

## ساختار زمانی در ادبیات رئالیسم جادویی و تاثیر آن بر سینما براساس نظریه ژیل دلوز علی روحانی\*

استادیار سینما، دانشکده سینما و تئاتر، دانشگاه هنر تهران، تهران

عماد ابو عطا املشی\*\*

کارشناسی ارشد سینما، دانشکده هنر، دانشگاه سوره، تهران

(تاریخ دریافت: ۹۷/۰۱/۱۹، تاریخ تصویب: ۹۷/۰۷/۱۴، تاریخ چاپ: زمستان ۱۳۹۹)

### چکیده

رئالیسم جادویی از سبک‌های مهم و مطرح در ادبیات معاصر بوده که بر سایر هنرها به‌ویژه سینما تاثیر گذارده است. این پژوهش برآنست تا به بررسی چگونگی ساختارمندی زمان، در سینمای متأثر از ادبیات رئالیسم جادویی براساس انگاره‌های ژیل دلوز بپردازد. بدین منظور، نخست مولفه‌های مشترک رئالیسم جادویی در ادبیات و سینما بررسی می‌شوند و سپس انگاره‌های ژیل دلوز در باره زمان کیفی و مفهوم کریستال- زمان واکاوی می‌شود. در ادامه، زمان‌های کیفی در فیلم‌هایی متأثر از رئالیسم جادویی بررسی و الگوهای مختلف زمانی-روایی‌شان بررسی و واکاوی می‌شود. این پژوهش نشانگر آنست که چگونه سینمای متأثر از رئالیسم جادویی توانسته به یاری ساختارهای جدید زمانی، تجربه متفاوتی از روایت را در سینما پدید آورد.

واژه‌گان کلیدی: ادبیات رئالیسم جادویی، سینما، کریستال- زمان، ژیل دلوز

\* E-mail: alirouhani1@yahoo.co (نویسنده مسئول)

\*\*E-mail: emud.abouata@gmail.com

## مقدمه

رئالیسم جادویی شیوه‌ای از روایت‌پردازی معاصر است که در آن رخدادها و رویدادهای خیالی و افسانه‌ای در کنار امور واقعی قرار گرفته و با لحن قابل اعتماد و باورپذیری بیان می‌شوند. هدف این شیوه، افزون بر داستان‌پردازی، رسیدن به فراواقع‌گرایی هم‌هنگام با طرح مناسبات انضمامی و اجتماعی و گاهی تاریخی است. به عبارتی دیگر، رئالیسم جادویی تلفیقی از عناصر سحر و رویا با حقایق و جزئیات روزمره زندگی است که سیر منطقی روایت را دگرگون می‌سازند (ریوس، ۲۰۰۲، ۴۸۰). این اصطلاح برای نخستین بار توسط فرانس روه<sup>۱</sup>، هنرشناس و منتقد برجسته آلمانی در سال ۱۹۲۵ باهدف تفسیر و معنای آثار نقاشانی پست‌اکسپرسیونیست ابداع و نظریه‌پردازی شد. هنرمندانی که در تلاش بودند واقعیت روزمره پس از جنگ جهانی اول را به گونه‌ای جدید به تصویر بکشند. (بیکر، ۱۹۹۳، ۳۶).

از دهه ۴۰ میلادی به تدریج هنر اسپانیایی زبان و به‌طور مشخص ادبیات آمریکای لاتین با رئالیسم جادویی پیوند وثیقی برقرار کرد. برای ادبیات قاره لاتین، رئالیسم جادویی، شیوه و ابزار متفاوت نگرش به‌اشیا از دریچه هنر بود. در این زمینه فرهنگی، نخستین کسی که اصطلاح رئالیسم جادویی را به‌کار برد، آخو کارپن‌تی‌یر<sup>۲</sup>، نویسنده کوبایی بود که آن را در کتاب حکومت این جهان<sup>۳</sup> (۱۹۴۹) به‌کار برد. از نویسندگانی که از کشورهای آمریکایی لاتین سر برآوردند و رئالیسم جادویی را توسعه دادند می‌توان به میکال آنخل آستوریاس<sup>۴</sup> از گواتمالا، کارلوس فونتس<sup>۵</sup> از مکزیک، خورخه ماریا آرگوئه‌داس<sup>۶</sup> از پرو و مشهورتر از همه گابریل گارسیا مارکز<sup>۷</sup> از کلمبیا اشاره کرد (باورز، ۲۰۰۵). در سال ۱۹۶۷ پس از اقبال عظیم رمان صدسال تنهایی<sup>۸</sup> مارکز، این شیوه به‌طور گسترده و جهان‌شمول مطرح شد و هنرمندان بسیاری در نقاط مختلف جهان به‌طبع‌آزمایی در این شیوه بیان هنری پرداختند (همان). از آن زمان این سبک با مقبولیت نزد هنرمندان و مخاطبان همراه بوده و بخش مهمی از ویژگی‌های زیبایی‌شناسانه آن در سایر هنرها نظیر سینما نیز تبلور یافته‌است. در این مقاله، به بررسی

<sup>۱</sup> Franz Roh

<sup>۲</sup> Alejo Carpentier

<sup>۳</sup> *The Kingdom of this World*

<sup>۴</sup> Miguel Angel Asturias

<sup>۵</sup> Carlos Fuentes

<sup>۶</sup> José María Arguedas

<sup>۷</sup> Gabriel García Márquez

<sup>۸</sup> *One Hundred Years of Solitude*

ویژگی‌های زمانی این سبک پرداخته و به‌طور ویژه تاثیر این ساختارمندی بر سینما بررسی می‌شود.

### پیشینه پژوهش

در گستره رئالیسم جادویی و سینما در چند دهه گذشته، پژوهش‌های شناخته‌شده‌ای انجام شده است. برخی از این پژوهش‌ها به‌این موضوع پرداخته‌اند که آیا رئالیسم جادویی سبک هنری مختص آمریکای لاتین بوده یا آن که در سایر سرزمین‌ها نیز حضور دارد. در این زمینه، آنجل فلورس بر چهره لاتینی این سبک تاکید دارد، در حالی که کسانی چون اسلمون<sup>۱</sup> در مقاله "رئالیسم جادویی در جایگاه گفتمان پسا استعماری" آن را پدیده‌ای جهانی می‌دانند (اسلمون، ۱۹۸۸، ۹).

انگاره‌های فردریک جیمسون<sup>۲</sup> پیرامون سینما و رئالیسم جادویی نزد پژوهندگان این گستره مهم و برجسته است. او در مقاله مشهور *رئالیسم جادویی در سینما* (۱۹۸۶) با واکاوی فیلم‌های رئالیسم جادویی دهه هشتاد میلادی در آمریکای لاتین و بازخوانی دیدگاه فرانتس روه، به‌نقش جلوه‌گری رئالیسم جادویی در سینما پرداخته و آن را در چارچوب ژئوپولیتیک اجتماعی بررسی می‌کند. تفاوت بررسی او با دیدگاه روه بیشتر به‌آرای کارپنتیر<sup>۳</sup> متکی است که از نخستین پیشگامان نظریه‌پردازی در گستره رئالیسم جادویی به‌شمار می‌آید. از منظر جیمسون، فانتزی رئالیسم جادویی در فیلم، باید در چارچوب منطق متاخر سرمایه‌داری و به‌عبارتی دیگر در نسبت میان هنر مدرن و پست‌مدرن عمل کند (هارلی، ۲۰۱۳، ۱۱). مگی آن باورز<sup>۴</sup> هم در کتاب *رئالیسم جادویی* (۲۰۰۵) فصلی را به‌رابطه سینما و رئالیسم جادویی اختصاص داده است. واکاوی او برخلاف اسلمون و جیمسون بیشتر درون متنی بوده و به‌عناصر سیاسی و اجتماعی کمتر می‌پردازد. از دیدگاه او فیلم‌های منتسب به رئالیسم جادویی هنوز به‌مرحله ژانر فیلم درنیامده‌اند (باورز، ۲۰۰۵، ۳۶-۳۲). همین دیدگاه را جیمز اس هارلی<sup>۵</sup> هم دارد که معتقد است بخشی از فیلم‌هایی که به‌عنوان رئالیسم جادویی مطرح شده‌اند، در عمل آثاری از ژانر سینمای فانتزی به‌شمار می‌آیند (هارلی، ۲۰۱۳، ۱۳). بخش دیگری از پژوهش در باره رئالیسم جادویی در

<sup>۱</sup> Stephen Slemon

<sup>۲</sup> Fredric Jameson

<sup>۳</sup> Carpentier

<sup>۴</sup> Maggie Ann Bowers

<sup>۵</sup> James Hurley

زمینه پژوهش‌های پسااستعماریند. از نگاه پژوهندگانی چون برندا کوپر<sup>۱</sup> رئالیسم جادویی واکنشی به عقلانیت و منطق غربی است که میراث فکری استعمار در جهان سوم بوده است (باورز، ۲۰۰۵، ۳۲). او در تفاوت با آن باورز؛ بر نگاه سیاسی انتقادی رئالیسم جادویی تاکید دارد. به باور او رئالیسم جادویی می‌کوشد تا تاریخ سرکوفته استعمارشدگان را باززنده کند. دریافتیم که اگرچه رئالیسم جادویی در پژوهش‌های ادبیات و سینما مطرح بوده، اما تاکنون کمتر روی تاثیر آن بر روایت‌شناسی به‌ویژه ساختار زمان روایی در سینمای معاصر اندیشه شده است.

