

# تداوم تشدید یافته سبک بصری در فیلم‌های معاصر آمریکایی

دیوید بردول

مترجم: سیاوش محسنی

در نظر بسیاری از بینندگان، فیلم‌های سینمای عامه‌پسند آمریکا بسیار پرشتابند و به ندرت بی کیفیت جلوه می‌کنند. آنچه درباره سینمای آمریکا به ذهن خطور می‌کند، دنباله‌ها و چندگانه‌های بی‌پایان، کم‌دی‌های هرزه‌نگارانه، جلوه‌های ویژه فراوان و انفجارهای عظیمی است که قهرمان‌ها از میان آن بیرون می‌پرند. فیلم‌های امروزی، درست به شیوه تریلرهای تبلیغاتی جذاب‌شان عمل می‌کنند. برخی پژوهشگران با اشاره به این موارد، معتقدند سینمای آمریکا پس از دهه ۱۹۶۰ وارد دوره «پست کلاسیک» شده است، که با دوره استودیویی کاملاً متفاوت است.<sup>۱</sup> آنها معتقدند فیلم‌های بسیار پرفروشی که به شیوه‌های گوناگون بازاریابی می‌شوند و از طریق رسانه‌های مختلف به نمایش در می‌آیند، سینمایی ایجاد کرده‌اند که از نظر روایت گسسته و از لحاظ سبکی چند پاره است.<sup>۲</sup>

با این حال چنین قضاوت‌هایی عموماً متکی به بررسی موشکافانه فیلم‌ها نیستند. پژوهشگرانی که گستره وسیعی از فیلم‌ها را بررسی کرده‌اند، مصرانه بر این باورند که شیوه داستان‌گویی هالیوود از دوران استودیویی تاکنون تغییر اساسی نکرده است.<sup>۳</sup> ما نیز اگر به بررسی سبک بصری در ۴۰ سال گذشته بپردازیم، به همین نتیجه خواهیم رسید. در بازنمایی فضا، زمان و ارتباطات روایتی (مانند روابط علی و روایت موازی) فیلم‌های امروزی عموماً به اصول شیوه کلاسیک فیلم‌سازی وفادارند. شرح و بسط شخصیت‌ها هنوز هم از راه‌هایی انجام می‌شود که پیش از دهه ۱۹۶۰ نیز به کار می‌رفتند. فلاش‌بک‌ها و حذف‌های زمانی همچون گذشته پیوستگی روایتی را حفظ می‌کنند. عنوان‌بندی‌ها، صحنه‌های افتتاحیه و سکانس‌های مونتاژی هنوز هم پرزرق و برق ساخته می‌شوند. راه‌های بازنمایی فضا در فیلم‌های امروزی، آشکارا به قوانین (تداوم کلاسیک) بسیار پایبندند. هنوز هم جایگاه شخصیت‌ها با نماهای معرف و بازمعرف مشخص می‌شود. خط فرضی، جهت حرکت و خط نگاه بازیگران را تعیین می‌کند، و نماها هرچقدر که زوایای متفاوتی داشته باشند، هنوز هم تنها از یک سوی خط فرضی گرفته می‌شوند. حرکات بازیگران از طریق برش‌های تطبیقی طبیعی جلوه داده می‌شود و با بسته‌تر شدن نماها، ما خود را بیشتر درگیر ماجرا می‌بینیم.<sup>۴</sup>

فصلنامه هنر  
شماره ۷۹

۲۴۱

با این وجود برخی تغییرات سبکی مهم نیز در خلال ۴۰ سال گذشته رخ داده‌اند. تکنیک‌های مورد استفاده، که عمدتاً جدید نیستند- و حتی برخی به دوران سینمای صامت باز می‌گردند- بارزتر شده و با سبکی کاملاً متمایز به هم آمیخته‌اند. به جای رد کردن اصول تدوین تداومی، از طریق چندپارگی و عدم پیوستگی، سبک جدید به «تشدید» تکنیک‌های موجود می‌پردازد. تداوم تشدید یافته همان تداوم سنتی است، با بزرگ‌نمایی به مراتب افزون‌تر؛ این سبک امروزه سبک اغلب فیلم‌های پربیننده آمریکایی است.

ژورنال علم‌انسانی و مطالعات فرهنگی  
پرتال جامع علوم انسانی

#### راهکارهای سبکی

به نظر من چهار راهکار در تدوین و فیلم‌برداری، عناصر مرکزی تداوم تشدید یافته‌اند. برخی از این عناصر پیش از این توسط منتقدین عنوان شده‌اند، اما اغلب به دقت مورد بررسی قرار نگرفته‌اند. از این گذشته، ما به قدر کفایت در نیافته‌ایم که این تکنیک‌ها، چگونه در کنار هم قرار می‌گیرند و مجموعه کاملی از انتخاب‌ها را در اختیار می‌گذارند.

## ۱- تدوین سریع تر

همه بر این عقیده‌اند که امروزه فیلم‌ها سریع‌تر تدوین می‌شوند. اما چقدر سریع‌تر و با چه مقیاسی؟ بین سال‌های ۱۹۳۰ تا ۱۹۶۰ اغلب فیلم‌های داستانی هالیوود، با هر مدت زمانی، بین ۳۰۰ تا ۷۰۰ نما داشته‌اند. و نیز میانگین زمان هر نما (میانگین طول نمای) حدود ۸ تا ۱۱ ثانیه بوده است. یک فیلم داستانی رده A به ندرت میانگین طول نمای کمتر از شش ثانیه داشته است.<sup>۵</sup> البته فیلم‌هایی نامعمول با برداشت‌های طولانی نیز وجود داشته‌اند: «خیابان پستی» اثر «جان استال» (۱۹۳۲) میانگین طول نمایی معادل ۱۹ ثانیه و نماهای «فرشته هبوط کرده» اثر «اتو پرمینجر» (۱۹۴۵) میانگین طولی معادل ۳۳ ثانیه داشته‌اند.

