود، مخالف است و به همین جهت توجه را به سمت ساختار معطوف می‌کند (همان، ۱۹۸۷، ۲۷۲).

مشخصه‌هایی دیگر در فیلم متریالیستی، مبنی بر حرکت دوربین نامنظم و آشفته، استفاده از نمای بسیار نزدیک و تلاطم و پرش نور و همچنین غیرقابل تشخیص بودن تصاویر که توجه بیننده را به سمت فیلم و سطح صفحه نمایش جلب می‌کند، در این آثار اهمیت می‌یابد. به عقیده گیدال، فیلم متریالیستی دارای فضایی تنش‌وار بین یکنواختی متریال، ذرات، نور، حرکت و واقعیت ظاهری است (همان، ۱). براین با مشاهده این مشخصات در آثار متریالیستی که به‌جای روایت بر ساختار تمرکز می‌کنند، بیان می‌کند: «دیدگاه گیدال درباره "رد و تکذیب محتوا و روایت" در فیلم آوانگارد مفهوم ترومای ناشناخته لاب و آتروهان را بازتولید می‌کند» (براین، ۲۰۱۴، ۶۹). در نتیجه فیلم متریالیستی به دلیل بی‌توجهی به روایت و معنا و به عبارتی خارج شدن از نظام دال و مدلول و همچنین ایجاد اثرات ضمنی در مشابهت با سیستم پردازش حافظه سم قادر به ایجاد الگوهایی مشابه با آن و همچنین ایجاد تجربه‌ای ترومایی است. بدین ترتیب روایت و زمینه در هر دو فیلم متریالیستی و تروما از دست می‌رود. پس آنچه در فیلم آوانگارد اهمیت می‌یابد، ویژگی‌هایی تصویری و ساختاری است که مستقیماً چشم مخاطب را هدف قرار می‌دهند و بر توانایی‌های ادراکی بیننده اثر می‌گذارند.

جدال چشم و دوربین

ویلیام ویز^{۳۸} در زیبایی‌شناسی بصری فیلم‌های آوانگارد در کتاب حرکت نور در زمان^{۳۹} (۱۹۹۲) عبارت «جدال چشم و دوربین» را به کار می‌برد. به بیان ویز، دید سینمایی می‌تواند به اشتباه به‌عنوان مترادفی با دید انسان شناخته شود. از این‌رو آنچه که چشم انسان قادر به دیدن است و آنچه که دوربین قادر است به تصویر بکشد، در برخی موارد یکسان‌اند، اما همچنین تفاوت‌هایی نیز با یکدیگر دارند (به نقل از تابرهام، ۲۰۱۸، ۱۱۸). بنابراین به بیان تابرهام، بررسی رابطه جدال بین دوربین و چشم به این معنی است که فیلم‌سازان آوانگارد به‌صورت خلاقانه روش‌هایی به کار می‌گیرند و تفاوت بین چشم و دوربین را برجسته می‌کنند. این به معنی چالش فیلم‌ساز آوانگارد برای بررسی ویژگی‌های ادراکی و شناختی انسان و خلق تجربه دیداری جدید است و تابرهام به این جهت ایده فیلم‌ساز به‌عنوان روانشناس عملی^{۴۰} را برای این دسته از فیلم‌سازان به کار می‌برد (همان، ۲).

از دید تابرهام، یک فیلم‌ساز زمانی به‌عنوان روانشناس عملی شناخته می‌شود که با توجه به سه جنبه زیر اثر خود را خلق می‌کند. در ابتدا آن‌ها از عملیات ذهنی و امکانات ادراکی که توسط روانشناسان واقعی مورد مطالعه قرار گرفته الهام می‌گیرند، هر چند فیلم‌سازان آوانگارد به‌طور کلی این‌گونه مفاهیم را از طریق درون‌گرایی و تأمل درونی و نه با تحلیل‌های علمی مبتنی بر آزمایشگاه کسب می‌کنند. دوم فعالیت‌های ادراکی و دریافتی که در سینما غیرقابل توصیف هستند، توسط فیلم‌های این دسته فیلم‌سازان ممکن می‌شود؛ و سوم اینکه، این‌گونه فیلم‌سازان در آثارشان تجربیات ادراکی جدیدی خلق می‌کنند (تابرهام، ۲۰۱۸، ۳). در اغلب آثار از این دست، تجربه ادراکی جدید با ایجاد شوک ادراکی در مخاطب همراه است و مشابه آنچه بنیامین مطرح می‌کند مخاطب را سرگیجه داده و آسیب ادراکی خلق می‌کنند.

به جهت خلق این‌گونه ادراکات متفاوت، تغییرات مکانیکی در فرایند ساخت تصویر روی می‌دهد، که تجربیات معمول چشم و ادراک را دگرگون سازد. اغلب این تغییرات در «فریم» ایجاد می‌شود و در وضوح، نور، رنگ، فضا و قاب تصویر دگرگونی ایجاد می‌کند به‌گونه‌ای که تشخیص و شناسایی اشکال و فضاهای آن را دشوار می‌سازد. این دستکاری‌های تصویری که به عقیده کاستلو-برانکو گسیختگی بحرانی^{۴۱} بنیامین از سینما را به یاد می‌آورد؛ در اثر ایجاد جنبش، ریتم و دست‌کاری رنگی حاصل می‌شود. (کاستلو-برانکو، ۲۰۱۰، ۳۴) این چنین گسیختگی از فیلم موجب تجربه ترومای ادراکی می‌شود و بر بدن بیننده به‌طور مستقیم اثر می‌گذارد.

توریم در برخورد با این‌گونه فیلم‌ها که به‌جای نما، تصویر را فریم به فریم تغییر می‌دهند، بیان می‌کند: «با تخریب فریم، بین موقعیت ثابت دوربین و کشف تحرک درونی تصویر، تنشی به وجود می‌آید که این تنش هر مکان امن و استواری را برای بیننده آن فرومی‌ریزد» (توریم، ۱۹۸۵، ۱۲۹). این فیلم‌ها که چشم‌اندازهای جدیدی از دستگاه سینمایی خلق می‌کنند، با تخریب تصویر و فریم، هر فضای قابل تشخیصی را تخریب کرده و آن را مشابه ناخودآگاه می‌سازند.