### روش پژوهش

روش پژوهش این مقاله، تحلیلی-توصیفی است. این پژوهش ضمن بررسی منابع کتابخانه‌ای همچون کتاب و مقاله سعی دارد ویژگی‌های رئالیسم جادویی را برشمرد و سپس دیدگاه ژیل دلوز را در باره زمان-کریستال واکاوی کند و از آن در کاویدن یافته‌ها در آثار سینمایی، بهره بگیرد. برای گزینش نمونه‌های مرتبط با پژوهش، از روش مطالعه موردی استفاده شده است. روش مطالعه موردی یکی از انواع روش پژوهشی است که در فرایند آن پژوهشگر برای دستیابی به نتایج، به پژوهش یک یا چند نمونه خاص می‌پردازد و آن‌ها را از جنبه‌های مختلف بررسی می‌کند. این موارد باید مجموعه‌ای با حد و مرز مشخص و متشکل از عناصر و عوامل متعدد و مرتبط با هم باشند. با توجه به تعدد فیلم‌های مبتنی بر رئالیسم جادویی از سه فیلم سقوط<sup>۲</sup> (تارسم سینگ، ۲۰۰۶)، عشق در زمان ویا<sup>۳</sup> (مایک نیول، ۲۰۰۷) و آقای هیچ‌کس<sup>۴</sup> (ژاک فان دورمل، ۲۰۰۹) برای واکاوی استفاده شده است. چرا که این فیلم‌ها؛ هم متاثر از رئالیسم جادویی‌اند و هم از نظر رویکردهای زمانی انواع مختلفی را در بر می‌گیرند.

### ۱- مبانی پژوهش

#### ۱-۱- رئالیسم جادویی و مشخصه‌های آن

اماریل چندی<sup>۵</sup> از نظریه‌پردازان رئالیسم جادویی، باور دارد که این سبک با دو منظر و جنبه متضاد و متعارض مشخص می‌شود؛ یکی بر بازنمایی عقلانی از واقعیت پایه‌ریزی شده و

<sup>۱</sup> Brenda Cooper

<sup>۲</sup> *The Fall*

<sup>۳</sup> *Love in the Time of Cholera*

<sup>۴</sup> *Mr. Nobody*

<sup>۵</sup> Amaryll Chanady

دیگری بر پذیرش امرافوق طبیعی، به عنوان پدیده معمول و عادی متکی است. به باور او درهم آمیختگی یا مجاورت واقعیت و خیال، پیرنگ‌های پیچیده، حضور متنوع رویاها، افسانه‌ها و قصه‌های پریان در بافت جهان داستان به همراه باورهای شگفت‌انگیز، عنصر غافل‌گیری و شوک ناگهانی همه از ویژگی‌های زیبایی‌شناسانه رئالیسم جادویی اند (چندی، ۱۹۸۵، ۶۸).

رئالیسم جادویی برآمد درهم‌آمیزی عناصری دوگانه چون جهان واقعی و جهان تخیلی و فراحسی است، یعنی زیست هم‌زمان عناصر متضاد در بستر داستان. نویسنده رئالیسم جادویی بیشتر یا تمام سنت‌های رئالیستی را می‌پذیرد. اما چیز دیگری معرفی می‌کند، چیزی که برای متن، واقعی نیست. با وجود این، نه به‌طور کامل به قلمرو خیال و وهم متعلق است و نه در قلمرو واقعیت و تجربه جای می‌گیرد، بلکه ویژگی دیگرگونی از آن دو را دارد (میرصادقی، ۱۹۶، ۱۹۷۷). افزون بر موارد یادشده، می‌توان به **شخصیت‌پردازی** پدیده جادویی اشاره کرد، به آن معنا که پدیده جادویی در پیوند با آدم‌های گذشته، در نسبت با وقایع و اتفاقات قدیمی و حضور در بستری تاریخی، هویت و زندگی می‌یابد و به دلیل پیوند و ارتباطش با تحولات تاریخی، افراد و مکان‌های باستانی، برای خواننده باورپذیر و قابل قبول می‌شود. در واقع این رشته درهم‌تنیده پدیده‌های تاریخی و واقعی است که به آدم‌ها یا حوادث غیرواقعی یا حتی جادویی این فرصت را می‌دهد تا با منتسب کردن خودشان به آن‌ها، باورپذیر شوند (سناپور، ۱۳۸۶، ۴۵).

وجود **عینیت** در پدیده جادویی مشخصه‌ای است که خط فاصل بین رئالیسم جادویی و دیگر سبک‌های هنری است. به این معنا که پدیده‌ها در رئالیسم جادویی، پدیده‌ای ذهنی و وهمی نیستند که نویسنده آن‌ها را در ذهن یک شخصیت پیروRAND و فقط برای یک نفر، قابل دیدن باشند. پدیده جادویی، در عین غریب و عجیب بودنش به شکلی اغراق‌آمیز، پیش چشم همگان جریان می‌یابد (میرعابدینی، ۱۳۸۳، ۷۶). از دیگر زمینه‌سازی‌های رئالیسم جادویی، اتخاذ **سکوت اختیاری** توسط شخصیت‌ها است. بدان معنا که هیچ‌گونه اظهار نظر صریحی درباره درستی حوادث و اعتبار جهان‌بینی‌های بیان شده توسط شخصیت‌ها در متن وجود ندارد. این شگرد، منجر به تحمیل پذیرش و باور در رئالیسم جادویی می‌شود، زیرا تبیین رخداد‌های فراواقعی و عناصر خیالی، باعث از بین رفتن نگرش واقعی و باورداشت داستان می‌شود (رامین‌نیا و نیکوبخت، ۱۳۸۴، ۱۴۸). حضور یک **راوی بی‌طرف**، که حال و هوای کاملاً متعادلی را در تمام داستان نشر می‌دهد، یکی دیگر از ویژگی‌های ذاتی رئالیسم جادویی است. افزون بر موارد یاد شده، زمان نیز یکی از مولفه‌هایی است که در رئالیسم جادویی دچار تغییر و دوگانگی می‌شود.

تغییر و جابه‌جایی ماهرانهٔ زمان میان واقعیت و مجاز و به‌دنبال آن طرح‌ها و روایت پیچیده و تو در تو مولفه‌ای دیگر از رئالیسم جادویی است (ریوس، ۴۸۰، ۲۰۰۲)

### ۱-۲- زمان در رئالیسم جادویی

زمان یکی از مهم‌ترین عناصر رئالیسم جادویی است که همواره دستخوش تغییر می‌شود؛ زمانی منعطف، دوار و در میانهٔ واقعیت و مجاز. زمان در داستان‌های رئالیسم جادویی نقشی دوگانه دارد. نخست زمانی منطبق با زمان فیزیکی یا واقعی و دیگری زمانی که جز در شکل مجازی‌اش نمی‌توان تعریفی از آن ارائه داد. چنین ساختاری از زمان، بیشتر جنبهٔ سیال داشته و هیچ الزامی به خطی بودن و یا طی شدن در جهتی خاص ندارد (آلدئا، ۲۰۱۱، ۱۲۰). از دیدگاه رئالیسم جادویی، جهان و رویدادهایی که در آن رخ می‌دهند، همیشه رو به جلو نیستند، گذشته‌های دور، در هر لحظه، حاضرند و آینده نیز از هم‌اکنون رخ داده است. برای نمونه در آغاز رمان *صد سال تنهایی*، راوی ابتدا از لحظهٔ اعدام سرهنگ آنورلیانو بوئندیا می‌گوید، ولی در همان لحظه به گذشتهٔ بسیار دور، یعنی به ماکوندو و کودکی سرهنگ برمی‌گردد و به توصیف آن لحظه که با پدرش برای کشف یخ رفته بود، می‌پردازد (مارکز، ۱۳۸۷). مارکز زمان‌ها را در داستان‌هایش به هم ریخته، از گذشته‌های دور به گذشته‌های نزدیک و از گذشته‌های نزدیک به حال و از حال به زمان‌های بی‌نشان حرکت کرده و نظم و ترتیب زمانی حوادث را به هم زده است، در این جهان، شخصیت‌ها در رویاها و خاطره‌هایشان زندگی خود را ادامه می‌دهند و یاد و خاطرهٔ دیگران در زندگی‌شان تاثیر می‌گذارد. از این زمینه‌پردازی‌ها، مارکز بارها در رمان‌هایی چون *پاییز پدرسالار*<sup>۱</sup> و *قایع یک‌مرگ از پیش اعلام شده*<sup>۲</sup> و *از عشق و شیاطین دیگر*<sup>۳</sup> استفاده کرده است. در مثالی دیگر و در رمان *مرگ آرتیمو کروز*<sup>۴</sup> نوشتهٔ کارلوس فوئنتس، راوی زندگی، قهرمان داستان از پایان به آغاز روایت کرده و در پایان رمان؛ صحنهٔ تولدش را ترسیم می‌کند (فوئنتس، ۱۳۶۴). این تغییر زاویه‌های زمانی در ادبیات رئالیسم جادویی سبب می‌شود که خواننده با واقعیت بی‌زمانی مواجه شود و داستان از نوع زمانی خطی خارج شده و رویدادها دایره‌وار رخ می‌دهند و در نتیجه؛ زمان به دو بخش زمان واقعی و زمان مجازی تبدیل می‌شود.

### ۱-۳- کریستال- زمان در نظریات ژیل دلوز

<sup>۱</sup> *The Autumn of the Patriarch*

<sup>۲</sup> *Chronicle of a Death Foretold*

<sup>۳</sup> *Of Love and Other Demons*

<sup>۴</sup> *The Death of Artemio Cruz*

برای تبیین مفهوم کریستال- زمان در آرای ژیل دلوز، باید بر پنداشت‌های هانری برگسون و مفهوم دیرند در آرای او اشاره‌ای کوتاه داشت. برگسون برای تبیین زمان کیفی واژه دیرند<sup>۱</sup> را به کار می‌برد و معتقد است که زمان حقیقی همین دیرند است که گذران و سیلان آن، معنای اصلی زمان را شامل می‌شود، در حالی که زمان ریاضی و تقویمی، معنای تعقلی از زمان است (صلیبا، ۱۳۸۵، ۳۸۳).