در اواسط دهه ۱۹۶۰ تعدادی از فیلم‌سازان آمریکایی و بریتانیایی به تجربیاتی در زمینه تدوین سریع‌تر دست زدند.<sup>۶</sup> در این دوره بسیاری از استودیوها فیلم‌هایی با میانگین طول نمای بین ۶ تا ۸ ثانیه تولید کرده و برخی فیلم‌هایی قابل توجه با طول نمای کمتر ساختند: ششلول بند (۱۹۶۴) با طول ۴۰ ثانیه، میکی وان (۱۹۶۵) با طول ۳۸ ثانیه، این گروه خشن (۱۹۶۹) با طول ۳۰۲ و سر (۱۹۷۲) با طول قابل ملاحظه ۲۰۷ ثانیه برای هر نما. در سال‌های ۱۹۷۰، و در حالی که اکثر فیلم‌ها میانگین طول نمایی بین ۵ تا ۸ ثانیه داشتند، چند فیلم بسیار سریع‌تر نیز ساخته شدند. همان‌طور که انتظار داریم، فیلم‌های اکشن تمایل بیشتری به تدوین سریع نشان می‌دهند (و فیلم‌های «پکین پا» از همه سریع‌ترند<sup>۷</sup>)، اما موزیکال‌ها، ملودرام‌ها و کمدی‌ها هم لزوماً به برداشت‌های بلند گرایش ندارند. کاندیدا (۱۹۷۲)، ازدهای پیت (۱۹۷۷)، جمعه عجیب (۱۹۷۷) و مو (۱۹۷۹) همه میانگین طول نمای بین ۴۰۳ تا ۴۰۹ دارند. در اواسط همین دهه اغلب فیلم‌های ژانرهای گوناگون حدود هزار نما دارند.

در دهه ۱۹۸۰ سرعت تدوین فیلم‌ها همچنان افزایش می‌یابد، اما دامنه انتخاب کارگردان‌ها محدودتر می‌شود. فیلم‌هایی با میانگین طول نمای دو رقمی که هنوز در دهه هفتاد وجود داشتند، به تدریج جایگاه خود را میان فیلم‌های عامه‌پسند از دست می‌دهند. اکثر فیلم‌ها میانگین طول نمای بین ۵ تا ۷ ثانیه پیدا می‌کنند و بسیاری از فیلم‌ها (برای مثال مهاجمان صندوقچه گمشده ۱۹۸۱، اسلحه مرگبار ۱۹۸۷، چه کسی برای راجر ریت پاپوش دوخت؟ ۱۹۸۸) میانگین طول نمای بین ۴ تا ۵ ثانیه. و نیز در این دهه فیلم‌های بسیاری را با میانگین طول نمای ۳ تا ۴ ثانیه می‌یابیم، به خصوص در فیلم‌هایی که از موزیک ویدئوها تأثیر گرفته‌اند و نیز فیلم‌های اکشن. فیلم‌هایی چون پینک فلوئید: دیوار (۱۹۸۲)،

خیابان‌ها در آتش (۱۹۸۴)، پشت کوهی (۱۹۸۶) و تاپ گان (۱۹۸۶).

در اواخر دهه ۱۹۸۰ فیلم‌ها اغلب با حدود ۱۵۰۰ نما ساخته می‌شدند. به زودی فیلم‌هایی با ۲۰۰۰ تا ۳۰۰۰ نما هم ساخته می‌شوند، مانند جی اف کی (۱۹۹۱) و آخرین پیشاهنگ (۱۹۹۱). در انتهای قرن، فیلم‌هایی با ۳۰۰۰ تا ۴۰۰۰ نما ظاهر می‌شوند؛ آرماگدون (۱۹۹۸) و هر یکشنبه موعود (۱۹۹۹). در همین سال‌ها میانگین طول نماهای فیلم‌ها به طرز شگفت‌آوری کم می‌شود. کلاغ (۱۹۹۴)، دوربرگردان (۱۹۹۷) و اسلیپی هالو (۱۹۹۹)، با میانگین طول نمای ۲.۷ ثانیه ساخته شدند. ال ماریاچی (۱۹۹۳)، آرماگدون و ساوت پارک (۱۹۹۹) با ۲.۳ ثانیه و شهر تاریک (۱۹۹۸) - سریع‌ترین فیلم هالیوودی که من یافته‌ام - با ۱.۸ ثانیه. در سال‌های ۱۹۹۹ و ۲۰۰۰ فیلم‌ها اغلب میانگین طول نمای بین ۳ تا ۶ ثانیه دارند.<sup>۸</sup>

امروزه فیلم‌ها از هر زمان دیگری در هالیوود، سریع‌تر تدوین می‌شوند. در حقیقت سرعت تدوین به زودی به حد نهای خود خواهد رسید، هر چند تصور فیلمی داستانی که میانگین طول نمای کمتر از ۱.۵ ثانیه به زودی به حد بسیار دشوار است. سؤال این است: آیا تدوین سریع به انشعابی از سبک تداومی با عنوان «پست کلاسیک» منجر شده است؟ مشخصاً بسیاری از صحنه‌های اکشن بسیار سریع تدوین می‌شوند (و گاه بسیار بد صحنه‌پردازی می‌شوند) و در نتیجه نامفهوم جلوه می‌کنند.<sup>۹</sup> با این حال بسیاری از سکانس‌هایی که سریع تدوین می‌شوند، پیوستگی خود را حفظ می‌کنند؛ مانند آنچه در «جان سخت»، «سرعت» و «اسلحه مرگبار» می‌بینیم. (ناخوانایی برخی صحنه‌های اکشن، گاه مربوط به تشخیص نادرست آنچه بر پرده بزرگ قابل درک است، مربوط می‌شود. این مطلب را در ادامه توضیح خواهم داد.)

مهم‌تر اینکه، هیچ فیلمی تنها متشکل از یک صحنه اکشن طولانی مدت نیست. اکثر صحنه‌های فیلم، صحنه‌های گفت‌وگو هستند و در این صحنه‌ها، تدوین سریع تنها از طریق تعویض نما/نمای متقابل قابل انجام است؛ در غیر این صورت، چگونه فیلم‌های مردم عادی (۱۹۸۰) میانگین طول نمایی معادل ۶.۱ ثانیه، روح (۱۹۹۱)، ۵ ثانیه و تقریباً مشهور (۲۰۰۰)، ۳.۹ ثانیه دارند؟ امروزه تدوین‌گران بسیار بیشتر از دوره بین سال‌های ۱۹۳۰ تا ۱۹۶۰ تمایل دارند تا در هر خط گفت‌وگو برش بزنند و نماهای عکس‌العمل نشان دهند.

