

Received: 2025/12/19
Accepted: 2026/05/07
Published: 2026/09/23

An analysis of the evolution of genre in Bertrand Bonello's cinema based on Thomas Schatz's ideas; a case study of three films: *Beast*, *Zombie Child*, and *Coma*

Danial Zeinolabedini, Master of Cinema, Department of Cinema, Faculty of Art, Soore International University, Tehran, Iran.

Ali Rouhani, Associate Professor, Department of Cinema, Faculty of Cinema and Theater, University of Art, Tehran, Iran. (Corresponding auteur).

Abstract

Generic evolution is a topic that theorists from various periods have sought to explain and classify in diverse ways. Indeed, the issue of generic evolution in film studies attempts to examine the reasons for and the modes of transformation in genre films. In defining generic evolution, Thomas Schatz refers to the simultaneous growing of audiences and filmmakers in response to the experience of a genre work. From Schatz's perspective, this evolution occurs simultaneously within the film's form (inside) and culture (outside). Schatz believes that over time, a kind of self-consciousness towards fixed conventions of the genre takes place. Generic evolution signifies a shift from social values to self-conscious and self-reflective formalism values. According to Schatz, generic evolution begins with the critique and dismantling of generic and social values, then shifts towards the values of form and aesthetics. For Schatz, generic evolution is when form and its related values becomes the main content of the work. Genre evolution is a process akin to Darwinian adaptation, where films rejuvenate themselves by aligning with contemporary times. Over periods of change, both audiences and filmmakers recognize the need to refresh genre clichés to keep them relevant and engaging. As Thomas Schatz argues, this evolution unfolds simultaneously on internal (formal) and external (thematic and cultural) levels. Internally, it pertains to the film's formal attachments and visual styles. Externally, it reflects the evolving political and social demands of newer generations, who cultivate fresh ideologies and values that challenge outdated norms. This dual dynamic ensures genres don't stagnate; instead, they mutate to mirror societal shifts. For instance, classic Westerns once emphasized rugged individualism, but modern iterations incorporate themes of environmentalism or identity politics, responding to current debates. Similarly, horror genres have evolved from supernatural fears to psychological terrors influenced by real-world anxieties like pandemics or technology. Schatz's framework highlights how these changes prevent genres from becoming obsolete, allowing them to survive through innovation. In Bertrand Bonello's films, a contemporary French filmmaker, a manifestation of Schatz's ideas on the elements of generic evolution can be observed. In Bonello's films, visual form is fragmented, and genres are employed based on their aesthetic effect on the viewer. Bonello utilizes ambiguity and avoids straightforward storytelling. Indeed, with Bonello, the use of generic intrigues shaped with a deviation from conventional storytelling, privileges the internal experience of cinematic moments over a clear resolution in the story. This research focuses on three films from Bonello's filmography. Although one can find generic evolution in *Nocturama* (2016) or *House of Tolerance* (2011), but these three selected films are able to demonstrate all of Bonello's approaches towards genre: *Zombi Child* (2019), *Coma* (2022) and *The Beast* (2023). In *Zombi Child* by superimposing two different time periods, in *Coma* by merging the subjective state of the main character with absurd and formalistic elements, in *The Beast* through fragmented images of female embodiment, Bonello creates generic experiences through self-reflective form. This research proposes that the dominance of formalistic and aesthetic elements in Bonello's films can be analyzed through Schatz's perspectives.

KeyWords: Genre, Generic Evolution, Bertrand Bonello, Thomas Schatz

تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۴/۰۹/۲۸

تاریخ پذیرش مقاله: ۱۴۰۵/۰۲/۱۸

تاریخ چاپ مقاله: ۱۴۰۵/۰۷/۰۱

دانیال زین العابدینی^۱، علی روحانی^۲

واکاوی تکامل ژانری در سینمای برتران بونلو براساس آرای توماس شاتز؛ مطالعه موردی سه فیلم جانور، بچه زامبی و کما*

چکیده

تکامل ژانری یکی از مباحثی است که نظریه پردازان حوزه ژانر در سینما به تبیین و طبقه بندی آن پرداخته اند. توماس شاتز تکامل ژانری را با رشد همزمان مخاطب و فیلم سازان در تجربه ی ژانرها مرتبط می داند. این که با گذر زمان خودآگاهی در مخاطبان و فیلم سازان نسبت به قواعد پیشینی ژانر پدید می آید. به باور شاتز تکامل ژانری در نهایت به خوانشی زیبایی شناسانه از اثر تبدیل می شود. آن زمان که فرم سینمایی و ارزش های مربوط به آن خود به محتوای اصلی اثر بدل می شوند و به شیوه ای انعکاسی با مخاطب ارتباط برقرار می کنند. در سینمای برتران بونلو، فیلم ساز معاصر فرانسوی می توان عینیتی از آرای شاتز در باب عناصر تکامل ژانر را با تأکید بر مؤلفه هایی چون بهره گیری از جاذبه های ژانری، پرهیز از داستان گویی متعارف و تقدم تجربه ی درونی لحظات بر خوانش متعارف مشاهده کرد. این پژوهش نشان می دهد که می توان فرم گرایی برجسته و مشهود در فیلم های بونلو را با دیدگاه های شاتز درباره تکامل ژانری تحلیل کرد. این که چگونه بونلو در «جانور» (۲۰۲۳) با بهره بردن از روایت غیرخطی، در «بچه زامبی» (۲۰۱۹) با استفاده از برهم نمایی دو دوره ی زمانی مختلف و در «کما» (۲۰۲۲) با تلفیق سوژکتیو شخصیت اصلی با عناصر ابزورد و فرمالیستی، تجربه های ژانری نوینی را برای مخاطب خلق می کند.

واژگان کلیدی: ژانر، تکامل ژانری، برتران بونلو، توماس شاتز

* این مقاله مستخرج از پایان نامه کارشناسی ارشد نویسنده اول با عنوان "بررسی زمان غیرروایی و عناصر بدن مندی و تأثیر آن بر جاذبه های ژانر در فیلم های برتران بونلو" است که در سال ۱۴۰۳ به راهنمایی نویسنده دوم در دانشگاه بین المللی سوره انجام شده است.

^۱ کارشناسی ارشد سینما، گروه سینما، دانشکده هنر، دانشگاه سوره تهران، تهران، ایران.

^۲ دانشیار گروه سینما، دانشکده سینما و تئاتر، دانشگاه هنر ایران، تهران، ایران. (نویسنده مسئول)

مقدمه

در سینمای امروز نقش تکامل ژانری و نتایج مربوط به این مفهوم بیش از پیش برجسته می‌نماید. چرا که در فیلم‌های معاصر و از پی افول سبک‌های منسوب به سینمای هنری، ژانرها توامان در اکثر آثار سینمایی حاضر و غایب هستند. اما این حضور تفاوتی آشکار با گذشته دارد به گونه‌ای که خوانش مخاطب معاصر در سپهر آن چه که تکامل ژانری می‌شناسیم محقق می‌شود. در مطالعات ژانری درباره دگرگونی‌های ژانر و رویکرد تکاملی به آن آرای متعددی طرح شده که در این میان می‌توان به دیدگاه‌های کریستین متز، ریک آلتمن، بری کیت گرانت و جان کاولتی اشاره کرد. با این حال این پرسش مهم تا حدودی مغفول مانده که مؤلف سینمایی تا چه اندازه در تشخیص بخشی به فیلم ژانری موثر است. از این رو اهمیت دیدگاه توماس شاتز به این باز می‌گردد که در اندیشه‌اش پیرامون ژانر رابطه‌ی مشخصی را میان فیلم‌ساز و ژانر با ارجاع به مفاهیمی چون «فرمالیسم خودآگاه» و «تمایلات زیبایی‌شناختی» شکل می‌دهد. اما برای فهم این مفهوم نمی‌توان در سطح انتزاعی باقی ماند و باید آن را در وجه عینی آثار سینمایی تحلیل کرد. برتران بونلو فیلم‌ساز مؤلفی هست که از تکامل ژانری در عمل بهره می‌گیرد. سینمای او بر مرز فیلم ژانری و ضد-ژانری و فیلم روایی و ضد-روایی قرار دارد. برتران بونلو در راستای غالب کردن عناصر فرمالیستی و تجربه‌ی زیبایی‌شناختی در روایت، زمان عینی را از درون می‌شکند، لحظات سینه‌فیلبی در فیلم‌هایش از لحظات روایی برجسته‌تر عمل می‌کنند و در روایت از ابهام معنایی بهره می‌برد و فیلم‌هایش را با طرح پرسش‌های تازه در ذهن مخاطب به پایان می‌رساند.

روش پژوهش

این پژوهش در اساس رویکردی توصیفی-تحلیلی دارد و با استناد به روش کتابخانه‌ای و با مطالعه‌ی آرای توماس شاتز و سایر منابع آکادمیک مرتبط با ژانر در سینما نوشته شده است. همچنین، یافته‌های این پژوهش با مشاهده و تحلیل فرم فیلم‌های برتران بونلو، عینیت ایده‌های توماس شاتز در باب تقدم ارزش‌های فرمالیسم بر ارزش‌های اجتماعی در فیلم‌های تکامل ژانری را بیان می‌کند. در این پژوهش، برای بسط نظر توماس شاتز در باب ژانر از کتاب‌های منبع و مهمی که ریک آلتمن و بری کیت گرانت در باب ژانر نوشته‌اند، استفاده شده است.