پس از برگسون، دلوز بحث پیرامون دیرند را به شیوه خود در نظریاتش ادامه داد. او معتقد است اگر به مفهوم دیرند با دقت توجه شود، این مسئله حادث می‌شود که هر آن از زمان، دارای لحظه‌ای است که وابسته به نوع خاص حادث شدنش دارای کیفیتی می‌شود که با سایر لحظات تفاوت دارد. او مفهوم وجودی زمان را با اصطلاحاتی چون واقعی<sup>۲</sup> و مجازی<sup>۳</sup> همراه می‌کند و در نتیجه دو نوع زمان حال معرفی می‌کند که یکی زمان حال زنده<sup>۴</sup> است؛ زمانی که متداوم است و پیوسته و دیگری زمان حال گذرنده<sup>۵</sup> که با گذشته و آینده مرتبط است. در واقع دلوز با استفاده از آرای برگسون به سه گونه ترکیب زمانی، دو نوع برای زمان حال زنده و یکی هم برای زمان حال گذرنده قائل می‌شود (شیخ مهدی، ۱۳۸۲، ۱۴۸). در ترکیب نخست، زمان حال، از ارتباط پیوسته گذشته و آینده حاصل می‌شود، به این ترتیب که زمان آینده مرتباً به گذشته تبدیل می‌شود، در نتیجه هیچگاه نمی‌توانیم به زمان حال واقعی قائل باشیم. این زمان حال فقط در ذهن ما وجود دارد و در واقعیت، چیزی که نه آینده باشد و نه گذشته وجود خارجی ندارد. دلوز از این ترکیب برای بیان زمان حال زنده استفاده می‌کند (همان). در اولین گونه زمان از منظر دلوز، زمان به مثابه یک دور<sup>۶</sup> است. زمان دوری، همان زمان اسطوره‌ای و فصلی است. یعنی تکرار یک چیز پس از گذشت زمان از نقاط اصلی‌اش. این نقاط می‌تواند تکرارهای طبیعی ساده‌ای چون طلوع روزانه خورشید، آمدن بهار و رفتن تابستان و یا عناصر تراژدی باشد که به اعتقاد دلوز به طور چرخه‌ای عمل می‌کنند (راف، ۱۳۸۸، ۱۶). ترکیب دوم زمان، گذشته ناب پیشینی را در زمان می‌سازد. این ترکیب، ترکیبی استعلائی است و به واسطه تناقض‌هایی ذاتی عمل می‌کند که نشان می‌دهند چرا گذشته ناب، گرچه هرگز حال نبوده است، باید با زمان حال هم‌زمان و هم‌زیست باشد (تروتزکی، ۱۳۸۲، ۹۳). زمان حال، وقتی که زمان

<sup>۱</sup> Duration

<sup>۲</sup> Actual

<sup>۳</sup> Virtual

<sup>۴</sup> Living Present

<sup>۵</sup> Present to Past

<sup>۶</sup> Circle

حال جدیدی ظاهر می‌شود، باید به صورت گذشته ساخته شود و این اتفاق تنها در حالتی رخ می‌دهد که درست همان لحظه که حال است به سمت گذشته شدن برود. چرا که هر چیزی که مربوط به گذشته است، پیشتر ساخته شده، یعنی پیش از زمان حال و همین امر می‌تواند توضیحی باشد بر این که چرا هر زمان حال وقتی حال است، گذشته نیز هست. در این الگو از زمان هیچ چیز بر نمی‌گردد، برای آن که حس از آن چیزی که روی داده است تشکیل شود، باید فرایندهای فعالی از سنتز در کار باشد تا معنایی به رویدادهای گذشته بدهد (دلوز، ۱۹۹۴، ۱۸۱). همان گونه که مشخص است ترکیب دوم، زمان را از حالت دوری و چرخه‌ای خارج می‌کند. در این وضعیت زمان تبدیل به خط راستی می‌شود که از گذشته، حال و آینده تشکیل شده است. در این الگو از زمان هیچ چیز بر نمی‌گردد، این ترکیب بر پایه گذشته شکل گرفته است، گذشته نه به معنای لحظه سپری شده، بلکه گذشته به منزله گذشته‌ای ناب. دلوز معتقد است برخلاف عادت، حافظه با حال مرتبط نیست، بلکه به گذشته مرتبط است. گذشته‌ای که هرگز حال نبوده، زیرا حافظه از لحظات گذرا، شکل مستقلی از چیزها را دریافت می‌کند که هرگز پیش از دریافت وجود نداشته‌اند. (دلوز، ۱۹۹۴، ۱۲۲)

سومین ترکیب زمانی دلوز اینگونه رخ می‌دهد که زمان حال گذرنده دارای یک زمان حال واقعی و یک گذشته مجازی است. او این ترکیب را ترکیب کریستال- زمان می‌نامد. زمان حال گذرنده بین واقعیت و مجاز قرار می‌گیرد. در واقع دلوز این زمان را به آینه یا کریستالی تشبیه می‌کند که دو سطح آن را حال واقعی و گذشته‌ی مجازی تشکیل می‌دهند. دلوز معتقد است که زمان سینمایی در واقع همین ترکیب سوم از زمان است. زمان حالی که می‌گذرد و در این گذر، امکان تصویر شدن حال واقعی و گذشته مجازی را در قاب‌های پی‌درپی تصاویر فیلم ایجاد می‌نماید. در این ترکیب زمان حال هم در بردارنده حال‌های متوالی است و هم شامل گذشته. پس در این صورت زمان حال گذرنده‌ای که در ترکیب سوم وجود دارد، حاصل پیوندی فعال است و زمانی دوگانه. یعنی در آن واحد واقعی است و مجازی، حال است و گذشته، مادی است و مثالی (دلوز، ۱۹۸۸، ۷۹)

تفاوت این ترکیب با ترکیب زمانی دوم در این است که در حالت سوم، زمان حال ماهیت خود را بکلی از دست نمی‌دهد و بدل به گذشته‌ی ناب نمی‌شود. در این ترکیب زمان حال هم در بردارنده حال‌های متوالی است و هم شامل گذشته، پس در این صورت زمان حال گذرنده‌ای که در ترکیب سوم داریم، حاصل پیوندی فعال است و زمانی دوگانه. یعنی در آن



واحد واقعی است و مجازی، حال است و گذشته، مادی است و مثالی<sup>۱</sup>. این ترکیب تصویر چندگانه از زمان ارائه می‌دهد که در برخورد توامان واقعیت و مجاز با یکدیگر است. در برابر ترکیب اول که سازنده حال است و ترکیب دوم که حال را به گذشته بدل می‌کند و گذشته را می‌سازد. این ترکیب با تفکیک وضع مجاز از واقع و استمرار حال، چیزی جدید، یعنی آینده را می‌سازد. این تعریف از زمان، بیشتر شبیه بازگشت ابدی در تفکرات نیچه است. به این صورت که ما در هر لحظه با شدن‌هایی نو مواجه‌ایم. هر آن در برخورد دائمی با گذشته مجازی و حال واقعی قرار دارد و در این رهگذر، همواره زمان چیزی جدید می‌شود. به مانند نوعی نوسان و ارتعاش که از اعماق یک ماده در گذشته به سمت آینده می‌گسترند. به عبارت دیگر، همان آنی که زمان گذشته را می‌سازد، جای خود را به آن بعدی می‌دهد، این شدن‌های زمانی<sup>۲</sup> در دو جهت متفاوت در حرکت‌اند. یکی رو به آینده دارد و با عث حرکت زمان حال در حال بعدی و دیگری زمان گذشته‌ای است که هم‌زیست حال قبلی بوده است. (دلوز، ۱۹۸۸، ۶۲)

## ۲- طرح مسئله

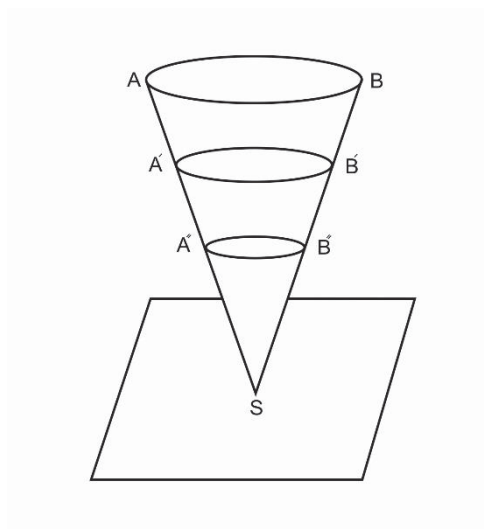
دوگانگی در عنصر زمان، در سینمای متأثر از رئالیسم جادویی، منجر به نوعی روایت شبکه‌ای در این فیلم‌ها می‌شود که متشکل از شبکه‌هایی با جهان‌های زمانی مختلف است. در این نوع سینما، روایت با تمام شاخصه‌های دستخوش دگرگونی می‌شود. فیلم دارای قالب زمانی مدونی است که ناگزیر در هنگام تماشای آن، این نظم زمانی بر بیننده تحمیل می‌شود و او در آن هنگام نقشی در نظم و ترتیب حوادث و یا تکرارشان ندارد. سینما بسیاری از روند روایتگریش را با تنظیم و ساماندهی به عنصر زمان پیش می‌برد. ما نیز از با استنباط روابط زمانی درون داستان، آن را درک می‌کنیم، بدینگونه که طرحواره‌های خویش را با روایت و نشانه‌هایی