مسلماً، با ساختن صحنه‌های گفت‌وگو از نماهای کوتاه، سبک جدید گرایش بیشتری به حذف دارد

و نماهای معرف و باز معرف کمتری نشان می‌دهد. همان‌طور که کولشف و پودوفکین اشاره کرده‌اند، سبک تداومی کلاسیک زوایدی درونی دارد. نما/نمای متقابل، خط نگاه و زوایای بدن بازیگران اطلاعاتی را که نماهای معرف درباره موقعیت شخصیت‌ها در اختیار بیننده گذاشته‌اند، تکرار می‌کنند. به منظور تأکید بر تبادل دیالوگ‌ها، فیلم‌سازان مقداری از این زواید را، که پیشتر به وسیله نماهای معرف ایجاد می‌شدند، حذف کرده‌اند. در عین حال تدوین سریع، صحنه‌پردازی بر اساس «قانون ۱۸۰ درجه» را تقویت کرده است. زمانی که نماها کوتاه‌اند، نماهای عکس‌العمل طول کمی دارند، یا به تعویق انداخته می‌شوند و یا حذف می‌گردند، خط نگاه و زوایا باید واضح باشند و خط فرضی باید اکیداً رعایت شود.

## ۲- استفاده از عدسی‌هایی با فاصله کانونی زیاد

در فاصله سال‌های ۱۹۳۰ تا ۱۹۴۰ عدسی‌های نرمالی که در ساختن فیلم‌های داستانی در هالیوود مورد استفاده قرار می‌گرفتند، فاصله کانونی معادل ۵۰ میلی‌متر یا ۲ اینچ داشتند. عدسی‌های بلندتر مانند ۱۰۰ و ۵۰۰ میلی‌متری و یا بیشتر، برای گرفتن کلوزآپ‌های همراه با فوکوس نرم، و نیز تعقیب سوژه‌هایی که سریع حرکت می‌کردند، مانند جانوران در طبیعت، به کار می‌رفتند. عدسی‌های کوتاه‌تر زمانی به کار می‌آمدند که فیلم‌سازان نیاز به وضوح مناسب در چند سطح و یا نماهایی کامل با صحنه‌پردازی‌های پیچیده داشتند. در خلال سال‌های دهه ۱۹۳۰ فیلم‌برداران اعتماد بیشتری به عدسی‌های واید کردند. این گرایش نخستین بار در همشهری کین (۱۹۴۱) نمایان شد و پس از آن عدسی‌هایی با فاصله کانونی ۳۵ میلی‌متر، عدسی نرمال خوانده می‌شدند. در اوایل دهه ۱۹۷۰، فرایندهای آنامورفیک به فیلم‌سازان اجازه دادند تا به نحو گسترده‌ای از عدسی‌های پهن‌زاویه (واید) استفاده کنند و تأثیرات تحریف‌کننده این عدسی‌ها (مانند تحذب حاشیه تصاویر و اغراق در فاصله میان پیش‌زمینه و پس‌زمینه) در فیلم‌های پاناویژن تأثیرگذاری چون محله چینی‌ها (۱۹۷۴) و مجامعت (۱۹۷۱) دیده شدند.<sup>۱۰</sup>

پس از آن فیلم‌سازان از عدسی‌های واید برای گرفتن نماهای معرف، نماهای مدیومی که تعاملی قدرتمند میان پس‌زمینه و پیش‌زمینه‌شان برقرار بود و نیز برای کلوزآپ‌های گروتسک و تحریف شده، استفاده کردند. رومن پولانسکی، برادران کوئن، بری سانن‌فیلد و چند کارگردان دیگر،

عدسی های واید را به ویژگی بصری فیلم هایشان تبدیل کرده اند.

اما بیشتر کارگردان ها به عدسی های بلند متمایل شدند. با تأثیر فیلم های اروپایی چون یک مرد، یک زن (۱۹۶۶)، گسترش دید بازتابی، عدسی های تله فتو و عدسی های زوم<sup>۱۱</sup>، نفوذ کارگردان های تلویزیونی و مستند، و دیگر دلایل، کارگردان ها به استفاده روزافزون از عدسی های بلند دست زدند. از آنجایی که عدسی های بلند کنشی را که در فاصله دور اتفاق می افتد به خوبی تصویر می کنند، دوربین می تواند کاملاً از کنش دور باشد و این در فیلم برداری از صحنه های خارجی بسیار مفید است. به علاوه در صحنه های داخلی نیز عدسی های بلند می توانند در زمان صرفه جویی کنند. با رواج فیلم برداری چند دوربینه، لزوماً باید از عدسی بلند استفاده شود تا دوربین ها در دیدرس هم قرار نگیرند. علاوه بر این، عدسی های بلند می توانند نوعی بی واسطگی مستندگونه و حتی نوعی فشرده گی سبک پردازانه ایجاد کنند و شخصیت را در حالی که در جا می دود یا راه می رود به تصویر بکشند. (درست مثل نمای مشهوری از فارغ التحصیل که در آن بنجامین به سمت کلیسایی که الین در آن ازدواج می کند، می دود).<sup>۱۲</sup>

فصلنامه هنر  
شماره ۷۹

۲۴۵



۱- جری مکوایر، جری که تازه اخراج شده است، محل کارش را ترک می کند. توسط عدسی تله فتو یک نمای اکسپریو لانگ شات گرفته شده است.



۲- نمای بعدی کمی نزدیک تر است و باز هم با عدسی تله فتو گرفته است.

