

تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۲/۰۹/۰۸

تاریخ پذیرش مقاله: ۱۴۰۲/۱۱/۲۳

تاریخ چاپ مقاله: ۱۴۰۳/۰۳/۰۱

لیلا ناصر بخت^۱، علیرضا صیاد^۲

مطالعه نئوفرمالیستی بازنمایی تصاویر رؤیا در فیلم شاید وقتی دیگر (۱۳۶۶)^۳

چکیده

پژوهش حاضر به بررسی بازنمایی زیبایی‌شناسانه‌ی تصاویر رؤیاها در فیلم شاید وقتی دیگر (۱۳۶۶) به کارگردانی بهرام بیضایی می‌پردازد. هدف پژوهش‌گران یافتن علت استفاده از فرم به‌کارگرفته‌شده در به تصویر کشیدن رؤیاهای درون فیلم است. از این رو، پژوهش با رویکردی نئوفرمالیستی، به بررسی چگونگی شکل‌گیری تصاویر رؤیا و ویژگی‌های آن در ذهن انسان می‌پردازد که در این راه به فرآیند رؤیاپردازی از نظر زیگموند فروید و چهار مشخصه‌ی مهم رؤیا (عدم وجود منطق، روایت مختل، ثنویت حضور و تصاویر پراکنده) نگاه دقیقی دارد. در بخش بعدی با بررسی کلی رؤیا در سینما از سال‌های ابتدایی پیدایش سینما تا به امروز و مطالعه‌ی ویژگی‌های فرمی بدیع استفاده‌شده در سینمای جهان جهت بازنمایی تصاویر رؤیایی، نگاهی به امکانات فیلم‌برداری و تدوینی دارد که می‌توان با بهره‌گیری از آن‌ها در بازنمایی تصاویر رؤیاها به مشخصه‌های ذکرشده‌ی رؤیا نزدیک شد. بنابراین علل به‌کارگیری ابزارهای سینمایی مورد استفاده در ساخت فرم سینمایی مشابه به رؤیا روشن می‌شود. در انتها پژوهش‌گران بر مبنای ویژگی‌های رؤیا در علم روان‌شناسی و ابزار، تکنیک‌ها، روش‌های سینمایی و عناصر موجود در تجربیات برجسته‌ی سینمای جهان، به تحلیل سکانس‌های رؤیای فیلم شاید وقتی دیگر (۱۳۶۶) می‌پردازند و با بررسی و تطابق اطلاعات به‌دست‌آمده درمی‌یابند که تصاویر رؤیاها در نمونه‌ی موردی حاضر به‌منظور نزدیک‌سازی تصاویر به تجربیات شخصی و جمعی از ابزارهای فیلم‌برداری و تدوین بهره‌گرفته است. هر چهار مشخصه‌ی مهم رؤیا در هر سه رؤیای موجود در فیلم وجود دارند و فعالیت‌هایی چون تراکم، جابه‌جایی و ملاحظات بازنمایی در مرحله‌ی اولیه‌ی رؤیاپردازی و همچنین فرآیند ثانویه‌ی رؤیاپردازی در سکانس‌های رؤیا مشخص هستند. در ضمن به‌وضوح می‌توان تأثیر تجربه‌های موفق سینمای جهان، که سعی در تکرار تجربه‌ی شخصی در فیلم داشته‌اند، را در این فیلم دید. به‌کارگیری عناصر زیبایی‌شناسانه در خلق سکانس‌های رؤیای این فیلم دغدغه‌ی فرمال بهرام بیضایی برای هم‌گام‌سازی فرم و محتوا را گوشزد می‌کند.

واژگان کلیدی: سینما و رؤیا، بازنمایی تصاویر رؤیا، رویکرد نئوفرمالیستی، شاید وقتی دیگر (۱۳۶۶)، بهرام بیضایی.

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

Email: leilanb76@gmail.com

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

Email: a.sayyad@art.ac.ir

^۳ این مقاله مستخرج از پایان‌نامه کارشناسی ارشد نگارنده اول است که با عنوان «بررسی زیبایی‌شناسانه تصاویر رؤیا و خاطره در سینمای پس از انقلاب ایران» در تاریخ ۱۴۰۲/۰۴/۲۶ تحت راهنمایی نگارنده دوم در دانشکده سینما تئاتر، دانشگاه هنر دفاع شده است.

۱ - مقدمه

رؤیا اغلب برگرفته از تجربیات عاطفی، حرکتی، حسی و... فرد در زندگی است و افکار، احساسات و محیط اطراف شخص تأثیر بسیاری بر چگونگی شکل‌گیری آن دارند. از همین رو هر شخص در طول زندگی خود می‌تواند بارها دیدن رؤیا را تجربه کند. اما از نکات قابل توجه در رابطه با رؤیاها منحصر به فرد بودن آن‌ها است و به همین سبب همواره حقایق پنهان رؤیاها موجب محبوبیت آن‌ها و کنجکاوی افراد بوده است و تلاش‌های فرهنگی بسیاری برای ثبت و به تصویر کشیدن رؤیاها، به‌ویژه در عرصه‌ی هنر و ادبیات، صورت گرفته است که هنر سینما نیز از این قاعده مستثنا نیست. رؤیاها تمایل به ترکیب تجربیات و عناصری دارند که در زندگی‌مان با آن‌ها مواجه می‌شویم و به همین دلیل سینما در بازنمایی زندگی، تصویر کشیدن رؤیاها را نیز مد نظر داشته است. از سویی دیگر می‌توان گفت که در سینما با ساخت رؤیاها و تخیلات روبه‌رو هستیم و بنابراین تعریف بازنمایی رؤیاها در سینمای رویاگونه، خود بر پیچیدگی این مبحث می‌افزاید. تعبیر این تصاویر و تحلیل رابطه‌ای که این رؤیاها با رویاپردازان خود نیز دارند، راه مطالعه و بررسی را برای پژوهش‌گران باز می‌کند (Stowell, 2015: 5-12).

فقدان بررسی زیبایی‌شناسانه‌ی تصاویر رؤیاها در سینمای ایران، همان‌طور که در پیشینه‌ی پژوهش واضح است، بر لزوم نگارش این پژوهش می‌افزاید. اغلب پژوهش‌های موجود در حوزه‌ی مطالعاتی رؤیا در سینمای ایران، محدود به روایت در فیلم و نه فرم آن بوده است. فیلم شاید وقتی دیگر (۱۳۶۶) به کارگردانی بهرام بیضایی از نمونه‌های بارز در سینمای ایران است که جهت بازنمایی رؤیاها از فرمی متفاوت بهره‌جسته است، فرمی که از به‌کارگیری فلش‌بک کلاسیک برای بازنمایی رؤیاها، به‌عنوان یک ترفند رایج، فاصله دارد. پژوهش حاضر برای بررسی ویژگی‌های منحصر به فرد تصاویر رؤیاها در این فیلم، چگونگی عینیت یافتن این رویاها به وسیله‌ی تمهیدات سینمایی با توجه به ویژگی‌های تعریف شده‌ی رویا توسط روانشناسان را مد نظر قرار می‌دهد. هدف متن حاضر تمرکز بر این تصاویر ذهنی است که با بررسی نحوه‌ی بازنمایی رؤیاها با رویکردی زیبایی‌شناسانه، محقق می‌شود. به همین سبب پژوهش‌گران در بررسی این تصاویر از نظریه‌های نئوفرمالیستی بهره خواهند جست.

۲ - روش پژوهش

چنان‌که اشاره شد متن حاضر با نگاهی بر رویکرد نئوفرمالیستی به بررسی زیبایی‌شناسانه‌ی تصاویر رؤیا در فیلم شاید وقتی دیگر (۱۳۶۶) می‌پردازد. بنابراین روشی توصیفی-تحلیلی داشته و از طریق مطالعات کتابخانه‌ای به اطلاعات مورد نظر دست یافته است.

روش نقد فرمالیسم روسی مناسب ادبیات بود و به همین دلیل منتقدان سینما به‌اجبار تغییراتی در آن به وجود آوردند تا برای نقد فیلم مناسب‌سازی شود و بدین ترتیب نئوفرمالیسم پا به عرصه‌ی وجود نهاد، نگرشی که بیشتر رویکردی تحلیلی دارد. نئوفرمالیسم از نظر بردول روشی است برای تفسیر متون هنری از طریق عملکرد فرمی و سبکی. نئوفرمالیسم به شکلی مستقیم از اصول بنیادین فرمالیسم روسی وام می‌گیرد. آشنایی‌زدایی در نئوفرمالیسم شباهت بسیاری به مفهوم فرمالیستی آن دارد. همچنین نئوفرمالیسم نیز به‌مانند فرمالیسم به‌دنبال نوآوری در فیلم است و مدل‌های رایج ارتباطی هنر را نادیده می‌گیرد (اسلامی، ۱۳۹۸:

۲۶-۲۷). اما باید توجه داشت که رویکرد نئوفرمالیستی برای به‌کارگیری هر عنصر نیاز به توجیهی دارد که از آن به‌عنوان انگیزه یاد می‌کند.

برخلاف مخاطب زیبایی‌شناسی سنتی، مخاطب زیبایی‌شناسی نئوفرمالیستی فعال و در پی نشانه‌های اثر است. این فرآیند آگاهانه، که مهم‌ترین فعالیت برای منتقدان نئوفرمالیست است، مخاطب را به چالش می‌کشد. مخاطب با مهارت‌های کسب‌شده از زندگی (ناخودآگاه) و از تجربه‌ی آثار هنری پیشین (پیش‌آگاهانه) فیلم را بررسی می‌کند (Branigan and Buckland, 2014: 216). بنابراین میان زیبایی‌شناسی و زندگی روزمره تعامل وجود دارد زیرا مخاطب سینما در سطوح مختلف ادراک درگیر است. مخاطب با درک سرنخ‌ها است که می‌تواند فعالیت آگاهانه داشته باشد. پس منتقد نئوفرمالیست با آگاهی از پس‌زمینه‌ها به سرنخ‌ها اشاره می‌کند و مخاطب را در درک این سرنخ‌ها راهنمایی می‌کند. به‌همین خاطر است که نقد خوانی مهارت فیلم دیدن را ارتقا می‌بخشد، چنان‌که «از دید تماشاگر، ادراک فرم هنری، هم از نشانه‌های داخلی اثر ممکن می‌شود و هم از تجربه‌های پیشین» (اسلامی، ۱۳۹۸: ۶۹). پس فرم، مرتبط با پس‌زمینه‌ها است و منتقد نئوفرمالیست برای فراهم‌سازی معیاری برای مقایسه، پس‌زمینه‌ای برای فیلم مشخص می‌کند و در انتخاب آن حد‌آشنایی مخاطبین را نیز در نظر می‌گیرد. زمینه‌ی تاریخی از مهم‌ترین پس‌زمینه‌ها برای منتقدان نئوفرمالیست است زیرا برای آشنایی‌زدایی، هدف هنر سینما، ابزاری جدید و آشنایی‌زدا به‌کار گرفته می‌شوند که با تکرار کارایی خود را از دست می‌دهند و آشنایی نیز متأثر از زمینه‌ی تاریخی است (Thompson, 1988: 25). لازم‌به‌ذکر است که هدف رویکرد نئوفرمالیستی به‌طورکلی توضیح زیبایی‌شناسی و ارتباط آن با جهان واقعی است و «نئوفرمالیسم از کلیشه‌ها و ملال‌آوری اجتناب می‌کند» (اسلامی، ۱۳۹۸: ۲۱).

