

تاریخ دریافت مقاله: ۹۳/۰۲/۱۶

تاریخ پذیرش مقاله: ۹۳/۰۵/۲۳

وحیداله موسوی^۱، سید بهنام حسینی سنگتراشانی^۲

شناخت و سینمای مدرن با نگاهی تحلیلی به سه‌گانه‌ی میک‌آنجلو آنتونیونی

چکیده

در این مقاله برای تبیین ارزش والای شناختی مؤلفه‌های مدرنیستی به بررسی آن‌ها در سه‌گانه‌ی میک‌آنجلو آنتونیونی پرداخته شده است. دلیل پرداختن به این موضوع، اهمیت تلاش بی‌وقفه‌ی فیلمسازان برای بازتاب روح زمانه و نقد جوامع‌شان است تا به این شکل حجاب روزمرگی را از زندگی بزدايند و با به چالش کشیدن آگاهانه‌ی قراردادهای تثبیت‌شده‌ی سینمایی زمانه‌شان، مخاطب را وادارند از دریچه‌ای نو به مفاهیم کلیشه‌شده بنگرد. آثار آن‌ها شناخت مخاطب را از خود و عالم پیرامونش گسترش دادند. در این مقاله که با روش تحلیلی-توصیفی، تماشای چندباره‌ی فیلم‌ها و مطالعات کتابخانه‌ای حاصل شده است، همراه با توضیح مفاهیم یا مؤلفه‌هایی مانند عینیت و ذهنیت، تضعیف روابط علی و معلولی، تأکید بر روانشناسی کاراکترها، ابهام، دشواری و پیچیدگی، زمان مرده، ناتمام بودن، مکان، ازخودبیگانگی و اضطراب وجودی، بیماری اروس و قیاس مؤلفه‌های روایت کلاسیک و مدرن، نمونه‌هایی تحلیلی از هر یک از سه فیلم «ماجرا»، «شب» و «کسوف» ذکر خواهد شد. از طریق تحلیل متنی، به تمهیدهای فرمی اشاره می‌شود که فیلمساز برای رسیدن به اهدافش بهره می‌برد. فیلمساز با اتخاذ فرم مناسب، یکنواختی و ارزش‌های پوسیده‌ی حاصل از زندگی در جوامع مدرن را نقد می‌کند تا به این شکل بیننده‌ی آگاه بتواند به شناخت و آگاهی دست یابد.

کلیدواژه‌ها: مدرنیسم، آنتونیونی، ماجرا، شب، کسوف، سینمای کلاسیک.

^۱ دانشجوی مقطع دکتری پژوهش هنر-دانشکده هنر، دانشگاه شاهد، استان تهران، شهر تهران

E-mail: vmoosavi@yahoo.com

^۲ کارشناسی ارشد سینما، دانشکده سینما-تئاتر، دانشگاه هنر، استان تهران، شهر تهران

E-mail: behnam_hosseiny@yahoo.com

۱. مقدمه

آغاز مدرنیسم را به عنوان یک جنبش، پایان قرن ۱۹ و پایان آن را دهه‌ی ۶۰، مصادف با ظهور پس‌اساختارگرایی، می‌دانند. این جنبش، گسست رادیکال و خودآگاهانه‌ای از برخی اصول سنتی هنر غربی و چه بسا فرهنگ غربی در کل بود. کسانی چون نیچه، مارکس، فروید و ... شالوده‌های سنتی ساختارهای اجتماعی، دین، اخلاقیات و روشهای سنتی و پوسیده را مورد حمله قرار دادند. انقلاب صنعتی و مصیبت‌های جنگهای جهانی، ایمان به پایه‌های اخلاقی منسجم و مداوم فرهنگی غرب را تکان داد. جنبش مدرنیسم نقدی بود بر مدرنیته. نقدی بر ایمان به برتری خرد انسانی که او را بر طبیعت مسلط کرد و علم و تکنولوژی را ابزارهای پیشرفت او ساخت. در جهانی که استفاده از فن‌آوری و علم بایستی جهانی آسوده‌تر، مکانیزه‌تر و بهتر برای زیست انسان فراهم می‌کرد، در عوض جنگ‌ها و ... بی‌خانمانی و ناامنی‌ها، گسستگی روانی و بیگانگی و ... را برای ساکنان زمین به بار آورد.

جنبش مدرنیسم واکنشی به رئالیسم و رمانتی‌سزم نیز بود. رئالیسم، تأثیرات عمدتاً سوء پیشرفت و فن‌آوری را نشان می‌داد و رمانتی‌سزم، نوستالژی برای گذشته‌ها و آنچه از دست رفته را. مدرنیسم از واقع‌نمایی بی‌خلل رئالیسم پرهیز کرد و در بر ملاکردن فرایند معناسازی در هنر، اولویت را به دغدغه‌های فرمی و فرایند معناسازی داد. به طور کلی «هنر مدرنیسم توجه ما را به زیبایی‌شناسی و ساخت هنری اثر جلب می‌کند و ملاحظات فرمی را در تقابل با محتوا برجسته‌تر می‌کند. جنبش مدرنیسم بر کفایت روش‌های هنری سنتی در بیان واقعیات خشن بعد از جنگ شک وارد می‌کند» (هیوارد، ۱۳۸۳: ۲۸۳). جنبش‌های ادبی و تجسمی مدرنیستی نگرش‌های رایج درباره‌ی اثر هنری و جایگاه آن را به چالش کشیدند، به قراردادهای و تبختر آن حمله کردند، و به تعریف دوباره‌ی رابطه بین اثر و تماشاگر پرداختند.

جنبش مدرنیسم در سینما واکنشی در برابر سینمای امریکا، در برابر نگرش‌ها و استراتژی‌ها و قراردادهای سینمای امریکا بود. این جنبش در سینما

که از سینمای نئورئالیستی ایتالیا آغاز می‌شود و در جنبش موج نو فرانسه به اوج می‌رسد و به فیلم‌های موج نو آلمان نیز کشیده شد . . . واکنشی عاطفی و مشارکتی عقلانی می‌طلبد، که به تاریخ و سیاست متعهد و در پی بازبینی فرهنگ و تعهد مخاطب‌اش است، سینمایی که شیوه‌های تغییر را عرضه می‌کند، گیریم نه تغییر جهان، بلکه دست‌کم نگرش‌مان را به آن. (Kolker, 2009, XVIII)

فیلمسازان و نگره‌پردازان ایتالیایی در دهه‌ی چهل جایگزین‌هایی برای زبان تصنعی سینمای تجاری یافتند. آن‌ها در پی وفاداری به زندگی واقعی و نشان‌دادن واقعیت‌هایی مانند نظام‌های دیکتاتوری، فقر، تضادها و تعارض‌های طبقاتی و مشکلات اجتماعی و ... بودند. در نتیجه به استفاده از نابازیگران، لوکیشن‌های واقعی، روایت‌های باز و اپیزودیک، تصادف، حذف روایتی، زمان‌های مرده، پایان‌های باز، برداشت‌های بلند، سبک بازی‌های مخالف با هالیوود و ابهام روی آوردند و نشان دادند که سینمای مدرن توان به چالش کشیدن، کنکاش و به پرسش‌گرفتن خودش و انتظارات مخاطبانش را دارد و از نوعی روحیه‌ی مقاومت، طغیان و پس‌زدن برخوردار است.

هنرمندان مدرنیسم در عرصه‌های گوناگون، «وضعیت درهم‌وبرهم روانشناختی و عدم قطعیت» زمانه‌شان را با تمام وجود درک می‌کنند و می‌دانند که برای نقد و به چالش کشیدن نظام پذیرفته‌شده و عادت‌شده‌ی ارتباط باید زبانی مدرنیستی با قواعد خاص خود بنا کنند. (Malamud, 1989: 26) زبانی که غیرقراردادی، هنجارشکن و برخلاف انتظارات مخاطب و برای برخی از آن‌ها ثقیل و

دشوار است. برای توضیح آدم‌هایی گرفتار اغتشاش و بی‌معنایی نمی‌توان از زبانی ساده بهره گرفت، بلکه برای ترسیم زندگی مدرن باید از زبانی پیچیده متناسب با وضعیت‌های پیچیده‌ی رو در رو استفاده کرد. زیرا «نظام‌های زبانی مدرنیستی بایستی بواسطه‌ی جهانی بیگانه‌شده، سردرگم، دستکاری شده، پرشتاب -جهانی که وارونه شده است، ارتباط برقرار کند» (همان: ۱۲). باید برای همگام شدن با تغییرات و نوآوری‌های دنیای واقعی، مضمون و تکنیک را از نو تعریف کرد.

از این‌روست که میکل‌آنجلو آنتونیونی به طرح این پرسش‌ها می‌پردازد: «چيست که انسان مدرن را زجر می‌دهد و برمی‌انگیزاند؟ تمام آنچه در جهان رخ داده و اکنون رخ می‌دهد، چه تبعاتی بر درون انسان، چه نتایجی بر صمیمانه‌ترین روابط و مناسباتش با دیگران دارد؟» (Antonioni, 2007: 16). او با شناخت و آگاهی از معضلات جامعه‌اش، برای طرح دیداری این پرسش‌ها، از تکنیک‌هایی نو بهره می‌برد تا تصویری موجز و نقادانه از زمانه‌اش ترسیم کند. هدف این مقاله، توضیح و تبیین سازوکارهای زبانی مدرنیسم در سینمای آنتونیونی است و همراه با توضیح و تبیین هر یک از سازوکارهای این زبان، کاربرد آن‌ها را در سه‌گانه آنتونیونی («ماجرای»، «شب»، «کسوف») بررسی خواهیم کرد.