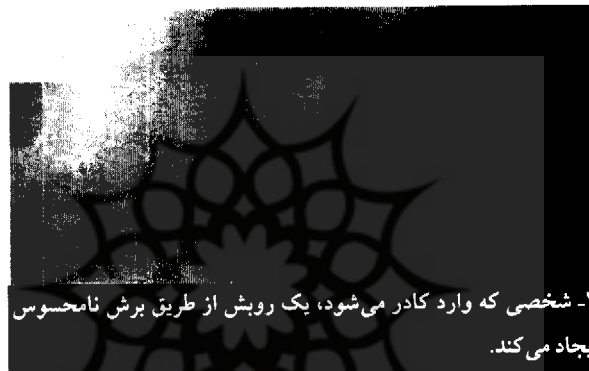
عدسی های فوکوس عمیق تبدیل به ابزارهای همه منظوره شدند و برای نماهای کلوزآپ، مدیوم، نماهای روی شانه و حتی نماهای معرف به کار رفتند (عکس های ۱-۲) آلتمن، میلوش فورمن و چند کارگردان دیگر تقریباً از عدسی های بلند برای گرفتن هر نوع نمایی استفاده می کنند. عدسی های بلند سبب ایجاد تعدادی روش جدید همچون «رویش از طریق برش» (By Cut - Wipe) شده اند<sup>۱۳</sup>. در این روش دوربین با عدسی ای با فاصله کانونی زیاد سوژه را در کادر می گیرد و پس از آن شیء ای نزدیک تر به دوربین (ترافیک، یا درختی که دوربین از پشتش عبور می کند) وارد تصویر می شود و تمام تصویر را می پوشاند. وقتی دوربین از این مانع عبور کرد، به نمای نزدیک تری از سوژه برش زده می شود (عکس های ۳-۵). به همین طریق، عدسی های بلند فوکوس کشی شدید و آگاهانه ای را که در دهه ۱۹۶۰ به وسعت در فیلم ها دیده می شد، گسترش دادند. در سال های اخیر این حرکت با جابه جایی سوژه ها برای تغییر ترکیب بندی در عمق میدان نیز همراه شده است (عکس های ۶-۸).



۳- آرواره‌ها: در نمایی تله‌فتو کلانتر ساحل را واریسی می‌کند.

فصلنامه هنر  
شماره ۷۹

۲۴۷



۴- شخصی که وارد کادر می‌شود، یک روبش از طریق برش نامحسوس ایجاد می‌کند.



۵- نمایی نزدیک‌تر از برادی ظاهر می‌شود.





۶- محرمانه لوس آنجلس: در یک نمای دو نفره که با عدسی بلند گرفته شده، اکسلی به فرمانده می گوید که مظنونین را شکست خواهد داد



۷- او بر می گردد و ما به سرعت بر روی او فوکوس می کنیم.



۸- او خارج می شود و یک اصلاح قاب اندک ویسنت را در زاویه ای دیگر آشکار می کند.

از دهه ۱۹۶۰ تاکنون، استفاده از حدود نهایی طول عدسی‌ها یکی از نشانه‌ها و خصوصیات تداوم تشدید یافته است. برای ساختن بانی و کلاید (۱۹۶۷)، آرتور پن از عدسی‌هایی در گستره ۹.۸ میلی‌متر تا ۴۰۰ میلی‌متر استفاده کرده است. برخی کارگردان‌ها از مزایای عدسی‌های بلند استقبال کرده‌اند، اما همچنان تمایل به استفاده از سنت عمق میدان دهه ۱۹۴۰ داشته‌اند. برای مثال، فرانسیس فورد کاپولا، بریآن دی پالما و استیون اسپیلبرگ، به راحتی عدسی‌های واید و فوکوس عمیق را در یک فیلم به کار برده‌اند.<sup>۱۵</sup> رابرت ریچاردسن، فیلم‌بردار سالوادور (الیور استون ۱۹۸۶) به یاد می‌آورد که استون از او پرسیده است: «من فقط به سؤال ازت دارم؛ می‌شه به نمای وایدرو به به نمای تله برش بزنی؟» و ریچاردسن جواب داده بود: «شوخی می‌کنی؟ معلومه که می‌شه. اینکه مسئله‌ای نیست.»<sup>۱۶</sup>

### ۳- قاب‌بندی نزدیک‌تر در صحنه‌های گفت‌وگو

از دهه ۱۹۳۰ تا اواسط دهه ۱۹۷۰، فیلم‌سازان بسیاری از نماها را با «نمای آمریکایی» فیلم‌برداری می‌کردند. در این نوع نما بازیگران از زانو یا اواسط ران به بالا در قاب گرفته می‌شوند. این نوع قاب‌بندی در نماهای بلند دو نفره بیشتر بر بدن بازیگران متمرکز می‌شود. از دهه ۱۹۶۰ به بعد چنین قاب‌هایی اغلب با نماهای یک نفره جایگزین شدند: نماهای مدیوم یا کلوزآپی که تنها یکی از بازیگران را در قاب می‌گرفتند. البته نماهای یک نفره در دوران استودیویی نیز به کار می‌رفتند، اما در خلال این سال‌ها فیلم‌سازان گرایش پیدا کردند تا اکثر صحنه‌های گفت‌وگو را از نماهای یک نفره بسازند. نماهای تک‌نفره به کارگردان اجازه می‌دهد تا ریتم و سرعت صحنه را در هنگام تدوین به دلخواه تعیین کند و بهترین بخش بازی هر بازیگر را برگزیند.<sup>۱۷</sup>

اگر یک صحنه به تدوین سریع نماهای یک نفره متکی باشد، فیلم‌ساز باید راه‌های تازه‌ای برای تأکید بر بعضی دیالوگ‌ها و نیز نشان دادن عکس‌العمل‌های بازیگر مقابل بیابد. راهکار معمول این است که فیلم‌ساز از نماهایی با اندازه متفاوت استفاده کند، اما فیلم‌سازان، پس از دهه ۱۹۶۰ دامنه محدودتری از راه‌حل‌ها را پیش‌رو داشتند؛ فیلم‌ساز دهه ۱۹۴۰ می‌توانست یک شخصیت تنها را در شات آمریکایی، نمای مدیوم (کمر به بالا)، مدیوم کلوزآپ (قفسه سینه به بالا)، کلوزآپ (چهره کامل) و یا اکستریم کلوزآپ (قسمتی از صورت) قاب‌بندی کند. وقتی استفاده از شات آمریکایی و نماهای دسته‌جمعی نامعمول شد، هنجارها تغییر کردند: در بسیاری از فیلم‌ها برای قاب‌بندی