<sup>۱</sup> تعریفی که دلوز برای بیان این حالت دوگانه ارائه می‌دهد، بلور است، بلوری که وجوه مختلف اش را واقع-مجاز، حال-گذشته و مادی-مثالی، تشکیل می‌دهد و چون تصاویر درون یک بلور به سادگی قابل تشخیص و تمییز نیستند. تصاویر درون بلور عینیت و ذهنیت توامان دارند و به سبب همین غیرقابل تشخیص بودنشان، عدم قطعیت عینی را به توهمی عینی تبدیل می‌کنند. تصویر نسبت به چیز واقعی مجاز است اما چیزی که تنها در بلور دیده می‌شود نسبت به تصویر واقعی، مجاز است. «این امر را که حال واقعی است یا مجازی، فقط از بیرون از بلور می‌توان مشخص کرد، خارج از حال، فقط با اشاره به کل گذشته یا حال‌های قبلی؛ بلور هم به حال‌های قبلی گسترش می‌یابد و هم سطوحی بازتر از گذشته را در بر می‌گیرد. بنابراین در درون بلور غیرقابل تمیز بودن واقع و مجاز ادامه خواهد یافت. گذشته‌ی مجازی با حال خاص خود مثل بازتابی در آینه ارتباط خواهد داشت، اما حال واقعی هم با گذشته‌ی مجازی‌اش، انگار بازتاب خود آن است، ارتباط دارد» (دلوز، ۱۹۸۸، ۷۲).

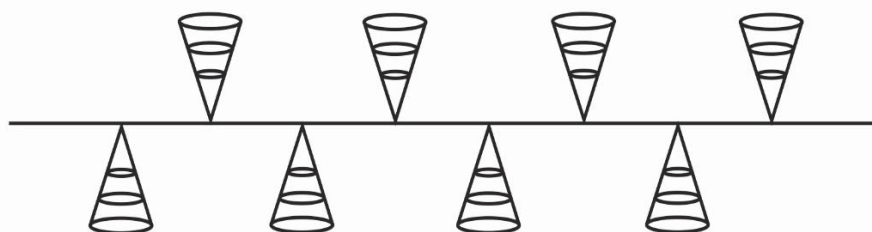
<sup>۲</sup> Becoming Time

که روایت در دسترس ما قرار داده است، تطبیق می‌دهیم. در خوانش روایت در فیلم‌های مبتنی بر رئالیسم جادویی به کمک آرای دلوز، زمان، خود به دغدغه اصلی بدل می‌شود که همه چیز تحت جایگاه او قرار دارد. شکاف بین زمان‌های سپری شده و حال یا اکنون و تاثیرات زمانی که از نقطه‌ای دور بر زمان حال متمرکز شده و آینده شخصیت‌ها را دگرگون می‌سازد. به هم ریختن منطق زمانی وقوع حوادث در این آثار همه حکایت از آن دارند که در این سینما، زمان عاملی است حیاتی، چرا که این سینما توجه خود را از عالم واقع به جادو، و نفس درونی انسان‌ها معطوف ساخته است. این روی طرح افکنی معطوف به آینده، در فرایند واگشایی گذشته مجازی و احیای آن به مثابه دستاوردی برای حال، به نفع زمان غیر بشری از بین رفته است. در سینمای متأثر از رئالیسم جادویی، عنصر زمان به گونه‌ای بی‌هویت و بی‌تاریخ می‌شود که گویی اندیشه و تفکر فراتر از زمان در حرکت است و این اندیشه است که تماشاگر به دنبال آن حرکت می‌کند. اندیشه در خاطره‌ها، ذهن‌ها، تصورات و یادآوری‌ها شکل می‌گیرد. حال و گذشته در هم ادغام می‌شوند و روایت در بی‌زمانی مسیر خود را باز می‌یابد (عادل، ۱۶۹، ۱۳۸۹). این زمان، زمانی است به ظاهر بی‌اهمیت تا جایی که شاید به نظر برسد، صرفاً آن چیزی است که به خاطر می‌آید. اما همین خود دلیلی است بر اهمیت این زمان، چرا که خاطرات بر حسب عمقی که در احساس ما به جای می‌گذارند، در زمان حال متمرکز می‌شوند. گذشته‌ای که در حال به یاد آورده می‌شود و «کل زمان حال در گذشته موجود است و گذشته خود در زمان حال حاضر می‌ماند» (تودوروف، ۱۳۸۸، ۹۵). و در واقع، نوعی هم‌زمانی میان زمان‌های واقعی و مجازی پدید می‌آید.

در توصیف دلوز از زمان کریستالی، همانگونه که در نمودار زیر مشخص است، نقاطی در دل روایت وجود دارند که آن نقاط متمرکز شده‌ی زمانی مجازیند.



بی شک نقطه S اکنون بالفعل است، اما به معنای دقیق کلمه، یک نقطه نیست، چرا که از همین حالا گذشته این اکنون را در بردارد. تصویر مجازی ای که همزاد تصویر بالفعل است. در باره مقاطع مخروطی، AB و A'B' و ... باید به این نکته توجه کرد که این مقاطع نه مدارهای روانشناختی متناظر با تصویر-خاطره‌ها، بلکه تصویرهای مجازی محض اند که هر یک از آنها کل گذشته ما را چنان که در خود محفوظ است (یا در خود حفظ می‌کند) در بردارد. (مشایخی، ۱۳۹۲، ۵۲) در واقع مدارهای روانشناختی تصویر-خاطره‌ها یا تصویر-رویاها که بازتابی از واقعیت و مجازند، زمانی ظهور می‌یابند که ما از نقطه S به یکی از سطوح مقاطع انتقال یابیم تا بتوان این یا آن بعد مجازی را در واقعیت فعلیت بخشیم. و اگر بخواهیم نمودار دلوز برای نقاط متمرکز شده در سطح زمان واقعی را به صورت یک خط روایی در دل یک فیلم به نمایش بگذاریم، به الگویی شبیه به الگوی زیر خواهیم رسید.



درواقع سیلان بی‌انتهای زمان را می‌توان به صورت خطی بی‌نهایت نشان داد. خطی متشکل از بی‌نهایت نقطه که هر نقطه راس یک مخروط است، هر مخروط یک جهان ممکن و بیانی است از این خط کل که کلی گشوده و بی‌انتهاست. هر مخروط با مقاطع موازی‌اش درون راس یا همان مدار بی‌نهایت کوچک تا خورده‌است.

### ۳- یافته‌ها

برای بررسی مفهوم زمان و دوگانگی آن در این سینما، باید به‌نقش زمان در روند روایی فیلم‌ها پردازیم، چرا که در این نوع روایت، خط زمان و گذشت آن دیگر به‌نقاط مکانی که پس و پیش بودن رخدادها را معین می‌کنند، وابسته نیست و بدین منظور در ابتدا باید مشخص کنیم که جنس زمان‌هایی که روایت را می‌سازند از چیست و این زمان‌ها چگونه در بستر روایت گسترده شده‌اند، یعنی چه بخش‌هایی از زمان روایت را، زمان واقعی و چه بخش‌هایی را زمان مجازی تشکیل می‌دهند.

بدین‌منظور در میان فیلم‌های شاخص سینمای جهان که به‌طور مستقیم (اقتباسی) یا غیرمستقیم (غیراقتباسی) از ادبیات رئالیسم جادویی‌اند، یعنی فیلم‌هایی چون *زمانه کولی‌ها*<sup>۱</sup> / *امیر کاستاریکا*، ۱۹۹۰)، *نردبان یعقوب*<sup>۲</sup> (*آدریان لین*، ۱۹۹۰)، *چون آب برای شکلات*<sup>۳</sup> (*آلفونسو*

<sup>۱</sup> *Time of the Gypsies*

<sup>۲</sup> *Jacob's Ladder*

<sup>۳</sup> *Like Water for Chocolate*

آرائو، ۱۹۹۲)، ماهی بزرگ<sup>۱</sup> (تیم برتون، ۱۹۹۸)، شکلات<sup>۲</sup> (لس هالستروم، ۲۰۰۰)، امیلی<sup>۳</sup> (ژان پیر ژنه، ۲۰۰۱)، هزارتوی پن<sup>۴</sup> (گیلمو دل تورو، ۲۰۰۶)، جوانی بدون جوانی<sup>۵</sup> (فرانسیس فورد کاپولا، ۲۰۰۷) و مواردی دیگر، سه فیلم سقوط، آقای هیچ کس، عشق در زمان وبا را برگزیده‌ایم؛ تا به بررسی زمان در سینمای متأثر از رئالیسم جادویی بپردازیم. در واکاوی فیلم‌ها تلاش بر این است که جهان‌های زمانی متفاوتی که در دل فیلم با یکدیگر آمیخته‌اند را جدا ساخته، داستان مستقل هر یک و ارتباط جهان‌های زمانی مختلف با یکدیگر را مشخص نماییم، سپس به‌وقایع یا مجازی بودن زمان‌های هر جهان زمانی بپردازیم و در آخر، نقش هر جهان زمانی را در روند روایت فیلم و الگویی که این جهان‌های زمانی از طریق رابطه میان ترتیب وقوع جهان‌های زمانی مختلف با زمان فیزیکی فیلم بوجود می‌آورند را مشخص نماییم.