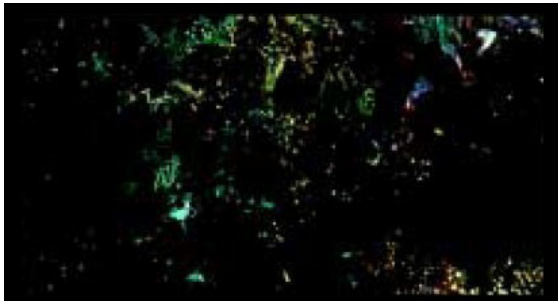
اثر سوسو / تکانه ادراکی

آیزنشتاین، در مونتاژ، به رابطه بین دو نما توجه می‌کند؛ اما این ارتباط در فیلم متریالیستی معنای دیگری می‌یابد. پیتر کوبلکا، فیلم‌ساز

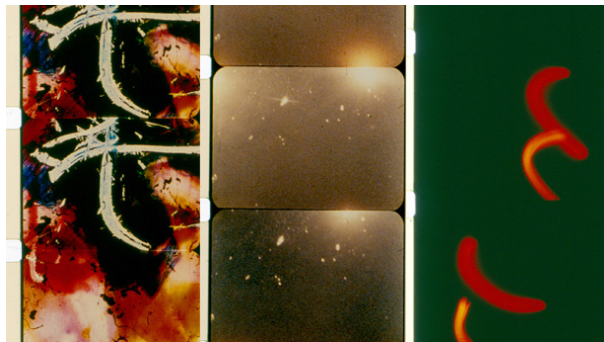
کارهای خود بهره می‌برد؛ در حالتی که حافظه‌های فراموش شده دیداری را نشان می‌دهد. به این منظور برکیچ در اغلب کارهایش از پدیده‌ای به نام انتاپتیک^{۴۳} استفاده می‌کند. پدیده‌های انتاپتیک، از مشخصه‌های درون چشم است، که ذهن آن را نادیده می‌گیرد و برکیچ آن‌ها را دوباره خلق می‌کند. این پدیده‌ها که شبیه نویز بصری است، با دید عادی انسان ناسازگار است. یکی از نمونه‌های این پدیده که برکیچ در فیلم چهارگانه دانه^{۴۴} با تکنیک نقاشی روی نگاتیو ایجاد می‌کند، فسفن^{۴۵} نام دارد و به شکل نورهایی درخشان در چشم احساس می‌شود (تصویر ۲).

به عقیده تابرهم، برکیچ به‌عنوان یک روانشناس عملی، چشم تماشاگر را دوباره پرورش می‌دهد و فرد را مجبور به حضور در زمینه بصری کار خود با مجموعه‌ای از رنگ، شکل و بافت می‌کند. برکیچ در این باره بیان می‌کند: «فیلم باید یک حس تنکرد شناسانه انگاشته شود؛ یعنی همان حس به‌عنوان اندیشه»^{۴۶} (برکیچ، ۲۰۰۱، ۱۲۹؛ به نقل از تابرهم، ۲۰۱۸، ۱۰۴). به همین جهت برکیچ از نمای دید اول شخص و حرکت‌های جهشی چشم با استفاده دوربین روی دست تقلید می‌کند و با تحریک ادراک، موقعیت خاصی در دیدن ایجاد کرده که اغلب با ایجاد وقفه در پیوستگی تصاویری که بر شبکه چشم می‌افتد، ایجاد می‌شود.

برکیچ، در فیلم و انیمیشن‌های خود از شکافتگی نور، رنگ، قسمتی از اشیاء و تصاویر تحریف شده استفاده می‌کند. به بیان توریچ، این سوسوها بازگشت حافظه‌ای از چشم‌انداز کودکی را تقلید می‌کنند. توریچ همچنین اثر این گونه تصاویر را به‌عنوان ردی از بازتاب یا نمایش ناخودآگاه تماشاگر می‌داند (توریچ، ۱۹۸۵، ۹۳). برکیچ برای ایجاد ریتم سوسوزنده، چند بازی را در کنار یکدیگر می‌گذارد؛ یعنی با ظاهر و ناپدید شدن نور در تصاویر، حرکت دادن دوربین و نیز تأکید بر ریتم رنگی و تکرار مرتب الگوهای تصویری مثل خراش دادن فیلم (تصویر ۳) این تحرک را دوچندان می‌کند و چون سوسورا به کار خود برمی‌گرداند، برای مخاطب احساساتی مشابه در معرض هیستری بودن ایجاد می‌کند.



تصویر ۲- پدیده فسفن در تک‌فریمی از چهارگانه دانه. مأخذ: (تصویر برگرفته از فیلم)



تصویر ۳- برشی از نوار فیلم‌های برکیچ.

تجربه‌گرای اتریشی معتقد است، سینما در حقیقت رابطه بین پیرابندهای ثابت است. آدامز سینتی در این باره نقل قولی از کوبلکا بیان می‌کند. به عقیده کوبلکا: «سینما، حرکت نیست. سینما نمایش مجموعه‌ای است از پیرابندهای ثابت که در ریتم سریع حرکت می‌کنند... آیزنشتاین می‌گوید: سینما از برخورد دو نما شکل می‌گیرد. اما این بسیار عجیب است که هیچ‌کس تا به حال بیان نکرده که سینما بین دو فریم رخ می‌دهد، نه دو نما... زمانی که حلقه‌ای فیلم از فریم‌هایی با تفاوت بسیار ناچیز داریم، من آن را نما می‌نامم (کوبلکا، ۱۹۶۷؛ به نقل از سینتی، ۲۰۰۲، ۲۹۶). توریچ در این رابطه بیان می‌کند، مونتاژ فریم به فریم برخوردی انتزاعی در فیلم آوانگارد است که در تصویر پرش ایجاد می‌کند و این پرش حالتی است که بین «فریم» رخ می‌دهد (توریچ، ۱۹۸۵، ۱۱۲). فیلم متریالیستی از این قابلیت دست‌کاری فریم به فریم بهره می‌برد و اوج این استفاده در انیمیشن‌های رابرت بریر بروز می‌کند که در مطالب آتی به شکل دقیق‌تری بررسی خواهد شد.

برخی فیلم‌سازان متریالیستی که به دنبال از بین بردن توهم حرکت و فاش کردن تغییرات بین تصاویر هستند، با دست‌کاری در فریم، پدیده سوسو را عمداً به کار خود برمی‌گردانند. فیلم‌هایی که فضای آن‌ها با حالتی از جنبش مختل می‌شود، به‌عنوان فیلم‌های سوسوزنده شناخته می‌شوند. توریچ بیان می‌کند، تمامی فیلم‌ها حتی فیلم‌های روایی که بر تداوم جریان تصویری استوارند، دارای پدیده شناخته‌شده سوسوزدن هستند، اما با نوردی یکسان به فریم‌ها در سرعت ثابت و بالا، سوسوزدن احساس نمی‌شود و به ادغام فلیکر می‌انجامد (همان، ۹۳).