۳ - پیشینه‌ی پژوهش

با بررسی پژوهش‌های صورت‌گرفته در حوزه‌ی فرم به‌کارگرفته‌شده برای تصویر رؤیاها در سینما، درمی‌یابیم که: رساله‌های دکتری مگ فرنسس ریکاردز^۱ با عنوان «نمایش داخلی: رؤیا، ناخودآگاه، احساس و تخیل به زبان سینمایی (۲۰۰۷)»^۲ و لارنس لاجومان^۳ با عنوان «تصاویر ذهنی در سینما: فلش‌بک، صداها، تخیلی، فانتزی، رؤیا، توهم و جنون در فیلم (۲۰۱۲)»^۴ از نمونه مراجع کاملی در ارتباط با تصویر رؤیاها هستند که البته کمتر به بررسی تکنیک‌ها در سینما می‌پردازند. مطالعه‌ی ریکاردز با بهره‌گیری از چارچوب نظری روانکاوانه و با نگاهی به تئوری‌های نئوفرمالیستی و ادبی و نظریه‌های مربوط به فیلم‌نامه، به بررسی تعدادی از انیمیشن‌ها و آثار سینمایی شناخته‌شده پرداخته است. در انتها نیز نگارنده چنان نتیجه می‌گیرد که به تصویر کشیدن تجربه درونی شخصیت‌های فیلم مخاطب را به فیلم نزدیک‌تر کرده و میزانی از مخاطب را تضمین می‌کند. پژوهش لاجومان نیز به بازنمایی تصاویر ذهنی در سینما و اشکال اصلی تخیل می‌پردازد. پژوهش‌گر در این مطالعه حین بررسی تخیل از نظریه‌های پدیدارشناختی و در بررسی رؤیا از نظریات فروید بهره می‌گیرد و در انتها نتیجه می‌گیرد که در بازنمایی تخیل می‌توان ردپایی از جنون را پیدا کرد. اما تمایز فاحش این دو رساله با مقاله‌ی حاضر، نپرداختن به سینمای ایران است. با جست‌وجوی بیشتر در متون فارسی مرتبط، به پایان‌نامه‌های «کارکرد مؤلفه‌های تعاملی خواب و رؤیا در نگارش فیلم‌نامه‌ی انیمیشن‌های تجربی و رویاگون» نوشته‌ی رؤیا سلیمی، که با مقایسه‌ی ساختار روایی فیلم‌نامه‌های روایی و تجربی به

شناخت ساختار رؤیا می‌پردازد و بر آن است که با شناخت دقیق آن به نگارش فیلم‌نامه‌ای با الهام و اقتباس از رؤیا دست یابد، «بررسی ساختارگرایانه کارکرد رؤیا در روایت فیلم با تأکید بر سه فیلم توت‌فرنگی‌های وحشی، هشت و نیم و جاده مالهالند» نوشته‌ی روح... افتخار، که به بررسی تأثیرات روانکاوانه در ساختار داستانی فیلم، ادراک فیلم به مثابه یک رؤیا در سالن تاریک سینما و ارتباط بین سینما و روانکاوی می‌پردازد و در بررسی قواعد استوار بر نظریات روانکاوانی چون فروید، یونگ و لاکان و تأثیرشان بر روایت سینمایی است، و «بازنمایی خواب (رؤیا) در سریال‌های دینی تلویزیون ایران (مطالعه موردی دو سریال صاحب‌دلان و پنج کیلومتر تا بهشت)» نوشته‌ی فهیمه احمدی، که در آغاز پیوند مستحکم مسائل دینی با فرهنگ عامه در جامعه ایران را سبب رواج مضامین دینی در رسانه ملی می‌داند و از همین رو بررسی بازنمایی خواب را ابتدا با رویکرد اسلامی الهیاتی، فلسفی، عرفانی، یهودی- مسیحی، علم روان‌شناسی و خرافی و عامیانه انجام داده و سپس برای سنجش چگونگی بازنمایی از نظریات گریماس در تحلیل کنش‌گران و نشانه‌شناسی فیسک مدد می‌جوید، برمی‌خوریم که دو نمونه‌ی اول همچنان مطالعه‌ای بر سینمای ایران نیستند (با صرف نظر از این‌که حتی متن اول در ارتباط با انیمیشن است) و مهم‌تر این‌که بر فیلم‌نامه متمرکزند و نه تصویر. پژوهش سوم نیز به بررسی تصاویر نمی‌پردازد و نگاهی زیبایی‌شناسانه نیز ندارد و با رویکردی دینی بازنمایی خواب در رسانه‌ی ملی تلویزیون را مطالعه می‌کند.

۴ - مبانی نظری: رؤیا^۵

رؤیا مجموعه‌ای از «تصاویر بدون رابطه آشکار» است که حاصل جمع‌آوری، شکل دادن و سازمان‌دهی عناصر پراکنده از فعالیت‌های روزانه به شیوه‌ای خاص است (لئون، ۱۳۸۷: ۱۲۰). خود شخص نیز علاوه بر بیننده‌ی رؤیا بودن می‌تواند نقش فعالی در رؤیا داشته باشد. رؤیا با توجه به تجربیات هر شخص شکل می‌گیرد. در طول خواب ما تجربیاتی از انواع حسی خاص داریم که در طول زندگی بیداری رخ می‌دهد. آن‌ها هم به ادراکات و هم به تصاویر شباهت دارند. بنابراین تجربه‌ی یک رؤیا ممکن است به طرز خارق‌العاده‌ای شبیه به ادراکات بصری باشد (McGinn, 2004: 74). تجربه رؤیاپردازی به قدری برای یک رؤیاپرداز واقعی است که در طول تاریخ مردم سعی بر ایجاد معنا و بهره‌گیری از تأثیر آن بر زندگی بیداری داشته‌اند. برای مثال، «در فایدون، افلاطون می‌گوید که چگونه سقراط به مطالعه موسیقی و هنر پرداخت، زیرا در خواب به او دستور داده شده بود که این کار را انجام دهد» (Junaid, 2021: 28). رؤیاها با به‌کارگیری مواد خام محتوایی پنهان و پیچیده می‌سازند. سالومون رسنیک^۶ معتقد است که رؤیاها ساختارهای نمایشی از کنش‌های مختلفی که به همواره به شکلی واضح به هم ارتباطی ندارد تشکیل شده‌اند و حتی می‌توانند به طور هم‌زمان اتفاق بیفتند (Rascaroli, 2002: 4). باوجود این که فروید معتقد بود هر رؤیایی با رویدادها و افکار روز پیش ارتباط دارد، توره نیلسن، معتقد بود که فرد همیشه تنها رؤیای مرتبط با روز پیش را نمی‌بیند بلکه رویدادهای اخیر و خاطرات کودکی درهم می‌آمیزند (Stowell, 2015: 24). اما ژووه عنوان می‌کند که جزییات خاصی از چند روز اخیر در رؤیا نقش بیشتری دارند (Stowell, 2015: 7-8).

زیگموند فروید از برجسته‌ترین نظریه‌پردازان حوزه‌ی رؤیا است. از نظر فروید، رؤیاها بی‌نهایت تفسیر دارند و آن‌ها بازنمایی ناخودآگاه شخص هستند، پس بررسی آن‌ها راهی است برای شناخت خود. او رؤیاها را برگرفته از آرزوهای سرکوب‌شده می‌داند که به ناخودآگاه انتقال یافته‌اند. به‌گفته‌ی فروید رؤیاها

درصد برآورده کردن امیال و آرزوهای غیرقابل درک هستند. او بیان می‌کند که در زمان خواب خودآگاه، عامل سرکوب انگیزه‌های غریزی، ضعیف می‌شود و بدین شکل است که خواسته‌های ناخودآگاه شخص در رؤیا ظاهر می‌شوند و رؤیا زمینه‌ای برای تجربه‌ی بی‌ضرر خواسته‌های فرد فراهم می‌سازد. البته گاه امکان کمی کنترل بر محتوای رؤیا وجود دارد، زیرا خودآگاه، به صورتی آرام‌تر، در زمان رؤیا نیز حضور دارد و براین اساس حتی در رؤیاها هم سانسور وجود دارد. فروید فرآیند رؤیاپردازی را به دو مرحله‌ی اولیه و ثانویه تقسیم می‌کند. فرآیند اولیه رؤیاپردازی، سه فعالیت تراکم^۷، جابه‌جایی^۸، و ملاحظات بازنمایی^۹ را کنترل می‌کند، که چنین تعریف می‌شوند:

- تراکم؛ در رؤیا افکار و احساسات فرد متراکم می‌شوند. این فشرده‌سازی رؤیا را تراکم می‌نامند. امکان ظاهر شدن چند چیز شبیه به هم به طور هم‌زمان و یا در یک چیز وجود دارد. تراکم اغلب چندین فکر را در یک تصویر فشرده می‌سازد و «معناهای متعدد در یک دال گرد هم می‌آیند.» (احمدی، ۱۳۷۵: ۳۳۰) از نظر فروید رؤیاها می‌توانند ادراکات فراوانی را فشرده سازند. تراکم در رؤیا سبب می‌شود که چیزی که شخص می‌بیند (رؤیای آشکار) محتوای کمتری نسبت به اطلاعات به‌دست آمده از تفسیر رؤیا (رؤیای پنهان) داشته باشد.

- جابه‌جایی؛ تمامی افراد و اشیای حاضر در رؤیا قسمتی از خصلت‌هایشان را از چیزی غیر از خود برمی‌گیرند تا از شناسایی بگریزند و سانسور نشوند. به عبارتی جابه‌جایی چیزی مهم را به چیزی پیش‌پافتاده بدل می‌کند. «در جابه‌جایی یک دال برانگیزاننده‌ی اضطراب با دال دیگری که کمتر خطرناک می‌نماید، جایگزین می‌شود» (احمدی، ۱۳۷۵: ۳۳۰)

- ملاحظات بازنمایی (کار رؤیایی)؛ بررسی امکان نمایش افکار خاصی با تصاویر بصری را ملاحظات بازنمایی گویند. این فرآیند شباهت بسیاری به چگونگی به تصویر کشیدن یک رویداد در قالب‌های سینمایی دارد (Rickards, 2007: 28-29).