### ۳-۱- عشق در سال‌های وبا (مایک نیول، ۲۰۰۷)

فیلم عشق در سال‌های وبا، اقتباسی از رمانی به‌همین نام اثر گابریل گارسیا مارکز است. روایت رمان بر است از حلقه‌هایی در داستان که با باز شدن هر حلقه، حلقه‌ای بزرگ‌تر و تکان‌دهنده‌تر باز می‌شود و شخصیت‌های اصلی رمان هر کدام داستان خود را روایت می‌کنند.

### ۳-۱-۱- جهان‌های زمانی فیلم

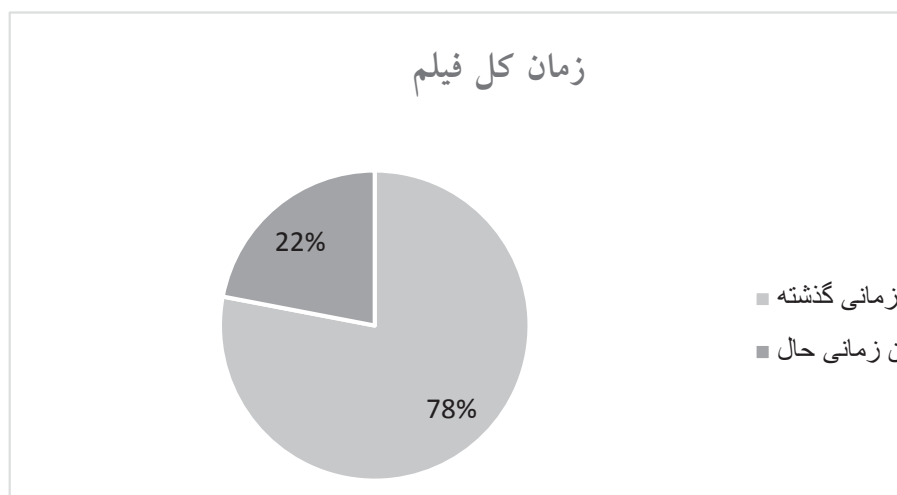
جهان زمانی فیلم از اولین دیدار فلورنتینو و فرمینا که مربوط به ۵۱ سال قبل از زمان حال برمی‌گردد آغاز و به‌تا حدود سه سال پس از اولین لحظه آغاز فیلم (مرگ دکتر اورینو) که موجب دیدار بین آن‌هاست ادامه می‌یابد. در واقع جهان زمانی فیلم، بازه‌ای ۵۴ ساله را در برمی‌گیرد. جهان‌های زمانی فیلم در کلی‌ترین حالت‌شان به‌دو بخش گذشته یعنی خاطرات مربوط به ۵۱ سال انتظار شخصیت‌ها و بخش حال که مربوط به‌زمان کهنسالی آنان می‌گردد، تقسیم می‌شوند. در نمودار زیر مشخص کرده‌ایم که هر جهان زمانی به‌نسبت طول زمان فیلم، چه مقدار سهم داشته‌است.

<sup>۱</sup> Big fish (Placeholder 1)

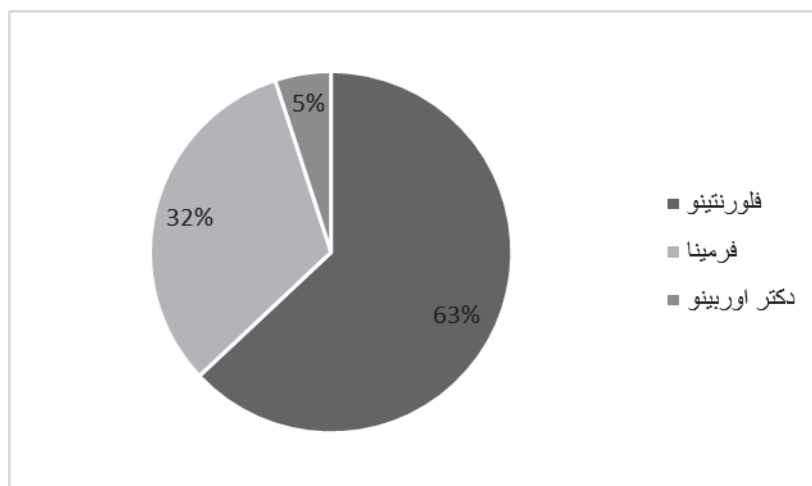
<sup>۲</sup> Amélie

<sup>۳</sup> Pan's Labyrinth

<sup>۴</sup> Youth without youth



داستان جهان زمانی گذشته: در این جهان زمان، خاطرات نوجوانی فلورنتینو و فرمینا و دیدار ابتدایی‌شان که منجر به شکل‌گیری عشقی می‌شود که فلورنتینو حدود ۵۰ سال برای رسیدن به آن تلاش می‌کند. در این جهان زمانی به مدت ۹۵ دقیقه، سه شخصیت فلورنتینو، فرمینا و دکتر اوربینو، داستان‌های موازی خود را روایت می‌کنند، که در این بین روایات دکتر اوربینو در پیوند با روایات فلورنتینو و فرمینا شکل می‌گیرد و در مقایسه با رمان، بخش خاصی از روایت به‌او تعلق ندارد.



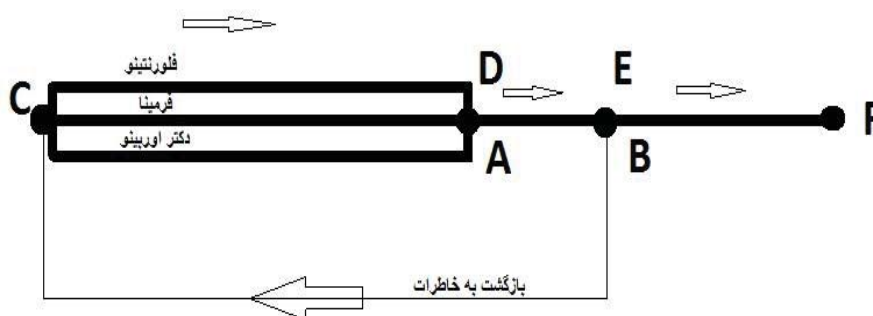
#### داستان جهان زمانی حال

: در مدت زمان ۲۸ دقیقه از فیلم، که به صورت پراکنده به رخدادهای زمان حال می‌پردازد، داستان رسیدن فلورنتینو و فرمینا به یکدیگر به دلیل مرگ دکتر اوربینو روایت می‌شود. مرگ دکتر اوربینو که سرآغاز این ماجراست، باعث دیدار بین فلورنتینو و فرمینا پس از حدود ۵۰ سال و مرور خاطرات این دو شخصیت در دل فیلم می‌گردد.

#### ۳-۱-۲- الگوی زمانی روایت

فیلم با روایتی از جهان زمانی حال آغاز می‌شود و در هفت دقیقه آغازین، با مرگ دکتر اوربینو و به تبع آن دیدار فلورنتینو و فرمینا پس از مراسم خاکسپاری او، زمینه ورود به جهان زمانی گذشته آماده می‌شود. همانگونه که در نمودار زیر مشخص است، پس از این هفت دقیقه ابتدایی فیلم، بنابر گفته ژیل دلوز مقاطع مخروطی تصویر- زمان‌های مجازی که مربوط به جهان زمانی گذشته، یعنی خاطرات ۵۱ ساله شخصیت‌هاست در این نقطه متمرکز می‌شود و تا دقیقه ۱۰۲ فیلم ادامه می‌یابد. پس از آن روایت با حالتی دایره‌وار به همان نقطه آغازین فیلم باز می‌گردد، یعنی لحظه به صدا درآمدن ناقوس کلیسا برای مراسم خاکسپاری دکتر اوربینو و به دنبال آن، دیدار فلورنتینو و فرمینا با یکدیگر.

## الگوی زمانی روایت



با توجه به نمودار الگوی زمانی روایت فیلم عشق در زمان وبا، نقطه A همان آغاز فیلم است که با مرگ دکتر اوربینو آغاز می‌شود و تا نقطه B، مدت زمان هفت دقیقه را به خود اختصاص می‌دهد، یعنی نخستین دیدار فرمینا و فلورنتینو پس از مرگ دکتر اوربینو، و نقطه B سرآغاز مرور خاطرات می‌شود و مخاطب را به نقطه C، یعنی اولین دیدار فلورنتینو و فرمینا می‌رساند. از نقطه C، روایت چند شاخه شده، به مدت ۹۵ دقیقه به خاطرات دکتر اوربینو، فرمینا و فلورنتینو می‌پردازد که در این میان همانگونه که در مبحث جهان‌های زمانی مشخص شد، ۶۰ دقیقه برای روایت فلورنتینو، ۳۰ دقیقه برای فرمینا و ۵ دقیقه مختص به دکتر اوربینو است که این خطوط بصورت قطعات پازلی درهم تنیده شده‌اند. با رسیدن به نقطه D، رخداد‌های آغاز فیلم، یعنی به صدا درآمدن ناقوس کلیسا به علت مرگ دکتر اوربینو و پس از مراسم خاکسپاری‌اش، که موجب دیدار فلورنتینو و فرمینا با یکدیگر می‌شود را این بار به مدت چهار دقیقه تا نقطه E تکرار می‌کند و پس از آن در ۱۷ دقیقه باقی مانده به ادامه داستان یعنی رسیدن فلورنتینو و فرمینا به یکدیگر و مرگ فلورنتینو که زمانی حدود سه سال را دربرمی‌گیرد، می‌پردازد.