پیشینه پژوهش

خوشبختانه منابع مطالعاتی پیرامون تکامل ژانری متعدد هستند. نخست باید به مقاله جریان‌ساز توماس شاتز با عنوان «تکامل ژانری: الگوهای افزایش خودآگاهی» در کتاب ژانرهای هالیوود اشاره کرد که از کتاب‌های منبع در زمینه‌ی مطالعات ژانر محسوب می‌شود (Schatz, 1981). علاوه بر آثار شاتز در زمینه‌ی فهم مبانی ژانر می‌توان به کتاب ژانر فیلم ریک آلتمن اشاره کرد که در آن نظریات خود و دیگر تئوریسین‌های مربوط به ژانر را شرح می‌دهد (Altman, 1999). در تعریف آیگون‌گرافی و تعریف جاذبه‌های بصری و عناصر روایی ژانر نیز کتاب ژانر فیلم: از شمایل‌شناسی تا ایدئولوژی بری کیت گرانت پژوهش مهمی به شمار می‌آید (Grant, 2007) و نیز در زمینه‌ی مطالعه در باب رویکردهای فیلم‌های پسا-کلاسیک نسبت به ژانر می‌توان به پژوهش «ماجرای جویی، معما و رمانس» نوشته‌ی جان کاولتی اشاره کرد که پژوهش‌گر در آن به چهار رویکرد اساسی بازتأکید، مضحکه طنزآمیز، نوستالژی و واژگون‌سازی/اسطوره‌زدایی در ژانر پسا-کلاسیک اشاره می‌کند (Cawelti, 1976). در این میان مقاله‌ی آکادمیک ویولتا دِمشینکو با عنوان «قالب ژانر در سینمای قرن بیست و یکم» نیز از منابعی است که در آن به احیا، دگرگونی و شکل‌گیری ژانر ترکیبی در سینمای معاصر می‌پردازد (Demeschenko, 2023) و نیز مقاله‌ی «بازاندیشی ژانر» نوشته‌ی کریستینا گلد‌هیل در کتاب مجموعه

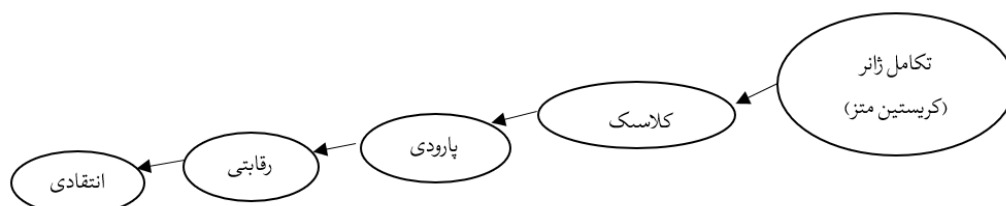
مقالات «بازسازی مطالعات فیلم» از دیگر پژوهش‌های دانشگاهی مهمی است در آن به مطالعه‌ی ژانر از دید نقد فیلم می‌نگرد (Gledhill, 2000). در میان پژوهش‌ها درباره برتران بونلو کتاب بدن تکه‌تکه نوشته‌ی لیندا ناکلین حایز اهمیت است که در آن پژوهنده به سرچشمه‌ی چنین رویکردی در دوران نقاشی انقلاب کبیر فرانسه و امتداد آن در سبک امپرسیونیسم اشاره می‌کند (Nochlin, 1996). برای فهم مبحث ژانر در سینمای فرانسه نیز می‌توان به کتاب سینما و ادراک حسی: هنجارشکنی در سینمای فرانسه نوشته‌ی مارتینه بوگنه اشاره کرد که به استفاده‌ی ضدژانری و روشن فکرانه‌ی فیلم‌سازان قرن بیست و یکم سینمای فرانسه از عناصر ژانر می‌پردازد (Beugnet, 2007).

مبانی نظری پژوهش

مطالعات ژانری حتی پیش از ظهور آن در سینما قدمتی دیرینه دارد چرا که از ارسطو تا تودوروف^۱ و از هوراس^۲ تا ولک^۳ و وارن^۴، موضوع ژانر به منزله‌ی یکی از اجزای اصلی گفتمان نظری پابرجا مانده است (Altman, 1999). ژانر نقشی اساسی را در اقتصاد سینما ایفا می‌کند. اقتصادی که با صنعت، جامعه‌ای نیازمند تولید پیام، تعداد زیادی نیروی کار انسانی، یک فناوری و مجموعه‌ای از افعال دلالت‌گر، درهم آمیخته شده است (Andrew, 1984: 110). از سویی دیگر ژانرها توسط پاسخ و درخواست توده‌ای از مردم ساخته می‌شوند. فیلم‌های ژانر چه حماسه‌های پرخرج باشند و چه فیلم‌های سودجویانه، از عناصر مشترک مشخصی تشکیل شده‌اند. هر تعریفی برای ژانر داشته باشیم، یک نکته مشخص است که همه‌ی فیلم‌هایی که برای نهادن در طبقه‌بندی‌های ژانری انتخاب می‌کنیم آن عناصر مشخص را لزوماً دارند (Grant, 2007: 7).

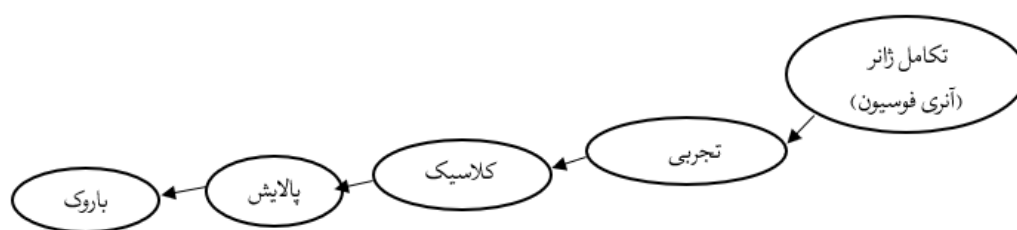
توماس شاتز یکی از نظریه‌پردازان مشهور در حوزه ژانر است که در نوشته‌های متعددی به ویژه در کتاب معروف خود با عنوان ژانرهای هالیوود (۱۹۸۱) به مباحثی چون پایه‌های ژانر، ماهیت و همچنین دگرگونی‌های مربوط به ژانر در طول تاریخ پرداخته است. توماس شاتز در کتاب خود عنوان می‌کند که قصد ندارد ژانر را از طریق فیلم‌های بزرگ یا فیلم‌سازان سرشناس بررسی کند، بلکه به ژانر به منزله یک قالب و شیوه‌ی فیلم‌سازی می‌نگرد. به باور او دستیابی به الگویی ثابت برای ژانرها و تکامل آن‌ها غیرممکن است. اهمیت رویکرد توماس شاتز از دید ریک آلتمن در این است که در نهایت موفق می‌شود مدلی طراحی کند که میان ایده‌های کریستین متز و آنری فوسیون در مطالعات ژانری پلی بزند و به دیدگاهی برسد که طی آن موجودیت ژانر در سینمای پسا-کلاسیک تعریف تازه‌ای به خود بگیرد: پدیده‌ای تحت عنوان «الگوهای در حال افزایش خودآگاهی» که در آن ژانر در قالب‌ها و بیان‌های تازه احیا می‌شود. تکامل ژانری را می‌توان در دو دیدگاه بررسی کرد: دیدگاه اول به زاده شدن ژانرهای جدید مربوط می‌شود و دیدگاه دوم به رویکردهای تازه در برابر ژانرهای گذشته. دیدگاه توماس شاتز به رویکردهای تازه در برابر قوانین گذشته مربوط می‌شود و لزوماً به بررسی زاده شدن ژانرهای جدید نمی‌پردازد. به عنوان مثال، تکامل ژانری در دیدگاه شاتز به این مسئله نمی‌پردازد که فیلم علمی-تخیلی تکامل ژانر و سترن محسوب می‌شود. تکامل ژانری در دیدگاه توماس شاتز یافتن استراتژی‌های فیلم‌سازان در برابر ژانر است. برای همین است که وقتی شاتز از تکامل ژانری صحبت می‌کند، به رابطه‌ی میان فیلم جدید با هنجارهای ژانری و اجتماعی گذشته می‌پردازد، درحالی که ژانر جدید یعنی استراتژی تولیدی تازه توسط استودیوها، مسئله‌ی شاتز پیش از هرچیز خود ژانر است ژانرها با تکرار و ساخت یک الگو زاده می‌شوند. واجد معنا و پیام‌های اجتماعی مشخصی می‌شوند و نیاز جمعی مخاطبان را پاسخ می‌دهند. در دوره‌ی بدوی شکل‌گیری یک ژانر، الگوهای پیامی و اجتماعی آن برجسته‌تر عمل می‌کنند و این خواست صنعتی و فرهنگی است که ارزش‌های آن را به شکلی عمومی و بیرونی شکل می‌دهد. «در نخستین مراحل چرخه زندگی خود، یک ژانر تمایل دارد که رسانه سینما را به مثابه یک رسانه به کار گیرد» (Schatz, 1981: 38). درواقع، آن‌طور

که شاتز اشاره می‌کند، در دوره‌ی اولیه که قوانین و شماتیک اصلی یک ژانر ساخته می‌شود، از حضور پیرنگ «مدخل‌های فرمالیستی» امتناع می‌شود. اما با گذر زمان، فیلم‌ساز مجبور می‌شود به نبرد علیه همان الگوهایی برود که در ابتدا ارزش‌های یک ژانر را شکل دادند. اما چنین روی برگردانی و رویکردی که روشی انتقادی دارد، لزوماً از سوی فیلم‌سازان شکل نمی‌گیرد، بلکه خود مخاطبان نیز با بیان «ما فرم مشابه را می‌خواهیم، اما فیلم مشابه را نه» نظر خود را نسبت به کلیشه‌های پرتکرار اعلام می‌کنند (Warshaw, 2001: 117). تکامل ژانری روشی است که در آن پدیده‌ی داروینی رخ می‌دهد و فیلم‌ها بار دیگر با زمانه خود را زنده می‌کنند. پس از گذشت زمان، مخاطب و فیلم‌ساز هردو به این باور می‌رسند که باید تغییراتی در کلیشه‌های ژانر به وجود آید. به باور توماس شاتز، چنین تکامل و دیدگاهی توأمان در درون (فرم) و بیرون (تماتیک، فرهنگ) رخ می‌دهد. در درون یعنی شکل یک فیلم، قالبی که اثر نظام درونی دال و مدلول‌هایش را طراحی می‌کند (Schatz, 1981: 37-38). بیرون یعنی خواسته‌های سیاسی و اجتماعی نسل جدید که باورهای تازه‌ای را در خود پروراندانده، به عنوان مثال می‌توان به شکل‌گیری نسل «هالیوود نو ۱۱» اشاره کرد. از دید شاتز، تکامل ژانری یعنی فرم خود محتواست و تجربه‌ی یک اثر به مثابه‌ی رسانه‌ای دیداری-شنیداری به ارزش جمعی و فرهنگی بدل می‌گردد. شاتز در تکامل فرمی به «خودآگاهی و فرمالیسم خودانعکاسی» اشاره می‌کند. درواقع، چنین رویکردی به این مسئله بازمی‌گردد که فیلم‌ساز براساس خود ایده‌های پیشین و ازپیش‌آماده‌ی ژانر دست به تغییرات جدید می‌زند و با آگاهی نسبت به آشنایی مخاطب به عناصر تعیین شده، به آشنایی زدایی می‌پردازد. در راستای درک بهتر چنین تکاملی، توماس شاتز از دو الگوی طبقه‌بندی در تاریخ نظریه ژانر مثال می‌زند: طبقه‌بندی کریستین متز ۱۲ (کلاسیک، پارودی، رقابتی، انتقادی) و طبقه‌بندی آنری فوسسیون ۱۳ (چهار دوره تجربی، کلاسیک، پالایش، باروک یا خودانعکاسی یا منریسم). در طبقه‌بندی متز، در دوران کلاسیک قواعد مدنظر ترسیم می‌شوند، در دوره‌ی پارودی با آن قواعد برای خلق کمدی یا تمسخر بازی می‌شود، در دوره‌ی رقابتی آثار در نگاهی جدی به ژانر و بازسازی آن ساخته می‌شوند و در دوره‌ی انتقادی، آثار ژانر به انتقاد و واژگون‌سازی باورها و ارزش‌های دوره‌ی کلاسیک می‌پردازند.