نکته این که برخی منتقدان «صحرای سرخ» را ضلع چهارم محسوب می‌کنند و در نتیجه به وجود چهارگانه معتقدند. خود آنتونیونی به شکلی فیلم «صحرای سرخ» را متفاوت از کارهای قبلی‌اش می‌داند «داستانی که به آن پرداختم مسایل متفاوتی را مطرح می‌کند: برای مثال روان‌نژندی را. و شاید این واقعیت که من خود را از درونمایه‌های مبهم جدا کردم، مانند همان درونمایه‌ی احساسات، باعث شد که کاراکترها را بهتر پرداخت کنم» (Antonioni, 2007: 83). برخی منتقدان مانند رابین وود^۱، ایان کامرون^۲، پم کوک^۳ و ... نیز به سه‌گانه معتقدند: «فرم سه‌گانه از توازی بین دو فیلم اول حاصل می‌شود، بویژه از نظر پایان‌هایشان که با «کسوف» کامل می‌شود. دو فیلم اول با نوعی به جریان‌افتادن دوباره‌ی رابطه‌ای که تقریباً نابود شده است، در غروب به پایان می‌رسند» (Cameron & Wood, 1971: 105). اما برخی منتقدان مانند سیمور بنیامین چتمن^۴ به چهارگانه معتقدند. با این‌که بیشتر ویژگی‌های شاخص سینمای آنتونیونی در این فیلم دیده می‌شوند (از جمله درونمایه‌های بحران وجودی، واقعیت‌های چندگانه و ...)، اما به سبب استفاده‌ی بیانگرانه‌ی او از رنگ، پرداختن به مسایلی مانند محیط صنعتی و نیز ارتباط محیط زیست با روان نژندی کاراکتر فیلم و ... باید این فیلم را اثر جداگانه‌ای قلمداد کرد.

۲- مؤلفه‌های روایت‌های مدرن سینمایی با نگاه به سه‌گانه‌ی میکل‌آنجلو آنتونیونی

فیلمهای آنتونیونی میان دو قطب در کشمکش‌اند. یک قطب تلاش می‌کند رویدادها را در کنار یکدیگر نگه دارد و داستان را بسازد و قطب دیگر در پی گسستن رویدادها و کنش‌ها و کش‌دادنشان در زمان و پرداختن به جزئیات است. در فیلم‌های او گرایشی کاملاً آگاهانه به پایین نگه‌داشتن نقاط اوج و رقیق‌کردن تار و پود روایت دیده می‌شود. شاید بتوان این ویژگی را نوعی خود-بازتابندگی سینمای مدرن دانست. فیلمساز با تضعیف ساختار کلاسیک، نگاه مخاطب را به فرایند معناسازی جلب می‌کند. با اتخاذ نگاه‌های متنوع و گوناگون به داستان و با بهره‌گیری از زمان مرده، کنش فراتر از زمان قراردادی به طول می‌انجامد. چیزهای ناانگیزه، بدون انگیزه، به شکل تصادفی وارد داستان می‌شوند. نوعی معنادهی به بی‌معنایی بوجود می‌آید. کل گستره‌ی روایت مورد پرسش قرار می‌گیرد و این بویژه در پایان‌های دوپهل و معلق فیلم‌هایش تبلور می‌یابد.

برای درک مشخصه‌های سینمای آنتونیونی باید به ویژگی‌های روایت کلاسیک (شاه‌پیرنگ) و سپس وجوه افتراق آن با سینمای مدرن توجه کرد. روایت کلاسیک از مشخصه‌هایی مانند «روابط

علت و معلولی، پایان بسته، زمان خطی، کشمکش بیرونی، قهرمان منفرد، واقعیت یکپارچه و قهرمان منفرد» تشکیل شده است. با تقسیم سینمای مدرنیستی به دو گروه خرده‌پیرنگ (مینیمالیسم) و ضدساختار (ضدپیرنگ) می‌توان مؤلفه‌هایی مانند «پایان باز، کشمکش درونی، تعدد قهرمان و قهرمان منفعل» را برای خرده‌پیرنگ و «تصادف، زمان غیرخطی و واقعیات ناسازگار» را برای ضدپیرنگ برجسته کرد (مک‌کی، ۱۳۸۲: ۳۲).

در روایت کلاسیک، قهرمانی فعال وجود دارد که باید برای دستیابی به هدف، به کشمکش با نیروهای عمدتاً بیرونی پردازد، آن هم در مسیر خطی زمان و در چارچوب واقعیتی داستانی که دارای پیوندهای علی است. او باید به پایانی مشخص، برگشت‌ناپذیر و مطلق برسد. در این نوع روایت، حوادث پیشین علتی برای حوادث بعدی می‌شوند؛ سطوح بهم پیوسته‌ی کشمکش (درونی، فردی و فرافردی) را به هم گره می‌زنند تا به سوی واقعیتی یکپارچه گام بردارند. اما در روایت‌های مدرن انسجام درونی رویدادها و هویت مشخص فردی جای خود را به قواعدی دیگر می‌دهند. امر واقعی مورد سؤال قرار می‌گیرد، و قواعد جهان ممکن است به آسانی قابل شناخت نباشند. در روایت‌های مدرن با مؤلفه‌هایی مانند خلاءهای داستانی، شانس، ساختار اپیزودیک، علیت روانشناختی، انفعال کاراکترها، واقعیت ناسازگار، کشمکش‌های درونی، پایان باز، ابهام، پیچیدگی، زمان مرده، سطوح سه‌گانه واقع‌نمایی و ... روبرویم. اما پیش از پرداختن به این مؤلفه‌های تکنیکی باید به دو مؤلفه‌ی مهم اشاره کرد که بنیان فکری سینمای آنتونیونی را تشکیل می‌دهد: اروس و اگزیستانسیالیسم.

۲-۱- اروس بیمار

از نظر فروید، اروس غریزه‌ی زندگی و نیرویی است که تمدن را شکل می‌دهد:

تمدن فرایندی است در خدمت اروس. قصد اروس متحدکردن انسان‌های منفرد است؛ یکی‌کردن خانواده‌ها، نژادها، مردم، ملت‌ها در یک کل یکپارچه‌ی عظیم؛ وحدت انسان ... معنای تکامل تمدن یعنی نبرد بین اروس-مرگ، بین غریزه‌ی زندگی-غریزه‌ی تخریب، به آن شکلی که این نبرد خود را در نژاد انسان متجلی می‌کند. این نبرد کل زندگی آدمی را تشکیل می‌دهد؛ نبرد نژاد انسان برای زندگی. (فروید، ۱۳۸۳: ۲۱۴)

از نظر آنتونیونی دلیل شیوع اروتیسم در زندگی انسان‌ها حاکی از بیماری عاطفی در این قرن است و علت این بیماری هم چیزی نیست به جز اروس بیمار.

اگر اروس سالم بود، یعنی اگر در تناسبات انسانی حفظ می‌شد، این همه دلمشغولی به امر اروتیک به مشغله‌ای ذهنی تبدیل نمی‌شد. ولی اروس بیمار است؛ انسان بی‌قرار است، چیزی آزارش می‌دهد. هرگاه چیزی انسان را آزار دهد، عکس‌العمل نشان می‌دهد، اما امروزه عکس‌العمل درستی نشان نمی‌دهد، فقط به محرک اروتیک توجه می‌کند و این است علت ناشاد بودن او ... (Antonioni, 2007: 33-34)

به همین دلایل است که برای ساندرو ارضاء اروس بیمارش مهم است. او نمی‌تواند تفاوت گلوریا پرکینز و کلودیا را بفهمد. او تهی بودنش را با ارضاء اروتیسم بیمارش جبران می‌کند. یا در «شب» جوانی در همان سکانس نخست فیلم که به همراه لیدیا به دیدن دوست در حال احتضارش به بیمارستان رفته، برای گریز از این رنج به اروتیسم پناه می‌برد و آن هم با یک دختر روان‌پریش

با آن پس‌زمینه‌ی سخت و سرد و سفید رنگ اتاق گچی. در «کسوف» نیز مانند دو فیلم پیشین بیهودگی زندگی و بحران عاطفی آدم‌های بورژوا به تصویر کشیده می‌شود. اما در اینجا جای اروس را بازار بورس اشغال می‌کند. پی‌رو در آنجا کار می‌کند و دیدگاهی کاملاً مادی‌گرا دارد.

۲-۲- اگزستانسیالیسم

کلیدواژه‌ی دیگر در سینمای آنتونیونی، اگزستانسیالیسم است. مکتبی که بر مسوولیت فرد در برابر خود و تمامی افراد بشر تأکید دارد:

مسئولیت‌ها همه‌ی عالم را ملتزم می‌کند . . . بشر هر لحظه باید از نو ساخته شود . . . باید در جستجوی هدف‌های برتر باشد . . . او بایستی درباره خود تصمیم بگیرد . . . بشر باید شخصاً خود را باز یابد . . . سازنده‌ی بشریت فقط بشریت است . . . ارزش‌ها را شما انتخاب می‌کنید. ارزش‌ها جدی نیستند . . . بشر آفریننده‌ی ارزش‌هاست، زندگی مفهوم از پیش‌بوده‌ای ندارد . . . بیش از زندگی شما زندگی به‌خودی‌خود هیچ نیست، اما به عهده‌ی شماست که به زندگی معنا دهید . . . ایجاد جامعه‌ای بشری مبنی بر همکاری و همبستگی امکان دارد . . . (سارتر، ۱۳۸۳: ۲۵۹)

آنتونیونی به تجدیدنظر در ارزش‌های کهن در عصر مدرن معتقد است.

فرهنگی داریم که به پیشرفتگی علم نیست. دانشمند حالا روی کره‌ی ماه است اما ما هنوز روی زمین هستیم و با مفاهیم اخلاقی هومریمان زندگی میکنیم. از این رو این غصه، این بی‌قراری، آدم‌های ضعیف‌تر را نگران و بیمناک میکند، و این که آنها بتوانند خودشان را با سازوکارهای زندگی مدرن منطبق کنند را مشکل میکند. (Samuels, 1969: 6)

به همین دلیل است که کاراکترهای فیلم‌های او همیشه از چیزی رنج می‌برند. و آن نه رنجی جسمانی که رنجی درونی است.