فرآیند ثانویه رؤیاپردازی، شرح و بسط یا تجدید نظر است. هدف این فرآیند پر کردن شکاف‌های ایجادشده در طول فرآیند اولیه رؤیاپردازی به صورتی است که محتوای رؤیا شباهت بیشتری به تفکر آگاهانه داشته باشد. در نتیجه در این فرآیند است که انسجام روایی و منطقی بر جریان تصاویر رؤیا تحمیل می‌شود. با این فرآیند عبور از درگاهی در زمان حال و ورود به مکانی در دوران کودکی پذیرفته می‌شود. راسکارولی معتقد است که غالباً این فرآیند با تدوین فیلم برابر است. زیرا تدوین نیز سبب دگرگونی زمان و مکان در فیلم و پیدا شدن معنا برای مخاطب می‌شود (Rickards, 2007: 28).

رؤیا سعی می‌کند که به هنگام بازنمایی آرزوهای سرکوب‌شده از ترفندهای یادشده و دیگر ترفندهایی چون وارونه‌نمایی، پیام‌رسانی از طریق نمادها و... بهره‌برداری کند تا از زیر تیغ سانسور فرار کند. به عبارتی ناخودآگاه ظاهر آرزوهای سرکوب‌شده را تغییر می‌دهد تا هویتشان بر ملا نشود (فروید، ۱۳۸۲: ۱۵۲).

۶- ۱ - مشخصه‌های رؤیا

رؤیا مشخصه‌های بسیاری دارد که از مهم‌ترین آن‌ها می‌توان به چهار مورد اشاره کرد:

- عدم وجود منطق (بی منطقی): بی منطقی بر ناخودآگاه حکمرانی می‌کند. در رؤیا هر چیزی می‌تواند غیرمنطقی باشد و جمع تناقضات نیز در رؤیا پذیرفته شده است. اما درعین حال همه چیز در رؤیا طبیعی

به نظر می‌رسد. علت گنگی پس از بیدار شدن نیز می‌تواند همین باشد. توانایی شخص در رؤیاهای اندازه ندارد و هرچیزی در رؤیا ممکن است. برای مثال زمان در رؤیا از قوانین منطقی پیروی نمی‌کند؛ زمان در رؤیا بسیار سریع‌تر می‌گذرد (Stowell, 2015; 39).

- **ثنویت حضور (دو حضوری):** لیندن^{۱۱} خصلت دواجتماعی^{۱۱} بودن را از اولین مشخصه‌های رؤیا می‌داند که فرد آن را به‌عنوان یک احساس دو حضوری تجربه می‌کند؛ فرد هم در خواب است و هم نیست (Curry, 1974: 86). به‌عبارتی دیگر رؤیای پرداز هم در رؤیا حضور دارد و هم تماشاگر رؤیا است. در برخی رؤیاهای، فرد عاملی در رؤیا است اما تا حدودی خارج از رؤیا می‌ایستد. برخی کاملاً آگاهند که در خواب هستند و حتی آگاهانه رؤیای خود را پیش می‌برند.

- **روایت مختل:** رؤیا شباهتی به دیگر داستان‌ها ندارد زیرا بافتی متضاد دارد و با زمان هماهنگی ندارد. معمولاً حس روایتی درون رؤیا ظاهراً بی‌معنا است.

- **تصاویر پراکنده:** همان‌طور که پیش‌تر اشاره شد، رؤیا مجموعه‌ای از «تصاویر بدون رابطه آشکار» است که برگرفته از عناصر پراکنده از تجربیات هر فرد به شیوه‌ای خاص هستند (لئون، ۱۳۸۷: ۱۲۰). رؤیاهای مجموعه‌ای از تصاویر هستند و باورپذیری آن‌ها به‌عنوان واقعیت به دلیل ساخته شدن تصاویر توسط خود شخص است (McGinn, 2004: 96). تصاویر واضح درون رؤیاهای که تشخیص دادن آن‌ها از واقعیت دشوار است، مرزی نازک و نامعین بین بیداری و رؤیا به وجود می‌آورند (Hartmann, 1991: 77).

رؤیا با تمام خصلت‌هایش، نزدیکی بسیاری به واقعیت دارد و به‌مانند آثار هنری به‌وسیله‌ی زبانی نمادین به واقعیت شکل می‌دهد. در رؤیا جهانی ذهنی و ایده‌آل در مقابل جهانی عینی و واقعی است. رؤیاهای غیرقابل تشخیص بودن واقعی بودن یا واقعی نبودن می‌سازد. رؤیا ساختاری زیبایی‌شناختی دارد.

۷ - مطالعات و بررسی‌ها: رؤیا در سینما

تلاش‌های بسیاری در ادبیات و هنر صورت گرفته است تا ثبت تجربه رؤیایی صورت پذیرد. در سال ۱۹۶۵، پیر پائولو پازولینی^{۱۲} عنوان کرد که سینما نیز به‌مانند خاطرات و رؤیاهای جهانی از تصاویر مهم بیان می‌شود (Rascaroli, 2002: 5). همچنین سینما بیش از هر هنر دیگری توانایی بازنمایی تجارت فردی و خلق شیوه‌های ذهنی را دارا است. در سینما نیز به‌مانند رؤیا می‌توان رویدادی را برگزید، شکل داد، درآمیخت، ساخت و مجدد سازماندهی کرد؛ بنابراین سینما نیز تجربیات انسان را به‌مانند رؤیا مجدداً خلق می‌کند (پالومبو، ۱۳۷۸: ۱۲۶). سینما از همان سال‌های آغازین ظهورش در پی بازنمایی رؤیاهای بود، چنان‌که اولین تصاویر سینمایی تاریخ سینما تحت تأثیر رؤیاهای بوده‌اند. سینما از ابتدای شکل‌گیری توسط تکنیک‌هایش به رؤیا پیوند خورد. با پیشرفت سینما، فیلم‌سازان قادر به بازنمایی واقعی‌تر رؤیاهای شدند. رؤیاهای سفری به ماه^{۱۳} (۱۹۰۲) ژرژ ملی‌یس^{۱۴} تا به امروز در سینما از اهمیت بسیار بالایی برخوردار بوده‌اند (Extence, 2008: 239). در اواسط قرن بیستم، تصویری تحت عنوان «نظریه فیلم‌های اونیریک» وارد آکادمی‌های سینمایی شد که زبان فیلم‌ها و رؤیاهای را یکسان می‌دانست. اما آغاز کاربرد روانکاو در سینما حتی به قبل از دهه ۱۹۳۰ بازمی‌گردد (Levine, 2012).

از سال ۱۸۹۵ فیلم به‌عنوان وسیله‌ای برای انتقال رؤیاهای بینش‌های ناخودآگاه به صفحه نمایش شناخته شده بود. برای مثال تدوین امکان بازی با ادراکات مکان و زمان را به فیلم‌ساز می‌داد و تکنیک‌های تدوینی روال

موجود در فیلم را به روال غیر منطقی بودن رویاها شبیه می‌کردند. از سال ۱۸۹۵ تا ۱۹۰۶ سینما تحقق آرزوهای سرکوب‌شده و خاطرات دخیل در رؤیاها و نظریات مربوط به رؤیاها را با جلوه‌های ویژه‌ای چون روی هم قرار دادن فیلم، برش و مونتاژ مجدد بخش‌هایی از فیلم به تصویر می‌کشید (Mormina, 2016: 32-33). ژرژ ملی‌یس یکی از اولین فیلم‌سازانی بود که از توانایی فیلم برای به تصویر کشیدن هنرمندانه‌ی رؤیاها استفاده کرد. او در فیلم‌هایی چون رؤیای استاد باله (۱۹۰۳)^{۱۵} و رؤیای ساعت‌ساز (۱۹۰۴)^{۱۶} رؤیاها را در سینما به تصویر کشید. ملی‌یس نشان داد که چگونه می‌توان از جلوه‌های ویژه برای بازتابی رؤیاها استفاده کرد. این فیلم‌ها روایتی منسجم نداشتند و بیشتر برای حیرت مخاطبین ساخته می‌شدند (Marinelli, 2006: 91). برای مثال در رؤیای ساعت‌ساز (۱۹۰۴)، زنانی از طریق کراس دیزالو^{۱۷} به ساعت تبدیل می‌شوند. البته اولین فیلمی که گذر از رؤیا به واقعیت را به تصویر می‌کشد فیلم بگذار دوباره به رؤیا بروم (۱۹۰۰)^{۱۸} به کارگردانی جورج آلبرت اسمیت^{۱۹} است. این فیلم با به‌کارگیری مچ‌کات ارضای آرزوی سرکوب‌شده در رؤیا را به تصویر می‌کشد. امروزه نیز از مچ‌کات به‌عنوان تکنیکی برای شبیه‌سازی حالت رؤیایی بهره گرفته می‌شود.

در آغاز قرن بیستم، فیلم‌سازان با به‌کارگیری تکنیک‌های سینمایی سعی بر تصویر کردن رؤیاها داشتند. بخشی از زمینه‌های بصری در سینمای اکسپرسیونیسم را ارجاع به کابوس‌ها و رؤیاها تشکیل می‌داد و ظهور سینمای سوررئالیسم نیز در حدود سال ۱۹۲۰ رویکردی دیگر برای به تصویر کشیدن رؤیاها به وجود آورد (Mormina, 2016: 32-33). سوررئالیست‌ها را می‌توان مهم‌ترین جنبش هنری دانست که با استفاده از نظریات فروید درباره‌ی رؤیا و ساختار و محتوای رؤیاها سعی بر نزدیک کردن فیلم‌هایشان به رؤیا و پل زدن میان خودآگاه و ناخودآگاه داشتند. آن‌ها امکان خلق هنر را در نبود عقلانیت می‌دیدند و از شیوه‌های غیرطبیعی چون خواب مصنوعی- هیپنوتیزم بهره می‌بردند. کاهش خودآگاهی و ظرفیت قضاوت برای سوررئالیست‌ها منفی نبود. فیلم‌برداری در سینمای سوررئالیسم تا حد زیادی متعارف بود، پس این تدوین بود که روایت‌های غیر منطقی را به تصویر می‌کشید. سوررئالیست‌ها با به‌کارگیری تدوین مختل‌کننده و روایت مختل تجربه رؤیاپردازی را بازتولید و تماشاگر را شوکه می‌کردند (Mormina, 2016: 9-10). دیوید لینچ^{۲۰} که گرایش‌های سوررئالیستی را می‌توان در آثارش دید، علاقه‌مند به تصویر کردن جنبه‌های تاریک ناخودآگاه در فیلم‌هایش است و رؤیا را با استفاده از روش‌های سوررئالیست‌ها به تصویر می‌کشد. لینچ هرگونه تمایز بین رؤیا و واقعیت را از بین می‌برد. او با به‌کارگیری تدوین مختل رؤیاها را شبیه‌سازی می‌کند و ادراک تماشاگر را به بازی می‌گیرد. لینچ روایتی متعارف را ارایه داده و بعد در یک برش تمام قطعیت‌های مخاطب را از میان می‌برد و اطمینان را از او سلب می‌کند. در فیلم جاده مالهالند (۲۰۰۱)^{۲۱} شخصیت‌ها با یک برش از رؤیا خارج می‌شوند و پس از رؤیا تغییر می‌کنند و این در حالی است که برخی از عناصر اطرافشان به همان شکل باقی می‌مانند. مخاطب نمی‌تواند شخصیت‌های اصلی را بشناسد و بفهمد که کدام بخش فیلم واقعیت و کدام رؤیاست. البته تمهیدات دیگری چون تغییر تیرگی رنگ‌ها نیز در فیلم به کار گرفته می‌شود و پس از خارج شدن از رؤیا حال و هوای کلی فیلم جدی‌تر می‌شود. این‌گونه است که آشنایی‌زدایی در فیلم لینچ به دست می‌آید.