پل شاریت در فیلم *T,O,U,C,H,I,N,G* از پیرابندهای متناوب رنگی یا سیاه‌وسفید، که با تک‌فریم‌های مثبت و منفی از بدن مردی برهنه تلفیق شده، عمل سوسوزدن را به نحوی بی‌رحمانه نشان می‌دهد. در صدای زمینه کلمه تخریب به‌طور مدارم با حالتی شبیه یک صفحه گرمافون شکسته تکرار می‌شود و این شوک را دوچندان می‌کند (تصویر ۱). به بیان توریچ کارهای شاریت نمونه‌ای شاخص در استفاده از ریتم پراکنده‌ای از رنگ‌هاست که تنش ادراکی و اضطراب در ذهن تماشاگر با خلق سوسو، رنج، اختلال و حالتی از تهاجم با تصاویر منقطع^{۴۲} ایجاد می‌کند. (همان، ۱۰۲)

استن برکیچ فیلم‌ساز دیگری است که به شیوه‌ای دیگر از سوسو در



تصویر ۱- اثر سوسو در فیلم *T,O,U,C,H,I,N,G*. مأخذ: (تصویر برگرفته از فیلم)

چشم‌انداز انتزاعی / متلاشی کردن فضای تصویری

در فیلم داستانی، به‌منظور درک فضا، مکان با قواعدی بازنمایانه سازمان‌دهی می‌شود که به‌عنوان چشم‌انداز تعبیر می‌گردد. اما در فیلم آوانگارد با فروریختن چشم‌انداز و دید و شکستن سطح یکنواخت اتصال تماشاگر (چشم) با فیلم روبه‌رو هستیم. توریم بیان می‌کند، در فیلم آوانگارد، ارائه شکلی خالص و آزاد از بازنمایی، توهمنات فضایی عمق را از بین می‌برد و یا تردید و توهم و تناقض در آن ایجاد می‌کند (توریم، ۱۹۸۵، ۱۰۸). این‌گونه به تصویرکشیدن چشم‌انداز، یادآور اولین مشخصه فیلم مترالیستی یعنی به‌کارگیری قاب ثابت است؛ که اغلب برای خلق بی‌ثباتی و نوسان در تصویر، قاب به بالا و پایین و درون و بیرون منحرف می‌شود.

تخریب فضا در فیلم مترالیستی با تخریب عمق و ایجاد تناقض در درک آن همراه است. در فیلمی به نام *ابرها*^{۴۷} ساخته گیدال (۱۹۶۹) ابتدا تصویری از آسمان دیده می‌شود؛ درحالی‌که در گوشه پایین و سمت چپ، هواپیمایی در اندازه کوچک برای لحظه‌ای دیده می‌شود که در حال حرکت است. گیدال، در این فیلم ذهنیت خود در انکار روایت را با ایجاد تناقض در درک چشم‌انداز نشان می‌دهد. در این فیلم بیننده نمی‌داند چه چیزی در حال حرکت است: دوربین، هواپیما یا ابرها؟ گیدال در این فیلم سعی می‌کند با مسطح بودن صفحه نمایش در کنار توهم عمق، توجه مخاطب را به دوگانگی جلب کند. تنش در چشم‌انداز فیلم مترالیستی همواره همراه با اثراتی از محو شدن و دوباره پدیدار شدن تصاویر، فلاش زدن گاه‌وبی‌گاه، تغییر در زوم و وضوح تصویر، دگرگونی و تنش در نور، رنگ و شکل است، به‌گونه‌ای که فیلم دارای فضایی یکنواخت و باثبات نخواهد بود. این برهم‌زدن، که نشان‌دهنده مخالفت با ماهیت تصویر و ایجاد هرج‌ومرج است، به بیان توریم فضا را تخریب کرده و به روایت‌گری معمول یورش می‌آورد و به همین دلیل نیز این تصاویر نشان‌دهنده فلاش‌هایی از خاطره است (همان، ۱۱۲).

فلاش‌بک

با توجه به مباحث مطرح‌شده، فیلم مترالیستی با ایجاد تنش در تصویر و شکست روایت، قادر به ایجاد غیر لفظی‌ترین، درونی‌ترین و بدن‌محورترین شکل بیان تروما خواهد بود. فیلم مترالیستی به جهت ارتباط با فیلم آوانگارد دهه ۲۰ و برخورداری از برخی جنبه‌های آن چون روایت‌گریزی، تأکید بر جزئیات بصری و خلق تصاویر مبهم، قادر به ایجاد فضای ناشناخته مشابه فلاش‌بک و حافظه‌ازهم‌گسیخته و بی‌ثبات در تروما است. در این‌گونه از فیلم، عناصری چون سوسوزدن و تکرار، توجه به متریا، دوری از مفاهیم بازنمایانه، ایجاد تنش در چشم‌انداز و از بین بردن شیوه ادراک عادی به‌طور مستقیم چشم مخاطب را درگیر می‌سازد. به همین ترتیب فیلم مترالیستی با ایجاد انفکاک در ذهن مخاطب، به شیوه‌ای مشابه فرایند پردازش تروما در سم، به شکل تکه‌تکه، مبهم و مبتنی بر احساس، عمل می‌کند و مستقیماً فرایندهای ادراکی را درگیر می‌سازد. جدول (۱) به‌صورت کلی مقایسه‌ای مابین مشخصه‌های فیلم مترالیستی و ماهیت‌های تروماست.

بررسی انیمیشن‌های نوآورانه و فلاش‌بک‌وار رابرت بریر

انیمیشن‌های بریر همانند فیلم‌های مترالیستی در امتزاج هنر با

جدول ۱- الگوهای مشابه در تروما و فیلم مترالیستی.

ماهیت تروما	قابلیت‌های فیلم مترالیستی
پاک‌شدن زمینه و روایت رویداد	انکار روایت
آشفستگی در حافظه و زمانمندی رویداد	به‌هم‌ریختگی فضایی و زمانی
تکه‌تکه بودن خاطره تصویری	دگرگونی تصویری
انحراف از واقعیت و یا فراموشی	کاهش رد یا تحریف در حافظه
بازگشت و تکرار خاطره	تکرار تصاویر خسته‌کننده
تناقض بین شناختن و نشناختن	تصاویر ناواضح و انتزاعی
وابسته به احساس و هیجان	ایجاد احساسی ناب و شوک ادراکی
آشفستگی و هرج‌ومرج مکان	تنش در عمق و چشم‌انداز تصویر

صنعت، ترکیب خطوط و اشکال انتزاعی، کلاژ، هنر تصادفی، رنگ‌آمیزی تند و همچنین با توجه به ایجاد تنش با حرکت سریع و دارای وقفه، شکل گرفته‌اند. رابرت بریر، نقاش، مجسمه‌ساز و فیلم‌ساز آوانگارد آمریکایی، بیش از ۵۰ سال انیمیشن‌های تجربی منحصر به فردی ساخته است و به همین جهت به‌عنوان فردی پیشرو در فیلم آوانگارد شناخته می‌شود. بریر ابتدا حرفه هنری خود را در رشته نقاشی آغاز می‌کند و پس از آنکه در سال ۱۹۴۹ از دانشگاه هنرهای زیبای استنفورد فارغ‌التحصیل می‌شود، به پاریس می‌رود. بریر، در زمان اقامت در پاریس، انیمیشن‌های ابتدایی خود (حالت‌های فرمی چهارگانه (۱۹۵۴-۱۹۵۲))^{۴۸} را با تأثیر از پیشگامان فیلم‌سازی آوانگارد به‌خصوص آثار انتزاعی هانس ریشتر، والتر روتمان، وایکینگ اگلینگ خلق می‌کند. این انیمیشن‌های کلاژی که از اشکال هندسی متحرک ساخته شده‌اند، فضای تصویری مشابهی با انیمیشن ریتم ۲۱ هانس ریشتر دارند. به همین جهت آشوب درونی فیلم‌های بریر با تأثیر از جنبش‌های هنری مدرنیستی و هنر آوانگارد دهه ۲۰، همان‌گونه که توریم آن‌ها را منابع ساختاری فلاش‌بک می‌داند، ماهیت تروماتیک منحصری از خود بروز می‌دهند.