نماهای گفت‌وگو از نماهای از روی شانه استفاده شد. بنابراین فیلم‌سازان دامنه محدودی از نماها را به کار گرفتند: گستره‌ای محدود میان نمای مدیوم دو نفره و نمای اکستریم کلوزآپ یک نفره. بامعرفی فرایند پرده عریض، فیلم‌سازان مجبور شدند باز هم به مدیوم شات و نماهای بلندتر رو بیاورند، اما در اواخر دهه ۱۹۶۰، به لطف عدسی‌های قوی‌تر پاناویژن، فیلم‌سازان توانستند قاب‌بندی‌های نزدیک‌تر را در پرده عریض هم بیازمایند. در حقیقت قالب پرده عریض برای نماهای یک نفره نزدیک، یک فایده داشت: قرارداد چهره بازیگر در اطراف قاب و نه در مرکز آن، مقدار زیادی از فضای پشت سر او را قابل دیدن ساخت، که نیاز به نماهای معرف و باز معرف را کمتر کرد. در این نوع قاب‌بندی، وقتی بازیگران جایشان را عوض کنند، دیگر الزاماً به یک نمای باز معرف نیاز نیست. با قاب‌بندی نزدیک‌تر، حرکت بازیگران به حذف یک نمای مدیوم منجر می‌شود. (بازیگر A که در پیش‌زمینه است، از جلوی B رد می‌شود؛ لحظه‌ای روی B تأمل می‌کنیم تا به A که در نمای مدیومی دیگر وارد شود، برش بزنیم). اکنون لانگ شات‌ها بیشتر برای نقطه‌گذاری استفاده می‌شوند؛ نشانه‌گذاری قسمتی از کنش یا فراهم آوردن ریتمی بصری به دلیل فراوانی این کاربردها، برای آنها مثالی ذکر نمی‌کنیم.<sup>۱۸</sup> در حقیقت، قاب‌بندی بسیار دور اکثراً به عنوان سکنه یا توقف در کنش به کار می‌آید.

مهم‌تر از همه استفاده روز افزون از نماهای نزدیک‌تر، منابع بیانی بازیگران را نیز کمتر کرده است. در دوران استودیویی فیلم‌ساز به تمام بدن یک بازیگر متکی بود، اما اکنون بازیگران تنها چهره‌اند.<sup>۱۹</sup> برای آنتونی مینگلا "Dynamic Blocking" به معنای رهبری چندین بازیگر در یک صحنه بزرگ نیست، بلکه به معنای قرارداد یک بازیگر در کلوزآپ است.<sup>۲۰</sup> دهان، ابروها و چشمان به منابع اصلی احساسات و انتقال اطلاعات تبدیل شده‌اند و بازیگران باید توانایی بازیگریشان را در این راه افزایش دهند.

برش‌های سریع‌تر، استفاده از عدسی‌های با طول عدسی متفاوت، و اتکا به قاب‌بندی‌های یک نفره از فراگیرترین خصوصیات تداوم تشدید یافته‌اند: هر فیلم معاصر سینمای بدنه هالیوود آنها را نشان خواهد داد. اگرچه من این عوامل را برای سهولت به طور مجزا شرح داده‌ام، هر یک از آنها تمایل به ترکیب با دیگری دارند. قاب‌بندی نزدیک‌تر، تدوین سریع‌تر را ممکن می‌کند. عدسی‌های بلند، امکان تدوین سریع یک به یک را فراهم می‌آورند. فوکوس سریع در خود نما همان کاری را می‌کند

که تدوین برای دو نما انجام می‌دهد: فضاهای مورد نظر را به صورت متوالی نشان می‌دهد. (در مقایسه باکاری که ولز و وایلر با فوکوس عمیق در نما و زمانی واحد انجام می‌دادند.) همه این عوامل در ترکیب با هم امکان چهارمی را فراهم می‌سازند.

#### ۴- دوربین آزاد و متحرک

هنگامی که برداشت‌های بلندتر و قاب‌بندی کامل‌تری را می‌بینیم، دوربین به حرکت درآمده است. با ورود صدا حرکت دوربین مبدل به یکی از مشخصات اصلی سینمای عامه‌پسند گردید، و نه تنها در نماهای تعقیبی پرزرق و برق و نماهای کرین ابتدای فیلم‌ها، بلکه در تصحیح قاب‌های ماهرانه‌ای که کارکترها را در مرکز قاب نگه می‌دارند، نیز به کار رفت. امروزه تحرک دوربین در مقایسه با حرکت دوربین در دهه ۱۹۳۰، خودنمایی محسوب می‌شود.

برای مثال حرکت تعقیبی کلاسیک یعنی تعقیب سوژه در طی مسافتی طولانی را در نظر بگیرید. این نوع نمای هنرمندانه در دهه ۱۹۲۰ گسترش یافت و در ابتدای سینمای ناطق همه‌گیر شد (اپرای سه پولی ۱۹۳۱، صورت زخمی ۱۹۳۲ و...)، و به امضای سبکی افولس و کوبریک تبدیل شد. امروزه نماهای تعقیبی به عنصری ثابت در آثار اسکورسیزی، جان کارپنتر، دی پالما، و دیگر کارگردانان جدید هالیوود بدل شده است. به دلیل شکل تأثیرگذار این نوع نما و نیز با کمک دوربین‌های سبک‌تر و ابزارهای نوسان‌گیری چون استدی کم، نمای تعقیبی که در آن دوربین در طول راهرو، از اتاقی به اتاق دیگر و درون و بیرون ساختمان‌ها شخصیت‌ها را تعقیب می‌کند، بسیار رایج شد.<sup>۲۱</sup> همین اتفاق برای نمای کرین هم افتاد، این نوع نما که روزگاری نمایانگر نقطه اوج دراماتیک داستان بود، به عنصری همیشگی و بسیار معمول بدل شده است. نمای کرین به سکانس‌های مونتازی و صحنه‌های بیانی طراوت و زندگی خاصی می‌بخشد: از نمایی بسیار بالا ورود یک ماشین را می‌بینیم، سپس با کرین پایین می‌آییم. یک نفر از ماشین پیاده می‌شود و به سمت ساختمانی به راه می‌افتد. مایک فیگیس تأکید می‌کند: «اگر این روزا به نفر واسه قضای حاجت بیرون بره، به احتمال زیاد به نمای کرین می‌بینیم»<sup>۲۲</sup>