بشر در انتخاب خود آزاد است یعنی با آزادی، خود را انتخاب می‌کنیم و در نتیجه این انتخاب، فرد بشری همه‌ی آدمیان را انتخاب می‌کند. آدمی با انتخاب خود راه همه‌ی آدمیان را تعیین می‌کند . . . بشر یعنی دلهره، چرا که انتخاب من یعنی همه، در نتیجه فرد نمی‌تواند از احساس مسئولیت تام و عمیق فرار کند؛ آن‌ها که دلهره ندارند سرپوشی بر دلهره خود می‌نهند. فکر می‌کنند از آن فرار می‌کنند، اما . . . (سارتر، ۱۳۸۳: ۲۵۹)

همین دلهره‌ی کاراکترهاست که آن‌ها را از جمع جدا می‌کند. به همین دلیل است که کلودیا، لیدیا، ویتوریا در سه‌گانه‌ی او دچار دلهره‌اند. ساندرو، جوانی، پی‌رو، کورادو و اوگو، دانسته یا ندانسته، بیمناک‌اند که مبدا تأثیر بیماری اروس، از خودبیگانگی و اخلاقیات کهن جامعه‌ی بورژوازی آن‌ها را ناهنجار ساخته و هویت‌شان را گرفته باشد. ناتوانی کاراکترهای او در ایجاد ارتباط با دیگران، پرسش هویت را پیش می‌کشد. اشتیاق به هویت است که مؤلف را به کندوکاو نفس درونی وامی‌دارد تا شاید راه حلی برای این معضل پیدا کند. بنابراین او نه تنها منتقد جامعه‌ی مدرن است بلکه افراد را نیز مورد نقد قرار می‌دهد.

۲-۳- واقعیت ناپایدار و انواع واقع‌نمایی

سازگاری و هماهنگی درونی واقعیت پایدار در سینمای کلاسیک در ضدپیرنگ جای خود را به بیقانونی و واقعیت ناپایدار می‌دهند. ناپایدار از این منظر که با کنار گذاشتن انواع تعامل با دنیا، هر بخش داستان واقعیت متفاوتی پیدا می‌کند تا به نوعی پوچی و بی‌معنایی بیانجامد. با گسسته شدن رابطه‌ی هنرمند با واقعیت بیرونی و برجسته شدن دنیا و تجربه‌های خصوصی و شخصی‌اش، مخاطب فقط با اراده و اذن هنرمند می‌تواند وارد اثر او شود. واقع‌نمایی مدرن که به موضوعات واقعی و معضلات جاری روانی کاراکترها (بیگانگی و عدم ارتباط) می‌پردازد با سینمای کلاسیک متفاوت است. می‌توان سه نوع واقع‌نمایی را برای فیلم‌های مدرن متصور شد: عینی، ذهنی و تفسیرگری مؤلف. هریک از این‌ها نوع خاصی از واقع‌نمایی را بنا می‌نهند.

در نوع اول فیلم با موضوع واقعی (واقعیت عینی) سر و کار دارد. میزانشن بر راست‌نمایی رفتار، فضا و زمان تأکید می‌کند. واقعیت عینی اصل فرمی گسترهای در جریان فیلم می‌شود تا خط اتصال رویدادها را کم‌رنگتر و جانشین روابط علی و معلولی کلاسیک کند. در نتیجه تأکید بر واقع‌گرایی عینی موجب ایجاد فضاهای خالی در داستان می‌شود و بیننده مجبور است در قیاس با فیلم‌های کلاسیک، فضاهای خالی علی‌بیشتری ببیند. پیوند سستی میان رویدادها ایجاد می‌شود که اگرچه مانند نئورئالیسم زندگی واقعی را نشان می‌دهد اما استفاده از لحظات کم اهمیت و اوج‌ها و نیز تکنیک‌هایی مانند برداشت بلند و وضوح عمیق، به‌عنوان تمهیدهای بیانی قابل انعطاف، تأثیر دراماتیک روایت را تضعیف می‌کند. با استفاده از برداشت‌های بلند و صحنه‌پردازی در عمق، آنتونیونی نه تنها قرینه‌هایی عینی برای حالات عاطفی کاراکترها تدارک می‌بیند، بلکه با قراردادن کاراکترها پشت به دوربین، واکنش‌شان را پنهان می‌کند تا از احتمال همدلی مخاطب با آن‌ها خودداری کند. و این درست برخلاف سینمای کلاسیک هالیوود است که با کات‌های سریع و اندازه‌نمایی مانند کلوزآپ بر نزدیکی احساسی مخاطب با بازیگران تأکید می‌کند. با این تمهیدها، کاراکترهای او و محیط جدایی‌ناپذیر می‌شوند و از سوی دیگر به قراردادهای به اصطلاح واقع‌گرایانه سینمای هالیوودی نیز تن نمی‌دهند. سبک دیداری او کاملاً با دنیای کاراکترهایش تناسب دارد. کاراکترهایی منفعل در مناسبات شخصی، از خودبیگانه، دچار بیماری اروس، فاقد هدف و عاطفه در دنیایی مدرن. اگر در فیلم‌های نئورئالیستی، از تکنیک‌هایی مانند برداشت بلند، نماهای دور و عمق برای ترسیم روابط میان آدم‌های فقیر در محیط‌شان استفاده و بر تلاش آنان برای ادامه‌ی زندگی در آن محیط تأکید می‌شد، در سینمای آنتونیونی از این تکنیک‌ها برای ترسیم قرینه‌ی عینی عاطفی کاراکترها استفاده می‌شود. کارگردان به گونه‌ای میزانشن را طراحی می‌کند که محیط برجسته شود و کاراکترها بیانگر شوند. کاراکترها در بین مناظر سترون و یا در بین ساختمان‌های شهری به موجوداتی کوچک تنزل می‌یابند و به این شکل بر یأس و اختگی عاطفی‌شان تأکید می‌شود. در واقع استفاده از برداشت‌های بلند و عمق میدان در فیلم‌های او «صرفاً برای ثبت واقع‌گرایانه نیست بلکه نوعی بازآفرینی است که بازتابی از دنیای واقعی نیست و دنیای روانشناختی و تبلورهای اجتماعی وضعیت روانی و عاطفی افراد است» (Kolker 109:2009). در نوع دوم واقع‌نمایی یا همان واقعیت ذهنی، نوسانات روانی کاراکترها برجسته می‌شود. واقعیت ذهنی چیزی نیست جز «نشان دادن نیروهای روانشناختی که هر یک از کنش‌های فردی ما را به شیوه‌های معین پدید می‌آورند» (بردول و تامسن، ۱۳۸۸: ۴۶۵). کاراکترها در جریان پیرنگ وقفه می‌اندازند تا درباره رویاها و احساساتشان حرف بزنند یا با سکوت‌کردن و ژست‌هایشان درون متلاطم‌شان را برملا کنند. به گفته‌ی استنلی کافمن^۵ منتقد، آنتونیونی «مانند رمان‌نویسی که

هدفش نه داستان بلکه حالات و شخصیت است و بافت نثر به اندازه‌ی آنچه او با نثر بیان می‌کند بجا و مناسب است، تلاش می‌کند که از رسانه‌ی سینما همین‌گونه بهره ببرد» (Kauffmann, 2006: 290). تکنیک‌های فیلمی برای دراماتیزه کردن وضعیت ذهنی کاراکترها استفاده می‌شوند. این تمرکز بر مشکلات ذهنی کاراکترها که در زندگی واقعی‌شان سایه می‌اندازد با انتظارات، حس کنجکاوی، غافلگیری و تعلیق در سینمای کلاسیک متفاوت است. «حتی وقتی هم دیالوگ در فیلم‌های آنتونیونی وجود دارد هیچ ضمانتی وجود ندارد که ارتباط را تضمین کند» (Chatman, 1985: 89). در نتیجه از میزانشن برای برون‌فکنی حالات روانشناختی کاراکترها بهره برده می‌شود. این نوع رئالیسم روانشناختی باعث می‌شود فیلم به درونیات آن‌ها بپردازد. با تکیه بر علیت روانی، کاراکترهای مدرن فاقد ویژگی‌های روشن و انگیزه‌ها و اهدافی می‌شوند که در روایت‌های کلاسیک وجود دارد. آن‌ها یا افرادی متزلزل‌اند یا خود را مورد سؤال قرار می‌دهند. و این عمل می‌تواند علیت را تضعیف کند. درباره‌ی انگیزه‌های‌شان سکوت در پیش گرفته می‌شود، بر کارهای کم اهمیت‌شان تأکید می‌شود و واکنش در برابر کنش اهمیت می‌یابد. معلول‌ها مهم می‌شوند نه علت‌ها. از سویی کاراکترها در فیلم (معمولاً در اواخر این سه‌گانه) به لحظه‌ای می‌رسند که می‌توان آن را لحظه‌ی تجلی^۶ نامید. موقعیتی که کاراکترها از وجود معنا در مقابل بی‌معنایی آگاه می‌شوند. برای نمونه آن لحظه‌ای در «ماجرا» که کلودیا به بیماری اروس ساندرو پی می‌برد، یا در «شب» لحظه‌ای که لیدیا نامه جوانی را می‌خواند، یا در «کسوف» لحظه‌ای که ویتوریا در یک نما به سکانس آخر مانده، گویی روبه دوربین لبخند می‌زند. در مقوله‌ی سوم، تفسیرگری مؤلف، مؤلف خود را در روایت به رخ می‌کشد. «این احساس که ذهن آگاهی در بیرون از دنیای فیلم دارد درباره‌ی وقایعی که بر پرده می‌بینیم چیزی به ما می‌گوید» (بردول و تامسن، ۱۳۸۸: ۴۶۵). گویی کارگردان چیزهایی به ما می‌گوید که خود شخصیت‌ها نمی‌دانند. و به این شکل فیلمساز مدرن رابطه‌ی بین فیلم و بیننده را دچار تغییر و به تصنع و ساختگی بودن دنیای روی پرده اشاره می‌کند: از طریق صدا، پرش‌های نامعمول، زوایای نامعمول دوربین، حرکات‌های دوربین مستقل از کاراکترها و رابطه‌ی علی داستان. دوربین می‌تواند بر فضاهایی درنگ کند که کنش بااهمیت در آن به اتمام رسیده است. نگاه مؤلف بنا به شرایط می‌تواند جایگاهی مجزا و مستقل از دیگر نگاه‌ها اختیار کند و یا خود را با یک نگاه منطبق کند؛ همان لحظه‌هایی که روایت، انتقال اطلاعات داستانی را قطع و نقش خود را برجسته می‌کند. «هرگونه گسست از واقعیت عینی را که به عنوان ذهنیت، انگیزه‌دار شده باشد میتوان تفسیر روایت در نظر گرفت» (Bordwell, 1985: 209). در واقع همین نگاه سوم است که منتقد و نقاش برجسته‌ای چون مانی فاربر طرفدار هنر موریانه‌ای را خشمگین می‌کند و به انتقاد از آنتونیونی در دو فیلم «ماجرا» و «شب» برمی‌انگیزاند:

بیهودگی فیلم‌های شب و ماجرا به این دلیل است که کارگردان آدم عجیب و غریبی است که واقعیت را نمی‌شناسد. مانند پال کلی، استعداد او برای بررسی‌های کم‌اهمیت میکروسکوپی و غریب آدم‌ها و چیزهایی است که به شکلی گروتسک‌وار به نوعی پس‌زمینه‌ی اجتماعی ظالمانه سنجاق شده‌اند. آنتونیونی برخلاف کلی، که کوچک باقی ماند و در نتیجه تقریباً دچار تصنعی فرار شد، هدفش الصاق بیننده به دیوار و کتک زدن او با حوله‌های خیس هنرمندناگونه و معنادار است. (Farber, 2006: 240)

در فیلم‌های او، با هر سه نگاه روبرویم. در «ماجرا» انتظارات مخاطب بواسطه‌ی بازی با این سه مؤلفه در بخش‌های مختلف فیلم به بازی گرفته می‌شود. گاهی مخاطب بین دیدگاه عینی و ذهنی دوربین و تفسیرگری مؤلف معلق می‌شود. پلان‌هایی را می‌توان یافت که دوربین یک منظره را قاب گرفته است و سپس با حرکات پن یا تیلت دوربین کاراکترها را قاب می‌گیرد و پس از

مدتی کاراکتری دیگر از گوشه‌ی کادر وارد می‌شود. و سپس یک یا هر دوی آن‌ها از کادر خارج می‌شوند و دوباره همان منظره را می‌بینند. و به این شکل حضور و غیاب کاراکترها در محیط برجسته می‌شود و به‌شکلی دلهره‌ی اگزیستانسیالیستی را بازتاب می‌دهند. برای نمونه، در بخش جزیره، در صحنه‌ای ساندرو به بیرون از قاب می‌نگرد، مخاطب کلاسیک انتظار دیدن نمای نقطه‌ی دید به مفهوم کلاسیک را دارد اما اندکی بعد همان کاراکتر وارد نمای نقطه دید خودش می‌شود. در جاهایی به نظر می‌رسد که حرکات پن یا تیلت دوربین، نمای نقطه دید کاراکتر را نشان می‌دهد اما اندکی بعد متوجه می‌شویم که این‌ها حرکات مستقل خود دوربین‌اند (تصاویر ۱، ۲ و ۳).



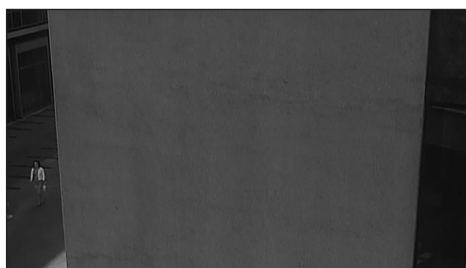
تصاویر شماره‌ی ۱، ۲ و ۳

گاهی برخلاف انتظارمان عمل می‌شود: در صحنه‌ای که دوربین غلتیدن صخره‌ی جدا شده از دیواره و فرو افتادنش به دریا را نشان می‌دهد، نمی‌توان حدس زد که این نما را چه دوربینی به ما نشان می‌دهد، تا زمانی که دوربین بدون قطع حرکت می‌کند و نمایی از روی شانه‌ی کلودیا به ما نشان می‌دهد و ما درمی‌یابیم که او شاهد ماجرا بوده است (تصاویر ۴ و ۵).



تصاویر شماره‌ی ۴ و ۵

در «شب» نیز با چنین نماهایی روبرویم. آنتونیونی از ترفندهایش در میزانشن و قاب‌بندی برای آشنایی‌زدایی و گرایش به فرم و تجزیه‌گرایی استفاده می‌کند. برای مثال، جوانی به بیرون از پنجره می‌نگرد (جهت نگاه او به بیرون) و ما در انتظار این که یک نما از دید او داشته باشیم می‌مانیم؛ نمای بعدی از دیوار بزرگ ساختمانی است (دوربین در تراز بالا شاید هم‌تراز آپارتمان جوانی و لیدیا باشد اما در مکان دیگری است). با فضاهایی معرب خالی و متقارن در هر طرفش که از سمت چپ آن در عمق لیدیا را در حال قدم‌زدن می‌بینیم (تصاویر ۶ و ۷).



تصاویر شماره‌ی ۶ و ۷

دوربین تفسیرگر در «کسوف» به اوج خود می‌رسد. در آخرین صحنه پیش از سکانس پایانی فیلم که ویتوریا را می‌بینیم، دوربین عینی درون مغازه از پشت کرکره‌ی لوزی شکلی او را قاب گرفته است. (همین نما را از زنی دیگر پیشتر دیده بودیم)، حرکت تیلت رو به بالای دوربین، تکان خوردن شاخه و برگ‌های درخت را نشان می‌دهد. این نما درست به نمایی مشابه اما از سمت چپ کات می‌خورد. دوربین شروع به حرکت پن به سمت راست (درست مشابه همان حرکت آغازین دوربین در شروع فیلم) می‌کند و به ویتوریا می‌رسد که پشت به دوربین به بالا نگاه می‌کند. دوربین دیدگاهی میانه بین ذهنیت و عینیت آغاز کرده است. حرکت بسیار شبیه یک نمای نقطه نظر کاراکتر است. او برمی‌گردد و به سمت چپ کادر نگاه می‌کند، لبخندی می‌زند و از همان سمت بیرون می‌رود (تصاویر ۸ و ۹).



تصاویر شماره‌ی ۸ و ۹

۲-۴- تصادف

با درک نظام یا زنجیره‌ی علی و معلولی در روایت کلاسیک زندگی معنادار می‌شود. اما در طرح ضدپیرنگ، تصادف جانشین آن زنجیره می‌شود. با برخورد تصادفی چیزها در عالم، و در نتیجه ازهم‌گسیختگی بند روابط علی و معلولی، پوچی و بی‌معنایی حاصل می‌شود. در اولی اعمال انگیخته و در دومی اعمال ناانگیخته باعث وقوع حوادث می‌شوند. در دومی حوادث تأثیرات بعدی بدنبال ندارند. با تقسیم‌شدن روایت به بخش‌ها و موقعیت‌های متفاوت و پایان باز، ناپیوستگی حیات اعلام می‌شود. در نتیجه خلاءها در روایت مدرن، برخلاف روایت کلاسیک، دائمی‌اند. به این معنا که بین رسیدن کاراکترها به اهداف‌شان فاصله می‌اندازد. تصادف، واقعیت خارجی و ناپایدار ایجاد می‌کند و منجر به بروز ابهام می‌گردد. هر بخش داستان، واقعیت متفاوتی پیدا می‌کند و موجب بروز نوعی پوچی و بی‌معنایی می‌شود. صحنه‌ها بر اساس برخوردهای اتفاقی و پرسه زدن‌های بی‌هدف کاراکترها شکل می‌گیرند، در نتیجه فیلم از ساختاری اپیزودیک برخوردار می‌شود. برخلاف سینمای کلاسیک که قهرمان با سرعت به‌سوی هدف حرکت می‌کند، پروتاگونیست منفعل مدرن از موقعیتی به موقعیت دیگر پرتاب می‌شود. از این‌روست که موقعیت‌هایی موازی برای قیاس

بوجود می‌آیند. در این سینما ضرب‌الاجل، به‌ندرت وجود دارد. در سینمای کلاسیک، ضرب‌الاجل ابزاری بود در جهت ایجاد حس تعلیق و پایان بسته‌ای که همه چیز حل و فصل میشد، اما سینمای هنری بدون این ابزار به خلق فضاهایی پر از خلاء و یک رویکرد پایان باز و نسبی منجر می‌شود. روایت‌های مدرن می‌دانند که زندگی پیچیده‌تر از هنر است و تنها راه احترام گذاشتن به این پیچیدگی رها کردن علت‌ها و بی‌پاسخ گذاشتن برخی پرسش‌هاست.