نمودار شماره ۱: طبقه‌بندی مسیر تکامل ژانر از دید کریستین متز.

در طبقه‌بندی آنری فوسسیون، در دوره‌ی تجربی ایده‌ها برای تبدیل شدن به قاعده آزمایش می‌شوند، در دوره‌ی کلاسیک قواعد قالب پیدا می‌کنند، در دوره‌ی پالایش نوعی بازسازی رخ می‌دهد و در دوره‌ی باروک نگاهی خودانعکاسی و فرمالیستی به ژانر شکل می‌گیرد. توماس شاتز ایده‌های خود را در مرز میان این دو طبقه عنوان می‌کند و به این نتیجه می‌رسد که فرایندی توسعه‌ای از «داستان‌گویی مستقیم» به «فرمالیسم خودآگاه» رخ می‌دهد. در تکامل ژانری، ژانر دیگر به صورت مطلق و سلطه‌گرایانه حضور ندارد، بلکه در قالب نوعی زیبایی‌شناسی و بیان فرمالیستی به کار گرفته می‌شود. در دوره‌ی کلاسیک اثر ژانری، قواعد ژانری به فیلم‌ساز غالب هستند، در تکامل ژانری، این فیلم‌ساز است که خود را به عناصر آشنای ژانری سلطه می‌کند و تجربه‌ی زیبایی‌شناختی نوین برای مخاطب رقم می‌زند. توماس شاتز تمرکز تکامل ژانری را در بازتعریف کردن متمرکز می‌کند. تعریف ابتدایی ژانر می‌گوید که فیلم ژانری از تکرار ایده‌ها، قالب‌ها و شیوه‌های به خصوص از روایت شکل می‌گیرد. پس ژانر، یک الگوی ثابت و تکرارشونده است.



نمودار شماره ۲: طبقه‌بندی مسیر تکامل ژانر از دید آثری فوسیون.

طرح مسئله

برتران بونلو در کارنامه‌اش بارها به سوی ژانر حرکت کرده است: «خانه بردباری» (درام دوره‌ای-تاریخی)، «نوکتورما» (ترکیبی از تریلر-سیاسی، درام بلوغ نوجوانی، وحشت و موزیکال)، «سن لوران» (بیوگرافی)، «بچه زامبی» (زد مووی، وحشت فولکلور، درام بلوغ نوجوانی)، کما (درام بلوغ نوجوانی، انیمیشن) و جانور (علمی-تخیلی، جنایی-معمایی، وحشت). او در جایی اشاره کرده «به جای ارجاع، سعی کردم کدها را محترم شمرده و سپس عوض کنم. کدهای فیلم‌های اسلشر... کدهای فیلم‌های عاشقانه تاریخی را جذب و بعد وارونه‌شان کنم» (Bonello, 2023). بونلو معتقد است که سینمای فرانسه را می‌توان به دو دسته تقسیم کرد: «می‌توان گفت یک سمت ژانر رنوار، روبر برسون به ما فرانسوا تروفو و ژان-لوک گدار را دادند که بعد به موریس پیالا و ژان اوستاش رسید و سپس آرنو دپلشن و لنوس کاراکس را پرورش دادند. من بیشتر در سمت برسون/گدار/اوستاش/کاراکس قرار می‌گیرم تا طرف دیگر» (Bonello, 2019).



جدول شماره ۱: نموداری از تقسیم‌بندی فیلم‌سازان سینمای فرانسه براساس دیدگاه برتران بونلو. (برگرفته از سایت senses of cinema)

بونلو خود را در طبقه‌بندی «گدار/اوستاس/کاراکس» قرار می‌دهد، در نتیجه او آثارش را متعلق به ژانر، ابداعات فرمالیستی خودانعکاسی و لحظات سینه‌فیلبایی می‌بیند. آنی گنگ (۲۰۲۴) در متن مفصلی که در باب بونلو با مرکزیت فیلم «جانور» نوشته، به این مسئله اشاره می‌کند که فیلم‌های او تجربه‌گرایی در سبک‌پردازی هستند، «حساسیت او خودانعکاسی است، و اغلب به نمادهای مد و مصرف‌گرایی معاصر ارجاع می‌دهد». رایان اکلر-بیشاپ به پاستیش در سینمای وی اشاره می‌کند: «آثار بونلو آکنده از حلقه‌های شب‌شناسی است. فیلم‌های او بر پاستیش متمرکزند و بررسی می‌کنند که چگونه ژانر، فرهنگ را به پیش می‌راند و چگونه می‌توان قراردادها را همچون «اسب‌های تروای ایدئولوژی» واژگون کرد» (اکلر-بیشاپ، ۲۰۲۴). لئوناردو گوی (۲۰۲۳) نیز در نوشته‌اش در باب «جانور» بار دیگر به رویکرد نوین بونلو نسبت به ژانر اشاره می‌کند: «بونلو بین ژانرها نیز در رفت‌وآمد است. فیلم «جانور» که ترکیبی از ملودرام، علمی-تخیلی و وحشت است، از عناصر این ژانرها استفاده می‌کند تا پیش‌بینی‌های آشفته‌کننده‌ای درباره آینده‌ای که به سوی آن در حرکتیم ارایه

دهد» (۲۰۲۳). همچنین می‌توان به نوشته‌ی آدلکا اشاره کرد که نوشته: «فیلم جانور زحمت کاوش در جزئیات فنی و علمی پیش‌فرض خود را به خود نمی‌دهد، اما از منظر واژگون‌سازی، به ناب‌ترین شکل ممکن، به اوج یک فیلم علمی-تخیلی در سینما بدل می‌گردد» (آدلکا، ۲۰۲۳). اسکات توفیا (۲۰۱۹) در نوشته‌اش در باب فیلم «بچه زامبی» گفته: «تصاویر او می‌سرایند، مانند دود سیگار در فضا شناور می‌شوند و قصد دارند چشم را فریب دهند. «بچه زامبی»...مانند یک فیلم ترسناک - که اجزایش حکم می‌کند باید باشد- رفتار نمی‌کند». توفیا همچنین در مورد «نوکتوراما» گفته، «این فیلم، گویی نسخه‌ای از «احتمالاً شیطان» (۱۹۷۷) ساخته برسون است که به روش «طلوع مردگان» (۱۹۷۷) رومرو ساخته شده، اما طراحی لباس‌ها، رفاقت‌های ناآرام و انتخاب موسیقی‌های متن، همگی ساخته‌دست و امضای بونلو هستند». ایگناتی ویشنوتسکی (۲۰۱۷) در باب سینمای بونلو نوشته، «بونلو شاعر سینمایی وارفته‌ای است که بر ژرفنای عواطف و فضاهای درونی متمرکز است؛ او با نگاهی کویستی، هم به زمان و هم به واقعیت می‌نگرد. سبک او مخدرزده و رؤیوار است، چرا که در گوشه‌ای خودخواسته گرفتار آمده و پیوسته در خود می‌شکند و بازمی‌تابد». همان‌طور که در توصیف‌ها و تحلیل‌های مجموعه‌ای از منتقدان سرشناس خوانده شد، برتران بونلو فیلم‌سازی است که از عناصر ژانر و تاریخ تصاویر سینما بهره می‌برد، اما در تمام آن‌ها رویکرد خودانعکاسی، سبک‌پردازانه، اروپایی و ساختارشکن دارد که با تعریف «تکامل ژانری» توماس شاتز مرتبط است.