استقبال از نظریات روانکاوی سبب بهره‌گیری از روان‌شناختی رؤیاها در جریان اصلی سینمای کلاسیک شد، اما پیروی دقیق از این نظریات به‌سختی با نیازهای فیلم همخوانی داشت. امروزه اما می‌توان اذعان کرد که گاه امکان استفاده از نوآوری‌های زیبایی‌شناسانه‌ی CGI^{۲۲} دلیل اصلی استفاده از رؤیا در فیلم است (Engel, 2020: 626-627). رؤیاهای فیلم می‌توانند بی‌منطقی رؤیاها را به تصویر بکشند.

تکنیک‌های سینمایی چون ترفندهای استاپ موشن، جامپ‌کات و ... را که برای تصویر کردن رؤیایها به کار می‌روند به دلیل تقلید از محتوا و ساختار رؤیایها می‌توان تقلیدی^{۲۳} نامید. اما تکنیک‌هایی نیز وجود دارند که از تکنیک‌ها و ابزارهای برگرفته از اشکال هنری هستند و پارا-اونیریک^{۲۴} نامیده می‌شوند. اما برای به تصویر کشیدن رؤیایها روش سومی نیز وجود دارد، تکنیک‌هایی که تقلیدی نیستند و تنها نوعی تمایز بین صحنه‌های رؤیا و باقی فیلم به وجود می‌آورند که اهمیت بیشتری نیز دارا هستند. این روش مبتنی بر روش‌های انحراف است که مشابه رؤیاست؛ به همین سبب انگل این روش را قیاسی^{۲۵} می‌نامد. برای مثال بهره‌گیری هیچکاک^{۲۶} از لنزهای باز، برگمان از نمای بسیار بسته، کوروساوا^{۲۷} از رنگ و جلوه‌های تابلویی (Engel, 2020: 626) و یا سکانس رؤیایی فیلم پرسونا (۱۹۶۶)^{۲۸} که برگمان^{۲۹} توسط آن قصد شبیه‌سازی تجربه‌ی سرگیجه را دارد، به مشخصه‌های رؤیا نزدیک است، زیرا به دلیل حرکات چشم در رؤیا نیز عدم جهت‌گیری فضا تجربه می‌شود.

اگرچه توصیف رؤیا با استفاده از کلمات دشوار است، اما سینما می‌تواند رؤیایها را تجسم کند. محتوا، یعنی عناصر عجیب در میزانشن، ناپیوستگی در مکان و زمان و فقدان روابط علی در صحنه‌های رؤیایی و غیرروایی فیلم سبب ایجاد تفاوت بین آن‌ها می‌شود (Engel, 2020: 525-526). از نمونه‌های برجسته‌ی تغییر مکان یا تلفیق چند مکان می‌توان به فیلم تلقین^{۳۰} نولان^{۳۱} اشاره کرد.

غالباً فرد نمی‌داند که در حال دیدن رؤیا است و به همین سبب مکان‌ها و شخصیت‌ها در رؤیا عادی به نظر می‌آیند. فیلم‌ها به مانند رؤیایها واقعیت و ناخودآگاه را درهم می‌آمیزند تا «مکان دیگری» میان این دو ایجاد کنند، چیزی که ژووه آن را به عنوان «وضعیت سوم وجود»^{۳۲} نام می‌برد. به عقیده‌ی مک‌گین دو دیدگاه از بیرون و از درون در مورد رؤیایها وجود دارد. با دیدگاه از بیرون رؤیایها به سبب رؤیایی بودنشان بر فرد تأثیر می‌گذارند و تشخیص‌شان از رویدادهای واقعی سخت نیست. همچنین غیرعادی بودن و عدم همخوانی آن‌ها با بقیه تجربیات فرد مشخص است. با دیدگاه از درون، یعنی زمانی که در حال دیدن رؤیا هستیم، رؤیایها به واسطه‌ی رؤیایی بودن بر ما اثرگذار نیستند مگر این‌که ما از درون رؤیا بودن خود باخبر باشیم. «معمولی بودن از ویژگی‌های اساسی دیدگاه درونی است؛ هم‌چنان‌که ممکن است در هر زمان و برای هر کس اتفاق بیفتد»، «بنابراین ضروری است که فیلم‌ها رؤیایی باشند، تا رؤیایی به نظر نرسند» (McGinn, 2007: 173). رؤیا باید خود را به عنوان واقعیت یا شبیه به آن ارایه کند تا فرد را فریب دهد.

متز اما فیلم را قادر به تصویر کردن متقاعدکننده‌ی رؤیایها نمی‌داند زیرا معتقد است که رسیدن به پوچی واقعی و غیرقابل درک بودن برای فیلم دشوار است و این دو معمولی‌ترین چیزهایی هستند که رؤیایها مستقیم و بدون هیچ تلاشی به آن می‌رسند. احتمالاً این مسئله است که باعث غیرقابل باور بودن همیشگی «سکانس‌های رؤیایی» فیلم‌های روایی می‌شود (Brutsch, 2009: 40). پتریک^{۳۳} نیز شکایت می‌کند که؛ «۹۹ درصد از فیلم‌های تجاری از رؤیایها تنها به عنوان ماده روایی یا به عنوان کمکی به تفسیر ادبی از طرح فیلم استفاده می‌کنند» (Petric به نقل از Brutsch, 2009: 40). از نظر برخی از منتقدان و نظریه‌پردازان، سکانس‌های رؤیا غالباً غیرقابل باور هستند. آن‌ها نه تنها موفق نیستند بلکه خنده‌دارند زیرا «تاری ابری»^{۳۴} آن‌ها تلاش‌های در مانده برای به تصویر کشیدن رؤیایها را نشان می‌دهد (Hobson به نقل از Brutsch, 2009: 40-41). برای هابسون^{۳۵} نیز بیشتر سکانس‌های رؤیا بیش از اندازه در چارچوب روایی و منسجم هستند. اما سکانس ابتدایی فیلم پرسونا (۱۹۶۶) با تصور هابسون از رؤیا مطابقت دارد؛ ترکیبی از نماهای کوتاه از اشیاء، شخصیت‌ها و حیوانات مختلف، تغییر ناگهانی مکان، نماهای تکه‌تکه،

حرکت سریع و... هابسون بیان می‌کند که این سکانس پتانسیل تکنیک‌های سینمایی، به‌ویژه تدوین، را برای شبیه‌سازی رؤیاهای مرحله‌ی REM نشان می‌دهد. او پیشنهاد می‌دهد که فیلم‌سازان می‌توانند با بهره گرفتن از امکانات فیلم‌برداری و تدوین ساختار شکلی رؤیاهای را تقلید کنند (Brutsch, 2009: 32-33). اما او به تکنیک‌هایی چون فوکوس مبهم^{۳۶}، نماهای کم‌رنگ^{۳۷}، لباس‌های خاص و مواردی این‌چنینی برچسب کلیشه‌ای و ضعیف می‌زند (Brutsch, 2009: 40).

۷-۱- امکانات فیلم‌برداری در به تصویر کشیدن رؤیا

«همه رؤیاهای مجموعه‌ای از نشانه‌ها هستند که تمام ویژگی‌های سکانس سینمایی را دارند: کلوزآپ، نماهای بلند و غیره» (Pasolini به نقل از Rascaroli, 2002: 5). بنابراین امکان به تصویر کشیدن بسیاری از مشخصه‌های رؤیا با امکانات فیلم‌برداری وجود دارد:

- حرکات دوربین: متز و کونتزل^{۳۸} جابه‌جایی مکانی درون رؤیاهای را با حرکات دوربین مقایسه می‌کنند، زیرا این حرکات تماشاگر را از صحنه‌ای به صحنه‌ای دیگر منتقل می‌کنند (Rascaroli, 2002: 7). مشخصه‌های دیگر رؤیا چون تصاویر گیج‌کننده نیز با حرکت دوربین قابل بازنمایی هستند. برای مثال حرکت در محور Z که در فیلم‌هایی چون فیلم کوایدان (۱۹۶۴)^{۳۹} و فیلم هاراکیری (۱۹۶۲)^{۴۰} دیده می‌شود (Prince, 2017: 87). همچنین فیلم‌سازان تلاش می‌کنند با بهره‌گیری از حرکات دوربین حرکت چشم در مرحله REM، که سریع‌تر از حالت بیداری است، را شبیه‌سازی کنند.

- لنز: فشردگی عمودی یا افقی تصویر با استفاده از لنز آنامورفیک، کشش پلاستیکی آنامورفیک در شکل افقی و عمودی، روشی برای تداعی تصاویر رؤیایی است (Tyler, 1968: 96+4). همچنین بهره بردن از لنز زوم نیز امکان بازی با مقیاس و ابعاد را ایجاد می‌کند. لنز زوم به دلیل افزایش اندازه‌ی عینی، احساس نزدیک شدن به مخاطب را القا می‌کند، درحالی‌که مخاطب با نزدیک شدن به پرده و در نتیجه افزایش یافتن اندازه‌ی ذهنی، احساس نزدیک شدن را ندارد (اسپارشات، ۱۳۸۵: ۱۳۴). استفاده از لنز باز^{۴۱} نیز به دلیل ایجاد اعوجاج رایج است.

- فیلترهای رنگی: از ابتدایی روش‌ها برای به تصویر کشیدن رؤیا می‌توان به استفاده از فیلترهای رنگی اشاره کرد.

- اسلوموشن: یکی از کلیشه‌ای‌ترین روش‌های رایج برای انتقال حس بی‌وزنی در رؤیا، استفاده از اسلوموشن است (اسپارشات، ۱۳۸۵: ۱۴۰).