شیفتگی بسیار زیاد بریر به مکانیک و عملکرد دستگاه فیلم و اسباب‌بازی‌های پیش از سینما مثل زوتروپ، فلیپ بوک و غیره در شیوه کاری او آشکار است. بریر پیرایندگی جداگانه را در کارت‌هایی ۶ در ۴ شبیه فلیپ بوک طراحی می‌کند و با استفاده از یک میز ساده و دوربینی که در بالای آن نصب است، از آن‌ها تصویربرداری می‌کند. بریر کارت‌ها را تصادفی و بدون شماره‌گذاری عکس‌برداری می‌کند و به همین دلیل آثار او به شکل انباشتی از تکنیک‌ها به نظر می‌آید. بدین سبب آثار رابرت بریر مشابه حافظه سم به‌صورت تلفیق اجزای تکه‌تکه هستند که زمینه و روایت در آن‌ها گم شده است. بریر به‌جای ایجاد فضایی آرام برای بیننده، با قرار دادن تصاویر در تناقض و ضدیتی شدید تنش و اضطراب خلق می‌کند. بریر خود درباره این تنش بصری بیان می‌کند: «من انرژی خشونت‌آمیز صفحه نمایش را می‌خواهم. این چیزی است که من احساس می‌کنم حرارت و تأثیر زیادی به وجود می‌آورد» (تایرهم، ۲۰۱۸، ۱۱۶).

طرح‌های مدادی، کلاژ عکس، فیلم‌های آرشیوی، تصاویر مجلات و استفاده از ابزارها و اشیای دیگر و همچنین تکرار صداهای مکانیکی و ازهم‌گسیخته و نامرتب در کار بریر باعث افزایش ریتم ناهمگون کار و ایجاد شکست و شوک می‌شود. بریر، این قطعات جداگانه را مثل



تصویر ۴- فریم‌هایی از انیمیشن بازآفرینش (۱۹۵۷) رابرت بریر. مأخذ: تصاویر برگرفته از فیلم.

تا تلفیق جنبه‌های بازنمایانه مشهود است. این روند مطابق با سطوح ناشناختگی در دسته‌بندی لاب و آتروهان در شناخت تروما می‌باشد و به همین جهت دارای مشخصه‌هایی مشابه با آن هاست.

خلق سوسو با تکرار پیرایندگی مجزا

بریر، در آثار ابتدایی خود با قراردادن پیرایندگی متوالی کاملاً متفاوت به جای خلق حرکتی نرم و متناسب، آثاری خلق می‌کند که درست مشابه سطح اولیه ناشناختگی در سطوح تروما است. بریر در کاری با نام بازآفرینش^{۴۹} (۱۹۵۷) از این تکنیک بصری استفاده کرده و تصاویری کاملاً متفاوت را به صورت پی‌درپی تصویربرداری می‌کند. تصاویر این فیلم مشابه نقاشی‌های انتزاعی بریر، به شکل مونتاژی از فیلم، کاغذ و اشیاء متنوعی هستند، که بر روی زمینه‌های رنگی و سیاه‌وسفید در سرعت بسیار زیاد در مقابل چشم بیننده عبور کرده و حرکتی بی‌وقفه می‌سازند (تصویر ۴). بریر، در کار دیگری به نام انفجار^{۵۰} (۱۹۶۱) از تکنیکی مشابه استفاده می‌کند و در ریتمی سریع از تصاویری که با بافت‌های برجسته، خشن که آزادانه طراحی کرده، سوسوی خیره‌کننده‌ای به وجود می‌آورد که آن را مشابه آثار ریتمیک استن برکیچ می‌سازد. بریر خود در توصیف این فیلم بیان می‌کند: «در این کار صد تصویر را در چهارهزار فریم به کار برده‌ام، که به شکل انفجاری متناسب رخ می‌دهد» (بریر: بایگانی فیلم هاروارد) (تصویر ۵).

ذهن، در برخورد با ریتم سریع این کار دچار شوک می‌شود و نمی‌تواند رویدادهای تصویری را از یکدیگر تفکیک کند و به همین جهت در تصور بیننده پیرایندگی جداگانه به نظر روی یکدیگر قرار دارند هر چه به انتهای کار نزدیک می‌شویم، پویایی و تنش در آن بیشتر می‌شود و انرژی بصری بیشتری را تحریک می‌کند. صدای این کار نیز که به شکل موتیفی مرتباً تکرار می‌شود به تنش ادراکی حاصل از آن می‌افزاید و به همین جهت صدای این فیلم از نظر توریم انتزاعی و غیربازنمایانه و دارای تکانه‌های شنوایی است (توریم، ۱۹۸۵، ۴۷). این نمونه از آثار غیرروایی بریر که دارای تصاویری با بافت‌های خشن و زمخت هستند و در توالی و سوسوی آزردهنده‌ای تکرار می‌شوند، در ارتباط با سطح اول ترومای ناشناخته، ماهیت فلاش‌بک را به نمایش می‌گذارند.

سوسوی رنگ و حرکت در آثاری با نام‌های ۶۹ و ۷۰

بریر در این دو کار، به شکلی مضموم‌تر به انیمیشن نزدیک می‌شود و در آن‌ها از خط و رنگ برای خلق حرکت استفاده می‌کند. در این آثار که به فیلم‌های ساختارگرای دهه ۷۰ شبیه‌اند؛ بریر یکپارچگی بازنمایی را به چالش کشیده و ادراک بصری بیننده را متأثر می‌کند. فرم‌ها و اشکال هندسی با خطوط ظریف و ساده و با رنگ‌های خالص در پی یکدیگر حرکت می‌کنند، به عمق می‌روند و دوباره بازمی‌گردند. بریر در این انیمیشن‌ها از شیوه‌های متنوعی برای ایجاد سوسو استفاده می‌کند. این



تصویر ۵- فریم‌هایی از انیمیشن انفجار (۱۹۶۱). مأخذ: تصاویر برگرفته از فیلم

حافظه‌ای متلاشی کنار یکدیگر قرار می‌دهد و با ایجاد کلاژی متحرک از آن‌ها با خلق سوسو جدالی در چشم و ذهن می‌سازد و به این صورت حرکتی ورای شیوه‌های معمول در متحرک‌سازی رخ می‌دهد. بریر به ماده و تغییرات فریم در آثارش اهمیت می‌دهد و برخلاف آثار روایی، هیچ‌گونه پیشرفتی در طول زمان در کارهایش مشاهده نمی‌شود و به همین جهت انیمیشن‌های وی به‌وضوح همانند آثار متریالیستی هستند.