یافته‌های پژوهش

ایده‌ی ژانر به جای روایت ژانری در بچه زامبی

فیلم «بچه زامبی» همان‌طور که عنوانش اشاره می‌کند در مورد زیرژانر زامبی در گونه‌ی وحشت است. فیلم در مورد ایده و اسطوره‌ی زامبی است، اما از پرداختن به جاذبه‌های بصری چنین فیلم‌هایی مانند گریم‌های گروتسک، شوک‌های دلهره‌آور و تصویربرداری اکشن اجتناب می‌ورزد. درواقع، فیلم از شمایل سینمایی زامبی‌آشنایی‌زدایی می‌کند و آن را به سیطره‌ی روایت درماتیک، اومانستی، سیاسی و انتقادی وارد می‌کند. فیلم «بچه زامبی» اصالت فرانسوی خود به عنوان یک فیلم روشن‌فکری - هنری فرانسوی را حفظ می‌کند و از ایده‌ی ژانر به مثابه‌ی تفسیری سیاسی و انتقادی بهره می‌برد. در تعریف توماس شاتز، همان‌طور که اشاره شد، مبحث «تغییر ارزش‌های ژانری به ارزش‌های فرمالیسم خودآگاه/خودانعکاسی» وجود دارد و در فیلم «بچه زامبی» این تغییر از «شالوده‌شکنی تعلیق زیرژانر زامبی به ارزش‌های فیلمی هنری» تغییر پیدا می‌کند. فیلم «بچه زامبی» در دو بازه‌ی زمانی مختلف روایت می‌شود که با کمک عناصر داستانی به هم مرتبط می‌شوند. بخشی از فیلم سال ۱۹۶۲ را نشان می‌دهد. داستان یک مرد اهل هائیتی (براساس یک شخص حقیقی) که به عنوان کارگر مزرعه کار می‌کند، می‌میرد، به زامبی تبدیل می‌شود، به کارگر بودن ادامه دهد، شروع به خوردن گوشت می‌کند و سپس بار دیگر به زندگی بازمی‌گردد. در بخش دیگر فیلم، در فرانسه‌ی معاصر می‌گذرد و داستان دختری به نام فنی و دوستانش در یک مدرسه‌ی دخترانه دنبال می‌شود که جزو دانش‌آموزان تیزهوش به حساب می‌آید. در بخش معاصر، فنی با دختری سیاه‌پوست به نام ملیسا آشنا می‌شود، کسی که ادعا می‌کند فرزند یک زامبی است. عمه‌ی ملیسا نیز زنی ست که جادوها و آیین‌های مربوط به «وودو» را اجرا می‌کند. فنی در روزهای مدرسه، درحال نامه نوشتن به چسری با نام پابلو است. اما وقتی پابلو به اطلاع فنی می‌رساند که رابطه‌شان به پایان رسیده، فنی افسرده می‌شود. فنی نزد عمه‌ی ملیسا می‌رود و از وی درخواست می‌کند که به واسطه‌ی یکی از جادوهای مربوط به «وودو»، روح او و پابلو را به هم پیوند بزند. در طی این اتفاق، فنی تسخیر می‌شود و با نیروی شیطانی خود مسبب مرگ ملیسا می‌شود. در بخش گذشته، تصاویر کیفیتی از سورئالیسم در خود دارند، با آن‌که بونلو از جلوه‌های بصری مانند نورپردازی بیان‌گرایا فیلترهای نوری استفاده نمی‌کند. در

سکانس‌های مربوط به گذشته، سکوت و ژست‌های نمادین برجسته عمل می‌کنند: نماهایی از کشیده شدن پاهای مرد روی زمین، حالتی از خواب‌ویداری که در چهره‌ی وی وجود دارد، غیاب جلوه‌های تمدن و زیست شهری و کرئوگرافی مربوط به آیین‌های رفتاری یک برده/زامبی. در بخش مربوط به زمان معاصر، سوپرکتیو یک دختر به واقعیت درونی صحنه تبدیل می‌شود و با هر برشی که در تدوین سکانس‌ها زده می‌شود، ابرکتیو بیرونی صحنه به درون سیطره‌ی سوپرکتیو دختر افزوده می‌شود. رفتارهای دختران نیز در بخش زمان حال کیفیتی از ژست‌های نمادین و آیینی دارد که به واسطه‌ی ایزه‌های بیرونی (مانند گوشی همراه، گجت‌های تکنولوژیکی و وسایل مربوط به زیست دختری نوجوان) تعریف می‌شوند. در هر دو بخش حال و گذشته، بونلو مرکزیت روایت و بیان‌گری را از یک شخصیت متمایز دور می‌کند و در عوض سکانس‌ها را با ایده‌های ژانری و نمادین پیش می‌برد. زامبی در فیلم بونلو کیفیتی از رئالیسم را حفظ می‌کند و از تبدیل شدن به یک جاذبه‌ی بصری صرف در درون یک روایت ژانری امتناع می‌ورزد. باید گفت که فیلم «بچه زامبی» بیشتر از آن‌که در مورد زامبی باشد، در مورد جادوها و خرافات بومی و فولکلور «وودو» است. درواقع، باوجود آن‌که فیلم «بچه زامبی» در بخش معاصر خود در روستاها یا محلات آگروتیک نمی‌گذرد، اما اساس رویکرد ژانری (و البته ضد-ژانر) خود را بر محوریت «وحشت فولکلور ۲۲» می‌گذارد و ژانر را از دریچه‌ی اسطوره و آیین به کار می‌گیرد. درواقع، فیلم رویکردی ضد-آمریکایی دارد، اما ایده‌ها و تئوری‌های ژانری را حفظ می‌کند و تکامل می‌بخشد. یکی از مهم‌ترین وجوه ژانر نیز در همین مسئله نهفته است: چگونه آیین و اسطوره به بخشی از اساس ماهیت ژانر بدل می‌شوند و پایه‌های روایی را قالب می‌دهند. پس رویکرد کلی فیلم نسبت به ژانر دقیقاً به واسطه‌ی خودآگاهی بونلو به مسئله در دو تمهید تقسیم‌بندی می‌شود و با آرای توماس شاتز در باب خودآگاهی در حال شکل‌گیری و فرم خودانعکاسی پیوند می‌خورد: سکوت و مونتاژهای مرموز در بخش مربوط به سال ۱۹۶۲ و از سوی دیگر توضیحات کلامی و دیالوگ‌های پرتعداد در بخش مربوط به عصر معاصر که آنچه در بخش گذشته مشاهده می‌شود را تبیین و تشریح می‌کند. اسطوره‌ی موجود در فیلم، به واسطه‌ی دو رویکرد تصویری نمایان می‌شود: تجربه‌ی فیزیکی و فیگوراتیو که در بخش گذشته آشکار می‌شود و تجربه‌ی سوپرکتیو و «نوجوانانه» ای که در بخش معاصر پی‌گیری می‌شود. در فیلم «بچه زامبی»، اسطوره با تصویر مدنظر خودش نمایان می‌شود: بونلو در بخش مربوط به سال ۱۹۶۲ هیچ علاقه‌ای به درام‌پردازی، اضافه کردن دیالوگ یا جلوه‌گری «وحشت تبدیل شدن به زامبی» ندارد. در عوض، آن‌چه بونلو در بخش گذشته نشان می‌دهد، تصاویری مرموز، فشرده و البته فیگوراتیو از مردی است که «تسخیرشده» و «شبح‌زده» است و همچون یک خواب‌گرد یا موجودی ناهشیار حرکت می‌کند و با صدای بلند نفس می‌کشد. بونلو در تصویر خود از اسطوره، در جوی نیز اسطوره‌زدایی می‌کند. بدین معنا که «تبدیل شدن به زامبی» در بخش گذشته نه اغراق‌آمیز است، نه جلوه‌گر و نه ژنریک، بلکه یک بازنمایی بدن‌مند از استعمار و امپریالیسم اروپایی در آن دوران نمایان می‌شود که این «زامبی شدن» بیشتر تمثیلی از «بردگی» است (همچون ایده‌ی بدوی و سیاسی زامبی در سینما و مشخصاً فیلم‌های دهه شصت سینمای آمریکا مانند «شب مردگان زنده ۲۳» ساخته‌ی جورج رومرو ۱۹۶۸). براساس این ایده، در فیلم «بچه زامبی»، «ایده ژانر» بر «روایت ژانر» غلبه دارد. بدین معنا که برتران بونلو در اثر خود در پی بررسی و واکاوی طرح زامبی شدن/بودن در نگاه اسطوره‌ای، جغرافیای سیاسی و تاریخی آن است و کمتر به سمت سینمای ژانر گرایش نشان می‌دهد. برتران بونلو در مصاحبه‌اش اشاره کرده که برای او فیگور زامبی بیشتر مسئله‌ی حضور و حرکت میان زنده و مرده، روز و شب است (Bonello, 2019). در فیلم، تقابل ارتباط و فراخوانی فیگورهای مرده (و البته تاریخ) در برابر زنده (و البته معاصریت) رخ می‌دهد. فیگور مرده و نیمه‌مرده‌ی زامبی در موقعیت زمانی گرگ‌ومیش و شب نشان داده می‌شود، زامبی/مرد هائیتی در تصویر شب و تاریکی نمایان می‌شود، درحالی‌که بخش عمده‌ای از روایت که به دختران نوجوان مربوط می‌شود در روز، نور طبیعی خورشید

و در مکان‌های مدرن می‌گذرد. این تضاد پررنگ بخشی از دگرگونی‌های تاریخی و همچنین فراخوانی شبح‌وار را در درون یک روایت دوبخشی اما واحد نمایان می‌کند. تاریکی شب باعث می‌شود تا فیگور زامبی همچون یک خواب‌گرد به نظر برسد که در تاریکی شب و هنگامی که همگان به خواب عمیق رفته‌اند بیدار و فعال باشد، اما در بخش معاصر، شخصیت‌های نوجوان فرانسوی شب را فقط با خواب و استراحت تجربه می‌کنند. از سوی دیگر، مخاطب با فیگوری اسطوره‌ای و تجسّدی رئالیستی روبه‌رو می‌شود. به طور مشخص بخش مربوط به هائیتی، هرچقدر هم که بخواهد بر ضد-ژانر و متمایل به تمثیل سیاسی حرکت کند، اما بازهم از کیفیتی داستانی و افسانه‌ای برخوردار است. با این‌که فیگور مرد هائیتی از داستانی واقعی گرفته شده، اما خود رخداد‌های بازگوشده توسط فیگور عینی و تاریخی نیز در خارج از فیلم رنگ‌وبویی افسانه‌ای دارند. به همین روی، سکانس‌های مربوط به مرد هائیتی/زامبی که در شب و تاریکی تصویربرداری شده، ذاتاً کیفیتی افسانه‌ای، سورئالیستی و حتی استعلایی به خود گرفته‌اند. برعکس، سکانس‌های مربوط به بخش معاصر که بیشتر با نور طبیعی فیلم‌برداری شده رنگ‌وبویی رئالیستی به خود گرفته. درواقع، همان تضادی که خود بونلو نیز در مصاحبه‌اش تحت عنوان شب و روز، نور و تاریکی، یاد کرد.

