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

محمد شهبا، دانشیار دانشکدهٔ 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 همهٔ آثار خود را در مکتب سوررئالیسم ساخته باشد. نکتهٔ 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 خودِ لینچ – همانطور که معمولاً دربارهٔ 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.

[Downloaded from pazhouheshnameh.ir on 2026-11-18]

مقدمه و بیان مسأله

فیلم در نظر سوررئالیست‌ها وسیله‌ای مناسب برای بیان افکار بود و به همین دلیل، مکتب سوررئالیسم[1] از بدو تأسیس، در سینما حضور پیدا کرد. با اینکه هنوز نشانه‌های سوررئالیسم در سینما قابل مشاهده است، در مقاله‌های جدید حوزهٔ 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، مسئلهٔ اصلی این مقاله، تبیین ویژگی‌های سوررئالیسم جدید در سینماست.

هیچ فیلم‌سازی نمی‌شناسیم که در چند سال اخیر، همهٔ آثار خود یا همهٔ بخش‌های یک فیلم خود را در مکتب سوررئالیسم ساخته باشد. نکتهٔ دیگر این است که از زمان پیدایش سوررئالیسم تا اکنون، مفهوم آن تغییر کرده و گسترده‌تر شده است. به‌علاوه، پیشرفت روزافزون جلوه‌های بصری و جلوه‌های ویژهٔ 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

پرسش‌های پژوهش

این پژوهش، توصیفی-تحلیلی است؛ زیرا بر پایهٔ 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 حوزهٔ سوررئالیسم چیست؟

روش پژوهش

این مقاله در بخش مربوط به دیوید لینچ، محتوای فیلم‌های بلند او را تحلیل می‌کند؛ لذا از شیوهٔ توصیفی-تحلیلی استفاده می‌شود. در بخش بررسی فیلم‌های سوررئالیستی جدید، با توجه به گستردگی و تعدد منابع، از روش نمونه‌گیری غیرتصادفی استفاده شده است؛ به‌گونه‌ای که اهمیت فیلم (یا فیلم‌ساز) مد نظر قرار گرفته است.

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

[Downloaded from pazhouheshnameh.ir on 2026-11-18]

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

سوررئالیسمِ کلاسیک در سینما

سوررئالیسم، جنبشی در هنر بود که بعد از انحلال دادائیسم[2] (۱۹۲۴) و با بیانیهٔ آندره برتون آغاز شد. طبق این بیانیه، هدف سوررئالیسم آن است که رؤیا و واقعیت را در یک واقعیت مطلق یا یک «اَبَرواقعیت» 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 شیوهٔ دیگر قصد می‌کند تا کارکرد واقعی فکر را بیان کند. این فرایند به‌وسیلهٔ ذهن دیکته می‌شود و خرد هیچ کنترلی بر آن ندارد و فارغ از هر نوع دغدغهٔ 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 اِلوآر، لویی آراگون و بنجامین پِره. واژه سوررئالیسم نخستین‌بار در نمایشنامه *سینه‌های تیریسیاس*[3] 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 دربارهٔ ضمیر ناخودآگاهِ انسان‌ها، رکن اصلی اعتقادات و باورهای سوررئالیستی به‌شمار می‌رود. سوررئالیست‌ها سینما را یک شیوهٔ 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 رفتنِ 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 خودِ 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 شکلِ ممکن نشان داد. «تماشاگر از لحظه‌ای که بر صندلی می‌نشیند تا آن هنگام که در داستانِ پیش روی خود فرو می‌غلتد، مرحله‌ای بحرانی را از سر می‌گذراند که به اندازهٔ 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 ارائهٔ آموزش‌های فروید و با تکیه بر اندیشه‌های مارکس، نقدی سیاسی و اعتراض‌آمیز به نهادهای اجتماعی، ازجمله حکومت، وارد کند. سینمای سوررئالیستی، مرز

[Downloaded from pazhouheshnameh.ir on 2026-11-18]

بیــن واقعیت درونی و واقعیــت بیرونی را مخدوش کرد و بــه روابط علت و معلولی پایان داد و در عین حال، به شــانس و اتفاق‌های تصادفی تأکید کرد. اغلب فیلم‌های سوررئالیستی، مخاطب را وسوسه می‌کنند تا برای فیلم، یک منطق روایتیِ ناموجود بســازد. در بســیاری از این فیلم‌ها، مشابه رؤیا، علّیت اهمیتی ندارد؛ بلکه رویدادها فقــط به‌دلیل خلق تأثیرات برآشــوبنده، کنــار هم قرار می‌گیرند. تشــخیص واقعی یا ناواقعــی بودن حادثه‌ها، کنش‌ها، شخصیت‌ها و موقعیت‌های دنیای فیلم، و جدا کردن آنها اهمیتی اساســی در جریان تماشــای فیلم و تأثیرپذیری از آن دارد. «اما در سوررئالیسم سینمایی به تماشاگر تعمداً اطمینان داده نمی‌شود که امور و حوادث گوناگون فیلم را واقعی بپندارند یا ناواقعی. خصلت ممیز عدم اطمینان در سوررئالیسم سینمایی را نمی‌توان ایهام دانست» (کیسبی‌یر [کازه‌بیه]، ۱۳۶۸: ۱۴۷).

فیلم *بازگشــت به عقــل*[4] (۱۹۲۳) بــه کارگردانی مَن رِی، اولیــن فیلمــی بود کــه تا حــدودی ویژگی‌های سوررئالیستی داشــت. این فیلم فقط سه دقیقه بود و با اینکه بیشتر، ویژگی‌های دادائیستی داشت؛ پیوندی بین دادائیســم و سوررئالیسم ایجاد کرد. من ری برای ســاختن این اثر، نوارهای فیلم را روی میز کارش پهن کرده بود و اشــیایی را که در اســتودیو داشت - مانند میــخ، پونز، دکمه، یقه لبــاس و عکس یک زن - روی آن ریخته بود. زمانی که شکل این اشیا روی سلولوئید افتاده بود، نوارها را ظاهر کرد و آنها را به‌هم چســباند. فیلم‌هایــی دیگر مثل *باله مکانیکی*[5] (۱۹۲۴) اثر فرنان لژه، و *اماک باکیا*[6] (۱۹۲۶) ســاختهٔ من ری به نمایش درآمدند که بیشــتر از دادائیســم پیروی می‌کردند تا سوررئالیسم؛ اما نخســتین فیلم سوررئالیستی، *صدف و مرد روحانی*[7] (۱۹۲۸) اســت کــه ژرمن دولاک آن را براســاس فیلم‌نامــه‌ای از آنتونن آرتو ســاخت. ژرژ سادول دربارهٔ این فیلم می‌گوید: «فیلم مجموعه‌ای از بخش‌های مختلف اســت و از تصــورات فرویدی برای بیان آلام و اضطراب‌های فکری مرد روحانی اســتفاده می‌کند» (سادول، ۱۳۸۱: ۲۱۲).