دستاورد منحصر به فرد بریر که با اصطلاح زیبایی‌شناسی «تک‌فریم» عنوان می‌شود برگرفته از سینمای گرافیکی اولیه است که او برای اولین بار بدین گونه از آن استفاده می‌کند. رابرت بریر، برای ایجاد سوسو به تخریب قراردادهای دید و آستانه ادراکی می‌پردازد و با ایجاد تنش بین درک فریم ثابت و خلق حرکت، سوسو را آشکار می‌کند. آثار بریر همچنین با استفاده از نقض آستانه‌های دیگر ادراکی، با ایجاد تناقض در درک اشکال انتزاعی و بازنمایانه و نیز اختلال در عمق و چشم‌انداز، تنش‌های هم‌جانبه را ارائه می‌دهند. او با استفاده از ماهیت تک‌فریم در آثارش پدیده سوسوزدن را به‌طور هم‌زمان در شکل، زمینه و حرکت خلق می‌کند. به عبارتی بریر، وقفه نامرئی را که در نوار فیلم وجود دارد، بازگردانده و آشکار می‌سازد و به همین دلیل مطابق ایده مک‌لارن انیمیشن‌هایش را با دست‌کاری و ارائه فواصل نامرئی بین فریم‌ها خلق می‌کند (فرنسیس، ۱۹۹۸، ۵).

از این‌رو مسئله ابهام در ادراک (به‌کارگیری آستانه بین سکون و حرکت، عمیق و یا تخت بودن تصویر) به‌عنوان یک سنگ‌بنای فکری در فیلم‌های بریر وجود دارد و بریر با ایجاد تنش در پدیده فای و همچنین خلق مجدد سوسو به شکلی عمدی به ساختارهای بنیادی در انیمیشن بازمی‌گردد. به همین جهت نیز به بیان تاب‌رهم، رابرت بریر روانشناسی عملی است، که اهداف و نوآوری‌های او درباره توانایی‌ها و محدودیت‌های ادراک بصری، علاقه روانشناسان ادراکی را به خود جلب کرده است (تاب‌رهم، ۲۰۱۸، ۱۱۳). در آثار بریر از اولین تا آخرین آثار، روند تغییر گرایش وی از انتزاع

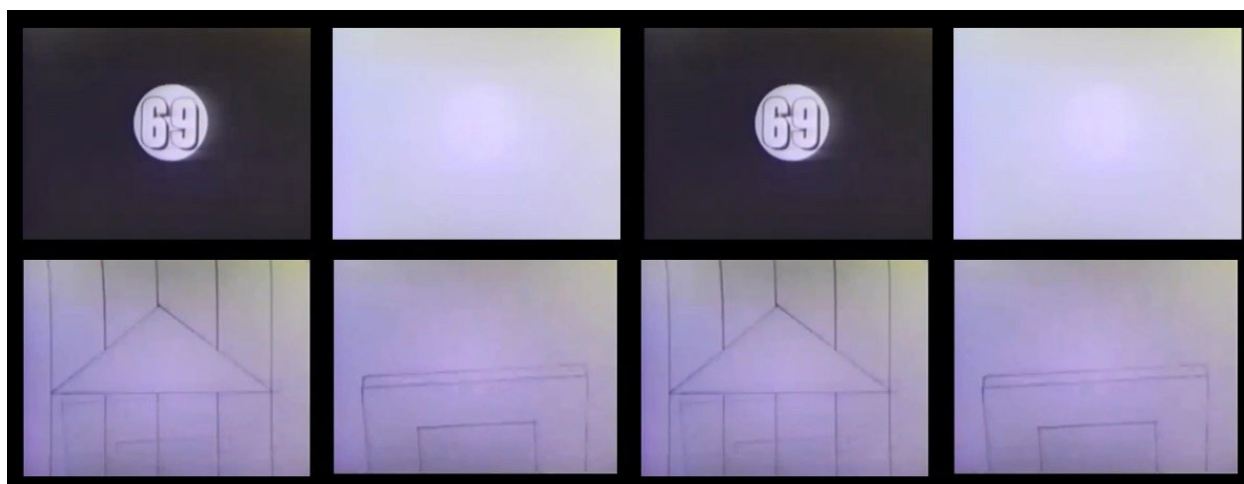
در انیمیشن‌های خود از مجاورت رنگ‌های متضاد و تصاویر مثبت و منفی استفاده می‌کند که در اثر حرکت سریع به شکل پس‌تصویر معکوس^{۵۲} عمل کرده و اثرات لحظه‌ای بر چشم می‌گذارد (تصاویر ۷-۸).

بازنمایی خاطرات آشفته در فیلم بنگ! ۵۳

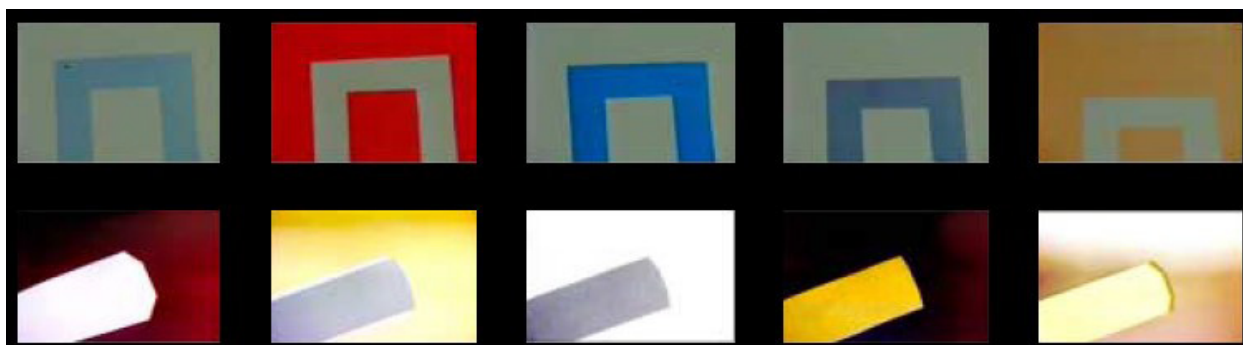
بریر در انیمیشن‌های بنگ! (۱۹۸۶) و فوجی (۱۹۷۴) به خصلت بازنماییانه نزدیک‌تر می‌شود، اما هیچ‌گاه از اصول اولیه انتزاعی و نقاشانه خود فاصله نمی‌گیرد. بریر، در انیمیشن بنگ! که در رده فیلم‌های زندگی‌نامه‌ای قرار می‌گیرد، برای نشان دادن خاطرات ذهنی آشفته و پراکنده‌اش از اشیاء، تصاویر مختلف و فیلم‌های آرشیوی در کنار طراحی‌های انتزاعی و همچنین روتوسکوپ استفاده می‌کند و نیز در کنار سوسوی رنگ و تصویر از سوسوزدن کلماتی مثل بمباران، هیچ و غیره استفاده می‌کند. این کلمات با شتابی زیاد در تصویر ظاهر شده و ناپدید می‌شوند و اثر خشن خود را در ذهن مخاطب بر جا می‌گذارند (تصویر ۹).

شیوه به شکل تکرار متناوب دو یا چند فریم در لابه‌لای یکدیگر است، که به‌عنوان سوسوزدن ترکیبی^{۵۱} شناخته می‌شود. او از این شیوه در دوروش استفاده می‌کند. اولین روش جایگزین کردن متناوب فریم‌هایی با رنگ یکدست و خالص و یا سیاه‌وسفید است، شبیه اثری است که پل شاریت در فیلم خود ایجاد می‌کند.