درضمن ترفندهای دیگری چون نورپردازی کم‌نور یا کنتراست بالا، کیاروسکورو^{۴۲}، فیلم‌برداری سیاه‌وسفید پرکنتراست، تصاویر خارج از فوکوس، نوردهی مضاعف، دوبعدی کردن تصویر به وسیله‌ی نورپردازی و... نیز در تصویر کردن حالت ضمیر ناخودآگاه به کار می‌روند.

۷-۲- امکانات تدوین در به تصویر کشیدن رؤیا

رؤیا فاقد روایتی منطقی است و تصاویر رؤیا نیز به شکلی منطقی به هم مرتبط نیستند. توالی تصاویر در رؤیاهای پدیدهای «ناپوستگی»^{۴۳} را نشان می‌دهد که پژوهش‌گران در مطالعه‌ی خواب REM مشاهده کرده‌اند، در نتیجه با هر حرکت چشم فرد در خواب می‌توان با بهره‌گیری از تدوین تغییری در صحنه ایجاد

کرد و توالی تصاویر نامرتبط را در فیلم به تصویر کشید (Hobson, 1980: 20). در رؤیاهای تصاویری که از لحاظ منطقی به هم نامرتبط اند، در کنار هم ظاهر می‌شوند و معنای جدیدی می‌سازند. از همین رو می‌توان گفته که تدوین شبیه به رؤیا است. در سال ۱۹۸۷، استانی پالمبو^{۴۴} به مطالعه‌ی کارکرد رؤیا در سینما پرداخت و نظریه مونتاژ آیزنشتاین را با فرآیند تراکم فروید در رؤیا مرتبط کرد. هدف فرآیند تراکم از نظر فروید شبیه‌سازی افکار فرد با ادغام تصاویر مختلف و نامفهوم کردن آن‌ها است (Mormina, 2016: 28). آیزنشتاین هم از تراکم در رؤیاهای صحبت می‌کند اما برخلاف فروید، «ایزنشتاین تشخیص داد که روند برهم‌نمایی عملی سودمند است که به جای از میان بردن معانی تصاویر برهم‌نمایی شده، باعث تقویت آن‌ها می‌شود و از برخورد نماها در مونتاژ سخن راند و اینکه این برخورد باعث ایجاد اختلافی جذاب از نیروهای مختلف در بیننده می‌شود و این مسئله او را مجبور می‌کند هرکدام از عناصر این ترکیب جدید را با بصیرتی تازه بنگرد. برهم‌نمایی باعث ایجاد یک سنتز دیالکتیکی از این خصایص متضاد و مخالف هم می‌شود. برای پالمبو نیز تدوین شبیه به فرآیند ذهنی رؤیا است» (پالمبو، ۱۳۷۸: ۱۲۵). پالمبو معتقد است که یک فیلم مانند رؤیا «از طریق یک سری از روی هم قرار دادن ایجاد می‌شود که در آن یک رویداد فعلی به‌عنوان نسخه جدیدی از چیزی در گذشته دیده می‌شود، تفکر متفاوتی که برای اولین بار اهمیت احساسی تجربه اصلی را بزرگ‌تر یا عمیق‌تر می‌کند یا حتی آشکار می‌کند» (Palombo, 1987: 47-48).

بلوئر^{۴۵} نیز تدوین و رؤیا، و به‌خصوص تکنیک فریز فریم، را مطالعه می‌کند. این تکنیک‌ها برای بازتولید ساختار ناخودآگاه در رؤیا به‌کار گرفته می‌شوند (Mormina, 2016: 29). تکنیک‌های تدوینی به‌گونه‌ای به کار می‌روند که حرکت چشم در طول فرآیند رؤیا را شبیه‌سازی کنند. بونوئل، تارکوفسکی و برگمان از کارگردانانی هستند که در فیلم‌هایشان سعی بر تقلید رؤیاهای دارند. بونوئل تدوین و تلفیق را برای بازتولید زبان ناخودآگاه و برگمان تکنیک‌های تدوینی را برای بازنمایی نحوه دیدن تصاویر رؤیا به‌کار می‌گیرد. برخی از تکنیک‌های تدوین چون مچ‌کات^{۴۶}، جامپ‌کات^{۴۷}، سوپرایمپوزیشن^{۴۸}، کراس دیزالو^{۴۹}، اختلال در روایت^{۵۰} و تحریف‌های زمانی- مکانی^{۵۱} می‌توانند دنیای رؤیا را بازتولید کنند. باید توجه داشت که برای به تصویر کشیدن رؤیاهای، از تکنیک‌های تدوینی متفاوت ذیل بسته به نوع رؤیا استفاده می‌شود:

- **مچ‌کات:** مچ‌کات تجربه‌ی جابه‌جایی مکان‌ها در رؤیا را می‌تواند بازسازی کند. افراد درون رؤیا بدون حرکتی واقعی و با جابه‌جایی فضای اطرافشان از مکانی به مکان دیگر می‌روند. مچ‌کات توهم گذر سریع زمان را نیز می‌تواند ایجاد کند.

- **جامپ‌کات:** از جامپ‌کات می‌توان برای تصویر کردن تغییر سریع از یک صحنه به صحنه‌ای دیگر در رؤیا استفاده کرد. جامپ‌کات حرکت سریع چشم در فرآیند رؤیا را نیز شبیه‌سازی می‌کند. با این تکنیک سال‌ها در یک ثانیه می‌گذرند و می‌توان از جایی به مکان دیگر پرید که هر دو را در رؤیا نیز می‌توان مشاهده کرد. همچنین برای ایجاد اختلال در روایت و عدم تداوم در طول رؤیا نیز می‌توان از جامپ‌کات استفاده کرد.

- **سوپرایمپوزیشن:** سوپرایمپوزیشن شبیه به فرآیند تراکم در رؤیا است. دیدن هم‌زمان چند تصویر شبیه به فرآیند تراکم در رؤیا است که با ادغام چیزها قابلیت تشخیص آن‌ها را از میان می‌برد، به‌عبارتی سوپرایمپوزیشن ترکیب غیرمنطقی تصاویر در رؤیا را بازسازی می‌کند.

- **کراس دیزالو:** کراس دیزالو چگونگی انتقال در رؤیاهای را تقلید می‌کند. در رؤیا فرد قادر به حرکت از یک دید به دید دیگر است و دو تصویر می‌توانند یکی پس از دیگری ناپدید شوند.

- فریز فریم: فریز فریم سکون و بی‌زمانی رؤیا را شبیه‌سازی می‌کند. فیلم هشت و نیم (۱۹۶۳)^{۵۲} نیز از نماهای فریز شده جهت انتقال حس پوچی و گیج کردن مخاطب، از طریق آشنایی‌زدایی، بهره برده است.

۸ - یافته‌ها: نگاهی به تصویر رؤیا در سینمای پس از انقلاب ایران

برای به تصویر کشیدن رؤیاها در سینما، اغلب کارگردانان از روش‌هایی بهره می‌برند که تمایز و تفاوت این لحظات و رویدادها را با دیگر تصاویر فیلم به نحو بارزی نشان دهند. مخاطب در رؤیاها با تصاویری روبه‌رو است که هیچ‌گاه نمود بیرونی نداشته‌اند و تنها ساخته‌ی ذهن شخص هستند. با بررسی سینمای ایران می‌توان آثاری از ساموئل خاچیکیان، فریدون گله و... را در سینمای پیش از انقلاب ایران یافت که به بازنمایی رؤیا و البته کابوس پرداخته‌اند، اما با نگاهی دقیق‌تر به فیلم‌های سینمای پس از انقلاب ایران، در سه آرشیو فیلم‌خانه ملی ایران، سینما تیکت و سینمای ایران در ویکی‌پدیا، می‌توان دید که تکنیک‌ها و عناصر به‌کارگرفته‌شده برای صحنه‌های رؤیای شخص در فیلم‌های ایرانی نیز، چون هم‌قطاران کلاسیک خود در سینمای جهان، اغلب شامل روش‌هایی کلیشه‌ای چون تازی ابری، دود و ابر می‌شوند، که پیش‌تر هابسون آن‌ها را کلیشه‌ای و حتی خنده‌دار شمرد، و یا تمهیداتی که به‌گفته‌ی هابسون بیش‌ازحد منسجم هستند و روایت رؤیاها را به‌شکلی انسجام‌یافته به تصویر می‌کشند و از حقیقت رؤیاها دور هستند. البته از میان فیلم‌های این دوره می‌توان به فیلم‌هایی چون شاید وقتی دیگر (۱۳۶۶)، مسافران (۱۳۷۰)، بانو (۱۳۷۷)، بوی کافور، عطر یاس (۱۳۷۸)، هامون (۱۳۶۸)، تردید (۱۳۸۷)، در دنیای تو ساعت چند است؟ (۱۳۹۳)، نگار (۱۳۹۴) و... اشاره داشت که سعی بر بازنمایی رؤیاها با بهره‌گیری از امکانات فیلم‌برداری و تدوینی ورزیده‌اند و می‌توان از آن‌ها به‌عنوان نمونه‌های موفق یاد کرد. مقاله حاضر به‌سبب بهره‌گیری بیشتر فیلم شاید وقتی دیگر (۱۳۶۶) از امکانات سینمایی برای بازنمایی رؤیاها به این فیلم خواهد پرداخت.

طبق اشارات پیشین، نوآوری‌های تدوین و فیلم‌برداری نقش پررنگی را در به تصویر کشیدن تصاویر رؤیاها و نزدیک کردن آن‌ها به تجربیات انسان از رؤیا دیدن ایفا می‌کنند که به‌همین سبب تمرکز پژوهش حاضر در بررسی تصاویر رؤیاها در فیلم شاید وقتی دیگر (۱۳۶۶) بر این دو خواهد بود.

۸-۱ - شاید وقتی دیگر (۱۳۶۶)

خلاصه داستان: مدبر که همسرش، کیان، را به هنگام کار بر تصاویر فیلم‌برداری شده از خیابان در ماشین فردی غریبه می‌بیند، می‌خواهد بداند که همسرش به او خیانت کرده است یا خیر. کیان نیز به طور هم‌زمان دچار بحران هویت شده است زیرا عکسی از قبل پنج سالگی خود را در آلبوم‌های خانوادگی نمی‌یابد. با پرسش مدبر از او درباره‌ی تاریخ به‌خصوصی که تصاویر در آن روز ضبط شده‌اند، کیان آشفتگی می‌شود و نمی‌داند که زن دیگری که شبیه به او است، چه کسی است. جست‌وجویی آغاز می‌شود و در انتها این زوج پی می‌برند که کیان خواهری دوقلو در شهر دارد.