سگ آندلسی[8] (۱۹۲۸) نخستین فیلم بونوئل است و به رؤیایی بازسازی‌شده شباهت دارد. بونوئل در ساخت این فیلم از شیوه‌ای موسوم به «پارانویای انتقادی» استفاده کرده اســت که ســالوادور دالی از آن به‌عنوان بازسازیِ تصویریِ رؤیا و کابوس‌های درونی انســان یاد می‌کند و آندره برتون آن را فعالیت متعالی ذهن خوانده است. این فیلم به‌خوبی نشان می‌دهد که سینمای سوررئالیست، آشکارا علّیت را به‌هم می‌ریزد و اگر قرار است با منطق مبارزه شــود، باید ارتباط‌های علّی بین رویدادها حذف شود. می‌توان گفت: «*ســگ آندلسی* چکیدهٔ سینمای سوررئالیســتی تــا آن موقع بود» (بوردول و تامســون،

4. Le Retour à la Raison

5. Ballet Mécanique
6. Emak-Bakia
7. La Coquille et le Clergyman
8. Un Chien Andalou

[Downloaded from pazhouheshnameh.ir on 2026-11-18]



سگ آندلسی، لوییس بونوئل

۱۳۸۱: ۲۳۵). در همان سال، شعری از روبر دسنوس الهام‌بخش من ری در ساختن فیلم *ستاره دریایی*[9] 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*[10] 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 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*[11] (۱۹۶۷) و *جذابیت پنهان بورژوازی*[12] (۱۹۷۲) ادامه‌دهندهٔ سنت سوررئالیستی به شمار می‌آیند (بوردول و تامسون، ۱۳۸۱: ۴۹۲).

سوررئالیسم جدید در سینما

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

9. L'Étoile de mer
10. L'Age d'Or
11. Belle de jour
12. Le Charme discret de la bourgeoisie

[Downloaded from pazhouheshnameh.ir on 2026-11-18]

در دوران مـدرن خود، از تجربه‌گرایـی 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 وحشـت، بر جای مانده است» (هیوارد، ۱۳۸۸: ۱۴۸). طی دهه‌های اخیر، سوررئالیسم در مفهوم محدودِ سـال‌های نخسـتین آن ظهور پیدا نکرده است؛ بلکه به‌دلیل گستردگی عظیم آن، برخی از عناصر سوررئالیسـتی در قالبـی دیگر، و مؤلفه‌های غیرسوررئالیسـتی در فرم سوررئال اسـتفاده شده‌اند. دگرگونی‌هـای اخیر نشـان می‌دهد که سوررئالیسـم نمی‌توانـد برای مخاطـب امروزی، تماشـایی‌تر از آن چیزی باشـد که در دهه‌های شـصت و هفتاد سـدهٔ بیستم بوده اسـت. بنابراین در دورهٔ حاضر، تعلق یک کارگردان به حوزهٔ سوررئالیسـم، به‌صـورت نمونه‌ای اسـت و همهٔ آثار یک فیلم‌ساز یا تمام مؤلفه‌های یک فیلم، به مکتب سوررئالیسم تعلق ندارد؛ مثلاً تعدادی از آثار پیتر گرین‌اوی، ژان پی‌یر ژونه، دیوید کراننبرگ، و برخی فیلم‌ها مانند *بمـان*[13] (۲۰۰۵) به کارگردانی مارک فارسـتر، *زمین*[14] (۱۹۹۶) به کارگردانی خولیو مدوم، *پای*[15] (۱۹۹۸) به کارگردانی دارن آرونوفسکی و *درخشـش ابدی یک ذهن پاک*[16] (۲۰۰۴) سـاختهٔ میشل گوندری در حوزهٔ سوررئالیسم می‌گنجند. البته بایـد این نکته را در نظر گرفت که در برخی فیلم‌های غیرسـوررئال، به فراخـور، صحنه‌های سـوررئال نیز گنجانده می‌شود؛ نمونهٔ معروف این مورد، صحنه‌های رؤیا در فیلم *طلسم شده*[17] (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 به‌نام پَنیک[18] به‌پا کردند. آنها پیروِ لوئیـس بونوئل، آنتونن آرتو و گـروه نمایش او، و متأثر از تصویرسازی‌های سوررئال بودند. آرابال در دههٔ ۷۰ و نیمـهٔ اول دهـهٔ ۸۰ میلادی به فیلم‌سـازی روی آورد. ایـن درحالی بود کـه در دههٔ ۱۹۶۰ صرف نظر از فیلم‌هایـی که بازیگرِ افتخاریِ آنهـا بود، چندین بار در مقابل دوربین سینما ظاهر شد.

برخـی از منتقـدان و مورخـان تاریـخ سـینما، الخاندرو خودوروفسـکی- شـاعر، بازیگر، روان‌درمانگر، نمایشنامه‌نویس، آهنگساز، کارگردان تئاتر و کارگردان یهودی اهل شـیلی (با اصالت روسی) - را عجیب‌ترین

13. Stay
14. Tierra
15. Pi

16. Eternal Sunshine of the Spotless Mind
17. Spellbound
18. Panic

[Downloaded from pazhouheshnameh.ir on 2026-11-18]

کارگردان سینمای سوررئالیسم و حتی تاریخ سینما می‌دانند. مضامین برجستهٔ 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 امریکا، آلن رب‌گری‌یه در فرانسه، و جان لنون در انگلستان باعث شد که خودوروفسکی در عصر خود، مورد توجه قرار نگیرد. در نتیجه، این کارگردانِ بزرگ هنوز برای بسیاری از مخاطبان سینما ناشناخته است. خودوروفسکی معتقد است نویسنده، خالق داستانی که می‌گوید نیست؛ بلکه هرکس تفسیری شخصی از اسطوره‌هایی ارائه می‌دهد که در همهٔ جهان برای ناخودآگاه جمعی انسان‌ها شناخته‌شده هستند. او در آثارش به نمادها می‌پردازد تا از ضمیر ناخودآگاه خود با ضمیر ناخودآگاه مخاطب سخن بگوید. خودوروفسکی در سال ۱۹۷۵ به فرانسه بازگشت و به ساخت فیلمی مصمم شد که هرگز آن را نساخت؛ اقتباسی از *دونِ*[19] فرانک هربرت با بازی اورسن ولز و سالوادور دالی و با آهنگسازی گروه پینک فلوید؛ اما سرمایه‌گذارانِ این پروژه از همکاری با خودوروفسکی 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 به‌نام *دونِ خودوروفسکی*[20] ساخت و طراحی‌ها و تصمیم‌های خودوروفسکی 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[21]، کارلوس آتانز و بعضی از انیمیشن‌ها، حضور سوررئالیسم به‌عنوان ابزاری برای آفرینش دنیای فانتزی مطلوبِ 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 قارهٔ 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 بَکشی[22]،کارگردان فلسطینی-امریکایی، نیز به‌عنوان آثاری سوررئالیستی، بسیار جالب است. یان شوانکمایر یکی از مطرح‌ترین انیماتورهای سوررئالیست است که به «سوررئالیست مبارز» نیز

19. Dune
20. Jodorowsky›s Dune

21. Terry Gilliam
22. Ralph Bakshi

[Downloaded from pazhouheshnameh.ir on 2026-11-18]

مشـــهور اســـت. به گفته خودش، او یک سوررئالیســـت سرســـپرده و الهام‌گرفته از رؤیاهـــا و خاطرات کودکی اســـت. فیلم‌های کوتاه پرشمار او به تفسیرهایی مکارانه از جنســـیت، سیاست و عرف‌های اجتماعی می‌پردازند. در آثار او اشـــیای بی‌آزار و آشنای روزمره زنده می‌شوند و شخصیتی شیطانی و شرور پیدا می‌کنند.