دومین روش به عقیده تابرهام مشابه توماتروپ است (در سمتی تصویر پرنده و در سمتی دیگر تصویر قفس) و اثری همانند آن در ذهن تماشاگر ایجاد می‌کند (تابرهام، ۲۰۱۸، ۱۲۰). بریر از این شیوه برای ایجاد تکانه خفیف بهره می‌گیرد. به‌طور مثال در انیمیشن ۶۹، با جای‌گذاری فریم‌ها درون هم حرکتی سوسوزنده ایجاد می‌کند. سوسوی مداوم شکل پدیده‌ای به نام پس‌تصویر را در چشم ایجاد می‌کند. که به معنی باقی ماندن لحظه‌ای تصاویر بر روی شبکیه است به گونه‌ای که به نظر می‌رسد پیراینده‌های جداگانه با یکدیگر هم‌پوشانی دارند (تصویر ۶). بریر همچنین



تصویر ۶- سوسوی ترکیبی و پس‌تصویر در انیمیشن ۶۹ با قراردادن فریم‌های متفاوت به صورت یک‌درمیان. مأخذ: (تصاویر برگرفته از فیلم)



تصویر ۷- فریم‌های مثبت و منفی در انیمیشن ۷۰. مأخذ: (تصاویر برگرفته از فیلم)



تصویر ۸- سوسو در شکل و زمینه (انیمیشن ۶۹). مأخذ: (تصاویر برگرفته از فیلم)

قطار مواجهیم؛ که او با استفاده از تکانه‌های ناشی از حرکت قطار و شیوه اجرای آن به چشم و بدن ضربه وارد می‌کند. این تنش یادآور ایده ویلیام ویز در جدال دوربین و چشم و خلق تجربیات ادراکی جدید است. فیلم، با چهره بریر در گوشه کادر، که گاهی به بیرون از قطار نگاه می‌کند، آغاز می‌شود و در ادامه با نقطه دید وی، فیلم را تجربه می‌کنیم. پس از وقفه‌ای کوتاه، تصاویر سوسوزنده‌ای از دو حجم به رنگ قرمز و سبز در زمینه سفید همراه با صدای حرکت قطار ضربه ابتدایی را به چشم وارد می‌کنند (تصویر ۱۲). گاهی سیاهی مطلق می‌بینیم و گاهی تصاویر واضحی از کوه فوجی و چشم‌انداز اطراف آن.

تصاویر پی‌درپی با شیوه‌های مختلفی در سوسوزدن و با ترکیب تصاویر مختلف انتزاعی و بازنمایانه، در ریتمی همگام با صدای ریل قطار تکرار می‌شوند. موتیف‌ها در ابتدا یکی‌یکی معرفی می‌شوند، و مشابه الگوی تکرار در ۶۹ پس از مدتی به‌طور مدام در شکل‌های مختلف با یکدیگر تلفیق می‌شوند. چهره بریر در گوشه کادر، مردی که می‌دود، اشکالی هندسی که در صفحه آرام حرکت می‌کنند، چشم‌انداز کوه فوجی، گاهی اشکال هندسی و حجم‌های شناور^{۵۵} و خطوط و بافت‌هایی شبیه لکه و غبار اجزای اصلی و تکرار شونده در فوجی هستند (تصویر ۱۳). بریر پیرابندهای مشابه را با خطوط، رنگ و بافتی متنوع طراحی کرده است و به همین دلیل لرزش خطوط از ثبات تصویر می‌کاهد. این شیوه طراحی و تکرار الگوهای متنوع از یک تصویر، خستگی ناشی از قطار را به بیننده

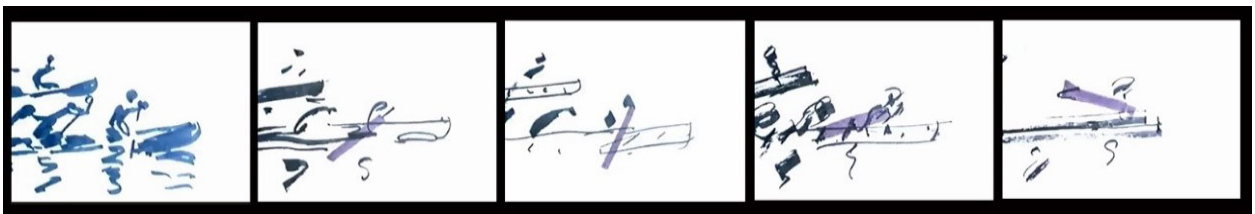
بریر در این انیمیشن به‌طور مشخص تری از دگردهایی استفاده می‌کند و خطوط سیال و پراکنده را دگرگون کرده و به خطوطی دیگر تبدیل می‌کند. البته بریر از دگردهایی به‌عنوان شیوه‌ای در بیان روایی بهره نمی‌برد، بلکه تنها با استفاده از آن، آشفتگی حرکت در کارش را مضاعف می‌سازد (تصویر ۱۰). در انیمیشن بنگ، تصاویری از هواپیماهای جنگی که با شتابی سریع در صفحه حرکت می‌کنند و در نهایت مثل خطوط پراکنده دیگر به پایین سقوط می‌کنند، نشان‌دهنده خاطراتی از جنگ است. بریر در این انیمیشن ۱۰ دقیقه‌ای، خاطرات و حوادث گذشته زندگی خود را با فریم‌ها و تصاویر مختلف با فلاش‌بکی فشرده و مختصر بیان می‌کند (تصویر ۱۱).

تلفیقی از تجربه‌های پیشین در فیلم فوجی^{۵۴}

انیمیشن فوجی (۱۹۷۴)، نمونه‌ای منحصر به فرد از مجموعه آثار بریر است، که در آن شاهد تصاویر روتوسکوپی شده از داخل پنجره قطاری هستیم که به گفته بریر با یک دوربین سوپر ۸ کدک در ژاپن و از کوه فوجی به‌صورت مستند گرفته شده است (مک‌دونالد، ۱۹۹۲، ۴۵). در فوجی، بریر مطابق با دغدغه فیلم‌سازان متریالیست برای پرداختن به چشم‌اندازی دارای تنش از درون قطار و از نقطه دید ناظر - همان‌گونه که برکیچ برای خلق حس به‌عنوان اندیشه از دوربین روی دست و زاویه دید ناظر بهره می‌برد - سعی دارد حرکت را به چشم و بدن مخاطب القا کند. در این فیلم، با تصور ادراکی و شخصی بریر از تجربه خسته‌کننده سفر با



تصویر ۹ - استفاده از کلمات در لایه لای تصاویر.



تصویر ۱۰ - دگرگونی در خطوط.



تصویر ۱۱ - فریم‌هایی از انیمیشن بنگ. مأخذ: (تصاویر برگرفته از فیلم)

مضطرب و آشفته می‌کند و مطابق با عقیده کاستلو-برانکو این حرکت و ریتم با ایجاد شوک فیزیکی، احساس ناب و تجربه‌ای آزاردهنده را ایجاد می‌کند (تصویر ۱۴).