۸-۱-۱ - تصاویر رؤیاها در فیلم شاید وقتی دیگر

۸-۱-۱-۱ - رؤیای اول (جامپ‌کات، نورپردازی، حرکت دوربین، فوکوس، اعوجاج) عدم وجود منطق: این مشخصه از شروع رؤیا به چشم می‌خورد زیرا کیان برخلاف فریادهای مدبر که به او

می‌گوید نخواب بر روی تخت می‌افتاد و با یک برش از تخت بلند می‌شود؛ گویی کیان به خواسته‌ی مدبر جواب مثبت می‌دهد اما با گذشت چند ثانیه مخاطب متوجه می‌شود که در حال تماشای رؤیای او است که سبب ایجاد گنگی کمی نیز برای مخاطب می‌شود. شاید بتوان عادی به نظر رسیدن این برش در نگاه اول را حاصل کار فرآیند ثانویه رؤیاپردازی، نزدیک کردن محتوای رؤیا به تفکر آگاهانه، دانست. در ادامه‌ی این رؤیا نیز عدم وجود منطق را می‌توان در نورپردازی بدون منطق نوری صحنه دید. چنانچه نورپردازی کم‌نور و متحرک سبب از بین رفتن منطق نوری در اتاق خواب می‌شود.

ثبوت حضور: کیان حضوری فعال در رؤیای خود دارد که نشان‌گر این مشخصه به شکلی واضح است.

روایت مختل: نداشتن روایتی منسجم و به طور کلی نبود روایت در این رؤیا را می‌توان مشاهده کرد.

تصاویر پراکنده: تصاویر بدون هدف معینی در پی هم می‌آیند. برش خوردن تصاویر موج‌دار و فلو از مدبر و نماهای بسته از کیان به یکدیگر، پراکندگی تصاویر را القا می‌کند. حرکات دوربین نیز بر احساس آشفتگی تصاویر می‌افزاید. دوربین ترک‌بک می‌کند و از کیان دور می‌شود و در نمای بعدی نیز دوربین ترک‌بک کرده اما از مدبر دور و به کیان نزدیک می‌شود، آن دو به‌مانند بیداری روبه‌روی یکدیگر قرار دارند، که سرگردانی دوربین و آشفتگی تصاویر را به تصویر می‌کشد. نکته‌ی قابل توجه این است که کیان موقعیت پیش از خواب را در رؤیایش حفظ کرده که این تصاویر رؤیا را در عین گنگی باورپذیر می‌کند. (تصاویر ۱ و ۲)



تصاویر ۱ و ۲- فیلم شاید وقتی دیگر، فیلم بردار: اصغر رفیعی جم، تدوین‌گر: بهرام بیضایی.
مأخذ: (تصاویر برگرفته‌شده از فیلم)

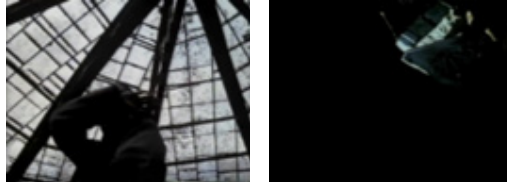
۸-۱-۱-۲- رؤیای دوم (حرکت دوربین، فریم ریت، تدوین غیرتداومی، نورپردازی، زوایای دوربین)

عدم وجود منطق: در رؤیای دوم کیان گویی سوار بر چیزی است که دوربین نیز بر آن سوار است زیرا حرکت یکنواخت و نرم و فاصله‌ی بین کیان و دوربین بدون تغییر است؛ در نتیجه او راه نمی‌رود اما نمای بعدی او بر روی پاهایش می‌دود که در پی هم آمدن این نماها عدم وجود منطق سینمایی و رؤیا را به تصویر می‌کشد. پس از سقوط کیان در ادامه‌ی رؤیا، محیط رؤیا با برشی از خارجی به داخلی تغییر می‌کند. مجدد مخاطب با قرار گرفتن در محیط اتاق کیان گمان می‌کند که تصاویر رؤیایی پایان یافته‌اند اما با گذشت چند ثانیه تخت به‌مانند گهواره‌ای شروع به تکان خوردن می‌کند که همین، سبب ایجاد خصلت غیرمنطقی بودن رؤیا می‌شود. همچنین این موضوع تراکم و جابه‌جایی درون رؤیا را به تصویر می‌کشد. محیط اتاق به فضایی تاریک تبدیل می‌شود و کیان و تخت تنها در لحظاتی زیر نور قرار دارند. نورپردازی کم‌نور و سایه‌ها بر ابهام رؤیا می‌افزاید (تصاویر ۳ و ۴).

ثبوت حضور: ثبوت حضور در طول رؤیا به دلیل حضور فعال کیان بازهم قابل مشاهده است.

روایت مختل: تصاویر به‌شکل پراکنده به یکدیگر برش می‌خورند و در نتیجه اختلال در روایت به‌وضوح در رؤیا قابل مشاهده است و حتی نمی‌توان روایتی را از تصاویر برداشت کرد.

تصاویر پراکنده: در این رؤیا مخاطب به شکلی قوی‌تر با برش خوردن تصاویری نامرتبط به یکدیگر روبه‌رو می‌شود. با برش خوردن تصاویر خارجی و داخلی در پی هم، تغییر فریم ریت از عادی به اسلوموشن و به عادی، تغییر ارتفاع و زاویه دوربین از لوانگل به های انگل و بعد به نمای دید پرنده، پراکندگی تصاویر بیشتر به چشم می‌خورد. پس از اتمام رؤیای دوم، کیان از خواب می‌پرد و می‌نشیند اما دوباره به محض دراز کشیدن به خواب می‌رود.



تصاویر ۳ و ۴- فیلم شاید وقتی دیگر، فیلم‌بردار: اصغر رفیعی جم، تدوین‌گر: بهرام بیضایی. ماخذ: (تصاویر برگرفته شده از فیلم)

۸- ۱- ۱- ۳- رؤیای سوم (نورپردازی، میچ‌کات، حرکت دوربین، فوکوس، تدوین غیرتداومی، اعوجاج، زاویه دید)

در رؤیای سوم فیلم‌ساز به اوج نوآوری خود در این فیلم می‌رسد. **عدم وجود منطق:** رؤیای سوم با نمایی باز از راهرویی شروع می‌شود. با حرکت دوربین از بالا به پایین، تخت کیان در تصویر نمایان می‌شود. اما تخت دیگر در اتاق کیان نیست، که این خود نشان‌گر وارد شدن اطلاعات واقعی به شکلی دست‌کاری شده است که رؤیا را در عین بی‌منطقی قابل باور نیز می‌نماید. نورپردازی کم‌نور و پر سایه است و فردی به شکل سیلوئت از عمق راهرو به سمت کیان، به سمت سرش، در حال حرکت است. دوربین همچنان به سمت پایین در حال حرکت است و زمانی که صورت کیان در قاب مشخص می‌شود، می‌ایستد. نما به نمایی از فرد سیلوئت میچ‌کات می‌خورد که به سمت کیان می‌آید اما مکان و جهت حرکت فرد نسبت به کیان نیز تغییر کرده است. تخت کیان نیز در اتاق خودش قرار دارد و فردی که به مانند پرستار می‌ماند با نزدیک شدن به او از سمت پهلو کیان چهره‌اش روشن می‌شود. (تصاویر ۵ و ۶) پس در شروع رؤیای سوم جابه‌جا شدن از راهرو به اتاق با میچ‌کاتی صورت می‌گیرد که دارای نزدیک‌ترین شباهت‌ها به رؤیا است و غیرمنطقی بودن آن را به وضوح نشان می‌دهد.

در بخشی دیگر از رؤیا، کیان به مخاطب که بالای سر اوست خیره می‌شود اما با برش بعدی به نمای نقطه‌نظر او مخاطب متوجه می‌شود که کیان به مجمعی دایره‌ای شکل از پزشکان، که شاید مخاطبین نیز همچون آن‌ها نظاره‌گرش هستند، نگاه می‌کند. دوربین روی سقف و پزشکان زوم این می‌کند. در نگاه بعدی کیان سایه‌هایی به مانند سر را بر روی سقف می‌بیند که جایگزین پزشک‌ها شده‌اند. سپس سایه‌ها از بین رفته و با برشی لوستر از طرف دوربین به سمت سقف می‌رود و در مرکز دایره‌ی روی سقف، در جای خودش، جای می‌گیرد و خاموش می‌شود. با دیدن این نماهای متفاوت از سقف، بهره‌گیری بیضایی از جابه‌جایی، تراکم و ملاحظات بازنمایی در فیلم نمایان می‌شود. هر چیزی خصلتش را از چیزی دیگری گرفته و چند چیز به طور هم‌زمان در یک‌جا و شبیه به هم ظاهر می‌شوند اما همه چیز در حین غیرمنطقی بودن قابل پذیرش است که این نیز فرآیند ثانویه رؤیایپردازی را نشان می‌دهد. (تصاویر ۷ و ۸)

در قسمت انتهایی رؤیای سوم، در اتاق باز می‌شود و دوربین با حرکت ترک این در پی بیرون رفتن از اتاق است. این نما به نمایی از کیان برش می‌خورد و سپس نمایی از دری دیگر نمایش داده می‌شود که باز می‌شود و دوربین ترک این می‌کند. در این نما ابتدا پس زمینه فلوست اما با فوکوس شدن آن مشاهده می‌شود که تخت کیان در مکانی دیگر، خارجی، قرار گرفته است. بنابراین گذر از در کیان را از مکانی داخلی به مکانی خارجی و دورافتاده می‌برد که در عین غیر منطقی بودن، این اتفاق به واسطه‌ی فرآیند ثانویه رؤیاپردازی منطقی می‌نماید. پس از خروج از این مکان با حرکت ترک‌بک دوربین، گویی کیان از خواب پریده است اما با برشی مشخص می‌شود که او همچنان درون رؤیا است. سپس تخت کیان در مکان خارجی ذکر شده شروع به حرکت می‌کند که هیچ منطقی در آن دیده نمی‌شود و تخت، ویژگی چیز دیگر را بر خود گرفته است و جابه‌جایی رخ داده است. در نماهای پایانی مشخص نیست که کیان بیدار شده است یا خیر، زیرا مدبر چراغ خواب را روشن می‌کند و در کنار او می‌نشیند تا کیان بخوابد. تصویر مدبر تار و واضح می‌شود. کیان در رؤیا دراز می‌کشد تا بخوابد و با گذشت لحظاتی صبح می‌شود. دیگر نه مدبر در کنار او است و نه چراغ خواب روشن است. غیر منطقی بودن تغییرات با چند کات برای مخاطب به تصویر کشیده می‌شود. (تصاویر ۹ تا ۱۲)

ثبوت حضور: کیان در رؤیای سوم نیز همچنان حضوری فعال دارد.

روایت مختل: نماها و جامپ‌کات‌های پی‌درپی در روایت اختلال به وجود می‌آورند. البته به شکل کلی مخاطب با روایتی به شکل داستانی رودرو نیست اما در این رؤیا حداقل می‌توان تاحدودی روندی را در تصاویر مشاهده کرد.