نکتهٔ قابل بحث این اســـت که با ظهور پست‌مدرنیســـم و فیلم‌ســـازان پست‌مدرن، نشـــانه‌های سوررئالیسم به شـــکل‌هایی نو در ســـینما بروز یافت. پست‌مدرنیســـم نزدیک ســـه دهه اســـت که جـــای خـــود را در ادبیات ســـینمایی باز کرده اســـت. این اصطلاح دربارهٔ ســـبک و مختصات زیبایی‌شناســـانهٔ آثار برخی از فیلم‌ســـازان (بیشـــتر آمریکایـــی و اروپایی) دهه‌های هشـــتاد و نود ماننـــد کوئنتین تارانتینو، تیم برتن، دیوید لینچ، دیوید کراننبـــرگ، و پیتر گریـــن‌اوی به‌کار مـــی‌رود. «گرچه اســـتفاده از آن روزبـــه‌روز وســـعت بیشـــتری می‌یابد و کارگردان‌ها و فیلم‌های بیشتری متّصف 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: «پســـامدرن آن چیزی است که به جست‌وجوی موارد ارائه‌نشدنی نو برمی‌آید، نه برای این‌که از آنها لذّت ببرد بلکه به‌خاطر این‌که بتواند حسِ قوی‌تری از شـــیءِ ارائه‌نشدنی را منتقل کند» (لیوتار، ۱۳۸۹: ۹۴).

می‌توان گفت فیلم‌های پســـت‌مدرن، نسبت به واقعیت بی‌علاقه هستند و ایهام را به قطعیت ترجیح می‌دهند. با وجود این، شـــدیداً تأثیرگذار هســـتند؛ شـــاید به این جهت که نهایت تلاش خود را در ارائهٔ نادیدنی‌ها به‌کار می‌گیرند. در این فیلم‌ها، وحدت‌های سه‌گانهٔ ارسطویی و عنصر تداوم ســـینمای کلاســـیک، رو به زوال می‌رود. ســـینمای پست‌مدرنیســـتی دارای مؤلفه‌ای شـــاخص به‌نام «عدم قطعیت» اســـت؛ مؤلفه‌ای که در ســـینمای سوررئالیستی نیز قابل رهگیری است. آثار سوررئالیستی ماننـــد فیلم‌های لوئیس بونوئـــل و نیز آثار مدرن میکل آنجلو آنتونیونی، نمونه‌هایی از این‌گونه فیلم‌ها هستند. این عدم قطعیـــت در برخی از آثار پســـت‌مدرن وجود ندارد؛ چـــون اگر مخاطب بتواند روایـــت زمانی فیلم را بفهمد، می‌تواند به قطعیت برسد.

واکاوی عناصر سوررئالیسم جدید در فیلم‌های دیوید لینچ

فرم روایتـــی آثار دیوید لینچ، ســـاختاری ویـــژه دارد کـــه منحصر به او است و نمی‌توان فیلم‌های او را بـــدون در نظر گرفتن این فرم روایتی تصور کرد. در بیشتر فیلم‌هایی که لینچ نویسندهٔ فیلم‌نامه است یا در نوشتن فیلم‌نامه تأثیری زیاد داشته است - همهٔ آثار او به غیر از *داستان استریت*،[۲۳] *دون* و *مرد فیل‌نما*[۲۴] که دو اثر آخر از رمان اقتباس شـــده اســـت - شاهد چنین فرم روایتی هستیم. فیلم‌های لینچ

23. The Straight Story
24. The Elephant Man

[Downloaded from pazhouheshnameh.ir on 2026-11-18]

معمــولاً با یک بخشِ معرفی آغاز می‌شــود کــه به آغاز فیلم‌های متداول شباهت دارد؛ تا آنجا که بیننده را گمراه می‌کند و در او - بر اســاس شناخت معمول سینمایی که می‌توان از هر بیننده‌ای انتظار داشــت - انتظاراتی پدید می‌آورد و او را به سمت گونه‌ای (ژانر) ویژه هدایت می‌کند که فیلــم در پایان، این انتظارات را برآورده نمی‌کند؛ ژانر تغییر می‌کند و لینچ از قواعد آن تخطی می‌کند. در بخش دوم، فضــا و روایت کاملاً تغییــر می‌کند و در این فضای بــزرگ، چیزهایی عجیب و غریب رخ می‌دهد که با توجه به منطقِ بخشِ اول، غیرقابل توضیح به‌نظر می‌رسد. بین دو بخشِ اصلی، فصلی وجود دارد که مرکزِ روایتیِ فیلم را می‌ســازد 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.

فــرم روایتــی ویــژهٔ دیوید لینچ، همیشــه تعــدادی از قســمت‌های مهم روایت را حذف‌شده باقی می‌گذارد و ذهــن بیننده را در روند خلاقهٔ اثر شــریک می‌کند. این قســمت‌های 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 فیلم‌ســاز می‌دهد تا راز و رمز و ابهام اثر را حفــظ کند؛ «برخی اوقات مــردم می‌گویند که درک یک فیلم برایشــان 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). «سوررئالیســم لینــچ یک ویژگی قابل توجــه دارد: هر ســکانس قائــم به ذات اســت و منطق خــاص خود را دارد. زمانی که ســکانس‌ها در کنار هم قرار می‌گیرند، حالت بی‌منطقی به وجود می‌آید؛ مگر این‌که مرز میان واقعیت و رؤیا را بشناسیم و قادر به تفکیک آنها باشیم» (عطاری، ۱۳۸۶: ۱۹). در واقع، می‌توان فیلم‌های لینچ را به پازلی شــبیه دانســت که برای فهمیدن شکل آن، باید قطعه‌ها را کنار هم چید؛ اما مشــکل اینجاست که پــس از تکمیل پازل، برخی قســمت‌ها همچنان خالی می‌ماند. این در حالی اســت کــه قطعه‌های باقی‌ماندهٔ پازل با جاهــای خالی منطبق نیســتند؛ بنابراین، باید قطعات پازل را به دو بخشِ واقعیت و رؤیا تقســیم کرد و آنها را جداگانه کنار هم قرار داد تا دو (یا چند) شکل مجزا و کامل به‌دست آید.