سیتنی، تخریب توهم عمق، در انیمیشن‌های بریر را برگرفته از آثار سینمای گرافیکی و آوانگارد اولیه می‌داند. به عقیده سیتنی فرناند لژه و مارسل دوشان مشابه نقاشی کوبیستی، برای ایجاد تناقض در عمق نمایی، به سطح توجه می‌کنند (سیتنی، ۲۰۰۲، ۲۷۰). بریر نیز مشابه آن‌ها و مطابق با رویکرد فیلم متریالیستی از هیچ‌یک از قوانین طبیعت‌گرایانه، مثل رنگ‌آمیزی بر اساس عمق و بعد، ضخامت خطوط بر اساس دوری و نزدیکی به خط افق، بهره نمی‌گیرد. بریر، گاهی روی اشکالی که طراحی می‌کند سایه می‌اندازد و به آن‌ها بعد می‌دهد و به‌صورت ناگهانی در فریم بعد آن را حذف می‌کند و با رنگی تخت، تصویر را از بعد خالی می‌سازد (تصویر ۱۵). به همین جهت تا برهام بیان می‌کند: «اشیا، در آثار بریر طبیعت‌گرایانه نیستند و از هیچ منبع نوری خیالی پیروی نمی‌کنند» (تا برهام، ۲۰۱۸، ۱۳۷). بر این اساس بریر در کارهای خود، توهم سینمایی را فاش می‌کند و مشابه تفسیر بنیامین درباره شوک ناشی از دنیای مدرن و حرکت سریع و بی‌وقفه ماشین‌آلات و تکنولوژی، اثری پرتحرک، کوبنده و آسیب‌زا خلق می‌کند.

منتقل می‌کند و تجربه‌ای مشابه انفکاک به وجود می‌آورد. بریر با ایجاد نوسان^{۵۶} در مدت‌زمان یک فریم، تناقض بین تصویر ثابت و متحرک را بیشتر ساخته و کم‌وزیاد شدن سرعت قطار را به این شیوه القا می‌کند. به‌طور مثال فریمی را ۷ بار تکرار می‌کند، درحالی‌که فریم‌های بعدی پنج، سه و یا یک بار ظاهر می‌شوند و بدین شکل تصاویر در سرعتی متفاوت، کند و تند شدن حرکت قطار را تداعی می‌کنند.

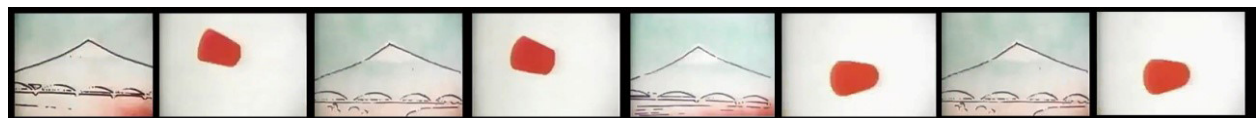
بریر در آثارش تلاش می‌کند توجه ما را به قدرت خیالی سینما جلب کند. به بیان ویز، «بریر از آزادی‌هایی که به‌عنوان یک انیماتور دارد بهره می‌برد، تا از چارچوب و قوانین لنز دوری کند و می‌تواند هر موقع که بخواهد از آن‌ها استفاده کند و دوباره دور بیاندازد» (ویز، ۱۹۹۲، ۵۴؛ به نقل از تا برهام، ۲۰۱۸، ۱۳۶). بریر از این جهت در ایجاد تنش‌های بصری که توهم آن را از مشخصه‌های بی‌ثبات و انتزاعی کردن جهان فیلم می‌داند، از قابلیت تک‌فریم و شوک‌های نامرئی در میان آن‌ها استفاده می‌کند. به همین ترتیب تکه‌های متلاشی آثار بریر مثل قطعات گم‌شده خاطره به ذهن هجوم می‌آورند و مشابه ایده تا برهام چیزی کشف نشده درون آن‌ها باقی می‌ماند که ذهن را درگیر خود می‌سازد. آثار بریر به علت تغییرات متناوب تصاویر مثبت و منفی، سوسوی زمینه، سوسوی شکل و رنگ و تخریب مداوم عمق و چشم‌انداز، ذهن را



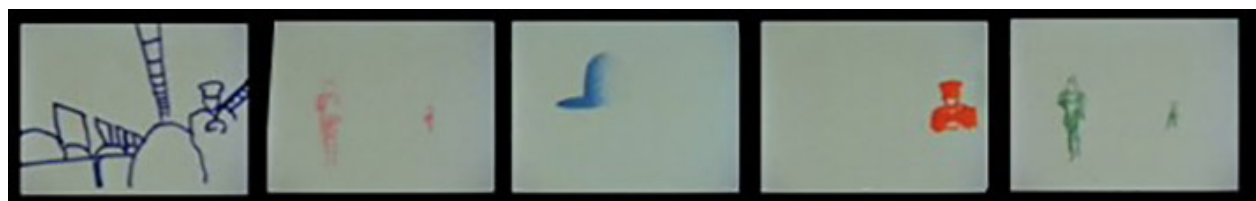
تصویر ۱۲ - سوسوی رنگ و حرکت در انیمیشن فوجی (تصاویر یک در میان سبز و قرمز هستند). مأخذ: (تصاویر برگرفته از فیلم)



تصویر ۱۳ - فریم‌هایی از انیمیشن فوجی، مأخذ: (تصاویر برگرفته از فیلم)



تصویر ۱۴ - ایجاد شکاف در حرکت و عمق با قراردادن فریم‌های نامرتب پشت سر هم. مأخذ: (تصاویر برگرفته از فیلم)



تصویر ۱۵ - تنوع بافت و سایه در فریم‌های متوالی. مأخذ: (تصاویر برگرفته از فیلم)

نتیجه

انیمیشن در مقایسه با فیلم زنده که به تصاویر جهان واقعی وابسته است، با شکستن قوانین و جهان اثر، بستری مناسب و آزادانه دارد و بدین ترتیب در نمایش تجربه‌هایی جدید و خلق ادراکات غیر معمول و جهانی متفاوت همچون تروما توانا تر می‌نماید.

جدول ۲- مقایسه الگوهای ذهنی تروما با مشخصه‌های آثار بریر.