از این‌روست در «ماجرا» آن پرسه‌زدن‌های بی‌هدف کلودیا در گالری و خیابان. با بیرون رفتن آنا از ماجرا (که معلوم نیست چه بر سرش آمده)، کلودیا و ساندرو برای جستجوی او به سفر می‌روند اما این هدف در جریان سفر رفته‌رفته فراموش می‌شود و جایش را به موقعیت‌هایی مانند برخورد تصادفی با داروخانه‌چی و همسرش، بازدید از شهر قدیمی و اقامت در هتل و سرانجام حوادث بخش آخر فیلم می‌دهد. یا از همه برجسته‌تر در «شب» پرسه‌های لیدیا در شهر تا شاید بتواند چیزهای تازه‌ای را در این ملال و کسالت زندگی مدرن کشف کند: غذا خوردن یک نگهبان پارکینگ، صدای فواره آب در میدان، صحبت‌ها و خنده‌های دو مرد در حال گذر، ساختمانی قدیمی و نیمه ویرانه با سکوتش، دختر بچه‌ای گریان، ساعت دیواری که متوقف شده و دل و روده‌اش بیرون ریخته است، لایه‌ی پوسیده و زنگ‌زده‌ی دیوار (که یکی‌یکی می‌کندشان)، تماشای موشک بازی و قدم زدن در محله‌ی قدیمی‌شان. شاید این‌ها بتوانند راه‌گیزی برای پی‌بردن به کنه مسائل باشند (تصویر ۱۰). یا در «کسوف»، سکانس پرواز و حتی تعقیب مرد ورشکسته از بازار بورس تا خانه‌اش، بخش جستجوی سگ مارتا و سمفونی میله‌ها، آشنایی ویتوریا و پیرو و ...



تصویر شماره‌ی ۱۰

۲-۵- مکان

رابطه‌ی میان انسان و فضاهای معماری عاملی مهم در تحریک واکنش احساسی ما نسبت به فیلم‌هاست. مکان‌ها یا ذهنیت کاراکتر را منعکس می‌سازند و یا تعارض ایجاد می‌کنند. فضای فیلم‌های آنتونیونی بازتابی از روابط انسانی‌اند. از آنجا که ساختمان‌ها می‌توانند بازتاب تاریخ، شاهد پیشینه‌ی مکان‌ها و نماد پیوستگی، انقراض یا تحول جامعه باشند، استفاده از معماری متناسب در سینما به خلق احساسی دقیق‌تر نسبت به شخصیت‌ها و مفاهیم داستان می‌انجامد. آنتونیونی درباره‌ی اهمیت پس‌زمینه در فیلم‌هایش می‌گوید:

تا به حال هرگز نمایی را بی‌توجه به آنچه در پس‌زمینه‌ی هنرپیشه‌ها جریان داشته است، نگرفته‌ام، زیرا ارتباط آدم‌ها و اطراف‌شان در درجه‌ی نخست اهمیت قرار دارد. منظورم این است که می‌خواهم کاراکترهایم به پس‌زمینه‌های خود اشاره کنند؛ حتی اگر مرئی نباشد. می‌خواهم به‌شدت این را درک کنند که ما نمی‌توانیم آن‌ها را جدای از بستر اجتماعی و فیزیکی‌شان تصور کنیم حتی وقتی در فضاهای خالی مشاهده‌شان می‌کنیم. (Samuels, 1969: 10)

او کارگردانی است که برای پرداخت کاراکترهایش کمتر به دیالوگ اعتماد و بیشتر به محیط تکیه می‌کند. از سویی دیگر «غیبت خط روایی موجب می‌شود که او بتواند فضاهای خالی را پر از احساس کند. او استاد نمایش غیبت و حضور بر پرده سینماست» (پنز-تامس، ۱۳۸۸: ۱۰۷). او به توصیف فضای غالب بر کاراکترهای فیلم‌هایش می‌پردازد. «پس ساختمان‌ها می‌توانند بازگوکننده‌ی احساسات شخصیت‌ها یا حتی سرنوشت آینده‌ی آن‌ها باشد» (همان). با وجود غیبت روایتی پیوسته و کلاسیک، مفاهیم و اندیشه‌های او در تصاویر تجلی می‌یابند. او شاعر معاصر مجازی و واقعی درباره‌ی فضاهای بین آدم‌هاست. مکان‌ها برای او حس سترون‌بودن و بی‌حاصلی و بیگانگی انسان‌هاست. او با انتخاب و چیدمان فضای مناسب برای کاراکترهایش آن‌ها را پرداخت می‌کند.

آنتونیونی با کمک تصاویر و صدا و تمام سازوکارهایی که در اختیار دارد، ماهرانه قرینه‌ی عینی هر یک از کاراکترهایش را در فیلم‌هایش ایجاد می‌کند. چراکه «تنها راه برای بیان عاطفه در فرم هنری، یافتن یک قرینه‌ی عینی است. به عبارتی دیگر، مجموعه‌ای از اشیاء، موقعیت‌ها، و زنجیره‌ی رویدادهایی که آن عاطفه‌ی خاص را فرمول‌بندی می‌کنند و همان عاطفه‌ی مورد نظر را در مخاطب برمی‌انگیزند» (Abrams, 1999: 197). مؤلف با یافتن قرینه‌ی عینی (عکس‌العمل مناسب به پیچیدگی و ابهام جامعه‌ی مدرن) به بیان مستقیم عواطف حمله می‌کند تا بیشتر بر غیرشخصی‌کردن بیان، ایجاد تفسیرهای بیشتر و ... تأکید کند. معمولاً مخاطب بیهوده در جستجوی یافتن کنش‌های جدید از سوی کاراکترها در فیلم‌های اوست. سخن گفتن آن‌ها به گونه‌ای است که هیچ نشانه‌ای دال بر آنچه آن‌ها احساس یا قضاوت می‌کنند به مخاطب داده نمی‌شود. مخاطب باید به میزانشن توجه کند؛ به اشیاء، صحنه‌آرایی، چهره‌پردازی، نورپردازی، رفتار فیگورها و ... و با وجود این عوامل باز نباید مطمئن باشد که به نتیجه‌ای قطعی برسد.

به همین دلیل است که در همان سکانس آغازین ماجرا (گفتگوی آنا و پدرش) پس‌زمینه‌ها آنقدر اهمیت می‌یابند. در صحنه‌ی ملاقات آنا و پدرش، پس‌زمینه‌ی پدر آنا ابتدا کلیسایی در عمق تصویر است و پس‌زمینه‌ی آنا ساختمانی مدرن در حال ساخت که البته با جابجا شدن فیگور آن‌ها پس‌زمینه‌شان نیز جابجا می‌شود. قرینه‌ی عینی ساندرو همان معماری پس‌زمینه‌ای است که در آن قاب گرفته می‌شود و از خودبیگانگی او مؤکد می‌شود (او معماری است که به شغل دیگری روی آورده است) یا همان محیط دست‌نخورده‌ی جزیره که بازتاب ذهنیت (پرتلاطم، پررمز و راز، تنهایی و ...) کاراکترها می‌شود (تصویر ۱۱). یا حتی گذر کلودیا از زیر ساختمان‌های قوسی شکل؛ فضای مدرن شهری با ساختمان‌ها و شلوغی‌ها و شیشه‌هایی که بازتاب این مکان‌ها هستند.



تصویر شماره‌ی ۱۱

در «شب» نیز شاهد اهمیت مکان‌های پس‌زمینه‌ای هستیم: آن پس‌زمینه‌ی سفید مالخولیایی در صحنه‌ی رویارویی نویسنده و آن زن روان‌نژند در بیمارستان (تصویر ۱۲)؛ آن فضاهای باشکوه

مدرن با دیوارها و ساختمان‌های بلند که آپارتمان را احاطه کرده‌اند؛ آن ساختمان ویلایی و مدرن مرد پولدار در سکانس آخر که فروپاشی و ابتذال زندگی بورژوازی را می‌بینیم. حتی حضور لیدیا و جووانی در محله‌ی قدیمی‌شان، که شاید اگر فیلمساز دیگری بود آن را به صورتی نوستالژیک به تصویر درمی‌آورد، هیچ حسی حاکی از دلتنگی برای گذشته و بازگشت به محیط سنتی و پیشامدرن را در آنان زنده نمی‌کند. اما همین فضا را می‌توان با فضای حضور آن دو در آن کلوب مقایسه کرد. فضای مدرن آن کافه اگرچه زیباست اما رقص اجراگران مرد و زن کاملاً بی‌معنا و پوچ جلوه‌گر می‌شود. کاراکترها میان گذشته‌ای پوسیده و اکنونی مبهم گرفتار شده‌اند.



تصویر شماره‌ی ۱۲

در «کسوف» ویتوریا از ریکاردو (روشنفکر کمونیست) بریده و به سوی پی‌رو (مظهر سرمایه‌داری) رانده شده است. تعارض‌ها و تقابل این دو با یکدیگر مشهود است. سکوت، خلوت و آرامشی که ویتوریا می‌جوید در تعارض با سروصدا و شلوغی‌های بازار بورس قرار می‌گیرد؛ آن بازار آشفته و سرمایه‌داری بورس که پس‌زمینه پی‌رو است. فضای ستون‌بندی‌ها و محوطه، آن را به یک فضای کنایی تبدیل می‌کند. تلفن که بارها به صدا در می‌آید بر ناپایداری این سکوت بیشتر تأکید می‌کند (تصویر شماره ۱۳). پس‌زمینه‌های ویتوریا در آپارتمانش همیشه دیواری خالی است که شاید با چیزی یکدست مانند حصیر پوشانده شده است و در دو طرف او دو لامپ می‌بینیم. اما پس‌زمینه‌های پی‌رو در محل کار و حتی خانه پدری‌اش، دیواری پوشیده از تقویم، ساعتی در عمق تصویر و تلفن است. حس بی‌قراری و فقدان درک بین آن‌ها به خصوص بر صحنه‌ی پایانی فیلم سایه می‌اندازد.