خشونت و عناصر مرموز

شــکل ویــژهٔ خشــونت موجود در آثار لینچ در مقایســه با آثار متداول ســینمای آمریکا، مانند فیلم‌های کوئنتین تارانتینو -که آثارش جزو خشن‌ترین آثار سینمایی امروز است - کارکردی دیگر دارد و تمایز دیدگاه او را با ســینمای متداول آشــکار می‌کند. «در

[Downloaded from pazhouheshnameh.ir on 2026-11-18]

نشانه‌شناسی سینمایی با نشانه‌شناسی در دیگر متون، تفاوت اساسی وجود دارد؛ (به معنای عام کلمه آن‌گونه که ارسطو از آن تأویل می‌کرد) در آثار لینچ 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، آن‌گونه که استفاده از این تکنیک را می‌توان یکی از مؤلفه‌های ژانر سینمایی لینچ قلمداد کرد» (رضایی، ۱۳۸۶: ۴۳). لینچ در بخش ابتدایی فیلمِ 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 ایجادکنندهٔ فضای مالیخولیایی بخش دوم است).

در *توین پیکس: آتش با من گام بردار*[۲۵] انگشتری که برای اولین‌بار در سکانس تقابلِ پیرمردِ 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 پایان پیش‌بینی درستی نخواهد داشت. آنگونه که خودِ انگشتر، نه به‌عنوان یکی از اشیاءِ دیده‌شده در فیلم، بلکه در جایگاه عنصری که به‌عنوان شخصیت‌های داستان - و البته مخاطب - در روند اتفاقات نقش دارد. حال آن‌که 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 درایو*[۲۶] اشاره کرد که آن هم در ابتدا داخل کیف ریتا پیدا (یا حتی کشف) می‌شود و سپس، درِ جعبه اسرارآمیز را باز می‌کند و در بخش دوم فیلم، به علامت راهنمای مرگ کامليا/ریتا تبدیل می‌شود و سرانجام در فصل پایانی، دوباره به صحنه باز می‌گردد. لینچ در این باره می‌گوید: «کوچکترین اطلاعی از این که جعبه و کلید آبی چه هستند، ندارم» (لینچ، ۱۳۸۹: ۱۱۸). در فیلم *زیبای روز* بونوئل نیز چنین «وسیله»‌ای وجود دارد: مردی از شرق آسیا جعبه‌ای به همراه دارد؛ درِ جعبه را باز می‌کند و درونِ 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 پایانِ فیلم، نامعلوم می‌ماند و خودِ بونوئل نیز به این سؤال پاسخی نداد و حتی پرسش دربارهٔ ماهیت درون جعبه را «چرند» خواند.

25. Twin Peaks: Fire Walk with Me

26. Mulholland Drive (Mulholland Dr.)

[Downloaded from pazhouheshnameh.ir on 2026-11-18]

آثـار لینچ هرگز قابـل پیش‌بینی نبوده‌انـد؛ اما امروزه نه‌تنها سـبک ویژهٔ او شناخته شده، که به تقلید و هجو هم کشیده شده است؛ به عنوان نمونه، فیلم *زندگی در فراموشی*[۲۷] (۱۹۹۵) اثر تام دی‌سیلیو، که مثل تقلیدی کم‌وبیش احساسـاتی است ازصحنه‌های رؤیای کارآگاه در سـریال *توین پیکس* با حضـور آن کوتولهٔ عجیب کـه می‌رقصد و کلمـات را برعکس می‌گوید. همچنین رمان معروف *نقشه* (۱۹۹۲) نوشتهٔ تئودور روژاک که با بی‌پروایی بیشتر، فضای *کله‌پاک‌کن*[۲۸] را به شکل دنیایی کاریکاتوری درمی‌آورد. در نظر روژاک، سـینمای لینچ علامتی از نزدیکی آخرالزمان است.

در بیشتر فیلم‌های لینچ، مفهومی به نام «دنیای موازی» (نه در معنای علمـیِ آن) وجود دارد؛ دنیای موازی در *کله‌پاک‌کن*، دنیای پشت رادیاتور است و در *مادربزرگ*،[۲۹] اتاق زیر شیروانی پسربچه است. در *توین پیکس* مفهوم دنیاهای موازی به آشکارترین شکل ممکن بررسی شده است. به‌وسیلهٔ «لژ سیاه»،[۳۰] 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 *اینلند ایمپایر*[۳۱]

27. Living in Oblivion
28. Eraserhead
29. *The Grandmother*
30. Black Lodge
31. Inland Empire

دنیـای فیلمی که در فیلم سـاخته می‌شـود، به‌اندازهٔ دنیـای فیلم و واقعیـتِ آن، واقعی نمـوده و قدرتمند می‌شـود؛ به‌طوری‌که در بسیاری از مواقع، شخصیت‌ها (و مخاطـب) نمی‌توانند آنها را از هم تشـخیص دهند. همچنیـن بخش‌هایی از فیلم، حکایت از دنیاهای دیگر دارد؛ به‌عنوان مثال اتاقی 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.

از شکل‌افتادگیِ زیست‌شناختی

یکـی از مضامیـن اصلـی آثار لینـچ، دل‌مشـغولی او دربـارهٔ زیست‌شناسـی اسـت کـه در فیلم‌های او قابل تشـخیص‌اند: موجودات کرم‌مانند در *کله‌پاک‌کن* به اسپرم و یک بند ناف شباهت دارد و این تصویر به یک موتیف تبدیل می‌شـود. در *توین پیکس* پشـت نقاب، صورت میمون است و همچنین در هنگام پرخاشِ مردِ یک‌دسـت به لیلند، سگی در حال پارس کردن به نمایش درمی‌آید. لینچ، به‌ویژه مجذوب اشکال گروتسک، ازریخت‌افتاده و معلول زیست‌شناسی است. او با انیمیشـن یک‌دقیقه‌ای *شـش نفر بیمار می‌شوند* به مضمون «بیماری» می‌پردازد؛ مضمونی که نقشـی مهـم و کلیـدی در آثـارش ایفا می‌کنـد و در نهایت،

[Downloaded from pazhouheshnameh.ir on 2026-11-18]

اینلند ایمپایر با عشـــق، در حادترین و بیمارگونه‌ترین شکل‌اش در شخصیتِ زن فیلم و کلیه عوامل اثر، خود را به تصویر می‌کشـــد. از این لحاظ نیز می‌توان لینچ را متأثر و دنباله‌روی فرانسیس بیکن، هنرمند بریتانیایی، دانســـت؛ چرا که بیکن بســـیار به ریخت‌شناســـی اندام انسانی علاقمند بود.