تروما	انیمیشن‌های رابرت بریر
سوسوی ذهنی و فلاش‌بک	سوسو در رنگ، شکل، زمینه، حرکت
برگشت و تکرار مداوم به ذهن	تکرار مداوم تصاویر در بافت و رنگ و خطوط متنوع
تصاویر ذهنی مجزا و آشفته	خطوط و اشکال سرگردان و بی‌ثبات
حالتی بین شناختن و نشناختن یا فراموش کردن و به یاد آوردن	تناقض تصاویر بازنمایانه و انتزاعی (در حرکت و یا بعد)
روایت‌گریزی و پاک شدن زمینه رویداد	انکار روایت و دوری از خلق داستان
درگیر کردن ذهن و بدن	القای حس به چشم و بدن
ذخیره شدن به شکل ضمنی	غیرواضح و غیر کلامی
آشفته‌گی زمانی و مکانی	تش در تصویر و چشم‌انداز

در بررسی آثار رابرت بریر به این پرداختیم که او در آستانه بین بازنمایی و انتزاع، ثبات و بی‌ثباتی اشکال و حرکت و سکون، در چشم‌اندازی که هم مسطح است و هم به بُعدنمایی شباهت دارد، تعلیق ایجاد می‌کند و برای رسیدن به این هدف، از زیبایی‌شناسی منحصر به فرد تک‌فریم بهره می‌گیرد. بریر به‌عنوان یک روان‌شناس عملی، از عناصری که در نقاشی‌هایش وجود دارد، در کنار حرکت و ریتم انیمیشن بهره می‌گیرد و به این شکل تحولی ادراکی پدید می‌آورد. جدول (۲) مقایسه‌ای مابین الگوها و ماهیت‌های تروما و مشخصه‌های موجود در آثار بریر است که در بردارنده مشابهت‌های این دو نشان‌دهنده قابلیت انیمیشن برای خلق الگوهای ذهنی متفاوت است.

اشکال و تصاویر در آثار بریر لحظه‌ای دوبعدی و انتزاعی‌اند و لحظه‌ای دیگر به شکلی بازنمایانه ظاهر شده و سریعاً ناپدید می‌شوند. به عبارتی این آثار مشابه حافظه‌ای ناشناخته عمل می‌کنند، که مکرراً به ذهن برمی‌گردد و حسی از پارگی و آشفته‌گی از خود به جا می‌گذارد. سرگردانی بی‌وقفه در فضای کلاژگونه آثار بریر یادآور ذهن آسیب‌دیده انسان امروزی در مقابل تکانه‌های دیداری و بدنی است و در حقیقت دستاوردی است که در قالب انیمیشن ممکن گشته است. بدین صورت می‌توان پنداشت که

بی‌نوشت‌ها

40. Practical Psychologist. 41. Critical Rupture.
 ۴۲. Staccato واژه‌ای فرانسوی برگرفته از اصطلاحات موسیقایی به معنی برش تصویر به صورت منقطع و بریده بریده.
 43. Entoptic Effects. 44. The Dante Quartet.
 ۴۵. Phosphène پدیده‌ای که در آن احساس دیدن نقاط نور و یا لکه‌هایی در میدان دید انسان حتی در زمان بسته بودن چشم به وجود می‌آید.
 46. Sense as Muse. 47. Clouds.
 48. Form Phases I, II, III, IV.
 49. Recreation. 50. Blazes.
 51. Fusion Flicker.
 ۵۲. Negative Afterimage: پس‌تصویری که در آن قسمت‌های روشن و تاریک نسبت به تصویر اصلی معکوس و مکمل یکدیگرند.
 53. Bang!. 54. Fuji.
 ۵۵. Floats: بریر در برخی از انیمیشن‌های خود از تصاویر حجم‌هایی به نام شناورا استفاده می‌کند.
 56. Fluctuation.

فهرست منابع

- Benjamin, W. (1935). *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*. translated by Zohn, H. (1969). New York: Schocken Book.
 Brewin, C. (2001). Memory processes in post-traumatic stress disorder. *International Review of Psychiatry*, (13), 63-159. DOI:10.1080/09540260120074019
 Bruyn, D. (2014). *The Performance of Trauma in Moving Image Art*. Cambridge Scholars Publishing.
 Bruyn, D. (2009). *Performing a Traumatic Effect the Films of*

1. Trauma. 2. Cathy Caruth.
 3. Roger Luckhurst.
 4. Lutz Koepnick: تحلیلگر متون والتر بنیامین
 5. Avant-Garde Film. 6. Structural/Materialist Film.
 7. Pure Cinema.
 8. Robert Breer.
 ۹. Concrete Animation: شیوه‌ای در انیمیشن که روند ساخت و متریال در آن اهمیت دارد و در دوران پیش از سینما و ابزارها و اسباب بازی‌های قرن ۱۹ ریشه دارد.
 10. Dirk de Bruyn. 11. Tom Gunning.
 12. E. Ann Kaplan. 13. Witness.
 14. Dissociation. 15. Jean-Martin Charcot.
 16. Pierre Janet. 17. Chris R. Brewin.
 18. Verbally Accessible Memory (Vam).
 19. Situationally Accessible Memory (Sam).
 20. Nachträglichkeit (لغت آلمانی)
 21. Dori Laub And Nanette C. Auerhahn.
 22. Fugue States. 23. P. Adams Sitney.
 24. Peter Gidal. 25. Malcolm Le Grice.
 26. Patrícia Castello-Branco.
 27. Fernand Léger. 28. Marcel Duchamp.
 29. Oskar Fischinger. 30. Len Lye.
 31. Paul Sharits. 32. Stan Brakhage.
 33. Peter Kubelka. 34. Hans Richter.
 35. Flicker Effect. 36. London Film-Makers Co-op.
 ۳۷. Jonas Mekas سینماگر تجربی آمریکایی معروف به پدر خواننده سینمای آوانگارد آمریکا.
 38. William Wees. 39. Light Moving in Time.

- Koepnick, L. P. (1999). *Walter Benjamin and the Aesthetics of Power*. United Kingdom: University of Nebraska Press.
- Laub, D., & Auerhahn, N. (1993). Knowing and not knowing massive psychic trauma: Forms of traumatic memory. *The International Journal of Psycho-Analysis*, 74(2), 287.
- Luckhurst, R. (2013). *The trauma question*. Routledge.
- MacDonald, S. (1992). *A Critical Cinema 2: Interviews with Independent Filmmakers*. United Kingdom: University of California Press.
- O'pray, M. (2003). *Avant-garde film: forms, themes and passions*. Wallflower Press, (Vol. 17).
- Sitney, P.A. (2002). *Visionary film: The American avant-garde*. Oxford University Press, New York.
- Taberham, P. (2018). *Lessons in Perception: The Avant-Garde Filmmaker as Practical Psychologist*. United Kingdom: Berghahn Books.
- Turim, M.C. (1985). *Abstraction in Avant-garde Films*. United Kingdom: UMI Research Press.
- Robert Breer. *Animation Studies Online Journal*.
- Caruth, C. (1995). *Trauma: Explorations in Memory*. John Hopkins University Press, Italy
- Caruth, C. (1996). *Unclaimed Experience: Trauma, Narrative and History*. John Hopkins University Press.
- Castello-Branco, P. (2010). Pure Sensations? From Abstract Film to Digital Images. *animation: an interdisciplinary journal*, (5)1, 25–40. <https://doi.org/10.1177/1746847709356644>
- Furniss, M. (1998). *Art in Motion: Animation Aesthetics*. John Libbey Publishing.
- Gidal, P. (1976). *Structural film anthology*. London: British Film Institute.
- Huopainen, H. (2013). Freud's view of hysteria in light of modern trauma research. *Routledge online journal*, 92-107. <https://doi.org/10.1080/01062301.2002.10592735>
- Kaplan, E.A. (2001). Melodrama, cinema and trauma. *Screen*, (42)2, 201-205. <https://doi.org/10.1093/screen/42.2.201>