تصویر شماره‌ی ۱۳

۲-۶- زمان مرده

در رابطه‌ای همبسته با مکان، زمان قرار دارد که شیوه‌ی پرداخت آن در فیلم‌های مدرن در تقابل آشکاری با سینمای کلاسیک قرار می‌گیرد. به همین دلیل است که آرسن ولز می‌گوید:

دوست ندارم روی چیزها متوقف بشوم. یکی از دلایلی که آنتونیونی خسته‌ام می‌کند همین است. او معتقد است که نما خوب است و بهتر می‌شود اگر شما مدام به آن نگاه کنید. یک نمای کامل از کسی که از جاده بالا می‌آید به شما ارائه می‌دهد و شما فکر می‌کنید: [چه خوب! او نمی‌خواهد آن زن تمام راه را تا بالای جاده برود!] اما او می‌گذارد که برود و سپس زن آنجا را ترک می‌کند و پس از رفتن زن باز به نگاه کردن به جاده ادامه می‌دهید! (104-Bagdonovich, 1992: 103)

در واقع با بیرون رفتن کاراکترها از قاب، پس زمینه به پروتاگونیست تبدیل می‌شود تا این تهدید را القا کند که جای کاراکترها را گرفته است. در فیلم‌های آنتونیونی، نماهای زیادی می‌بینیم که کاراکترها از قاب خارج شده‌اند (و یا هنوز وارد قاب نشده‌اند) اما دوربین منظره یا مکانی را نشان می‌دهد. در واقع شخصیت‌ها دیدگاهی به دوربین می‌بخشند و خود، موقعیت را ترک می‌کنند. او به دنبال فضاهای مرده و ساکنی است که در سینما نادیده گرفته شده‌اند.

این مکان که در آن روایتگری می‌میرد، دوربین آشفته می‌شود، معمولاً مکانی است که در آن خواسته‌ی غیرروایی دیگری گسترش می‌یابد... این‌ها مکان‌هایی هستند که کاملاً غیر روایتی‌اند و با گرایش دیداری و تصویری که ناگهان کسب می‌کنند، روایتگری را به اشتباه می‌اندازند، سرگردان و موقتاً محو می‌کنند. آن‌ها از مکان‌های موردعلاقه در فیلم‌های آنتونیونی‌اند، که در آن‌ها همه چیز و هیچ چیز اتفاق می‌افتد. (Rhodie, 1990: 51)

در «ماجرا» به شکلی کنایی و باز هم خلاف انتظارات تماشاگر، فیلمساز به جای تأکید بر صحنه مغازله‌ی آنا و ساندرو به کلودیا می‌پردازد که بی‌هدف پرسه می‌زند. به عبارتی او با تبیین نگرش نسبت به این که آن صحنه کذایی و ساختگی است (ناشی از بیماری اروس) به آن به عنوان زمان مرده می‌نگرد تا بر کلودیا و نقش آتی او در فیلم تأکید کند. در «شب» برای نمونه پرسه‌های لیدیا در مکان‌های گوناگون زمان مرده را به رخ می‌کشد؛ در «کسوف» نیز صحنه‌های بازار بورس، سفر هوایی ویتوریا اینچنین‌اند. به‌طور کلی در این سه‌گانه، به وفور صحنه‌هایی را می‌بینیم که در آن‌ها کاراکترها دیالوگی نمی‌گویند یا کنش معناداری انجام نمی‌دهند و می‌توان آشکارا زمان مرده را احساس کرد.

۲-۷- پایان‌های باز و ابهام

در پایان باز خرده‌پیرنگ برخلاف پایان بسته شاه‌پیرنگ (که پایانی مشخص به عنوان تحولی غیرقابل بازگشت حاصل می‌شود)، اغلب پرسش‌های مطرح شده در داستان پاسخ داده می‌شوند اما یکی دو پاسخ بی‌جواب باقی می‌ماند تا مخاطب خود پاسخی برای آن‌ها بیابد. در اولی تمامی عواطف برانگیخته شده در مخاطب ارضا می‌شود اما در دومی برخی از عواطف ارضا نمی‌شود. ابهام کلید سینمای مدرن است. سینمای مدرن درجه‌ی بیشتری از تفسیرگری را می‌طلبد. شعار روایت سینمای هنری این بود «این فیلم را تفسیر کن، و آنچنان تفسیرش کن که بر ابهام آن بیفزاید»

(Bordwell, 1985 212): سینمای مدرن پیچیدگی را وعده می‌دهد تا توجه را به واقعیت، کاراکترهای روان‌نژند و مؤلف به عنوان یک عروسک‌گردان جلب کند. ابهام راه‌حلی است که هنرمند مدرن برای مشکل گردآوردن زیباشناسی واقعیت عینی و ذهنی در کنار یکدیگر خلق می‌کند. در مقابل روایت کلاسیک که قطعیت اهمیت داشت، در اینجا دنیای تماشاگر بی‌خبر یا آن‌هایی که خود را به بی‌خبری و نادانی زده‌اند برآشفته می‌شود. خود آنتونیونی معتقد است که «در اطراف ما آدم‌هایی متناقض وجود دارند، با نقاط قوی و ضعف‌شان. کاراکترهای من مبهم‌اند، خود من هم مبهم، چه کسی مبهم نیست؟. . .» (Samuels, 1969: 5). از آنجا که موقعیت انسان معاصر در رویارویی با دنیای پیرامونش، از نظر هنرمند مدرنیست، موردی پیچیده است، او ترجیح می‌دهد این پیچیدگی را در زبان اثر خود بازتاب دهد.

دو دلیل برای کاربرد ابهام در عمل دلالت‌گرایانه زبان مدرنیستی وجود دارد: نخست این که سادگی در زبان برای آن‌هایی که در گرداب گیج‌کننده‌ی مدرنیسم گرفتار شده‌اند، ریاکارانه، خام و بی‌ربط به نظر می‌رسد و به طور کلی بی‌حرمتی به آن حس پیچیدگی خارجی است که در عصر مدرن شایع است. دوم این که منطق و برهان، که از زبانی ساده و صریح ناشی می‌شود، می‌تواند موانعی برای انواع ارزشمند تجربه و تخیل قلمداد شود. (Malamud, 1989: 8)

برای کارگردانی چون آنتونیونی، ابهام یعنی بازی فرضیه‌های گوناگون، و این بازی نباید متوقف شود. او از مخاطب می‌خواهد پس از پایان نمایش فیلم در حالی که می‌اندیشد سالن سینما را ترک کند.

در سکانس‌های پایانی این سه‌گانه فیلمساز آگاهانه برخی پرسش‌ها را بی‌پاسخ رها می‌کند. در «ماجرا» کلودیا به خیانت ساندرو پی می‌برد. آنچه در جلوی کاراکترهای پشت به دوربین است و آنچه که به آن می‌نگرند، اهمیت پیدا می‌کند و نه پس‌زمینه (در اینجا نیز آنتونیونی بی‌اعتنایی‌اش را به اصل رویارویی با دوربین^۸ سینمای کلاسیک نشان می‌دهد). در نیمی از فضای قاب، در سمت راست (از طرف ساندرو)، دیوار ساختمان است و در نیمه‌ی دیگر قاب (از طرف کلودیا) فضایی باز دیده می‌شود. در اعماق تصویر کوه اتنا قرار دارد، پوشیده از برف، و محصور شده در آسمانی ابری. در این جا کلودیا به تکامل می‌رسد، لحظه‌ی تجلی او در اینجا رخ داده است؛ همان لحظه‌ی تجلی که کاراکترها از وجود معنا در مقابل بی‌معنایی آگاه می‌شوند. کلودیا در صحنه‌ی آخر نقش جدیدی را ایفا می‌کند. میل به سرریز شدن از سمت چپ پیداست. کلودیا بیماری ساندرو را فهمیده است، اروس او بیمار است. شاید تنها ترحم و حس همدردی بتواند رابطه‌ها را حفظ کند (تصویر ۱۴).



تصویر شماره‌ی ۱۴

در سکانس پایانی «شب» در آن «سپیده دم مالخولیایی» لیدیا و جوانی از میان آدم‌های از پا افتاده‌ی حاضر در مهمانی خانوادگی گورادینی آریستوکرات عبور می‌کنند، در محوطه‌ای وسیع پوشیده از چمن، در محوطه‌ی دایره‌شکلی که از سبزه‌ها تهی است می‌نشینند که می‌تواند بیانگر سترون بودن ذهنی جوانی باشد. دو درخت جدا افتاده از هم اما به موازات یکدیگر در کادرها حضور دارند. حرکت پایانی دوربین که کاراکترها را از کادر خارج می‌کند و سپیده دم مالخولیایی را در قاب می‌گیرد مبهم است. از سوی دیگر قاب گرفتن جداگانه‌ی آن‌ها در اکثر نماها، عدم تغییر کادر دوربین برای قاب گرفتن جوانی از زوایای گوناگون که در تعارض با زوایای متفاوت دوربین و کادرهای متنوع از لیدیاست، پس‌زمینه‌ی محو لیدیا در هنگام خواندن نامه، تأکید بر حلقه‌ی ازدواج او در دو نما، همه و همه نشانه‌هایی تصویری‌اند از این که، علی‌رغم هم‌آغوشی آن‌ها در این صحنه (نخستین بار است که تماس جسمانی آن‌ها را می‌بینیم)، دیدگاه بدبینانه‌ی آنتونیونی نسبت به ادامه‌ی رابطه‌ی این زوج استیلا دارد و اگر هم رابطه‌ی آن‌ها ادامه یابد با ترحم لیدیاست. با این حال نمی‌شود با قطعیت اظهار کرد که همه چیز حل شده یا حل نشده است. همان‌گونه که بحث شد پیچیدگی و ابهام یعنی احترام گذاشتن به زندگی و وادار کردن مخاطب به تفکر و در پی راه حل بودن. شاید بتوان نامه‌ی عاشقانه‌ای را که لیدیا می‌خواند، ترس از «رخوت ناشی از عادت» که تنها تهدید برای آن‌هاست، یک لحظه‌ی تجلی برای جوانی دانست که ناگهان متحول و از بیماری رها می‌شود. اما مگر پیش‌تر ناپایداری را در تمام جنبه‌های زندگی او ندیده‌ایم؟ پس‌زمینه‌ی این لحظه‌ی تجلی می‌تواند ناپایدار باشد (تصویر ۱۵).