تصاویر پراکنده: تصاویر در این رؤیا به اوج پراکندگی خود می‌رسند. جامپ‌کات‌های پشت‌هم آشفته‌گی درون رؤیا را قابل مشاهده می‌کنند. حرکت دوربین به دور لوستر بعد از نماهای پی‌درپی از سقف، حرکات چشم به هنگام سرگیجه و در نتیجه حرکات چشم به هنگام خواب را تداعی می‌کند. تصاویر ماهی، نماهای متفاوت پی‌درپی از سقف، برش نمای لوستر به نمای وارد شدن مدبر از در، نمای خارج شدن دوربین از در، برش خوردن نماهای خارجی و داخلی به یکدیگر، نماهای سلونت و اعوجاج دار و خارج از فوکوس از مدبر، نمای سایه‌ی مدبر بر سقف، نماهای خارجی از مکان نامشخص و نمایی که کیان به دنبال دوربین می‌دود و دوربین ترک‌بک می‌کند، همگی پراکندگی تصاویر رؤیای سوم را به تصویر می‌کشند.

همچنین در این رؤیا، بیضایی از دود که ابزاری کلیشه‌ای به حساب می‌آید نیز بهره می‌برد اما به دلیل استفاده کردن هم‌زمان آن با دیگر ابزارها، رؤیایی شدن تصاویر بر دود تکیه ندارد. پس می‌توان به‌کارگیری آن را تا حدودی به‌جا دانست.



تصاویر ۵ تا ۱۲ - فیلم شاید وقتی دیگر، فیلم بردار: اصغر رفیعی جم، تدوین گر: بهرام بیضایی. مأخذ: (تصاویر برگرفته شده از فیلم)

۹ - نتیجه گیری

بنا بر آنچه در بخش تحلیل اثر آمد و چنانکه پیش تر اشاره شد، فیلم ساز در این فیلم از رویکردهای مرسوم در بازنمایی رؤیا اجتناب کرده و به همین سبب فیلم موردی مهم در سینمای ایران به شمار می آید. در ضمن این فیلم هر چهار مشخصه مهم ذکر شده ی رؤیا را نیز دارا است. فیلم شاید وقتی دیگر (۱۳۶۶) به کارگردانی بهرام بیضایی، با بهره گیری از پس زمینه ی روان شناسانه دست به خلق تصاویری نا آشنا زده است که کیفیتی زیبایی شناسانه به فیلم اضافه کرده اند. بیضایی با به کارگیری امکانات فیلم برداری و تدوین به فرمی دست یافته که نزدیک به ساختار رؤیا و تجربه ی انسان از دیدن رؤیاها است.

در این فیلم هر ابزاری با انگیزه ی نزدیک سازی سکانس های رؤیا به تجربه ی رؤیا در واقعیت به کار گرفته شده که می توان با بررسی جداگانه ی هریک از ابزار استفاده شده، تدوین را مؤثرتر از باقی مؤلفه ها برای رسیدن به هدف کارگردان دید. پس تدوین است که پویایی لازم را برای فیلم فراهم می سازد. با مطالعه ی صورت گرفته در باره ی نظریات فروید در مورد رؤیا و مهم ترین مشخصه های رؤیا و مطابقت دادن سه رؤیای درون فیلم، می توان ارتباط فیلم با تئوری های عنوان شده را به وضوح دید، در نتیجه فیلم دارای پس زمینه ی روان شناسانه است.

در رؤیای اول غیر منطقی بودن رؤیا را می توان در نورپردازی بدون منطق نوری صحنه دید. حرکات دوربین نیز بر گنگی تصاویر می افزایند. همچنین ثنویت حضور را می توان با فعال بودن کیان و نداشتن روایت را با تنها چند تصویر که به هم برش می خورند و در پی ارایه داستانی نیستند، دید اما تراکم، جابه جایی و ملاحظات بازنمایی را نمی توان به این تصاویر نسبت داد. در رؤیای دوم مخاطب با برش خوردن تصاویری نامرتبط به یکدیگر روبه رو می شود. اختلال در روایت وجود دارد و حتی نمی توان روایتی را از تصاویر پراکنده برداشت کرد. ثنویت حضور در طول رؤیا قابل مشاهده است. تخت به مانند گهواره ای تکان می خورد و تراکم و جابه جایی را می توان در نماهای موجود از تخت به وضوح دید که همین سبب ایجاد خصلت غیر منطقی

بودن رؤیا می‌شود. در رؤیای سوم فیلم‌ساز به اوج نوآوری خود می‌رسد. در شروع آن جابه‌جا شدن در مکان با مچ‌کاتی صورت می‌گیرد که دارای نزدیک‌ترین شباهت‌ها به رؤیا است. جابه‌جایی و غیرمنطقی بودن را به‌وضوح در شروع رؤیا می‌توان مشاهده کرد. در ادامه‌ی رؤیا با تصاویر پراکنده‌ای و جامپ‌کات‌های پی‌درپی روبه‌رو هستیم که اختلالی در روایت آن‌ها وجود دارد و به‌شدت غیرمنطقی می‌نمایند. همچنین حضور کیان در رؤیا نیز همچنان فعال است. با دیدن نماهایی از سقف بهره‌گیری بیضایی از جابه‌جایی، تراکم و ملاحظات در فیلم نمایان می‌شود. جابه‌جایی و تراکم درون دایره‌ای بر روی سقف، که در آن پزشکان به سایه‌ها تبدیل می‌شود و با رفتن سایه لوستر سر جای خود بازمی‌گردد، دیده می‌شوند. حرکت دوربین نیز به دور لوستر حرکات چشم به هنگام سرگیجه و در نتیجه حرکات چشم به هنگام خواب را تداعی می‌کند. همه‌چیز در حین غیرمنطقی بودن قابل پذیرش است که این نیز ملاحظات بازنمایی را نشان می‌دهد. جابه‌جا شدن در مکان‌ها همچنان با برش تصاویر به هم ادامه دارد. در این رؤیا اما بیضایی از دود که ابزاری کلیشه‌ای است نیز بهره می‌برد اما همراه شدن باقی ابزارها با آن باعث نمی‌شود که این بهره‌برداری نکته‌ای منفی در فیلم تلقی شود و اتفاقاً کاربردی به‌جا دارد که باعث رؤیایی شدن بیشتر تصاویر فیلم می‌شود. به طور کلی در هر سه رؤیا جامپ‌کات‌ها و جابه‌جا شدن‌های زیاد، هم به‌وسیله‌ی حرکت دوربین و هم تدوین، حرکت چشم‌ها در خواب را یادآور می‌شوند و همچنین واضح نبودن اطلاعات در رؤیا با کمک خارج از فوکوس بودن یا عدم وضوح تصاویر و نورپردازی کم‌نور تصاویر به تصویر کشیده می‌شود. بنا بر موارد ذکر شده، این تصاویر با تأثیر پذیرفتن از تجربه‌های موفق سینمای جهان و به‌کار گرفتن عناصر زیبایی‌شناسانه سینمایی تلاش می‌کنند تا تجربیات انسان در زندگی روزمره در دیدن رؤیاها را بازسازی کنند. در نتیجه این تصاویر منشأ و انگیزه‌ای روان‌شناسانه دارند و با مطالعه آن‌ها می‌توان بر دغدغه‌های فرمال بهرام بیضایی در فیلم شاید وقتی دیگر (۱۳۶۶) صحه گذارد.

جدول ۱- امکانات به‌کارگرفته‌شده جهت بازنمایی مشخصه‌های رؤیا در فیلم

مشخصه‌های رؤیا	امکانات فیلم‌برداری	امکانات تدوینی	صحنه‌پردازی
عدم وجود منطق	نورپردازی بدون منطق نوری، حرکت دوربین و سوژه نسبت به هم نورپردازی کم‌نور و پر سایه، حرکت دوربین (ترک این و بک) فلو و فوکوس شدن پس‌زمینه و آشکارسازی انتقال تخت از اتاق به نمای خارجی تار و واضح شدن تصویر	انتقال از بیداری به خواب در یک صحنه با یک برش جامپ‌کات مچ‌کات	خصلت گهواره‌ای تخت (تراکم و جابه‌جایی) تبدیل مکان نصب لوستر به مجمعی از پزشکان و سپس به سایه‌ها و در آخر بازگشت لوستر به جای خود (تراکم، جابه‌جایی و ملاحظات بازنمایی)
ثبوت حضور	دیدن فرد از نگاه خود فرد در رؤیا (نمای نقطه‌نظر)	-	حرکت تخت در مکان خارجی (جابه‌جایی)
-	-	-	-

مشخصه‌های رؤیا	امکانات فیلم‌پردازی	امکانات تدوینی	صحنه‌پردازی
روایت مختل	-	تدوین غیرتداومی جامپ‌کات	-
تصاویر پراکنده	فوکوس اعوجاج حرکت دوربین (ترک بک و این) تغییر فریم‌ریت تغییر ارتفاع و زاویه دوربین در پی هم حرکت دوربین به دور لوستر (تداعی حرکات چشم به هنگام سرگیجه و یا به هنگام خواب)	جامپ‌کات نماهای کوتاه پی‌درپی انتقال از نمای خارجی به داخلی و برعکس در یک آن و با یک برش	-

پی‌نوشت‌ها

1. Meg Frances Rickards
2. Screening Interiority: Dream, the Unconscious, Emotion and Imagination in Cinematic Language (2007)
3. Lawrence Luchoomun
4. Mental Images in Cinema: Flashback, Imagined Voices, Fantasy, Dream, Hallucination and Madness in Film
5. Dream
6. Salomon Resnik
7. condensation
8. displacement
9. considerations of representability
10. George Linden
11. bi-sociative
12. Pier Paolo Pasolini
13. A Trip to the Moon (1902) کارگردان: ژرژ ملی‌یس
14. Georges Méliès
15. The Ballet Master's Dream (1903) کارگردان: ژرژ ملی‌یس
16. The Clockmaker's Dream (1904) کارگردان: ژرژ ملی‌یس
17. cross-dissolve
18. Let Me Dream Again (1900) کارگردان: جورج آلبرت اسمیت

19. George Albert Smith
20. David Lynch
21. کارگردان: دیوید لینچ (2001) Mulholland Drive
22. Computer-generated imagery
23. mimetic
24. para-oneiric
25. analogical
26. Alfred Hitchcock
27. Akira Kurosawa
28. کارگردان: اینگمار برگمن (1966) Persona
29. Ingmar Bergman
30. کارگردان: کریستوفر نولان (2010) Inception
31. Christopher Edward Nolan
32. third state of being
33. Viada Petric
34. cloudy blurriness
35. Allan Hobson
36. fuzzy focus
37. pale shots
38. Thierry Kuntzel
39. کارگردان: ماساکی کوبایاشی (1964) Kwaidan
40. کارگردان: ماساکی کوبایاشی (1962) Seppuku
41. wide
42. Chiaroscuro
43. discontinuity
44. Stanley R. Palombo
45. Raymond Bellour
46. match cut
47. jump cut
48. superimposition
49. cross-dissolve
50. the disruption of narrative
51. spatial-temporal distortions
52. کارگردان: فدریکو فلیینی (1963) $8\frac{1}{2}$

فهرست منابع

- احمدی، بابک (۱۳۷۵)، حقیقت و زیبایی، تهران: نشر مرکز.
- احمدی، فهیمه (۱۳۹۳)، «بازنمایی خواب (رؤیا) در سریال‌های دینی تلویزیون ایران» (مطالعه موردی دو سریال صاحب‌دلان و پنج کیلومتر تا بهشت)، پایان‌نامه‌ی کارشناسی ارشد، به راهنمایی مهدی منتظر قائم، رشته‌ی مطالعات فرهنگی و رسانه، دانشکده علوم اجتماعی، دانشگاه تهران.
- اسپارشات، اف. ای. (۱۳۸۵)، «تصویر و رؤیا در سینما»، آرش جلال منش، نشریه فارابی، شماره (۶۱)، ۱۴۴-۱۲۹.