کما، تصویر دیجیتال، ژانر و کلاژ

فیلم «کما» در مورد یک دختر نوجوان فرانسوی - بدون اسم در داستان - است که خود را در روزهای قرنطینه در اتاقش حبس کرده و به چند کار مشغول است: تماس‌های تصویری با دوستانش، عروسک‌بازی و البته تماشای ویدیوهای یک یوتیوبر زن به اسم پاتریشیا کما. دختر شیفته‌ی پاتریشیا کما است: زنی که در مورد تمام مسایل مختلف در کانال یوتیوب خود صحبت می‌کند و ژست یک روشنفکر-متفکر معاصر را به خود گرفته است. پاتریشیا کما برای دختر نوجوان تصویری از اعتماد به نفس، زنانگی و همچنین اندیشه‌ورزی است که باعث می‌شود دختر با نگاهی بت‌پرستانه به ویدیوهای او خیره شود. در فیلم «کما»، دختر نوجوان دو محرک روایی را نیز تجربه می‌کند: کابوس‌های شبانه در درون یک جنگل تاریک به وقت گرگ‌ومیش و البته پیام‌های مکررش به پاتریشیا کما و تلاش‌های بی‌وقفه برای ملاقاتی حضوری. افتتاحیه و اختتامیه‌ی فیلم «کما» نیز به شکلی نامتعارف و آوانگارد به پایان می‌رسد: در افتتاحیه، برتران بونلو برای متن نامه‌ی خود به دخترش آنا از تصاویر سکانس پایانی فیلم «نوکتوراما» (۲۰۱۶) بهره برده و این تصاویر را در نه در حالت عادی، بلکه با زوم کردن و ایجاد تصویر دانه‌ای و غیرشفاف انجام داده و تصاویر اصلی فیلم «نوکتوراما» را به قالبی جدید تبدیل کرده، در بخش پایانی نیز مخاطب شاهد تصویری از کوه آتش‌فشان، آبشارها و آسمان است که با جملات بونلو به آنا بدون صدای یک راوی و فقط به صورت زیرنویس همراهی می‌شوند. در فیلم «کما»، در فیلم، دستگاه لپتاپ وسیله‌ای است که شخصیت دختر نوجوان به واسطه‌ی آن از مرزهای روزمرگی، واماندگی زمان و سکون ملال‌انگیز حبس شدن در اتاق می‌گریزد. گریختن دختر نوجوان از ابرکتیویته‌ی مطلق به سوی فضایی ذهنی‌تر، انتزاعی‌تر، ماجراجویانه‌تر و جوانانه‌تر است. درواقع، دستگاه لپتاپ به یک مدخل در میزانسن اولیه بدل می‌شود که سیطره‌ی معنایی و حسی سکون و سکوت اتاق را درهم می‌شکند و دختر نوجوان را به یک فضای جدید - که البته به طور عینی در دسترس وی نیست - مشغول می‌کند. لپتاپ در فیلم همچون یک دریچه عمل می‌کند که از یک سو آینه‌ای به جهان بیرون است که شخصیت دختر به دلیل قرنطیه‌ی کووید-۱۹ که در آن محاصره شده، می‌تواند بار دیگر با لپتاپ جهان بیرون را مشاهده کند و از سوی دیگر لپتاپ، خود به یک «صفحه نمایش» سینمایی بدل می‌شود که به عنوان «تصویر سینمایی» و «میزان‌ایم ۲۵» عمل می‌کند. درواقع، لپتاپ «سطح تخت» است که در دنیای امروز به عنوان «پرده‌ی نمایش خیال و واقعیت» عمل می‌کند. لپتاپ در نگاه کلی و در سینمای امروز، فضایی را دربرمی‌گیرد که به واسطه‌ی آن

شخصیت تصاویر را جست‌وجو می‌کند، اخبار را پی‌گیر است و در نهایت به واسطه‌ی آن با آدم‌های دیگر ارتباط برقرار می‌کند (ایمیل، پیام دادن، تماس تصویری، دیدن ویدیو). سه پلان آغازین فیلم - پس از معارفه با «نوکتوراما» و متن نامه - که با شروع داستان شخصیت دختر همراه است، نقشی کلیدی ایفا می‌کنند. پلان اول، نمایی کلوزآپ از چهره‌ی دختر است که به فضای بیرون قاب نگاه می‌کند. در این نما دوربین به شخصیت نزدیک نیست، بلکه با لنز تله و زوم، قاب کلوزآپ بسته شده است. پلان دوم، نمایی را نشان می‌دهد که در همان فضای بسته‌ی اتاق، دوربین از پشت اشیاء به دختر می‌نگرد، پس یک سوم پایین قاب توسط وسایل اتاق پر می‌شود و فضای بالای قاب به چهره‌ی دختر اختصاص داده می‌شود که نمایانگر فاصله‌گرفتن دوربین/لنز از سوژه با فاصله‌ای اندک است. پلان سوم، تصویر لپتاپ و تایپ کردن دختر - نوشتن پیام و نامه - است که به تصویر اصلی بدل می‌شود و مخاطب درمی‌یابد که فضای اصلی فیلم فقط به داخل اتاق و تصویر آشنای «سینمای روایی» و «میزانسن» خلاصه نمی‌شود، بلکه مخاطب همچنین با «فیلم دسکتاپ» و «میزان‌ایم» روبه‌رو است. در فیلم «کما»، تصویر داخل لپتاپ در دو نوع تصویر و قاب‌بندی نمایش داده می‌شود: تصویر قاب‌درقاب که مخاطب متوجه می‌شود بونلو فضای بیرونی لپتاپ را نشان می‌دهد که چگونه لپتاپ به مثابه‌ی یک «گجت تکنولوژیکی» مورد استفاده قرار می‌گیرد و مخاطب فضای بیرون لپتاپ را نیز مشاهده می‌کند و ترفند دیگر این است که مخاطب تصویر درون لپتاپ را به مثابه‌ی تصویر اصلی می‌بیند (تمام سطح قاب تصویر را پوشش می‌دهد) و دیگر قاب‌درقابی در میان نیست، بلکه تصویر روایی همان تصویر داخل لپتاپ است. در چنین رویکردی، بونلو خود آگاهانه نشان می‌دهد که چگونه تصویر واقعیت عینی و آشنا با تصویر درون چارچوب مستطیلی لپتاپ جایگزین می‌شود. خود شخصیت پاتریشیا کما (با بازی ژولیا فائر) نیز در چندین سطح وجودیت فیزیکی در درون قاب پیدا می‌کند: ۱) بدنی که زاده‌ی سوپرکتیو دختر نوجوان است و هستی فیزیکی وی تنها از طریق کابوس‌های شبانه‌ی دختر و باز شدن صفحه‌ی نمایشگر لپتاپ رقم می‌خورد؛ ۲) تصویر او به مثابه‌ی «تصویری از رسانه» که به منزله‌ی نوعی «کلای بصری» به مخاطبان مشتری کانال یوتیوب القا می‌شود؛ ۳) تصویر ابرکتیو پاتریشیا کما در موقعیت‌هایی که تصویر او از طریق قاب‌درقاب صفحه‌ی لپتاپ - میزان‌ایم - نمایان نمی‌شود، بلکه او در میزانسن اصلی صحنه حضور پیدا می‌کند. فیلم «کما» در دسته فیلم‌های «بلوغ ۲۶» قرار می‌گیرد. درواقع، فیلم کما یک اثر سینمای نوجوان است، آثاری که - به صورت توده‌ای و ژانری - از اواخر دهه‌ی هشتاد در سینمای آمریکا ساخته شدند و تا مدتی طولانی یکی از قالب‌های محبوب فیلم‌سازی در آمریکا محسوب می‌شدند. فیلم‌های نوجوان در سینمای آمریکا بیشتر برمحوریت «بچه مثبت‌ها» در برابر «قلدرها» شکل گرفت. پسران یا دخترانی که در مدرسه محبوب نیستند، از جذابیت فیزیکی ویژه‌ای برخوردار نیستند، به آن‌ها «بچه‌های خانگی» اطلاق می‌شود و در برابر پسران ورزشکار مدرسه همیشه دست‌وپاچلفتی به نظر می‌رسند. محوریت اصلی این فیلم‌ها در سینمای آمریکا این بود که چگونه آن نوجوان «ضعیف» قابلیت‌های خود را بازمی‌شمارد، با دیگران بهتر رفتار می‌کند، به خود مسلط می‌شود و در نهایت توجه جنس مخالف را به خود جلب می‌کند. همچنین، فیلم‌های بلوغ آمریکایی بیشتر برمحوریت مهمانی آخر سال، رقص پران، مسابقه یا دوئل میان هم‌کلاسی‌ها و همچنین تلاش برای به دست آوردن دل یک دختر خاص پیش می‌روند. این فیلم‌ها آثاری پرانرژی‌اند که بیشتر برمحوریت گذار از کودکی معصومانه به سوی اولین تجربیات بزرگ سالی هستند. در سینمای اروپا نیز به موازای سینمای نوجوان آمریکا، فیلم‌های گوناگونی ساخته شده است، آثاری که می‌توان گفت متفاوت از فیلم‌های آمریکایی عمل می‌کنند. نمونه‌ی مشهور سینمای نوجوان در فرانسه را می‌توان در فیلم‌های برادران داردن و اثری چون «رژتا ۲۷» (۱۹۹۹) مشاهده کرد. آثاری که در آن دغدغه‌های نوجوان اروپایی بیشتر از آن‌که برمحوریت دعوت نشدن به مهمانی آخر هفته باشد، در مورد شغل، درآمد، تجاوز، فقر، بیچارگی و مباحث