امروزه دوربین‌ها حتی اگر هیچ چیز در صحنه تکان نخورد، به پرسه زدنشان ادامه می‌دهند<sup>۲۳</sup> و آرام یا به سرعت به سمت چهره بازیگران حرکت می‌کنند (یورش می‌برند). این یورش‌ها نه تنها برخی

صحنه‌ها را گیراتر می‌کنند، بلکه تنش را نیز افزایش می‌دهند؛ مانند استفاده از دو نمای یورشی در میان دو نما/نمای متقابل در یک صحنه گفت‌وگو. نمای مادر نیز ممکن است نمایی تعقیبی به جلو یا به یکی از جهات باشد که در این حالت «نمای مادر متحرک» نامیده می‌شود. دوربین ممکن است به آرامی یک یا چند بازیگر را دور بزند.<sup>۲۴</sup> یک گزینه معمول برای شروع سکانس‌ها، استفاده از کرین برای عبور از روی (و یا از کنار) یک مانع در پیش‌زمینه (یک ساختمان، ماشین یا درخت) است، که دوربین با عبور از آن به تدریج سوژه را آشکار می‌کند. برخلاف نماهای دهه ۱۹۳۰ که دوربین از نمای بسته‌ای از یک عنصر اصلی آغاز می‌کرد و سپس به عقب می‌رفت تا صحنه آشکار شود، کارگردان‌های امروزی ترجیح می‌دهند تا از بخش بی‌اهمیتی از صحنه آغاز کنند و سپس دوربین، مانند پرده‌ای که به آرامی کنار می‌رود، به چپ یا راست حرکت کند و صحنه اصلی را نمایان سازد. در اواسط دهه ۱۹۹۰ نمای معمول برای نشان دادن افرادی که دور میز جمع شده‌اند (میز غذا، میز بازی، میز اتاق عمل و...)، چرخش به دور میز بود. این نماهای چرخشی ممکن است طولانی باشند (ناهار خوردن خواهران در هانا و خواهرانش، ۱۹۸۵) و یا بسیار کوتاه (سکانس افتتاحیه سگ‌های انباری، ۱۹۹۲). همچنین نمای چرخشی به ابزاری کلیشه‌ای بدل شده است (احتمالاً با الهام از سرگیجه). دی پالما استفاده بسیار برجسته‌ای از نمای چرخشی در وسواس (۱۹۷۶) می‌کند.<sup>۲۵</sup> این کاربرد نمای چرخشی در فیلم آنجا بودن (۱۹۷۹) به زیبایی هجو شده است.

تحرک زیاد دوربین به عنوان یک ویژگی سبکی احتمالاً توسط فیلم‌های وحشت اواخر دهه ۱۹۷۰ عمومیت یافت، زیرا این فیلم‌سازان دریافته‌اند که دوربین شناور و لرزان می‌تواند به عنوان نمای نقطه نظر هیولا در فیلم‌های این گونه سینمایی به کار رود. اما کاربرد اولیه این ابزار یقیناً پیش از آن بود، تا جایی که نماهای حرکتی بسیار پیچیده‌ای را می‌توان در بولیت (۱۹۶۸)، محله چینی‌ها، خداحافظی طولانی (هر دو ۱۹۷۳) و همه مردان رئیس‌جمهور (۱۹۷۶) یافت. پل شریدر معتقد است حرکات دوربین فیلم‌سازان پیش‌تاز اروپایی همچون برتولوچی، تبدیل به نشان اصلی کارگردانان آمریکایی نسل او شده است.<sup>۲۶</sup> امروزه همه مسلم می‌دانند که دوربین در یک برداشت بلند حتی یک لانگ شات، حتماً متحرک خواهد بود.

البته خصوصیات سبکی بیشتری برای سینمای معاصر قابل ذکر است. لیستی کامل‌تر لااقل باید شامل برش بر روی خط فرضی، فیلم‌برداری بارنگ‌های غیراشباع و یا حتی تک‌رنگ، استفاده از دور

کند و دروین روی دست باشد و باید دانست که همه کارگردان‌ها تمامی جنبه‌های این سبک را جذب نکرده‌اند. برای مثال، اییزود اول: تهدید شیخ مانند دیگر فیلم‌های دنباله جنگ ستارگان، از برش‌های سریع استفاده می‌کند، اما قاب‌بندی نزدیک و دورین متحرک را کمتر به کار می‌گیرد. ۳۷ لوکاس بیشتر به رسوم میانه دهه ۱۹۶۰ پایبند است تا به آرماگدون و ماتریکس (۱۹۹۹). برخلاف او، ام. نایت شیاملان از تکنیک‌های قاب‌بندی امروزی استفاده می‌کند، اما طول نماها را بسیار بلند نگه می‌دارد. (۱۸.۲) ثانیه در شکست‌ناپذیر، (۲۰۰۰) با این حال، این چهار تکنیک بیان‌گر خصوصیات فراگیر و غالب سبک معاصرند.

### زمینه‌های جهانی

قواعدی که تاکنون طرح کرده‌ایم بسیار عمومی است: پژوهش‌های بعدی می‌تواند درک ما از تکامل این سبک را بهبود بخشد. از قرار معلوم این سبک به یک‌باره ایجاد نشده است. سرعت برش‌ها در طول دهه شصت، همزمان با گسترش استفاده از عدسی‌های بلند و فوکوس‌های بسیار سریع، افزایش یافت، تکیه بر نماهای یک نفره، نماهای بسته‌تر و دورینی که آزادانه در فضا حرکت می‌کند، به صورت پراکنده و هر از گاه در دهه ۱۹۶۰ و ۱۹۷۰ دیده شدند. اما در اوایل دهه ۱۹۸۰ بود که این تکنیک‌ها به صورت سبکی که امروزه می‌بینیم، متبلور شدند و فیلم‌های موفق‌تری چون سوپرمن (۱۹۷۸)، مهاجمین صندوقچه گم شده (۱۹۸۱)، گرمای بدن (۱۹۸۱) و توتسی (۱۹۸۲) به محبوبیت این روش‌ها افزودند. تداوم تشدید یافته به تدریج وارد درس‌های مدارس سینمایی و کتاب‌های راهنما شد. کتاب دانیل آریخن، دستور زبان فیلم، که کارگردان‌های حرفه‌ای گاه برای طراحی صحنه‌ها به آن رجوع می‌کنند، در حقیقت خلاصه‌ای از سبک تدوین و صحنه‌آرایی در حال ظهور است. ۲۸ راهنمایی که بعدها منتشر شدند، دستورالعمل‌های بیشتری در رابطه با حرکت‌های امروزی دوربین‌ها دارند. ۲۹