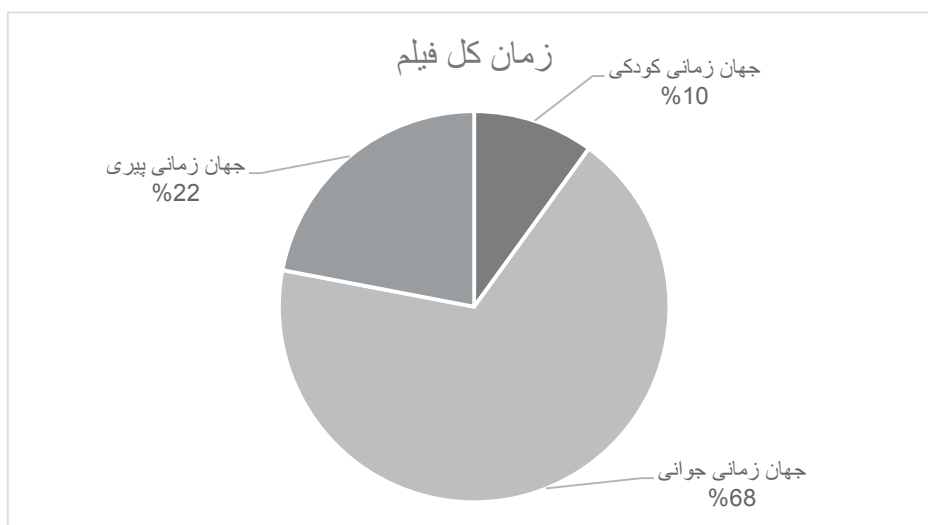


در تعیین زمان‌های واقعی و مجازی نیز باید اشاره شود که کل جهان زمانی گذشته یعنی نقاط بین C و D به اضافه چهار دقیقه تکرار دوباره آغاز فیلم بین نقاط D و E، مربوط به گذشته مجازی و زمان‌های بین نقاط A و B، و نقاط E و F، مربوط به زمان حال واقعی است.

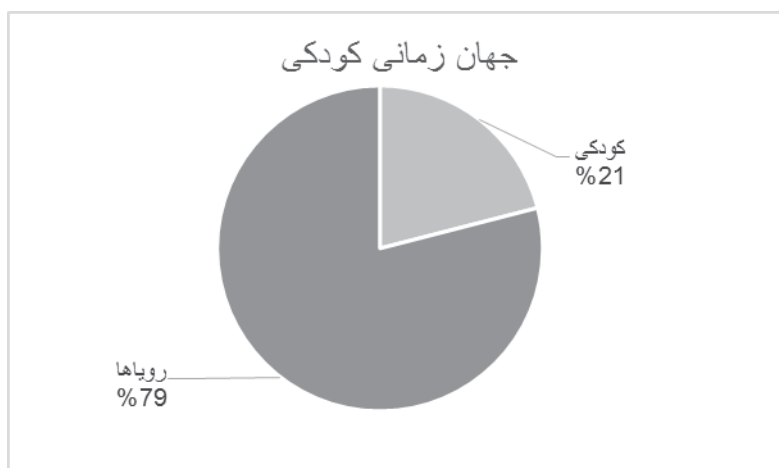
۳-۲- آقای هیچ‌کس (ژاک فان دورمل، ۲۰۰۹)

۳-۲-۱- جهان‌های زمانی فیلم

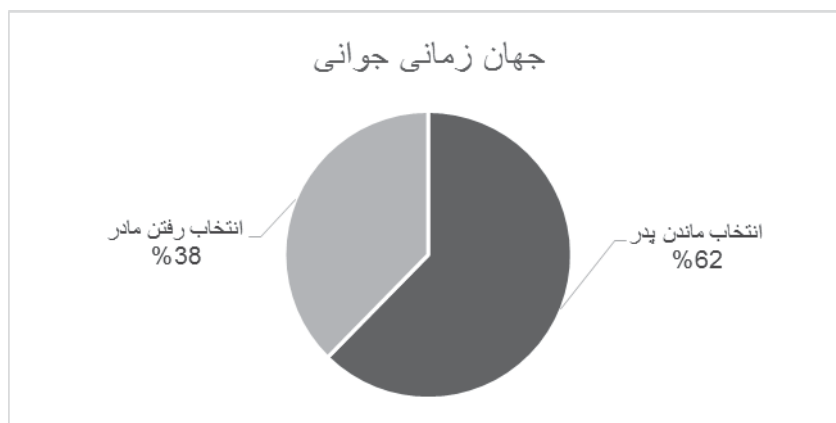
فیلم آقای هیچ‌کس از تعداد جهان‌های زمانی بسیار پیچیده و تودرتو تشکیل شده است. اما می‌توان جهان‌های زمانی موجود در فیلم را به سه دسته کلی، پیری (داستان مربوط به ۱۱۸ سالگی)، جوانی (داستان مربوط به رویدادهای نوجوانی و بزرگسالی) و کودکی (روایاها و رخدادهای کودکی شخصیت) تقسیم‌بندی کرد. در نمودار زیر نسبت هر جهان زمانی در مقایسه با طول زمان فیلم مشخص شده است.



داستان **جهان زمانی** کودکی: داستان این جهان زمانی شامل دو بخش کلی که یکی مربوط به دوران کودکی و رخدادهایی است که در آن روی می‌دهد و دیگری مربوط به رویاها و یادمانی‌هایی از پیش تولد شخصیت است. در بخش اول داستان، بچه‌ای را می‌بینیم که به علت جدا شدن والدین‌اش مجبور به انتخاب بین ماندن پیش پدر یا رفتن نزد مادر است. و بخش دوم؛ رویاها و یا خاطراتی است درباره فرشته‌هایی که مسئول نگهاری از نوزادانی‌اند که هنوز متولد نشده و والدین‌شان فرستاده نشده‌اند.



داستان **جهان زمانی** جوانی: در این جهان زمانی که دقیقاً از نقطه‌ای که کودک مجبور به انتخاب بین رفتن و ماندن می‌شود آغاز می‌شود که حالت‌های مختلف رفتن و ماندن را شامل می‌شود، هر کدام از انتخاب‌ها یعنی ماندن نزد پدر و رفتن با مادر، خود دو انتخاب دیگر را به همراه دارند که باعث انشعاب خطوط داستانی در این جهان زمانی می‌شود.

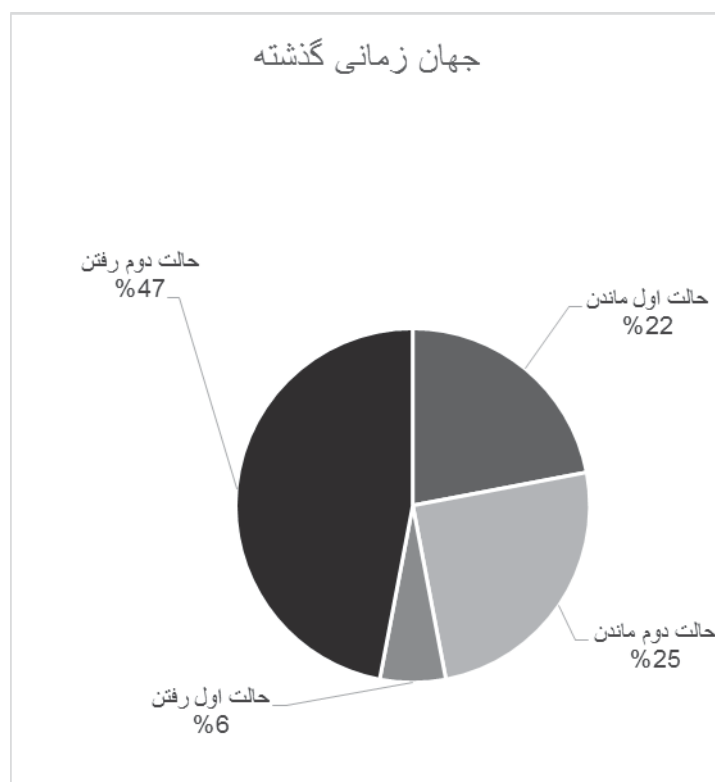


**حالت اول ماندن:** پسر همراه پدر خود می ماند، به دلیل سکتۀ پدر زندگی سختی دارد، در این بین، عاشق دختری می شود که دختر بخاطر پسری دیگری دست رد به سینه او می زند و به همین دلیل او با دختری به نام سو ازدواج می کند و درگیر قاچاق مواد مخدر می شود.

**حالت دوم ماندن:** پسر همراه پدر خود می ماند، به دلیل سکتۀ پدر زندگی سختی دارد، در این میان، عاشق دختری می شود که دختر بخاطر پسری دیگری دست رد به سینه او می زند، ولی او با ممارست بسیار او را بدست می آورد، اما علی رغم علاقه بسیارش به او و شرایط مناسب زندگی، به علت مشکلات روحی روانی دختر، زندگی ناامید کننده ای در بزرگسالی دارد.

**حالت اول رفتن:** پسر همراه مادر خود می رود، مادرش با مردی دیگر ازدواج می کند، و پسر که سرخورده است در محیط اجتماع با کسی ارتباط ندارد و در بزرگسالی به مردی تنها همراه با حسرت های بسیار تبدیل می شود.

**حالت دوم رفتن:** پسر همراه مادر خود می رود، مادرش با مردی دیگر ازدواج می کند، و پسر که سرخورده است در محیط اجتماع با کسی ارتباط ندارد، اما پس از دیدن دختری سعی می کند که تغییر کند، مدتی بعد پس از رابطه برقرار کردن با دختر، درمی یابد که او، دختر مردی است که مادرش با او ازدواج کرده، و والدین پس فهمیدن این موضوع آنها را از هم جدا می کنند و پسر همیشه در انتظار بازگشت و دیدار دوباره دختر است.