بروکراسی چون بیمه و غیره است. در فیلم «کما» جوششی میان هردو نوع بلوغ آمریکایی و اروپایی وجود دارد: دغدغه‌های شخصیت نوجوان فیلم توأمان کودکانه و جدی هستند. از طرفی، دختري است که با دوستانش تماس تصویری برقرار می‌کند، تمام روز ویدیوهای یوتیوب تماشا می‌کند، کابوس‌های شبیه داستان‌های «آلیس در سرزمین عجایب» است و در ذهنش کارگردان نمایش زندگی خانه‌ی عروسی‌اش و رابطه‌ی «باربی و کن» است. از سمتی نیز، شخصیت دختر نوجوان خود را در برابر پیچیدگی رسانه، مفهوم زنانگی، زندگی معاصر و همچنین قاتل سریالی می‌یابد. از نظر ژانری، می‌توان گفت فیلم «کما» بر مرز فیلم نوجوان آمریکایی و فرانسوی حرکت می‌کند: از سویی فیلمی طنزآلود، ماجراجویانه و جلوه‌گر (استفاده از انیمیشن) است، از سوی دیگر فیلمی آوانگارد و مؤلفانه که در مورد ژیل دلوز ۲۸ و مفاهیمی چون مرگ و گذشته صحبت می‌کند. درواقع، بار دیگر عینیت آرای توماس شاتز در درون نظام فرمالیسم خودآگاه و خودانعکاسی بونلو رقم می‌خورد: بهره‌برداری از عناصر آشنا و در نهایت واژگون کردن آن‌ها به نفع زیبایی‌شناسی درونی-فرم. در فیلم «کما»، ژانر یا فرمت تصویر انیمیشن نیز استفاده می‌شود. فیلم «کما»، اثری است که می‌کوشد تا انواع تصاویر، دوربین‌ها، فرمت‌ها، سطوح و کیفیت‌های بیانی هستی وجودی تصویری را واکاوی کند. به همین روی، برتران بونلو از انیمیشن نیز به مثابه‌ی یکی از ژانرهای سینمایی و عناصر چندرسانه‌ای بهره برده است. در فیلم، تصویر انیمیشن زمانی رخ می‌دهد که با بخش دراماتیک و طنزآلود «زندگی باربی و کن» آشنا شده و سپس خود تصویر زندگی دختر نوجوان در فرمت انیمیشن مشاهده می‌شود؛ بدین معنا که اگر دختر نوجوان خالق و رهبر زندگی «باربی و کن» است، آن وقت خود او نیز سوژه‌ی خالقی دیگر (بونلو) است که تصویر وی را مدیریت می‌کند. برای همین است که استفاده‌ی بونلو از تصویر انیمیشن چند خاصیت دارد: ۱) بیان ابزورد که به آیرونی و طنز می‌رسد؛ ۲) ساختار کلاژگونه که در آن انواع فرمت‌های تصویری کنار هم قرار می‌گیرند؛ ۳) وجه نمایشی و البته سورئالیستی فیلم که هم‌راستا با دیگر سکانس‌های سوپژکتیو و واقعیت غیرقطعی فیلم عمل می‌کند. درواقع، همان‌طور که «باربی و کن» در داستان دختر نوجوان تکان می‌خورند و شخصیت نوجوان حرف‌های آن‌ها به یک‌دیگر را دوبله می‌کند، دختر نوجوان نیز کارکردی ساختگی است که بونلو هم‌سان دخترش آنا طراحی کرده تا جستاری از یک زیست نوجوانانه در زمانه‌ی معاصر - و البته زیست قرنطینه‌ای/ کووید ۱۹ - ارایه دهد. درواقع، انیمیشن در فیلم «کما» نه در قالب یک بخش روایتی و هم‌راستا با عناصر داستان‌گویی، بلکه به سیطره‌ی پدیدارشناسانه و بدن‌مندی وارد اثر می‌شود. با تغییر به تصویر انیمیشن، مخاطب درمی‌یابد که تمام فیلم از واقعیت بیرونی خارج شده و در نوسان میان سورئالیسم، آوانگاردیسم، سوپژکتیویته، متاسینما و انتزاع حرکت می‌کند. در فیلم «کما» تصویر انیمیشن این‌گونه عمل می‌کند: حتی تصویر زیست عینی نیز طرحی داستانی برای یک قالب نمایشی و غیرعینی برای تجربه‌ای پدیدارشناسانه و بصری است؛ بدنی که از سیطره‌ی عینیت سرسخت این جهانی و رئالیستی خارج می‌شود تا فیگور موجودیتی کیهانی پیدا کند و از سیطره‌ی روایت و شخصیت داستانی بیرون آید. از سویی دیگر، باید گفت که ورای ژانرهای تعریف‌شده و متعارف در سینما، فیلم «کما» گونه‌ای نامتعارف و تجربه‌گرایانه از فیلم‌های «قرنطینه» است. فیلم‌هایی که معمولاً شخصیت به دلیل یک اتفاق اپیدمیک یا گاهی به دلیل حبس در یک مکان، باید داستان و روایت را در درون یک فضای بسته و ایزوله تجربه کند. فیلم «کما» نیز اثری است که ایده‌ی ساخت آن با زیست اپیدمی کرونا بین سال‌های ۲۰۲۰ تا ۲۰۲۲ شکل گرفت. به جز «کما» فیلم‌های دیگری نیز بوده‌اند که در مورد این مبحث ساخته شده‌اند: «اسیر امواج ۲۹» از جیا ژانگ که (۲۰۲۴)، «زمان تعلیق شده ۳۰» از اولیویه آسایاس (۲۰۲۴)، «بو برنهام: درون ۳۱» (۲۰۲۰) و «خاطرات تسوگو ۳۲» از میگل گومش (۲۰۲۱). فیلم «کما» برخلاف آثار دیگر که به نوشتالژی یا باهم‌بودگی و وقت‌گذرانی به مثابه «گریز به تعطیلات» می‌پردازند، بونلو بر مبحث دیگری تمرکز می‌کند: چگونه وقتی در یک فضای بسته قرنطینه می‌شویم، تصویر رسانه و خیال‌پردازی

به دریچه‌های بازگشت به جهان بیرون و ارتباطات انسانی تبدیل می‌شوند و چگونه تصویر امروز با ژانرهای گذشته پیوندی تازه برقرار می‌کنند.

زیبایی‌شناسی قطعه‌قطعه در فیلم جانور

«جانور» در سال ۲۰۲۳ اولین بار در جشنواره ونیز نمایش داده شد. فیلم «جانور» را می‌توان جاه‌طلب‌ترین پروژه و همچنین عصاره‌ای از تمام ایده‌های زیبایی‌شناختی، فرمی و روایی بونلو از شروع کارنامه‌اش تا کنون دانست که خودش نیز به این مسئله اشاره کرده است (بونلو، ۲۰۲۴). فیلم «جانور» در مورد زنی به نام گابریل (با بازی لئا سِدو) است که در آینده‌ای نزدیک (۲۰۴۰) که با هوش مصنوعی اداره می‌شود و انسان‌ها به حاشیه‌ها رانده شده‌اند، تصمیم می‌گیرد طی انجام یک عمل جراحی خود را از شر تمام خاطرات یک شخص دیگر رها کند. این عمل قرار است مسبب پاک شدن دی‌ان‌ای گابریل شود تا او بتواند با رهایی از احساسات انسانی با آرامش و دقت بیشتری در جهان آخرالزمانی سال ۲۰۴۰ در کنار هوش مصنوعی به کار و زندگی مشغول شود. با تزریق سوزن به سر گابریل و دراز کشیدن در یک تخت نمادین، گابریل به سه زمان دیگر فرستاده می‌شود که به صورت اپیزودیک نشان داده می‌شوند. فیلم به چهار دوره‌ی زمانی تقسیم می‌شود: سال ۱۹۱۰ در فرانسه که گابریل یک پیانیست است و همسرش یک شرکت عروسک‌سازی دارد؛ سال ۲۰۱۴ در لس‌آنجلس که گابریل یک مدل زیبایی و بازیگر است که در خانه‌ی مدرنی که از فضای داخلی‌اش از بیرون قابل رویت است به تنهایی زندگی می‌کند و لوئیس یک یوتیوبر/تیک‌تاکر است که او را دنبال می‌کند و از زنان متنفر است؛ سال ۲۰۴۰ که زمان حال روایت است و گابریل بر تخت عمل جراحی دراز کشیده تا دی‌ان‌ای وی پاک شود؛ کلاب شبانه‌ای که زمان آن به‌طور دقیق اعلام نمی‌شود و با توجه به لباس‌ها و ترانه‌هایی که پخش می‌شود می‌توان گفت دهه‌ی هفتاد-هشتاد است. فرم قطعه‌قطعه یک رویکرد و گرایش زیبایی‌شناختی در ترسیم بدن و تجسد بصری است که در آن بخشی از یک تمامیت به تصویر کشیده می‌شود. این رویکرد که از دوران انقلاب کبیر فرانسه و فرهنگ «سر زدن با گیوتین» در ذهن هنرمندان و نقاشان آن دوره شکل گرفت (Nochlin, 2001: 10)، در سینمای فرانسه به کرات در فیلم‌های مدرن و معاصر مورد استفاده قرار گرفته که پاسکال بونیتزر (۱۹۸۵) آن را گرایش به قاب‌زدایی در نظام بصری تعریف می‌کند. در فیلم «جانور» در تمام وجوه زیبایی‌شناسی، فرمی، روایی و بیانی با رویکرد قطعه‌قطعه طرف هستیم: قطعه‌قطعه شدن تصویر بدن/حضور فیزیکی لئا سِدو در نقش گابریل؛ قطعه‌قطعه بودن خط زمانی. همچنین، فیلم با فرمت دیجیتال ساخته شده و در این جا مخاطب با مسئله‌ی «پیکسل‌هایی که کنارهم قرار گرفته‌اند» طرف می‌شود (Kirbi, 2024: 164) که در میانه‌های فیلم این پیکسل‌ها از یک کل منسجم فرو می‌ریزند و تصویر شفاف به مجموعه‌ای از نقاط و رنگ‌هایی که حالت نویز و پارازیت‌گونه دارند، تبدیل می‌شود. در فیلم «جانور»، برتران بونلو از تصویر دگرگون‌شده، خطاهای بصری عمدی، جلوه‌های دیجیتالی، شیشه‌ای، متاسینما، فیلمیک، عکس‌های مستند تاریخی و همچنین تصاویر ابزار تکنولوژیکی (از تلویزیون تا لب‌تاب و گوشی) بهره می‌برد. بونلو تصویر را به‌طور کامل از چارچوب‌های جامعه‌شناسانه جدا کرده و به‌طور کامل به درون سیطره‌ی پدیدارشناسی هدایت کرده است. بخش مهمی از فیلم «جانور» به شیوه‌ی فیلم گرفتن از لئا سِدو بازمی‌گردد. «این بار می‌خواستم روی یک زن متمرکز شوم و از ژانر برای پرداختن به ترس او - و ترس خودمان - از عشق استفاده کنم و به‌نظم در این روند، این پرتره از یک زن، به نوعی مستندی درباره یک بازیگر زن - لئا سِدو - تبدیل شد» (Bonello, 2024). این فیلم همان اندازه که درباره‌ی «شخصیت گابریل» و رابطه‌اش با مردی به نام لوئیس است، در مورد ارتباطات میان «لئا سِدو» و بازیگر و برتران بونلو نیز است. در فیلم «جانور»، بازیگر و کارگردان رابطه‌ی خالق/مخلوق، آفرینشگر/بنده دارند. فیلم با نمایی از لئا سِدو جلوی پرده‌ی سبز شروع می‌شود و او را