اگر از منظری دیگر نگاه کنیم، تداوم تشدید یافته سابقه‌ای چند دهه‌ای دارد. فیلمی متعلق به اواخر دوران صامت همچون گدایان زندگی (۱۹۲۸)، بسیار مشابه فیلم‌های امروزی است: تدوین سریع است، دیالوگ‌ها در نماهایی منفرد رد و بدل می‌شوند و دوربین آزادانه حرکت می‌کند. کولشف و پودوفکین با علاقه‌ای که به حذف نماهای معرف و استفاده از کلوزآپ چهره‌ها داشتند، در حقیقت

نسخه‌ای از تداوم تشدید یافته اولیه را شکل دادند.<sup>۳۰</sup> و امروزه نماهای تعقیبی و پن‌های وایلدنر نمونه‌های مشابه‌شان را در ناپلئون (آبل گانس، ۱۹۲۷) و نقره (مارسل لریه، ۱۹۲۸) به یاد می‌آورند. هنگامی که صدا به سینما وارد شد، دوربین‌های بزرگ و تجهیزات ضبط صدا، تدوین سریع و حرکات منعطف دوربین را ناممکن ساختند. به دلیل استفاده از دوربین‌هایی که حتی به سختی حرکت می‌کردند، کارگردان‌ها بر آن شدند تا به استفاده از برداشت‌های بلند بپردازند. این عادت برای دهه‌ها در سینما به جای ماند. در دهه ۱۹۶۰، فیلم‌سازی عامه‌پسند به بازسازی سیالیت و ریتم فیلم‌های صامت روی آورد.

در اینجا من بر سینمای عامه‌پسند تمرکز کرده‌ام، اما فیلم‌هایی که خارج از سینمای بدنه ساخته می‌شوند نیز لزماً تداوم تشدید یافته را رد نمی‌کنند. آلیسون آندرس، آلن رودولف، جان سایلس، دیوید کرانبرگ و دیگر فیلم‌سازان مستقل آمریکایی این سبک را بارها به کار می‌گیرند. مهم‌ترین تمایز کارگردانان غیر هالیوودی، میانگین زمان بالاتر نماهای فیلم‌هایشان است. برای نمونه کوئنتین تاراتینو، هال هارتلی و ویت استیلمن با میانگین طول نمای بین هشت تا دوازده ثانیه فیلم می‌سازند، در حالی که تیغ در نیام اثربیلی باب تورنتون (۱۹۹۶) میانگین طول نمای قابل ملاحظه ۲۳.۳ ثانیه دارد. برداشت‌های بلند در سینمای کم بودجه چندان غیرمنتظره نیست؛ گذشته از تعهد زیبایی‌شناسانه متکی به اجرای بازیگران، کارگردان‌هایی که نماهای بلند را به دقت برنامه‌ریزی کنند، می‌توانند به آسانی و با صرف هزینه اندک برداشت‌ها را انجام دهند. جالب است هنگامی که کارگردان‌های مستقلی به سینمای بدنه می‌پیوندند، تدوین فیلم‌هایشان سریع‌تر می‌شود. جیم جارموش از برداشت‌های بلند عجیب‌تر از بهشت (۱۹۸۴) به بعد، فیلم‌هایی ساخته است که به صورت متوالی دارای میانگین طول نمای کمتری هستند (قطار مرموز ۱۹۸۹: ۲۳، شب روی زمین ۱۹۹۱: ۱۱.۳، مرد مرده ۱۹۹۵: ۸.۲، گوست داگ: شیوه سامورایی ۱۹۹۹: ۶.۸ ثانیه).

بسیاری از فیلم‌هایی که در بیرون از آمریکای شمالی ساخته شده‌اند، روش‌های بیانی مورد بحث را به کار می‌برند. ورنر هرتزوگ (آگوئیره: خشم خداوند، ۱۹۷۲)، رینر ورنر فاسیندر (رولت چینی ۱۹۷۶، ورونیکا واس ۱۹۸۲) و کارگردان‌های سینما دولوک، همچون ژان ژاک بنی (دیوا، ۱۹۸۱) و لئوکارا (خون ماویس ۱۹۸۶) تداوم تشدید یافته را همزمان با آمریکایی‌ها تجربه کرده‌اند. همین روش‌ها در نیکیتا (لوک بسون ۱۹۹۰)، تصویری از یک بانو (جین کمپیون ۱۹۹۸)، بدو لولا بدو (تام

تیکور ۱۹۹۸) و چندین فیلم از نیل جردن، دیده می‌شوند. عموماً، تداوم تشدید یافته به معیاری برای سینمای عامه‌پسند دیگر کشورها مبدل شده است. این سبک جدید، موهبتی برای کشورهای حاشیه‌ای صنعت سینما بوده است؛ کلوزآپ‌ها، تدوین سریع، حرکات موجی دوربین روی دست، استفاده از عدسی‌های بلند، و نماهای منفرد از بازیگران با بودجه‌های اندک سازگارند. در هنگ کنگ و در طول دهه ۱۹۸۰ جان وو و تسویی هارک، هنجارهای وسترن را بازسازی کردند و سبکی ایجاد کردند که بر تشدید این تشدیدها استوار بود. در سال ۱۹۹۹ فیلم‌های پرفروشی از تایلند (نانگ ناک)، کره (شیری: به من چیزی بگو)، ژاپن (دوشنبه)، یا انگلستان (Lock, stock and Smokingtwo Barrels) تمامی نشانه‌های تداوم تشدید یافته را دارند. اکنون این تکنیک‌ها به سبکی پایه‌ای، هم برای سینمای عامه‌پسند دیگر کشورها و هم برای شاخه‌های قابل توجه از فیلم‌های هنری صادراتی تبدیل شده‌اند.