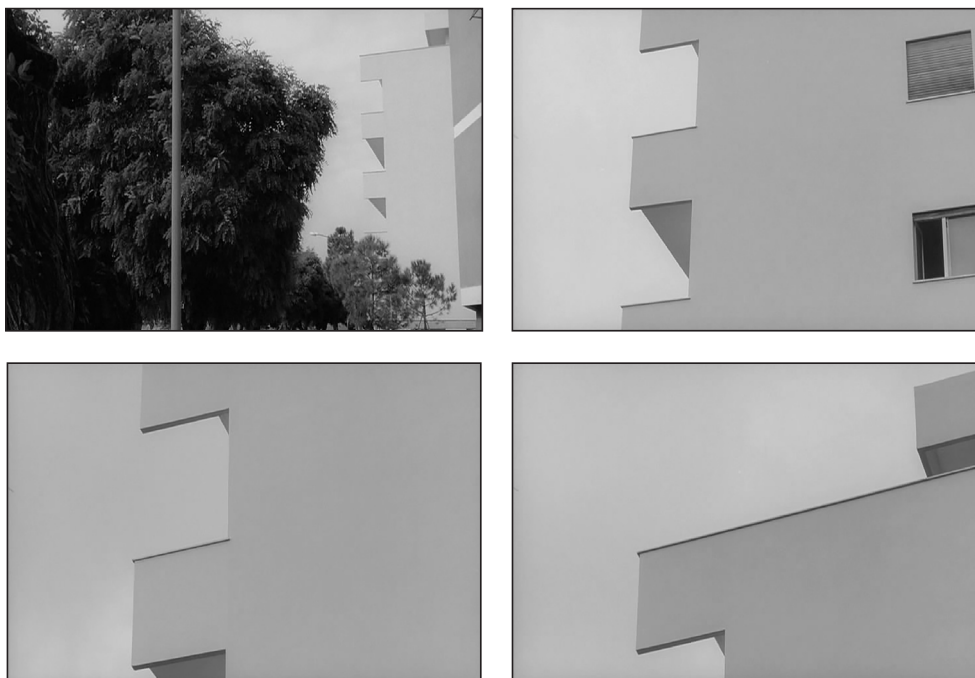


تصویر شماره‌ی ۱۵

در سکانس آخر «کسوف» آنتونیونی با کاویدن فضا، مکان‌هایی را به ما نشان می‌دهد که یادآور حضور ویتوریا و پی‌رو هستند و اکنون غیاب آن‌ها را به نمایش می‌گذارد. «غیاب پروتاگونیست‌ها، ذهن تماشاگر را به منظره شهری معطوف می‌کند... این نماها لذت چشم‌اندازهای آرام و موقر را با معماگونه‌ی معنای‌شان ترکیب می‌کنند... آیا آنتونیونی از ما می‌خواهد تا بر شکنندگی زندگی مدرن تأمل کنیم؟» (Bonsaver, 2005: 2). پایان این فیلم همچون یک سرزمین هرز آخرالزمانی نمایانده می‌شود (موسیقی شومی که بعضی از نماها را همراهی می‌کند، این حس را تشدید می‌کند). دوربین گاهی محل قرار آن دو را نشان می‌دهد و سپس چرخشی در اطراف می‌زند و جزئیات و مکان‌های دیگر را به تصویر می‌کشد و دوباره به سوی محل قرار بر می‌گردد تا حس انتظار و تعلیق ما برای ملاقات آن‌ها ارضاء شود. صدای قدم‌های عابران و مسافران، نمای پشت آن‌ها در حال راه رفتن، شباهت آن‌ها به کاراکترها همه و همه در افزایش این تنش و انتظار نقش دارند. بعضی از عابران شباهت زیادی به پی‌رو و ویتوریا دارند؛ دختر موطلایی که در حال قدم زدن است، مسافرانی که آخر از همه از اتوبوس پیاده می‌شوند و دو زوج که از چهارراه‌ها می‌گذرند. آنتونیونی ما را با احتمالات می‌آزارد.

گویی او عصاره‌ی زندگی هر روزه‌ی خیابان را بیرون کشیده است تا به عنوان نوعی پس‌زمینه در سرتاسر فیلم عمل کند، و درست آن هنگام که این عصاره در فرم ناب و دست‌نخورده‌اش به ما ارائه می‌شود، ناگهان ما را تهدید و مضطرب می‌کند. معنای ضمنی آن این است که پشت هر داستان مکان و غیبتی وجود دارد، نوعی راز و عدم قطعیتی که مانند یک خون‌آشام در هر لحظه درصدد ظاهرشدن و استیلاست، تا داستان را در خط سیرش بمیراند و متوقف کند. و اگر ما این مکان و غیبت را، این رازگونگی و عدم قطعیت را با یک هستی منحصربه‌فرد و غیرقابل تنزل بیامیزیم، زندگی مدرن را خواهیم دید - مکانی که همه‌ی ما در آن زندگی می‌کنیم، و مکانی که اکثر داستان‌ها برای محافظت ما در برابر آن طراحی شده‌اند. (Rosenbaum, 2005)

در واقع حضور ساختمان‌ها در این فیلم برای تشریح غیبت شخصیت‌ها یا خلاء داستان است. بعضی از نماها چندین بار نشان داده می‌شوند تا بر وسواس دوربین در تجزیه و قطعه‌قطعه کردن‌شان تأکید شود. برای مثال، چهار نمایی که از ساختمان دندان‌دار گرفته شده‌اند، هرکدام از لحاظ اندازه و کادر تصویر با یکدیگر متفاوتند. دوربین برای نمایش آن‌ها حرکت نزدیک‌شونده را در پیش گرفته است (تصاویر ۱۶، ۱۷، ۱۸، و ۱۹).



(از چپ) تصاویر شماره‌ی ۱۶، ۱۷، ۱۸، و ۱۹

یا بر عکس، در چهار نمایی که از پیرمرد در خیابان گرفته شده است، دوربین حرکت تدریجی دورشونده را تجربه می‌کند.

سکانس پایانی فیلم حول غیاب و دوباره‌نگری موتیف‌های وابسته به دو شخصیت سازمان یافته است. در مکان‌های ملاقات دو شخصیت فیلم، اشیاء از حضور و همراهی با آن دو محروم شده‌اند، در نتیجه بتدریج تکه‌تکه و جدا افتاده می‌شوند

و با تکرار موسیقی افتتاحیه‌ی فیلم، بر این موسیقی دلهره‌آور مدرنیستی تأکید می‌شود. (همان)

نمای پایانی فیلم «کسوف» پایانی بسیار بدبینانه است چرا که شاید ویتوریا و پی‌رو (یا شاید ساندرو یا کلودیا؛ یا لیدیا و جووانی) با مشکل ادامه‌ی ارتباط مواجه شوند و تنهایی و چنگ‌زدن به ابتذال‌های روزمره را برای پرکردن این خلاء عاطفی انتخاب کنند، اما از طرفی نیز نمی‌توان با قاطعیت این احتمال را پذیرفت زیرا

اگر این کاراکترها بتوانند ماجرابی را که تازه شروع شده است رها کنند، به این سبب است که آن‌ها نوعی اعتماد قطعی به زندگی دارند. وگرنه، اگر آن‌ها فکر نمی‌کردند که بتوانند از غصه‌ی عشق جان سالم به‌در برند، یکدیگر را رها نمی‌کردند بلکه بار دیگر با یکدیگر ملاقات می‌کردند. (Samuels, 1969: 11)

۳- نتیجه‌گیری

آنتونیونی مناسبات و روابط انسانی زمانه‌ی خویش را با زبانی غیرکلیشه‌ای با مؤلفه‌هایی متفاوت از روایت کلاسیک به تصویر می‌کشد. او در این مسیر با نگاهی رو به جلو، بدون احساس نوستالژی نسبت به گذشته، راه حل را در جستجوی قواعد و قراردادهایی نو در رویارویی با زمانه‌ی مدرن می‌یابد. از سویی دیگر، او به پیشرفت و تکنولوژی به عنوان هیولاهایی که بر زندگی بشر چنبره زده‌اند نمی‌نگرد (به همین سبب است که در این سه‌گانه، ساختمان‌های مدرن زیبا تصویر می‌شوند). مسأله به طور کلی یافتن اصول اخلاقی و اسطوره‌های مدرن و نو همگام با پیشرفت‌هاست. فیلمساز به کشف جامعه‌ی در حال تغییر ایتالیا می‌پردازد. در «ماجرا» آنتونیونی کاراکترهای طبقه‌ی متوسط و آریستوکرات را نشان می‌دهد که به مصرف‌گرایی، از خود بیگانگی، بیماری اروس، ابتذال و روزمرگی و انحطاط دچار شده‌اند. کلودیا می‌خواهد همه چیز را آشکار و روشن ببیند. این جمله‌ای است که او در فیلم تکرار می‌کند. همین آشکارا دیدن است که سه کاراکتر کلودیا، لیدیا و ویتوریا در پی آنند. در «ماجرا» کلودیا می‌تواند به شناختی نسبی از محیطش دست یابد. او برای اینکه همه چیز را واضح و شفاف بباید، به جایی می‌رسد که باید عواقب این آشکارا دیدن را متحمل شود. او یاد می‌گیرد که با دلهره و کنارآمدن با پارادوکس‌های عصر مدرن به زندگی ادامه دهد.

«شب» ادامه‌ی «ماجرا» است. اگر شخصیت‌های «ماجرا» (ساندرو و کلودیا) در سفرهایشان و در مکان‌های ناپایدار بدون این که با هم ازدواج کرده باشند به شناختی از هم دست می‌یابند، در «شب» رابطه‌ی یک زوج (جووانی و لیدیا) به تصویر کشیده می‌شود که تعهدی (ازدواج) آن‌ها را به هم پیوند داده است. شخصیت‌ها تجربه‌ی زندگی مشترکی را در یک دوره‌ی زمانی از سر گذرانده‌اند. در «شب» با گذشت زمان شخصیت‌ها مرگ و زوال را در رابطه‌شان در یک محیط مدرن شهری تجربه می‌کنند. اگر در «ماجرا» ترحم، دو نفر را که شبیه یکدیگر نیستند اما در آن لحظه‌ی پایانی به یکدیگر نزدیک‌اند را در چشم‌اندازی به سوی آینده (آتشفشان و دیوار بلوکی) کنار یکدیگر قرار می‌دهد، در «شب» یکی از احتمال‌های مطرح در پایان «ماجرا» (این که چه بر سر شخصیت‌ها می‌آید) به تصویر کشیده می‌شود. این که چگونه عشق ناپایدار می‌شود و عادت جای آن را می‌گیرد. لیدیا بیماری انسان مدرن را فهمیده است و شاید به همین سبب بیش از شخصیت مرد زجر می‌کشد. او و جووانی بر عادت‌ی شدن زندگی‌شان، روابط‌شان و ... آگاهند اما شهامت به زبان آوردن آن را ندارند.