در موقعیتی نشان می‌دهد که قرار است «صحنه‌ای از ترس و وحشت» را بازی کند. صدای کارگردان غایب و بیرون از تصویر شنیده می‌شود که نکاتی را به لئا سِدو/گابریل گوش زد می‌کند و شرح صحنه را برایش آماده می‌کند. در همین سکانس افتتاحیه، چند برش در دکوپاژ صحنه اتفاق می‌افتد که می‌تواند رویکرد بونلو و مرزهای میان تصویر فیلمیک و غیرفیلمیک و همچنین سوژه/ابژه را تعیین کند. در ابتدا، یک نمای باز نمایان می‌شود، یک پرده‌ی سبز بزرگ در پس‌زمینه که عمق میدان را مخدوش کرده و در ادامه فیگور (لئا سِدو) که وارد قاب می‌شود. بونلو یک پیراهن و شلوار تقریباً یک‌دست مشکی برای سِدو گزینش کرده که باعث می‌شود او در پلان شماره یک تخت به نظر برسد. همچنان در پلان اول، تصویر فیلمیک شروع نشده است. مختصات تصویر، از یک سطح ایژکتیو برخوردار است. تصویر فیلمیک و رویکرد بصری فیلم جانور از پلان دو شروع می‌شود: کارگردان (با صدای خود بونلو) به لئا سِدو می‌گوید که «هرموقع آماده بودی شروع کن» و درست با آماده شدن سِدو، اندازه نما عوض می‌شود، نما برش می‌خورد به کلوزآپی از سِدو و سپس دوربین نماهایی را از دست و ابژه‌های نزدیک به سِدو نشان می‌دهد. رویکرد قطعه‌قطعه از همین پلان دوم و در ادامه پلان‌های مربوط به این سکانس شکل می‌گیرد: هنگام ورود به جهان سینمایی و فیلمیک، لئا سِدو در میان قاب‌بندی‌های متعدد اندامش تکه‌تکه می‌شود و هریخش از او، به مکان/فضایی برای دیدن و تماشا بدل می‌شود. درواقع، با رویکرد قطعه‌قطعه، لئا سِدو به عنوان بازیگر/مخلوق صحنه در میان تصاویر تکثیر می‌شود. لئا سِدو در نماهای بسته، فتیش‌وار، فیلمیک، ژانری، سینه‌فیلیایی، روایی، غیرروایی، قطعه‌قطعه، کامل و عظیم، دگرگون‌شده، در دوره‌های زمانی گوناگون، با مدل موهای مختلف، با لباس‌هایی از دوره‌های متنوع فشن و در تقطیع‌های متعدد نمایش داده می‌شود. این یکی از تعلق‌خاطرهای فیلم‌سازان معاصر فرانسه است که مرکزیت فیلمشان را برمحوریت حضور و کیفیات فیزیکی-تصویری بازیگر چیدمان کنند. کاری که بونلو با لئا سِدو می‌کند بیشتر به آزمون‌های تصویری دی‌پالما ۳۳ و کراننبرگ ۳۴، پل ورهوفن ۳۵ و داریو آرجنتو ۳۶ نزدیک است، از آن جایی که او در فیلم‌ها و مصاحبه‌هایش به تأثیرات این فیلم‌سازان اشاره کرده است. «دوران حدود سال‌های ۱۹۸۰-۱۹۸۱ بود؛ دوره‌ای که اولین فیلم‌های کراننبرگ، آثار داریو آرجنتو مثل سوسپیریا ۳۷، تمام فیلم‌های رومرو و لوچینو فولچی ۳۸ دیدم - همه این کارگردانان که در کلپ‌های ویدیویی بزرگ بودند» (Bonello, 2016). در فیلم، همچنین باید به نگاه برایان دی‌پالما به بازیگر بازگشت. نگاهی که با وجود آن‌که خود او تاحدی وام‌دار آلفرد هیچکاک محسوب می‌شود، اما در قالبی متفاوت ارایه شده است. برایان دی‌پالما، به عنوان یکی از مؤلفان سرشناس دوران «هالیوود نو» که نسبت به دیگران بیشتر به ژانر و سینمای روایتی تعلق خاطر داشت، رویکرد به خصوص و متمایزی نسبت به بازیگران زن نشان داد: دی‌پالما نگاهی توأمان ستایش‌گرایانه و ترسناک به زنان دارد. بدین معنا که او در بیشتر فیلم‌هایش (مانند «آماده برای کشتن ۳۹» یا «کری ۴۰») با دوربین خود - با همراهی موسیقی ملودراماتیک - نگاهی ستایش‌وارانه به تن زنانه‌ی بازیگران دارد و با خیرگی‌اش اندام را برانداز، تماشا و تحسین می‌کند و درست در لحظه‌ای که آرامشی رمانتیک در نما ساکن شده، ناگهان سازهای موسیقی متن تغییر می‌کنند و در درون قاب دوربین یورش و حمله‌ی موجودی تاریک و خطرناک - بیشتر مرد - رخ می‌دهد که این زنان را سلاخی یا به تنشان صدمه وارد می‌کنند. در فیلم «جانور»، برتران بونلو رویکردی مشابه دارد و لئا سِدو را در چنین بزخ‌های فیلمیک نمایان می‌کند. لئا سِدو در سناریوهای مختلف فیلم در حالتی از واماندگی میان زمان و فضا، آرامش و آشوب، سکون و خطر قرار می‌گیرد. لئا سِدو در بخش مربوط به سال ۱۹۱۰ بدنی شبح‌وار دارد: بدنی که در تاریخ گذشته، با لباس‌ها و منطق خودساخته‌ی داستانی و در طی یک عمل جراحی، زنده می‌شود تا دوباره بمیرد. تصاویر دوران ۱۹۱۰ شبح‌زده است و سِدو به همراه لوئیس در تصاویر حالتی از نیمه‌زنده دارند که در یکی از نماهای فیلم به وضوح با تکنیک دیزالو چنین نکته‌ای نیز بازنمایی می‌شود. روایت در فیلم «جانور» قطعه‌قطعه،

مرکز گریز و غیرخطی است. برتران بونلو در جهت سازمان‌دهی به خطوط روایی در فیلم و همچنین شفاف‌سازی برخی از عناصر داستانی، از تمایزهای ژانری و ترکیب آن‌ها با یک‌دیگر بهره برده است. در فیلم «جانور»، هر دوره‌ی زمانی برساخته از ترکیب چند ژانر با یک‌دیگر است و کیفیات تصویری گوناگونی را به نمایش می‌گذارد: دوره‌ی سال ۱۹۱۰ از درام دوره‌ای/درام لباس استفاده کرده، دوره‌ی ۲۰۱۰ از تریلر قاتل سریالی/اسلشر بهره برده و بخش مربوط به ۲۰۴۰ نیز علمی‌تخیلی بر محوریت دیستوپویای تحت نظارت هوش مصنوعی است که در آن آدم‌ها ماسک به صورت می‌زنند و دیگر اکسیژن پاکیزه برای بدن انسانی موجود نیست. بخش مربوط به ۱۹۱۰ که درام دوره‌ای است و در آن شاهد لباس‌ها و دکورهای تاریخی هستیم، برتران بونلو از فیلم «عصر معصومیت ۴۱» (۱۹۹۳، مارتین اسکورسیزی) الهام گرفته و در نمایشی به ژست‌های رمانتیک موجود در آن فیلم ادای دین کرده است. در فیلم «عصر معصومیت» اسکورسیزی به ژست‌ها و همچنین حضور دستان در قاب‌ها می‌پردازد. در فیلم «عصر معصومیت»، اروتیسیسم موجود در روایت از قالب آشکار به پنهان تغییر می‌کند و این لمس دستان هستند که به مثابه‌ی تصاویر اروتیسیسم استفاده شده‌اند. در فیلم «جانور» و در بخش مربوط به سال ۱۹۱۰ که ژانر آن نسبت به دیگر بخش‌های فیلم ثابت‌تر است و کم‌تر عناصر ترکیبی وجود دارند، بونلو از گرایش بصری اسکورسیزی در فیلم «عصر معصومیت» برای صحنه‌بندی، دکوپاژ و طراحی میزانشن و گسترش دینامیسم موجود میان شخصیت‌های گابریل و لوئیس بهره برده است. بونلو در این بخش می‌کوشد از ظرافت خط نگاه شخصیت‌ها به یک‌دیگر و همچنین لمس‌های کوتاه دستان به عنوان ایده‌ی بصری خود بهره ببرد. در «جانور»، بازگشت به واقعیت بیرونی از جهان داستانی فیلم، در بخش اول، به واسطه‌ی همین تصاویر مستند رخ می‌دهد؛ وقتی بونلو تصاویر مستند را نشان می‌دهد، مخاطب در ادامه گابریل و لوئیس را در حال قدم‌زدن مشاهده می‌کند که ناگهان بدن‌هایشان با تکنیک دیزالو محو و از تصویر حذف می‌شوند. در این جا، حضور شبح‌وار این فیگورها نمایان می‌شود که در دو قالب متفاوت قادر هستند فراخوانی و حذف فیگوراتیو را رقم بزنند: از یک سو به این دلیل که تصاویر بخش ۱۹۱۰ مربوط به عمل جراحی می‌شوند که گابریل به درون خاطرات و جهانی از گذشته پرتاب شده؛ از سویی بازسازی و فراخوانی فیگورهایی که واقعاً در سال ۱۹۱۰ درواضعه‌ی فاجعه‌ی طبیعی در شهر زنده بودند و حال، در سال ۲۰۴۰ در داستان، مرده‌اند و فراخوانی فیگور آن‌ها خصلتی شبح‌وار به آنان می‌دهد. در بخش مربوط به سال ۲۰۱۴ که در آپارتمانی لوکس سپری می‌شود، گابریل/سدو در میان سطوح است که پیوند عمیق فیلم با چند فیلم‌ساز دیگر را نشان می‌دهد که هرکدام از نمادهای سینمای ژانر هستند: دیوید کراننبرگ، جان کارپنتر ۴۲، پل ورهوفن و برایان دی پالما. «فیلم‌های جرج رومرو، جان کارپنتر، دیوید کراننبرگ برای من بسیار مهم هستند، چرا که با وجود برجسته بی‌مویی، آثار کارگردان‌های بزرگی هستند که آن‌ها را با تمام وجود ساخته‌اند، می‌توان گفت خودشان به ترسی که روی صفحه نمایش می‌آوردند باور داشتند و از ژانر استفاده کردند؛ چون به آن‌ها امکان می‌داد تا اضطراب‌هایشان درباره جهان را بیان کنند» (Bonello, 2016). به‌طور کلی، فیلم «جانور» را می‌توان اثری جامع برای این پژوهش در نظر گرفت. اثری که همچنین نقطه اوج و پایانی بر ایده‌های چندسال اخیر خود کارنامه‌ی فیلم‌سازی برتران بونلو نیز محسوب می‌شود.