گونه‌هـــای متـــورمِ زنِ داخلِ رادیاتـــور در *کله‌پاک‌کن*، زخم‌هـــای کارگر، بـــازوی بی‌حس پدر مِـــری و به‌ویژه نـــوزاد ناقص‌الخلقه، مـــرد یک‌دســـت در *توین پیکس*، خودِ مرد فیل‌نما، بیماری پوســـتی کریه بارون در *دون*، گوشِ بریده‌شـــده در *مخمـــل آبی*[۳۲] و نیـــز فیلم کوتاه *مقطوع‌العضـــو*[۳۳] نمونه‌هایـــی از ایـــن موضوع هســـتند. حتی شـــیوه‌ای که لینچ از بازیگرانـــش فیلم می‌گیرد، زیست‌شناسی طبیعی آنها را از شکل می‌اندازد؛ هق‌هق لـــورا درن، هـــم در *مخمل آبی* و هم در *قســـی‌القلب*[۳۴] صورت او را شدیداً کج‌وکوله می‌کند. این نکته در *اینلند ایمپایر* به‌وســـیلهٔ جلوه‌های ویـــژه، در صورت وی روی می‌دهد. چهره وحشتناک و کریه مرد کنار رستوران در *مالهالند درایو* نیز از این دست است.

کارنامهٔ حرفه‌ای لینچ نشـــان می‌دهد که «او به‌راســـتی و به معنای کایه دو ســـینمایی کلمه، سینماگری مؤلف است که آمادگی آن را دارد تا مانند مؤلفان واقعی برای دستیابی به کنترل خلاقانهٔ آثارش قربانی دهد، انتخابی که یا ناشی از خودپرستی لجام‌گسیخته است و یا ناشی از وفاداری پرشـــور یا میلی کودکانه برای تعیین قوانین بازی، و یا هر ســـهٔ این‌ها» (هرزوگنرات، ۱۳۸۴: ۱۲۱). به اعتقاد بســـیاری از منتقدان، بخشی از شکل روایتی آثار لینچ، کاملاً منطبق با ساختار قصه‌گویی کلاسیک است که از بارزترین نمودهای آن، وجود همیشگی خیر و شـــر اســـت. با این تفاوت که در کلیت آنها، فضاهای انتزاعـــی فقط حکم کلیدهایـــی را دارند کـــه برای باز کردن قفل اصلی اثر کارآمد هستند. آثار او بدون مقصد نهایی است و معمولاً پایان تمام جاده‌هایی که به‌عنوان «عنصری نمادین» ترســـیم می‌کنـــد، به هیچ مقصدی ختم نمی‌شوند.

اهمیت صدا

صـــدا بـــرای لینـــچ بســـیار اهمیـــت دارد. از بـــاد، باران، غـــرش حیوانـــات و همهمه (هام) الکتریکی استفاده می‌شود تا «فضای صحنه‌ها» را تصویـــر کننـــد. لینچ در جایی اعلام کـــرده که خود را بیشـــتر یک صدابردار می‌داند تا یک کارگردان. او و آنجلو بادالامنتی[۳۵] بـــرای اولین‌بار در فیلم *مخمل آبی* همـــکاری کردند و پـــس از آن، تقریباً موســـیقی همهٔ فیلم‌هـــای لینچ را بادالامنتی ســـاخته اســـت. به گفته

32. Blue Velvet
33. The Amputee
34. Wild at Heart
35. Angelo Badalamenti

[Downloaded from pazhouheshnameh.ir on 2026-11-18]

لینچ، بادالامنتی برای او مانند یک برادر اســت: «کنار او روی صندلی پیانو می‌نشــینم. مــن حرف می‌زنم و آنجلــو پیانو می‌نــوازد؛ او حرف‌های مــن را می‌نوازد. اگر موســیقی اشــتباه بود، من کلماتــم را کمی تغییر می‌دهم. با این شــیوه ما بالاخره به چیزی می‌رسیم، و من می‌گویم همینه. و بعد او جادویش را آغاز می‌کند، در مســیر درســت» (لینــچ، ۱۳۸۹: ۷۳). بــه همین ترتیــب، طراحی صدای *کله‌پاک‌کــن* از عناصر کلیدی آن محســوب می‌شــود. این فیلم مشخصه‌های بصری برجســتهٔ متعددی دارد که با صداهای اطرافشــان نیز هماهنگ هســتند؛ همانطور که «فریادهای آهســته و ممتد» و «چشــم اندازهای شــنیداری محرک خیال» با آنها هماهنگ هســتند. سر و صدای مناطق صنعتی در پس‌زمینهٔ همهٔ صحنه‌های فیلم شــنیده می‌شــود و فضایــی تهدیدآمیــز و اعصاب‌خردکن ایجاد می‌کند. بعدهــا در فیلم‌هایی مانند *هفــت*[۳۶] (۱۹۹۵) اثر دیوید فینچر و *بارتون فینک*[۳۷] (۱۹۹۱) اثر برادران کوئن نیز از این روند استفاده می‌شود.

«راه ورود بــه عالــم یک سوررئالیســت، تکیه بر ضمیر ناخودآگاه برای خلق انگیزه‌های بصری اســت و این امر تقریباً بر همهٔ آثار لینچ تأثیر گذارده اســت. بســیاری از شــخصیت‌های او رؤیا می‌بیننــد؛ از جان مریک که در مــرد *فیل‌نما* رؤیــای مادرش را می‌بینــد گرفته، تا رؤیایی که کوپر از "لژ سیاه" در *توین پیکس* می‌بیند، یا توهمات پل در فیلم *دون*» (آدل و لوبلان، ۱۳۹۱: ۱۵). امــا نکتهٔ مهــم در فیلم‌های لینچ این اســت که رؤیاها در دنیــای واقعی نیز حضور می‌یابنــد. این هجوم رؤیا، هجوم کابوس نیز هست؛ شاید به همین دلیل است که کاراکترهای منفی فیلم‌های لینچ، افراطی منفی هستند.

مخمل آبی

منتقدان و تماشاگران، برخوردهایی متناقض با فیلم *مخمل آبی* داشتند؛ عــده‌ای فیلــم را «اخلاق‌گرایــی امریکایــی»، «حکایت بلــوغ یافتن»، «شــمایل‌نگاری شــیطان در هنر مذهبی»، «قصهٔ گناه و پشــیمانی» و «یــک آشــغال هرزه‌نگارانه» خواندند. عــده‌ای دیگر از منتقدان فیلم را گوتیک، کمــدی، حکایت بلوغ یافتن و سوررئالیســت توصیــف کردند. هنگامــی که فیلمی در یــک «گونهٔ» معین طبقه‌بندی می‌شــود، معناهایی ازپیش‌تعیین‌شــده می‌یابــد و می‌تــوان آن فیلــم را با معیارهای همان «گونه» قضاوت کرد. اما روشن است که فیلم لینچ در برابر تحلیل و طبقه‌بندی مقاومت می‌کند. سکانس اول *مخمل آبی* نمونه‌ای از دیدگاه کلی فیلمساز بــه دنیای اطرافش را به‌دســت می‌دهد: مــردی که به چمن‌ها آب می‌دهد؛ سگی که در اطرافش جست‌وخیز می‌کند؛ پرچین‌های رنگی و خیابــان آرام. مَرد ناگهان به زمین می‌افتــد و می‌میرد. دوربیــن پایین می‌آید و به درون علف‌ها مــی‌رود؛ جایی که مورچه‌ها با صدایی

36. Se7en
37. Barton Fink

[Downloaded from pazhouheshnameh.ir on 2026-11-18]



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).