در «کسوف»، ویتوریا به مرز تصمیم‌گیری رسیده است و از نوعی بلوغ زن در فیلم‌های آنتونیونی خبر می‌دهد. فضای بورس بیانگر سیستم ارزشی معاصر است. ویتوریا بین دو قطب سرگردان می‌شود (قطب سوسیالیسم - قطب سرمایه‌داری) و در آخر از هر دو نیز جدا می‌شود. دغدغه‌ی کاویدن و تجزیه‌ی لایه‌های زیرین هر تصویر برای دستیابی به واقعیت در این فیلم مشهود است. آنا در «ماجرا» ناتوان از ادامه‌ی رابطه، وجودش را پنهان می‌کند. کلودیا همان مسیر آنا را تجربه می‌کند با این تفاوت که با ترحم نسبت به ناتوانی و بیماری ساندرو چشم به آینده می‌دوزد. همان‌گونه که هنرمندان مدرنیسم در عرصه‌ای دیگر، با نوآوری‌های محتوایی و تکنیکی تلاش می‌کنند واقعیت جدید زمانه را در آثار خود منعکس سازند، در سینما نیز هنرمندانی مانند آنتونیونی خسته از نظام داستان‌گویی سنتی با استفاده از تمهیداتی مانند پایان باز، ابهام، واقع‌گرایی متفاوت، میزانشن، معماری، مکان و زمان و ... به چالش با انتظارات مخاطب برمی‌خیزد بلکه او با کسب شناخت، از دریچه‌ای نو به جهان اطرافش بنگرد. ابهام پنهان در پایان‌بندی‌ها به معنای ناتمام گذاشتن داستان نیست بلکه فیلمساز در جریان فیلم، پرسش‌هایی اساسی را مطرح می‌کند تا تماشاگر آگاه را به اندیشه وادارد. به همین دلیل است که خودداری او از جانبداری از یک شخصیت‌های فیلم‌هایش، در واقع احترام‌گذاشتن به شعور مخاطبان است. اینکه آیا ساندرو کلودیا در فیلم «ماجرا»، یا لیدیا و جوانی در «شب» و پی‌رو و ویتوریا در «کسوف» با هم خواهند ماند و رابطه‌شان تداوم خواهد یافت یا خیر، پرسشی است که تماشاگر باید با بازنگری آنچه دیده است و تجربه‌های ملموس خود در زندگی واقعی به آن پاسخ دهد. اما مهم‌تر از این پاسخ‌ها، تأمل در رابطه‌ی آن‌ها و یافتن ارتباطشان با واقعیت‌ها در زندگی و به طور کلی شناخت ژرف است.

پی‌نوشت‌ها

1. Robin Wood
2. Ian Cameron
3. Pam Cook
4. Seymour Benjamin Chatman
5. Stanley Kauffmann
6. Epiphany
7. Orson Welles
8. frontality

منابع فارسی

- بردول، دیوید؛ کریستین، تامسن (۱۳۸۸) *تاریخ سینما*، ترجمه: روبرت صافاریان، نشر مرکز، تهران.
- پنز، فرانسوا؛ تامس، مورین (۱۳۸۸) *سینما و معماری*، ترجمه: شهرام جعفری نژاد، انتشارات سروش، تهران.
- سارتر، ژان پل (۱۳۹۰) «برگرفته‌ای از اگزیستانسیالیسم»، در: *متن‌هایی برگزیده از مدرنیسم تا پست مدرنیسم*. ویراستار عبدالکریم رشیدیان. ترجمه: مصطفی رحیمی، انتشارات نی، تهران.
- فروید، زیگموند (۱۳۹۰) «برگرفته‌ای از تمدن و ناخسندی‌های آن»، در: *متن‌هایی برگزیده از مدرنیسم تا پست مدرنیسم*. ویراستار عبدالکریم رشیدیان. ترجمه: محمد اسکندری، انتشارات نی، تهران.
- مک‌کی، رابرت (۱۳۸۲) *داستان: ساختار، سبک و اصول فیلم‌نامه‌نویسی*. ترجمه: محمد گذرآبادی، انتشارات هرمس، تهران.
- هیوارد، سوزان (۱۳۸۳) *مفاهیم کلیدی در مطالعات سینمایی*. ترجمه: فتاح محمدی، انتشارات هزاره سوم، زنجان.

- Abrams, M.H.A. (1999) *A Glossary of Literary Terms*, Hwinle & Heinle.
 - Antonioni, Michelangelo (2007) *The Architecture of Vision: Writings and Interviews on Cinema*, Carlo di Carlo (Editor, Preface), Giorgio Tinazzi (Editor, Introduction), Marga Cottina-Jones (Editor, Preface) University Of Chicago Press.
 - Bogdanovich, Peter (1992) *This is Orson Welles*, New York: Harper Perennial.
 - Bordwell, David (1985) *Narration in the Fiction Film*, University of Wisconsin Systems.
 - Bonsaver, Guido (2005) *Geometry Of Feelings*. <http://old.bfi.org.uk>.
- تاریخ مراجعه ۳۰ شهریور ۱۳۹۲
- Cameron, Ian Alexander & Wood, Robin (1971) *Antonioni*. Praeger.
 - Chatman, Seymour (1985) *Antonioni; or, The Surface of the World*. Los Angeles: University of California Press.
 - Farber, Manny (2006) 'White Elephant Art vs. Termite Art', in: *American Movie Critics*, (Ed. Philip Lopate). Library of America; 1st edition (March 2006).
 - Kauffmann, Stanley (2006) 'L'Avventura', in: *American Movie Critics*, (Ed. Philip Lopate). Library of America; 1st edition (March 2006).
 - Kolker, Robert Phillip (2006) *The Altering Eye: Contemporary International Cinema*, Open book publishers.
 - Malamud, Randy (1989) *The Language of Modernism*, Ann Arbor: UMI.
 - Rohdie, Sam (1990) *Antonioni*, London: BFI.
 - Rosenbaum, Jonathan (Mar 14, 2005) *A Vigilance of Desire: Antonioni's L'eclisse*, <http://www.criterion.com>.
- تاریخ مراجعه ۳۰ شهریور ۱۳۹۲
- Samuels CT (1969) *An Interview with Antonioni*, Film Heritage 5, no.3, 1-12
 - Tomasulo, Frank P. (2007) *The bourgeoisie is also a class: class as character in Michelangelo Antonioni's L'Avventura*, JUMP CUT A REVIEW OF CONTEMPORARY MEDIA. www.ejumpcut.org.
- تاریخ مراجعه ۳۰ شهریور ۱۳۹۲

Received: 06 May 2014

Accepted: 14 Aug 2014

Knowledge and Modern Cinema An analytical look at Michelangelo Antonioni's Trio

Vahid A. Moosavi, PhD. Student of Art Studies, Faculty of Art, Shahed University

Seyed Behnam Hosseini Sangtarashani, M.A. of Cinema, Faculty of Cinema-Theatre, The University of Art

Abstract

The purpose of this article is to identify modernist factors in Michelangelo Antonioni's trio. Modern filmmakers tried to reflect the Zeitgeist in their work. They criticised their society by detaching, undermining or adding some components of classic and institutionalized forms in cinema to clear the cover of routine life. They consciously challenged the stabilized contemporary cinematic conventions to make the audience see the cliché conception from a new perspective, to recognize a phenomenon called the function of art. Their works extended the audience's knowledge from herself and her world. In this article, using the contextual analysis, some formal devices are pointed out by which filmmakers used to reach their goals. Michelangelo Antonioni (1912-2007) -as a modernist filmmaker, like an archaeologist tried to explore and dig the materials of his times to show that there are something deep beneath those surfaces. He knew that he should find the proper language to depict the complications of life. So he felt the necessity to change the artificial mechanism of the dominant cinema. He revised the mainstream cinema to criticize his society, to show the sickness of things, to search for a sort of remedy. And when he can't find any, he tries to pose the questions as best as he can. Reproduction is not what he aims for, but reconstruction is what he is looking for. That's why he shows his dissatisfaction with the conventional forms of narration in his films. To avoid following the well-trodden paths, originality is important to defamiliarise. Revising the notions of space, time, and storytelling is vital to achieve this goal. So the relationship between characters and their environment becomes crucial in his films. Characters are in constant contact with everyday objects, buildings, and materials. Space is as important as human beings. That's why he always tries to find Objective Correlative for his characters. His camera lingers on things, settings and characters to draw their true essence, to go beyond what they show. His unavoidable ambiguity and open ended stories are justified by the very nature of these relationships in those films. Ambiguity rises from the situations that the characters confront in their society and their life. By following his existential quest and commitment, the filmmaker tries to avoid the imposed ending to resolve the characters' psychological conflicts. So he succeeds in depicting the emotional crisis and alienation of his characters in a modern world. Antonioni's existential discourse becomes a running theme in his Trio. The filmmaker selects the proper form to criticize the monotonous pace and rotten values of life in modern societies so that the alert audience can gain knowledge and awareness. The findings may be useful in recognizing the similar devices in other modern filmmakers' oeuvre, and, therefore leading to a comprehensive picture of the mechanism in such films.

Keywords: Antonioni, modernism, The Adventure, The Night, The Eclipse, classic cinema