نتیجه‌گیری

در جدول زیر به عناصر به دست آمده در این پژوهش از سه اثر بونلو با محوریت تکامل ژانری اشاره شده است.

جدول ۱: ژانر و رویکرد فرمالیسم خودآگاه و خودانعکاسی از دید توماس شاتز در سه فیلم بچه زامبی، کما و جانور در سینمای برتران بونلو.

فیلم	ژانرها	رویکرد تکامل ژانری
بچه زامبی	وحشت، زیرژانر زامبی، زیر ژانر وحشت بومی، درام بلوغ	امتناع از کلیشه‌های ژانر زامبی، ریتم آرام و استفاده از «لحظات» به جای «کنش»
کما	درام بلوغ، انیمیشن، متا-سینما، فیلم قرنطینه، کمدی	ساختار کلاژ، ترکیب تصاویر میزانشن و میزان ایتم، پایان با تصاویر مستندگونه
جانور	علمی-تخیلی، ملودرام، وحشت، تریلر، درام تاریخی	زیبایی‌شناسی و روایت قطعه قطعه، سوپرناتویسته، خود بازیگر به عنوان سوژه

این پژوهش در بررسی داده‌ها و آرایه‌ی تحلیل خود به این نتیجه می‌رسد که با واکاوی عناصر فرمالیستی فیلم‌های برتران بونلو می‌توان به درک بهتری از آرای توماس شاتز از مبحث تکامل ژانری دست پیدا کرد. این که برتران بونلو با بهره‌بردن از شماتیک بصری ژانر، بهره‌بردن از جاذبه‌های روایی در آن و همچنین به‌کارگرفتن ایده‌های نظری ژانر، ارزش‌های فرمالیسم خود را در برابر تاریخ ژانر شکل می‌دهد. توماس شاتز عنوان کرده بود که وقتی از تکامل ژانری صحبت می‌شود، درواقع مرکزیت بحث به واکنش انتقادی و زیبایی‌شناختی به عناصر ازپیش تعریف شده‌ی ژانر بازمی‌گردد و فیلم‌های برتران بونلو مواردی هستند که در آن نظام فرمالیستی در واکنش به قواعد کلاسیک بازتعریف می‌شوند. به باور توماس شاتز تکامل ژانری بدین معناست که فرم و موارد مربوط به آن محتوای اصلی اثر بدل می‌شوند و این پژوهش با بررسی سه فیلم بچه زامبی، کما و جانور ثابت کرد که فیلم‌های برتران بونلو را تنها با واکاوی و تحلیل عناصر فرمالیستی می‌توان درک کرد و ابهام معنایی در پایان‌بندی فیلم‌های برتران بونلو هماهنگ با ایده‌ی توماس شاتز مبنی بر تغییر ارزش‌های اجتماعی به فرمالیسم خودآگاه/خودانعکاسی است. این پژوهش نظام بصری و الگوی روایی برتران بونلو در سه فیلم انتخابی را بررسی کرد و درنهایت نشان داد که بونلو چگونه از رویکرد قطعه‌قطعه در فرم زیبایی‌شناسی، از ابهام روایی در القای پیام و از جاذبه‌های بدن‌مند بازیگران برای فرمالیسم خودانعکاسی بهره می‌برد. از این رونقطه تمایز برتران بونلو با دیگر فیلم‌سازان معاصر فرانسه در چگونگی پیوند ایده‌های سینمایی ژانری و ضد-ژانری، هنری و عوامانه با محوریت تکامل ژانری است.

پی‌نوشت‌ها

1. Tzvetan Todorov
2. Horace
3. René Wellek
4. Austin Warren
5. The Long Goodbye
6. Robert Altman
7. The Big Sleep
8. Howard Hawks
9. Slow Cinema
10. Fragmental
11. New Hollywood
12. Christian Metz
13. Henri Focillon
14. The Wild Bunch
15. Once Upon a Time in West

16. Shoot the Pianist
17. Breathless
18. The Third Lover
19. Band of Outsiders
20. Contempt
21. Nocturama
22. Folk horror
23. Night of the Living Dead
24. George Romero
25. Mise-en Abyme
26. Coming of Age
27. Rosetta
28. Gilles Deleuze
29. Caught by the Tides
30. Suspended Time
31. Bo Burnham: Inside
32. The Tsugua Diaries
33. Brian De Palma
34. David Cronenberg
35. Paul Verhoeven
36. Dario Argento
37. Suspiria
38. Lucio Fulci
39. Dressed to Kill
40. Carrie
41. The Age of Innocence
42. John Carpenter

فهرست منابع

- Adlakha, S. (2023). The beast is the purest science fiction experience a movie can offer. *Polygon*. <https://www.polygon.com/23912037/the-beast-review-henry-james-sci-fi-time-travel/>
- Akler-Bishop, R. (2024). Bonello, Bertrand. *Senses of Cinema*, (108). <https://www.sensesofcinema.com/2024/great-directors/bonello-bertrand/>
- Altman, R. (1999). *Film/Genre*. British Film Institute.
- Andrew, D. (1984). *Concepts in film theory*. Oxford University Press.
- Beugnet, M. (2007). *Cinema and sensation: French film and the art of transgression*. Edinburgh University Press.
- Bonitzer, P. (1985). *Décadrages*. CAH Cinema.
- Crash Magazine. (n.d.). Bertrand Bonello on cinema. *Crash*. <https://www.crash.fr/bertrand-bonello-interview/>
- Demeschenko, V. (2023). Features of genre formation in film art of the 21st century. *Interdisciplinary Cultural and Humanities Review*, 2(2), 11–19.
- Dick, B. F. (1978). *Anatomy of film*. Bedford/St. Martin's.
- Fox, A., Marie, M., Moine, R., & Radner, H. (Eds.). (2015). *A companion to contemporary French cinema*. Wiley Blackwell.
- Geng, A. (2024). Brooding and "The Beast." *Mubi*. <https://mubi.com/en/notebook/posts/brooding-and-the-beast>

- Gledhill, C. (2000). Rethinking genre. In L. Williams & C. Gledhill (Eds.), *Reinventing film studies* (pp. 42–88). Bloomsbury USA Academic.
- Goi, L. (2023). Venice dispatch: On Hitmen, A.I., and dangerous women. *Mubi*. <https://mubi.com/en/notebook/posts/venice-dispatch-on-hitmen-a-i-and-dangerous-women>
- Grant, B. K. (Ed.). (2012). *Film genre reader IV* (4th ed.). University of Texas Press.
- Grant, B. K. (2007). *Film genre: From iconography to ideology*. Wallflower Press.
- Hollows, J., & Jancovich, M. (Eds.). (1995). *Approaches to popular film*. Manchester University Press.
- Kirby, J. (2023). *Digital space and embodiment in contemporary cinema*. Taylor & Francis.
- Langford, B. (2005). *Film genre: Hollywood and beyond*. Edinburgh University Press.
- Martin, T. (2017). *Contemporary drift: Genre, historicism, and the problem of the present*. Columbia University Press.
- McElhaney, J., & Gerstner, D. A. (2020). Zombi child and the spaces of cinema: An interview with Bertrand Bonello. *Cineaste*, 45(2). <https://www.cineaste.com/spring2020/zombi-child-spaces-of-cinema-bertrand-bonello>
- Newman, N. (2015). Bertrand Bonello talks ‘On War,’ Mathieu Amalric, and making a film about terrorism in Paris. *The Film Stage*. <https://thefilmstage.com/bertrand-bonello-talks-on-war-mathieu-amalric-and-making-a-film-about-terrorism-in-paris/>
- Newman, N. (2024). Desire can be possible: Bertrand Bonello on his origins. *Screen Slate*. <https://www.screenslate.com/articles/desire-can-be-possible-bertrand-bonello-his-origins>
- Nochlin, L. (2001). *The body in pieces: The fragment as a metaphor of modernity*. Thames & Hudson.
- Palmer, T. (2011). *Intimacy: Analysing contemporary French cinema*. Wesleyan University Press.
- Schatz, T. (1981). *Hollywood genres: Formulas, filmmaking, and the studio system*. McGraw-Hill.
- Stern, L. (2012). *Dead and alive: The body as cinematic thing*. Caboose.
- Tafoya, S. (2019). Reincarnation of cool: Bertrand Bonello and “Zombi Child.” *Mubi*. <https://mubi.com/en/notebook/posts/reincarnation-of-cool-bertrand-bonello-and-zombi-child>
- Vishnevetsky, I. (2017). Nocturama is a mesmerizing, disturbing tour de force—and one of the best films of the year. *AV Club*. <https://www.avclub.com/nocturama-is-a-mesmerizing-disturbing-tour-de-force-an-1798193422>
- Warshow, R. (2001). *The immediate experience: Movies, comics, theatre & other aspects of popular culture* (Illustrated reprint ed.). Harvard University Press.
- Weston, H. (2017). Behind closed doors: A conversation with Bertrand Bonello. *The Criterion Collection*. <https://www.criterion.com/current/posts/4816-behind-closed-doors-a-conversation-with-bertrand-bonello>
- Williams, J. S. (2013). *Space and being in contemporary French cinema*. Manchester University Press.