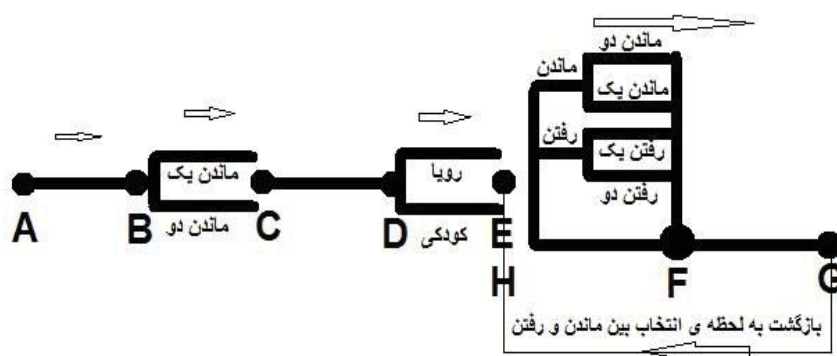


داستان **جهان زمانی** پیری: داستان پیرمردی ۱۱۸ ساله است که در واقع آینده شخصیت اصلی در دنیایی است که مرگ ریشه‌کن شده‌است، و همه در پی فهمیدن خاطرات او، و تصمیمش برای ادامه زندگی و یا مردن است. خبرنگاری برای فهمیدن داستان او آمده‌است و از طریق داستان‌های پیرمرد با جهان‌های زمانی دیگر مرتبط می‌شویم که سرانجام می‌فهمیم تمام این جهان‌ها زائیده ذهن پسر بچه‌ایست که بین ماندن با پدر و رفتن همراه مادرش دودل است.

### ۳-۲-۲- الگوی زمانی روایت

جهان‌های زمانی مختلف فیلم در روند روایت الگویی پیچ در پیچ و درهم‌تنیده دارند، روایت به‌گونه‌ای آغاز می‌شود که گویی تمام رخدادها مربوط به گذشته پیرمردی ۱۱۸ ساله است که همگان منتظر تصمیم‌اش برای مرگ یا ادامه‌دادن زندگی‌اند.

## الگوی زمانی روایت



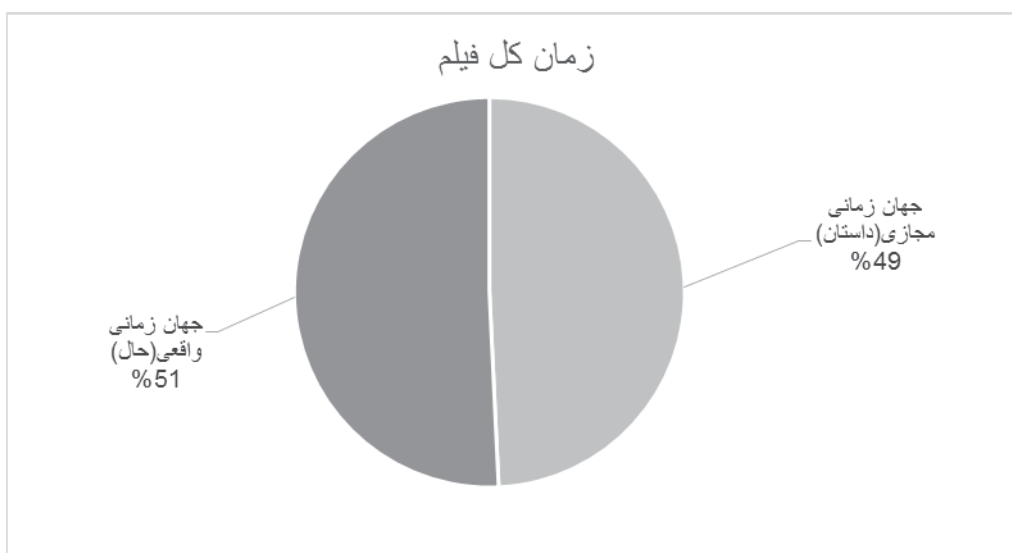
با توجه به نمودار، نقاط A و B، آغاز داستان است که مربوط به داستان پیرمردی ۱۱۸ ساله است، در نقطه B روایت به مقطعی از جهان زمانی دیگری می‌پردازد که بصورت موازی، دو حالت مختلف زندگی شخصیت اصلی را نشان می‌دهد. در نقطه C باز به جهان زمانی پیرمرد باز می‌گردد که تا نقطه D ادامه دارد و پس از آن جهان زمانی دیگری که مربوط به دوره کودکی شخصیت است، می‌رسیم، در نقطه E، پسریچه بر سر دوراهی تصمیم‌گیری قرار می‌گیرد، یک حالت رفتن است که خود به دو حالت دیگر منشعب می‌شود و حالت دیگر ماندن است که آن هم خود به حالت دیگر بدل می‌شود. حد فاصل نقاط E تا F، روایت تو در تو و درهم‌تنیده جهان‌های زمانی پیری و جوانی آقای هیچ‌کس است که در نقطه F، تمام می‌شود و در ادامه تا نقطه G، کلاف سردرگم روایت رفته‌رفته باز می‌شود و مشخص می‌شود که تمام این جهان‌های زمانی، حالات مختلف ذهنی پسریچه‌ایست که بر سر دوراهی مانده‌است که با مشخص شدن این مسئله، تمام اتفاقاتی که از نقطه E تا G شاهد آن بودیم، به صورت روبه عقب به نقطه H، که همان لحظه انتخاب بین رفتن و ماندن است، بازمی‌گردد. در تعیین جهان‌های زمانی واقعی و مجازی باید اشاره شود که تنها ۱۱ دقیقه بین نقاط D و E، که مربوط به زمان کودکی تا لحظه رسیدن بر سر دوراهی بین رفتن و ماندن است، واقعی است و ۱۴۲

دقیقه دیگر فیلم که شامل جهان‌های زمانی، پیری، جوانی و رویای پیش از تولد است، تمامی زمان‌های مجازی است.

۳-۳- سقوط (تارسم سینگ، ۲۰۰۶)

۳-۳-۱- جهان‌های زمانی فیلم

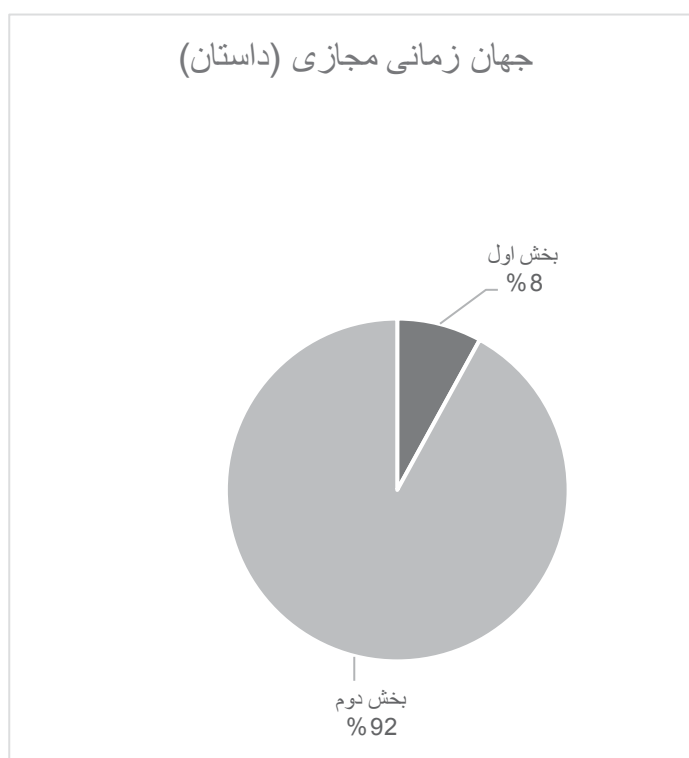
جهان زمانی فیلم، در دو وجه واقعی و مجازی یک کریستال شکل می‌گیرد، کریستالی که برای روی و الکساندریا، رخ می‌دهد، روی که یک بدلکار است، بواسطه بدلکاری در فیلمی دچار شکستگی پا شده و در بیمارستان بستری است که با الکساندریا، دختر بچه‌ای که در بیمارستان است و دست‌اش شکسته است، ملاقات می‌کند، کریستال زمانی واقعیت و مجاز، بین دو زمان نامعلوم که اولی حدود اوایل سده بیستم آمریکا، و دیگری در دو بخش نامعلوم قصه‌هایی است که روی برای الکساندریا تعریف می‌کند، این قصه‌ها از دل زمان حال، و شخصیت روی نشأت می‌گیرند، به‌گونه‌ای که حال و هوای روحی روی، و حتی الکساندریا بر جریان رخدادهای درون کریستال زمان تاثیر می‌گذارد و حتی این تاثیر در مواقعی به‌زمان واقعیت نیز اثر می‌کند. در نمودار زیر نسبت هر جهان زمانی در مقایسه با طول زمان فیلم مشخص شده است.



### جهان زمانی داستان‌ها(مجازی)

این جهان زمانی به دو بخش تقسیم می‌شود:

بخش اول: داستان روزهای آخر اسکند مقدونی و مرگ اوست که بخش کوتاهی را در بر دارد.  
بخش دوم: داستان حماسی مربوط به پنج قهرمان است که به مبارزه علیه پادشاهی ستمگر به نام اودیوس برخاسته‌اند، این قهرمانان هرکدام داستانی جداگانه‌ای دارند که در جای جای فیلم به آن پرداخته می‌شود. نسبت زمان‌های هر بخش جهان زمانی مجازی در نمودار زیر آمده است.