- اسلامی، مجید (۱۳۹۸)، مفاهیم نقد فیلم: تحلیل تنوف مالیستی و مقالات دیگر، تهران: نشر نی.
- افتخار، روح اله (۱۳۹۹)، «بررسی ساختارگرایانه کارکرد رؤیا در روایت فیلم با تأکید بر سه فیلم توت‌فرنگی‌های وحشی، هشت و نیم و جاده مالهند»، پایان‌نامه‌ی کارشناسی ارشد، به راهنمایی احسان علیرضایی، رشته‌ی ادبیات نمایشی، موسسه آموزش عالی هنر شیراز.
- پالمبو، استانی. آر. (۱۳۷۸)، «روان‌کاوی و سینما: کارکرد رؤیا در سینما»، شاپور عظیمی، نشریه فارابی، دوره نهم، شماره (۲)، شماره (۳۴)، ۱۳۷-۱۲۴.
- سلیمی، رؤیا (۱۳۹۷)، «کارکرد مؤلفه‌های تعاملی خواب و رؤیا در نگارش فیلم‌نامه‌ی انیمیشن‌های تجربی و رویاگون»، پایان‌نامه‌ی کارشناسی ارشد، به راهنمایی سعادت رحیم زاده، رشته‌ی تصویر متحرک (انیمیشن)، دانشگاه سوره-دانشکده هنر.
- فروید، زیگموند (۱۳۸۱)، تعبیر خواب و بیماری‌های روانی، ایرج پورباقر، تهران: نشر آسیا.
- فروید، زیگموند (۱۳۸۲)، تفسیر خواب، شیوا رویگران، تهران: نشر مرکز.
- لئون، پیر (۱۳۸۷)، «سینما: خواب‌گردی فریتس لانگ در فیلم‌هایش»، مهتاب بلوکی، جعفر آئینی، نشریه آینه خیال، شماره (۶)، ۱۲۵-۱۲۰.
- Branigan, Edward, Buckland, Warren (2014), *The Routledge Encyclopedia of Film Theory*, Routledge (Taylor & Francis Group), Oxon and New York.
- Brutsch, Matthias (2009), *Dream Screen? The Dream/Film Analogy in Historical Context*, In: *Cinema Dreams: Projection. Imagination. Vision*, Winfried Pauleit, Christine Rüffert & Karl H Schmid, Alfred Tews, Bertz + Fischer, Berlin, 18-48.
- Curry, Robert (Autumn 1974), *Films and Dreams*, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Vol. 33, No. 1, 83-89.
- Engel, Manfred (2020), *Film Dreams 1945-1990 (Alfred Hitchcock, "Spellbound" - Hans Richter, "Dreams That Money Can Buy" - Ingmar Bergman, "Face to Face" - Akira Kurosawa, "Dreams")*, In book: *Mediating the Dream/Les genres et médias du réve*, Bernard Dieterle & Manfred Engel, K nigshausen & Neumann, Würzburg, 565-628.
- Extence, Gavin (2008), *Cinematic Thought: The Representation of Subjective Processes in the Films of Bergman, Resnais and Kubrick*, PhD Thesis, Department of English Literature, University of Sheffield.
- Freud, Sigmund (1997), *The Interpretation of Dreams*, Wordsworth, Herfordshire.
- Hartmann, Ernest (1991), *Thin and Thick Boundaries: Personality, Dreams, and Imagination*, In: *Mental Imagery*, Robert G. Kundendorf (ed.), Plenum Press, New York, 71-78.
- Hobson, J. Allan (1980), *Film and the Physiology of Dreaming Sleep. The Brain as a Camera-Projector*, *Dreamworks*, 1(1), 9-25.
- Junaid, Mahreen (2021), *Oneiric Cinema Creating a Collective Dream*, *European Journal of Interdisciplinary Studies*, Vol. 7, Issue 2, 25-36.
- Levine, Matt (2012), *A Ribbon of Dreams: Dreams and Cinema*, WALKER ART CENTER, Available at: <https://walkerart.org/magazine/dreams-cinema-history-matt-levine>
- Luchoomun, Lawrence (2012), *Mental Images in Cinema: Flashback, Imagined Voices, Fantasy, Dream, Hallucination and Madness in Film*, PhD Thesis, Department of Media, Culture and Language, University of Roehampton London.
- Marinelli, Lydia (2006), *Screening Wish Theories: Dream Psychologies and Early Cinema*,

- Science in Context, 19(1), 87-110.
- McGinn, Colin (2004), *MINDSIGHT: image, dream, meaning*, Harvard University Press, Cambridge, Massachusetts, and London.
 - McGinn, Colin (2007), *The Power of Movies: How Screen and Mind Interact*, Vintage Books, New York.
 - Mormina, Misia (2016), *THE DREAM SCREEN: AN ARTISTIC ANALYSIS OF THE REPRESENTATION OF DREAMS IN CINEMA*, M.A. Thesis, Supervised By Wieslaw Zaremba, Sabanc University.
 - Palombo, S. R. (1987), *Hitchcock's Vertigo: The dream function in film*, In: Images in Our Souls: Cavell, Psychoanalysis, and Cinema, J. H. Smith & W. Kerrigan, Johns Hopkins University Press, Baltimore, 44-63.
 - Prince, Stephen (2017), *A Dream of Resistance: The Cinema of Kobayashi Masaki*, Rutgers University Press, New Brunswick, Camden, and Newark, New Jersey, and London.
 - Rascaroli, Laura (2002), *Like a Dream. A Critical History of the Oneiric Metaphor in Film Theory*, KINEMA, Fall 2002 Issue, 1-15.
 - Rickards, Meg Frances (February 2007), *Screening Interiority: Dream, the Unconscious, Emotion and Imagination in Cinematic Language*, PhD Thesis, Supervised By Marx Lesley & Jane Stadler, Department of Film and Media, University of Cape Town.
 - Stowell, Branson (Spring 2015), *Cinema and the Unconscious: Filmic Representations of Dreams*, Undergraduate Honors Thesis, Supervised By Melinda Barlow, University of Colorado at Boulder.
 - Thompson, Kristin (1988), *Breaking the Glass Armor: Neoformalist Film Analysis*, Princeton University Press, Princeton.
 - Tyler, Parker (1968), *The Three Faces of the Film: the Art, The Dream, The Cult*, Thomas Yoseloff, New York and London.

فیلم‌شناسی

- بیضایی، بهرام (۱۳۶۶)، شاید وقتی دیگر.
- بیضایی، بهرام (۱۳۷۰)، مسافران.
- جوان، رامبد (۱۳۹۴)، نگار.
- فرمان‌آرا، بهمن (۱۳۷۸)، بوی کافور، عطر یاس.
- کریم مسیحی، واروژ (۱۳۸۷)، تردید.
- مهرجویی، داریوش (۱۳۶۸)، هامون.
- مهرجویی، داریوش (۱۳۷۷)، بانو.
- یزدانیان، صفی (۱۳۹۳)، در دنیای تو ساعت چند است؟
- Bergman, Ingmar (1966), *Persona*.
- Fellini, Federico (1963), *8½*.
- Hitchcock, Alfred (1958), *Vertigo*.

- Kobayashi, Masaki (1962), *Harakiri (Seppuku)*.
- Kobayashi, Masaki (1964), *Kwaidan*.
- Lynch, David (2001), *Mulholland Drive*.
- Méliès, Georges (1903), *The Ballet Master's Dream*.
- Méliès, Georges (1904), *The Clockmaker's Dream*.
- Méliès, Georges (1902), *A Trip to the Moon*.
- Nolan, Christopher (2010), *Inception*.
- Smith, George Albert (1900), *Let Me Dream Again*.

Received: 2023/11/29
Accepted: 2024/02/12
Published: 2024/05/21

Neo-formalist Study of the Representation of Dream Images in “Maybe Some Other Time” (1988)

Leila Naserbakht, M.A. in Cinema Studies, Department of Cinema, Faculty of Cinema & Theatre, University of Art, Tehran, Iran.

Alireza Sayyad, Associate Professor, Department of Cinema, Faculty of Cinema & Theatre, University of Art, Tehran, Iran.

Abstract

The present study examines the aesthetic representation of dream images in *Maybe Some Other Time (1988)* directed by Bahram Beyzai. The researchers aim to find the reason for the use of the form that is used in portraying the dreams within the film. Therefore, the study, with a neo-formalist approach, examines the way dream images are formed and their characteristics in the human mind. In this way, it pays close attention to the study of the dream-making process from the perspective of Sigmund Freud and the four important characteristics of dreams (absence of logic, disrupted narrative, double presence, and scattered images). Then, in the next section, by reviewing dreams in cinema from the early years of the invention of cinema to the present day and studying the innovative formal features used in world cinema to represent dream images, it looks at the techniques of cinematography and editing that can be used to approach the mentioned characteristics of dreams by using them in representing dream images. Thus, the reasons for the use of cinematic tools used in the construction of a cinematic form similar to a dream become clear. In the end, the researchers also analyze the dream sequences of the film *Maybe Some Other Time (1988)* based on the characteristics of dreams in psychology and the used tools, techniques, methods, and elements in the outstanding experiences of world cinema. By examining and matching the information obtained, the researchers find that the dream images in the present case study have used filming and editing tools to bring the images closer to personal experiences. All four important characteristics of dreams and activities such as condensation, displacement, and considerations (The primary dream-forming process) and the secondary dream-making process are evident in the dream sequences of this film. In addition, the influence of the successful experiences of world cinema, which have tried to imitate the personal experience in the film, can be clearly seen in this film. The use of aesthetic elements in creating the dream sequences of *Maybe Some Other Time (1988)* highlights Bahram Beyzai's formal concern for the synchronization of form and content.

Keywords: Dream, *Maybe Some Other Time (1988)*, Neo-formalist Approach, Representation of Dream Images, Bahram Beyzai.