لذت مازوخیستی که دوروتی - با بازی ایزابلا روسلینی- تجربه می‌کند، حاصل سادهٔ 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 کُمد پنهان کرده است. در واقع، هم فرانک و هم دوروتی رفتاری اغراق‌آمیز و غیرواقعی دارند؛ انگارهر دو می‌دانند که کسی تماشایشان می‌کند. نکته کلیدی شاید در جمله‌ای باشد که فرانک بارها خطاب به دوروتی می گوید: «به من نگاه نکن!»

بزرگراه گمشده

ایده «نگریسته شدن» در *بزرگراه گمشده*[۳۸] (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 عنان‌گسیخته و خشونتی که در فیلم‌های پیشینش بود، امتناع کرده است. «لینچ خطر کرد و با فراتر رفتن از روایت خطی،

38. Lost Highway

[Downloaded from pazhouheshnameh.ir on 2026-11-18]

منتقدان شـــکاک و تماشاگران بهت‌زده را به حال خود واگذاشـــته تـــا غرولند کننـــد که فیلـــم او تصادفی این جور گنگ و مبهـــم از آب درآمده یا او عمداً خودش را درگیر نوعی فرم سبکسرانهٔ تقلبی کرده است» (براینت، ۱۳۷۹: ۱۳۱). در *بزرگراه گمشـــده* داســـتان به‌سرعت شکل می‌گیرد و در همان ســـکانس‌های ابتدایی، همهٔ آن چیزی کـــه برای بخش ابتدایی نیاز اســـت، معرفی می‌شـــود. این بخش تا کشـــف قتل رنه ادامه می‌یابد و در اوج، و با بیشـــترین پرسش، به پایان می‌رسد. فصل مرکـــزیِ قصه در زندان اتفاق می‌افتد. ســـکانس زندان، زمانی بســـیار کوتاه‌تر از بخش ابتدا و انتهای فیلم دارد. فصلِ مرکـــزی، مخاطب را با هویت دوگانهٔ شـــخصیت اصلی روبرو می‌کند و پرسشـــی تازه شکل می‌گیرد. به گفتهٔ لینـــچ: «قصه‌های رازآلود جنایی را دوســـت 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 ایـــن فیلم، فضای رازآمیز تا قتـــل اندیِ در خانه‌اش آنقـــدر افزایش پیدا می‌کند که راوی عملاً از ادامه‌دادن روایت باز می‌ماند و از این به بعد، مخاطب شاهد دنیایی اســـت که به‌زعم خود لینچ، کلیـــد یافتن رمز زندگی با گذر از لایه‌ای به لایهٔ دیگر آن نهفته است. «خانه اندی در *بزرگراه گمشـــده*، نمونه‌ای از مکان‌های لینچی است که شیاطین لذت در آن حضور دارند؛ مثل سالن بار رِد در *توین پیکس: آتش با من گام بردار*» (ژیژک، ۱۳۸۴: ۴۲). در فصـــل پایانی باز هم جای دو شـــخصیت اصلی عوض می‌شـــود. فرد در آیفون خانه‌اش همان جمله‌ای را تکـــرار می‌کند کـــه خودش در ابتدای فیلم شـــنیده بـــود: «دیک لورانـــت مُرده!» و همه چیـــز در تعقیب و گریز نهایی در بزرگراه «رها» می‌شـــود. این خصوصیت فرم‌هـــای دایـــره‌ای در آثـــار هنری یکـــی از مهمترین ترفندهای دیوید لینچ است که بیننده را با توهمِ پایان روبرو می‌کند و از طرفی فیلم‌ساز را مقید به پاسخ‌گویی به سوالات طرح‌شده نمی‌کند.

یکی از اجزای ســـازنده 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 بکشـــد» در *مخمل آبی*؛ «سکوت» (به زبان اسپانیایی) در *مالهالند درایو*؛ «این داســـتانیه کـــه دیروز رخ داده؛ اما من می‌دونم که اون فرداســـت» در *اینلند ایمپایر*؛ و «دیـــک لورانت مُرده!» در *بزرگراه گمشـــده* که اولین و 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 حملـــه به منطق [اکنـــون] در زمان اســـت. در *بزرگراه*

[Downloaded from pazhouheshnameh.ir on 2026-11-18]

گمشده، حمله به منطق مکان نیز وجود دارد؛ جایی که مرد مرموز به فرد می‌گوید هم‌اکنون در خانهٔ آنهاست در حالی که در مقابلش ایستاده است. این دایره‌واری را می‌توان با نوار موبیوس[۳۹] 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 شدنِ امورِ 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 بخیهٔ امرِ واقع است که واقعیت برای سوژه، توهمی بدون تناقض باقی می‌ماند و سوژه را از سقوط به ورطهٔ امر واقع یا همان روان‌پریشی بازمی‌دارد؛ پس تعجبی ندارد که مرد مرموز مواقعی ظاهر می‌شود که دگرگونی شخصیتی، امری قریب‌الوقوع است. ساختار موبیوسیِ *بزرگراه گمشده* از



بزرگراه گمشده، دیوید لینچ

بخیه خوردنِ 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 سرراست و زمان‌مند پیش می‌رود. از نظر ژیژک روایتِ دایره‌وارِ *بزرگراه گمشده* دورانی بودن خودِ فرایند روان‌کاوانه را به نمایش می‌گذارد: مثل همهٔ فیلم‌های لینچ عبارت

39. Möbius strip

[Downloaded from pazhouheshnameh.ir on 2026-11-18]

کلیدیِ بیمارگونه‌ای[40] 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 نشانهٔ بیماری را به شکل آگاهانه، همچون نشانهٔ شخصی خویش ادا کند. این نشانه در *بزرگراه گمشده*، جملهٔ «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 به‌عنوان سفری به درون توهمات تلقی کرد. فصل‌های ابتدایی فیلم نشان‌دهندهٔ این است که ضمیر ناخودآگاه فرد دچار اضطراب ناشی از سوءظن و کابوس است. او به کاراگاه‌ها می‌گوید: «دوست دارم همه چیز را به شیوهٔ خودم به یاد آورم. منظورم نحوهٔ به یاد آوردن است؛ لزوماً نه همانطور که اتفاق افتاده». کم‌توجهی فرد به واقعیت با فرارهای داوطلبانه‌اش به دنیای تخیل کمتر می‌شود.