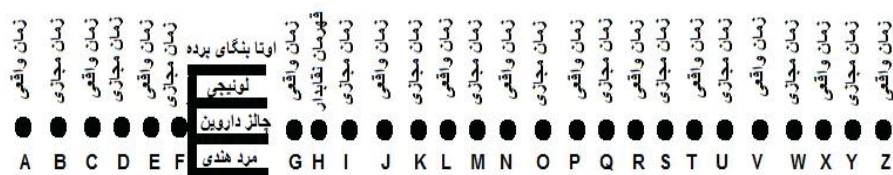
### جهان زمانی حال(واقعی):

این جهان زمانی داستان مربوط به آشنایی روی و الکساندریا را در بر می‌گیرد که هر دو در بیمارستانی در لس‌آنجلس بستریند و در ادامه رابطه شکل گرفته بین این دو باعث می‌شود که روی بر مشکل افسردگی خویش غلبه کند و از فکر خودکشی رهایی یابد.

### ۳-۳-۲- الگوی زمانی روایت

فیلم در دوجهان زمانی متفاوت روایت می‌شود، جهان زمانی مجازی، بیشتر محدود به درونیات شخصیت‌هاست که نمود بیرونی یافته و در دل داستانی عاشقانه و حماسی روایت می‌شود، اما این کریستال زمانی بین دو وجه مجاز و واقعیت، کارکردی خنثی نداشته و هر لحظه با تغییر حالات درونی شخصیت‌ها و یا روند پیشروی داستان، هر دوی بخش این کریستال زمانی، دستخوش قلب و تغییر می‌شوند.

### الگوی زمانی روایت



همانگونه که در الگوی زمانی بالا مشخص است. نقاط B و D مربوط به بخش اول جهان زمانی مجازی است که داستان روزهای آخر زندگی اسکندر مقدونی را روایت می‌کند. نقطه F آغاز بخش دوم جهان زمانی مجازی است که به داستان پنج قهرمان می‌پردازد، پس از آن گذشته چهار قهرمان بصورت کوتاه درون زمان مجازی داستان روایت می‌شود و سپس در نقطه H گذشته داستان قهرمان پنجم، که شخصیت اصلی پنج قهرمان است روایت می‌شود و از نقطه I، به ترتیب تا پایان، یک بخش مربوط به جهان زمانی مجازی، و یک بخش نیز مربوط به جهان زمانی واقعی است که مانند قطعات پازلی به صورت موثر بر یکدیگر عمل می‌کنند و پیش می‌روند. این اثر گذاری مستقیم، با اینکه از ابتدا به عنوان فرمی شناور، درون بستر زمان، معرفی می‌شود، اما از نقطه Q، به صورت کاملاً آشکار با اضافه شدن شخصیت دختر بچه، به عنوان حامی شخصیت اصلی پنج قهرمان، یعنی قهرمان نقابدار، پررنگ تر نمود می‌یابد.



## ۱- نتیجه‌گیری

در این پژوهش، تلاش بر آن بوده‌است که پس از بررسی عنصر زمان در ادبیات رئالیسم جادویی و شرح و بسط آن در دیدگاه ژیل دلوز در باب زمان، به بررسی زمان در سینمای متأثر از ادبیات رئالیسم جادویی پرداخته تا بتوان ازین رهگذر به‌الگویی برای واکاوی زمان در این نوع فیلم‌ها و خوانشی جامع بر مفهوم دوگانه زمان واقعی و مجازی در رئالیسم جادویی و نقش این زمان دوگانه، در شکل‌دادن به‌چینش روایت دست یابد. دریافته‌ایم که چگونه فیلم‌های متأثر از رئالیسم جادویی، مفهوم و منطق پیشین زمان را دچار شکست و انقلاب می‌کنند و پس از آن، وقتی که زمان از خط اصلی خویش که همواره بر اساس حرکات مکانی و روبه‌جلو تعریف می‌شد، خارج می‌شود، حال با جهانی روبه‌رو می‌شویم که دیگر محدودیت‌های زمانی ندارد، در این جهان بی‌زمان، می‌توان تصمیمات مختلف گرفت، در زمان سفر نمود یا سرنوشت خویش را دید و چندباره تغییرش داد. چنین دگرگونی‌های محتوایی در کنه زمان، خود عامل تغییر در زمان فیزیکی روایت در رابطه با چینش قطعات مختلف داستان در پی یکدیگر می‌شود و با برهم خوردن این چینش قطعات، به‌ناچار روایت، فرمی جدید و فارغ از انواع روایت کلاسیک به‌خود گرفته تا بتواند بهترین بستر برای ارائه داستانی تحت مفهوم جدید از زمان باشد. همانگونه که در مبحث زمان در دیدگاه ژیل دلوز نیز اشاره شد، ترکیبات مختلف زمانی، پدیده‌ی نگاه‌های جدیدتر نسبت به مفهوم زمانند. ترکیب زمانی که مبتنی بر کریستال واقعیت و مجاز است، خود نیز طرحی پیچیده و تودرتو میان واقعیت و مجاز برای بیان خویش پدید می‌آورد. با توجه به‌یافته‌های پژوهش، این نتیجه حاصل می‌شود که فیلم‌های سینمای متأثر از رئالیسم جادویی، چنان‌که اشاره شد، برای بازنمایی این زمان جادویی یا دوگانه واقعیت و مجاز در روایت خویش از انواع روایت کلاسیک فاصله‌گرفته و به‌سوی انواع روایات شبکه‌ای که با جهان‌های زمانی متفاوت و قطعات پازل مانند داستان همراهند، رفته است. در فیلم‌های این نوع سینما، بخش مربوط به‌زمان واقعی، یا همان زمان فیزیکی، بسیار کمتر از زمان مجازی است و این زمان مجازی، لحظه‌ای که به‌ظهور می‌رسد، تنها یک‌برهه زمانی خاص یا یک لایه خاص از زمان نیست، بلکه همچون نمودار مخروط واژگون ژیل دلوز، مقاطع مختلف این مخروط پی در پی در یک نقطه متبلور و در هر مقطعی، مقطع زمانی دیگری متجلی می‌شوند.

منابع:

- Adel, Shahabeddin. Tahavolat Moaser dar Mafhum-e zaman cinemayi (*Contemporary Evolutions in the Concept of Cinematic Time*). University of Art Press, Tehran, 1389/2011.
- Aldea, Eva. *Magical Realism and Deleuze. The Indiscernibility of Difference in Postcolonial*. Continuum Literary Studies, Bloom bury Academic, 2011.
- Baker, Suzanne. "Binarisms and Duality: Magical Realism and Post colonialism", *SPAN*, no. 36, 1993, pp. 82-87.
- Bergson, Henri. *Matter and Memory*. Translated by Aligholi Bayani, Nashre Farhang Eslami Press, 1375/1996.
- Bowers, Maggie Ann. *Magical Realism*. 5<sup>th</sup> Routledge, New York, 2005.
- Bowers, Maggie Ann. *Magical Realism*. Translated by Abbas Arzpeima, Neshaneh Publishing, Tehran, 1393/2014.
- Chandy, Amaryll. *Magical Realism and Fantastic*. Garland Publishing, New York, 1985.
- Deleuze, Gilles and Felix Guattari. *Anti-Oedipus: Capitalism and Schizophrenia*. Penguin Classics; Illustrated edition, 1989.
- Deleuze, Gilles. *Difference and Repetition*. Paul Patton, University of Chicago, 1994.
- Foroughi, Mohammad Ali. *The Wisdom in Europe*. Hermes Publishing, Tehran, 1388/2010.
- Fuentes, Carlos. *The Death of Artemio Cruz*. Translated by Mehdi Sahabi. Tehran, 1364/1985.
- Marquez, Gabriel Garcia. *One Hundred Years of Solitude*. Translated by Kiomars Parsai, 12<sup>e</sup> edition, Amirkabir Publishing, Tehran, 1387/2009.

Mashayekhi, Adel. *Deleuze, Idea, Time*. Bidgol Publishing, Tehran, 2013.

Mir Abedini, Hassan. *One Hundred Years of Iranian Fiction*. vol. 3, Cheshmeh Publishing, Tehran, 1383/2004.

Mirsadeghi, Jamal and Meymant Mirsadeghi. *Dictionary of the Art of Fiction*, vol. 1. Mahnaz Publishing, Tehran, 1377/1998.

Prince, Gerald. *The Narrative Reader*, Excerpted in Martin MacQuillan, ed., Routledge, 2000, pp. 99-103.

Raminnia, Maryam and Naser Nikobakht. "Studying magical realism and analyzing *Ahle Ghargh* fiction", *Pazhohesh hay-e Adabi*, vol. 2, no 8, 1384/2005 , pp.139-154.

Rìos, Alberto. "Magical Realism: Definition". Arizona State University, Temp AZ, 2002.

Saliba, Jamil. *Philosophical Culture*. Translated by Manouchehr Sanei, Hekmat Publishing, Tehran, 1385/2006.

Sanapour, Hosein. *Story Spells; Four Search of Fiction*. Nashr-e Cheshme, 1386/2007.

Selmon, Stephen. "Magic Realism as Post-Colonial Discourse", *Canadian Literature*, 116, 1989, pp. 9-24.

Sheikh Mehdi, Ali. "A Quest for Time in Cinematic Image", *Book of the Month of Art*, October and November, no. 61 and 62, 1382/2003, pp. 138-150.

Todorov, Tzvetan. *The Poetics of Prose*. Translated by Mohammad Abdi, Nashr-e Agah, 1392/2013.

Turetzky, Philip. "Time-Becoming". Translated by Omid Nikfarjam, *Book of the Month of Art*, October and November, no. 61 and 62, 1382/2003, pp. 90-102.