مالهالند درایو

دیوید لینچ در فیلم بعدی‌اش، *مالهالند درایو* (۲۰۰۱)، یک اثر «لینچی» خالص ارائه کرد. در حالی که بیشتر فیلم‌های لینچ ساختاری رؤیاگونه دارند، *مالهالند 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 *یک داستان عشقی در شهر رؤیاها*[41] است. *مالهالند درایو* با ترفندی شکلی (فرمی) آغاز می‌شود. در ابتدا، عنوان‌بندی روی تصاویری از رقص‌های دههٔ 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 مسابقهٔ رقص برنده شده و برای بازی در فیلم کاندید شده است و خوشحالی وی نیز نشان از برنده شدن دارد. نکتهٔ دوم، دونفره بودن رقص است که به رابطهٔ 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 نگاهِ فردی بسیار خسته است که از خوابی عمیق برخواسته و هر آن دوباره به خواب می‌رود. این نما (تخت خواب قرمز و بتی که به دایان

40. Symptomatic

41. A Love Story in The City of Dreams

[Downloaded from pazhouheshnameh.ir on 2026-11-18]

تبدیل شـــده اســـت) دوباره در میانهٔ فیلم و از زاویه‌ای جدید نشـــان داده می‌شـــود؛ انگار که همهٔ صحنه‌ها و فصل‌هـــای بین این دو صحنه، مربـــوط به رؤیای دایان بوده اســـت و واقعیت ندارد. پس از بیدار شـــدن، این‌بار کاملیـــا/ ریتا بازیگری موفقی اســـت که بـــه دایان/ بتی کمک می‌کند. خانهٔ دایان در همسایگی همان زنی است که در بخش نخست در جستجوی ریتا، به‌دنبال هویت گمشده‌اش معرفی شده بود؛ پس می‌توان نتیجه گرفت دایان همان زنی است که در بخش اول، جنازهٔ او را دیده بودیم و شـــاهد ســـفارش قتل کاملیا به قاتلی حرفه‌ای بودیم که با دایان مذاکره می‌کرد. باز هم می‌توان گفت که عدم وجود قطعیت همچنان از مؤلفه‌های ســـینمای پست‌مدرن است.

استفاده از رنگ آبی در فیلم لینچ از دیرباز وجود داشته اســـت؛ اما رنگ آبی در این فیلم نشـــانهٔ وجود اهریمن است. این رنگ در چندین صحنهٔ فیلم مشاهده می‌شود. اولین‌بار در اتاق صاحب کمپانی ظاهر می‌شود و بعد از آن، کلیدی آبی داخل کیف ریتا به چشم می‌خورد؛ سپس در کلوپ سکوت، این نور و رنگ به‌دفعات دیده می‌شود و حتی زنی با کلاه‌گیـــس آبی‌رنگ در نقطه‌ای مرموز و تنها در سالن نشسته است؛ بعد از آن، جعبه‌ای آبی‌رنگ دیده می‌شود سپس کلید آبی از آدمکشِ استخدام شده به دایان منتقل می‌شـــود؛ در نهایـــت، دوباره زن مرموز شـــبیه به جادوگران با کلاه‌گیس آبی کلمه «سکوت» را به اسپانیایی بیان می‌کند و فیلم به پایان می‌رسد. تغییر جهت خیره‌کنندهٔ لینچ، آن‌چه را که ممکن بود نســـخه کامل‌تری از *توین پیکس* باشد، به یک ابداع قراردادی و منتج از درکِ مغشوشِ نظریهٔ سوررئالِ «فیلم همچون یـــک رؤیا» تبدیل می‌کند. *مالهالنـــد درایو* کاملاً بر پایهٔ زبان رؤیا بنا شـــده اســـت؛ اما در این فیلم دلیلی روشن مبنی بر اینکه اصولاً رؤیـــا جایی پایان می‌پذیرد، وجود ندارد. در حالی که نیمـــهٔ دوم فیلم، معنای نیمهٔ اول را دگرگون می‌کند، انعکاس یک رؤیا آن را وارونه می‌سازد. به‌رغم این‌کـــه در نیمهٔ دوم فیلم در یک صحنهٔ به‌ظاهر گره‌گشـــا بتی دربارهٔ شکست خود در هالیوود و از عشق ممنوع و سردشـــدهٔ خود به ریتـــا صحبت می‌کند (حالا ریتـــا پس از تغییر هویت‌ها، کامیلا اســـت. در حالی که دختـــر بلوندی که در ابتدای فیلـــم با نام کامیلا معرفی شـــده بود، حالا ریتا اســـت) نیمهٔ دوم در نهایت بســـیار پریشان‌تر و پیچیده‌تر از نیمه اول است. نکتهٔ مهم اینکه پس از بیدار شـــدنِ دایان، کابوس‌هـــا و رؤیاها همچنان ادامه دارند. همین مسئله، باعث ابهام فیلم می‌شود و در نهایت، مخاطب را با احساســـی آزاردهنده رها می‌کند؛ اینکـــه احتمالاً عنصر اصلی معمای فیلـــم را درنیافته و همهٔ پرسش‌ها بی‌پاسخ مانده است. چنانکه بونوئل دربارهٔ *زیبای روز* می‌نویسد: «خود من هم نمی‌توانم بگویم در فیلم کدام حقیقت اســـت و کدام پندار، برای من هردو یک چیز می‌سازند» (تامین، ۱۳۸۱: ۱۱۹).

[Downloaded from pazhouheshnameh.ir on 2026-11-18]

اینلند امپایر

اینلند امپایر (۲۰۰۶) آخرین فیلم بلند دیوید لینچ است و به‌رغم اینکه فیلم‌نامه‌ای سرراست‌تر و ساده‌تر از *مالهالند 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 ادامهٔ گفته‌های درن - در نقش نیکی - بیشتر به هذیان‌گوییِ 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 دیجیتال بودنِ 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 *اینلند امپایر* را قسمت دوم یا دنباله‌ای از فیلم قبلی دیوید لینچ، *مالهالند درایو* دانست. زن مرموز فیلم - در مقابل حیرت نیکی 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 *اینلند امپایر* 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 *اینلند امپایر* دربارهٔ مراحل تولید فیلمی به نام *بر بلندای فرداهای آبی*[۴۲] است که آمیخته شدن صحنه‌های این فیلم با فصل‌های فیلم *اینلند امپایر* به‌قدری 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

[Downloaded from pazhouheshnameh.ir on 2026-11-18]

آن را در ادامـهٔ ماجـرای اصلـی داریم؛ امـا ناگهان با شنیدن «کات» یا دیدن دوربین و وسایل فیلم‌برداری متوجه می‌شـویم که صحنهٔ مذکـور، در واقع فصلی از فیلم *بر بلندای فرداهای آبی* بوده اسـت. از همین رو، هم‌چنان‌که شاهد اسـتحالهٔ ماجرای دو فیلم هستیم، شـخصیت‌های متعلق به آنها نیز در یکدیگر مستحیل می‌شوند و انگار بر آنها مشتبه می‌شود که به نقش‌های بازی‌شـان مبدل شده‌اند. به‌گونه‌ای که انگار این تعبیر همان روایت قدیمی اسـت کـه زن مرموز دربارهٔ بازی پسـربچه و دختربچـه‌ای نقـل می‌کرد که یکی‌شـان را شـیطان دنبـال کرد و دیگری در شـلوغی بازار گم شـد. درواقع، گونه‌ای استحالهٔ شخصیتی برای نیکی و دون رخ می‌دهد که حتی خودشـان نیـز انتظار آن را ندارند. این چیزی فراتر ازاصطلاح نمایشی «فرو رفتن در نقش» یا «زندگی کردن با آن» اسـت و شـخصیت واقعی با کاراکتر داستانی یکی می‌شود. این اتفاق شاید از نظر بسـیاری از هنرمندان، مطلوب‌ترین حالت برای یک هنرپیشه باشـد ولی نگاه دیوید لینچ به آن، خود را از منظـری مخـرب، ویران‌کنندهٔ روح و جسـم، و - همچنـان که همواره دغدغه‌اش بوده اسـت - نابودگر هویت انسـانی، نشـان می‌دهد. در واقع می‌توان گفت کـه لینچ این نوع ارتباط با نقـش را به نوعی «از خود بیگانگی»[۴۳] تعبیر کرده است.

43. Alienation

نتیجه‌گیری

این مقاله به ظهور سوررئالیسم پرداخـت و شـرحی کوتـاه از سوررئالیسم سینمایی از آغاز تا امروز ارائه کرد. سـپس با بررسـی چند فیلم متعلق به دورهٔ جدید سوررئالیسـم (با تأکید بر آثار دیوید لینچ) مشخص شد که در دورهٔ کنونی، فیلم‌هایی که کاملاً به مکتب هنری سوررئالیسم وابسته و پایبند باشند، وجود نداشـته یا انگشت‌شمار هستند و فقط برخی از فیلم‌ها در مواقعِ لزوم از فصل‌هایی با نشـانه‌های سوررئالیستی اسـتفاده می‌کنند؛ مانند نشـان دادن صحنه‌های رؤیا یـا سـینمای «توهم»؛ امـا مهم‌ترین وجـهِ ممیزِ یک فیلم سوررئالیسـتی، جایگزینی منطق سوررئالیسـتی بـا منطق ملمـوس و واقع‌گرایانه اسـت. فیلم‌هایی که برپایهٔ نظریه‌های علمی همچون نظریه گربه شرودینگر، دنیاهای موازی، تداخل زمانی و نظریه‌های مشابه استوار هسـتند، برای آنکه بتوانند منظور خود را به‌خوبی بیان کننـد، ناچار به اسـتفاده از این نوع منطق می‌شـوند. البتـه نباید این نکته را نادیده گرفـت که ظهور ژانرها و سـبک‌های متنـوع و جدید سـینمایی، مخاطبان و طرفداران سینما را به سمت خود کشانده و از سینمای سخت‌فهمِ سـوررئال دلسرد کرده است. با توجه به این نکته که نشانه‌های موجود در یک فیلم سوررئال فقط با درک مفهوم منطق سوررئالیستیِ آن فیلم قابل دریافت اسـت، بیشـتر مخاطبان از درکَ و برقـراری ارتباط با

[Downloaded from pazhouheshnameh.ir on 2026-11-18]

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 خانهٔ آندره برتون، پدر سوررئالیسم، را به‌عنوان بنای مرکزی سوررئالیست‌ها حفظ کنند. از طرفی، امروزه سینماگرانی که فیلم‌های سوررئال می‌سازند، خود را ملزم به رعایت همهٔ مسائل سوررئالیستی نمی‌کنند؛ در حالی‌که در سال‌های ابتدایی شکل‌گیری سوررئالیسم، فیلم‌سازانِ 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 ارائهٔ ایده‌ها 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 حالی‌که 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، همهٔ فیلم‌های فیلم‌ساز و کلیهٔ امور یک فیلم (داستان، روایت، بازیگردانی، میزانسن)

• گرایش فیلم سوررئالیستی به روان‌شناسی و منطق سوررئالیستیِ 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 گونهٔ وحشت، فانتزی، و علمی-تخیلی برای فضاسازی مورد نیاز.

در پاسخ به پرسش دوم این مقاله، می‌توان اذعان کرد که دیوید لینچ یگانه فیلم‌سازی 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، جهانِ آثار لینچ برای مخاطب سینمایی ناآشناست. برخلاف این اعتقاد عموم، تحلیل آثار لینچ با استفاده از منطقِ سوررئالیستی آن، به تعریف روابط علّی جدید برای تمامی رویدادها

[Downloaded from pazhouheshnameh.ir on 2026-11-18]

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 سوررئالیسمِ جدیـد روایت می‌کنـد که منحصر به خود اوسـت؛ به گونه‌ای که تفکیک واقعیـت و خیال (غیر واقعیت) در دنیاهایـی موازی که لینچ به مخاطب نشـان می‌دهد، به‌دشواری امکان‌پذیر است.

[Downloaded from pazhouheshnameh.ir on 2026-11-18]

منابع

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، صص۵۷-۵۲.

تامیـــن، امی (۱۳۸۱)، «در دل رؤیا (جاده مالهالند اثر لینچ)»، ترجمه: مهدی زرین‌قلم، *مجله نقد ســـینما*، شـــماره ۳۳، آبان، صص۱۱۹-۱۱۸.

حیاتی، وحید (۱۳۸۸)، «فیلم پست‌مدرن»، *ماهنامه رواق هنر و اندیشه*، شماره ۳۴، اردیبهشت، صص۵۱-۳۸.

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، صص۸۱-۸۰.

رضایی، داود (۱۳۸۶)، «رز آبی»، *نشریه ۴۵۱* (نشریه داخلی دانشجویان سینمای دانشگاه هنر)، شماره ۱۰ و ۱۱، صص ۲۱-۴۱.

ری، رابرت، «امپرسیونیســـم، سوررئالیســـم و نگره فیلم»، ترجمه: علی عامری، در: مسعود فراستی (ویراستار)، دیالکتیک نقد، تهران: نشر ساقی، ۱۳۹۰، صص۲۸۲-۲۵۹.

ژیژک، اسلاوی (۱۳۸۴)، *هنر امر متعالی مبتذل 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 دربارهٔ دایان»، *نشریه ۴۵۱* (نشریه داخلی دانشجویان سینما دانشگاه هنر) ، شماره ۱۰ و ۱۱، صص ۹۱ ـ ۲۲.

غلامعلی، اســـدالله و دیگران (۱۳۹۰)، «وانمایی جهان مجازی در پندار ســـینماگران؛ پس از مدرنیسم»، *کتاب ماه هنر*، شماره ۱۵۲، اردیبهشت، صص۲۶-۱۸.

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، صص۵۱-۳۵.

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، صص۱۸۲-۱۵۷.

[Downloaded from pazhouheshnameh.ir on 2026-11-18]

هرزوگنرات، برند (۱۳۸۴)، «درباره بزرگراه گمشده (لینچ و لاکان، سینما و آسیب شناسی فرهنگی)»، ترجمه: نیما ملک‌محمدی و امیر احمدی آریان، *فصلنامه سینمایی فارابی*، شماره ۵۷، پاییز، صص۱۳۶-۱۱۹.
هیوارد، سوزان (۱۳۸۸)، *مفاهیم کلیدی در مطالعات سینمایی*، چاپ سوم، ترجمه: فتاح محمدی، تهران: نشر هزارهٔ سوم.

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

[Downloaded from pazhouheshnameh.ir on 2026-11-18]