### برخی عوامل احتمالی

فصلنامه هنر  
شماره ۷۹

۲۵۵

چه عواملی مسبب این تغییرات سبکی هستند؟ ممکن است که وسوسه شویم تا نگاهی به تحولات عظیم فرهنگی بیندازیم. شاید تماشاگران تربیت شده توسط تلویزیون، بازی‌های رایانه‌ای، و اینترنت می‌توانند تدوین سریع را بسیار آسان‌تر از نسل‌های اولیه درک کنند. اما حقیقت این است که تماشاگران دوره صامت هم می‌توانستند فیلم‌هایی با میانگین طول نمای چهار ثانیه یا کمتر را کاملاً درک کنند. مانند اغلب موارد می‌توانیم پذیرفتنی‌ترین دلایل را در ایجاد فناوری‌های جدید، بهبود شیوه‌های ساخت فیلم و شرایط سازمانی یافت.

برخی جنبه‌های سبک جدید از نیازهای ناشی از نمایش تلویزیونی نشأت می‌گیرند. فیل میهاکس، فیلم‌بردار، تأکید می‌کند:

«واقعاً شرم‌آور است که اکثر فیلم‌ها این همه متکی به کلوزآپ هستند و پرده سینما را مثل صفحه تلویزیون با سر یک بازیگر پر می‌کنند. در حالی که چیزهای بسیار بیشتری هست که می‌توان به تصویر کشید. این سبک فقط نتیجه تمایل تهیه‌کنندگان به ارائه نسخه‌های ویدئویی از فیلم‌ها است.»<sup>۳۲</sup>

این تصور که تلویزیون به نماهای مدیوم و کلوزآپ گرایش دارد، چندین دهه است که در



گفتمان‌های صنعت سینما وجود دارد.<sup>۳۳</sup> برخی معتقدند، تلویزیون به دلیل حضور در محیط‌هایی که تمرکز مخاطب به راحتی از بین می‌رود، برای جلب توجه نیاز به نماهایی دارد که پیوسته تغییر کنند و اگر این امر از طریق برش انجام نگیرد باید از حرکات دوربین استفاده کرد. یک راهنمای تولید تلویزیونی در سال ۱۹۶۸ توصیه می‌کند که کارگردان باید به دنبال تصاویر زنده و باطراوت باشد. «آیا می‌توان به هر جهت دالی کرد و توجه بیننده را حفظ نمود؟ به بیرون دالی کرد و زمینه توجه را گسترش داد؟ از قسمتی از سوژه به بخشی دیگر از آن پن کرد؟ دور سوژه چرخید و نمایی پیوسته متغیر به دست داد؟»<sup>۳۴</sup>

اینکه سرعت تدوین در تلویزیون همزمان با سینما فزونی یافت، بسیار مهم است. پیش از ۱۹۶۰ فیلم‌های تلویزیونی میانگین طول نمای بیش از ده ثانیه داشتند، اما در دهه‌های اخیر نمی‌توان فیلمی با میانگین طول نمای بیش از ۷.۵ ثانیه پیدا کرد. اکثر برنامه‌های تلویزیونی میانگین طول نمای بین پنج تا هفت ثانیه دارند و معدودی (دام، ۱۹۶۰؛ نور مهتاب) بین سه تا پنج ثانیه. (البته آگهی‌های تلویزیونی بسیار سریع‌تر تدوین می‌شوند: میانگین طول نمای معادل ۱ تا ۲ ثانیه برای آگهی‌هایی با طول ۱۵ تا ۳۰ ثانیه). شاید افزایش سرعت تدوین در هر دو رسانه به موازات هم رخ داده باشد، اما وقتی در دهه ۱۹۶۰ استودیوها شروع به فروش فیلم‌های تولید شده پس از ۱۹۴۸ خود به شبکه‌های خبری کردند، هر فیلم‌سازی می‌دانست که تمامی تولیدات سینمایی به تلویزیون منتهی خواهند شد، و این امر احتمالاً انگیزه‌ای برای افزایش سرعت تدوین در فیلم‌ها بوده است. متقابلاً، تدوین سریع فیلم‌های تأثیرگذار ابتدای دهه ۱۹۶۰ ممکن است تبدیل به الگویی برای تولیدات تلویزیونی (خصوصاً آگهی‌ها و شوهای چون میمون‌ها و روئان و مارتینز لبخند می‌زنند) شده باشد.<sup>۳۵</sup>

تلویزیون تداوم تشدید یافته را در سطوحی دیگر نیز تحت تأثیر قرار داده است. صنعت سینما فیلم‌سازی را از میان کارگردانان تلویزیونی به خود جذب کرده، و بدیهی است که باید انتظار انتقال سبک تلویزیونی این فیلم‌سازان به سینما را داشته باشیم.<sup>۳۶</sup> پس از دهه ۱۹۸۰، تکنیک درخشان کارگردان‌های تلویزیونی آنان را برای تهیه کنندگان سینما جذاب ساخت. یک تهیه‌کننده عنوان می‌کند: (انتخاب این کارگردان‌ها ریسک بزرگی است، اما آنها دستاوردهای سبکی بهتری دارند.)<sup>۳۷</sup> بسیاری از فناوری‌های جدید یک فیلم سینمایی را برای تلویزیون قالب‌بندی می‌کنند. صحنه‌های پیچیده بر روی ویدئو «پیش‌سازی» می‌شوند و صدای هنرپیشگان روی ویدئو ضبط می‌شود.<sup>۳۸</sup>

منظره یاب استدی کم نیز یک نمایشگر ویدئو است. در اواخر دهه ۱۹۷۰، عوامل فیلم به کمک‌های ویدئو اطمینان کردند. ویدئو به کارگردان و فیلم‌بردار اجازه می‌داد تا صحنه‌ها را تمرین کنند و نماها را به محض گرفته شدن، ببینند. این فرایند خوانشی آنی از صحنه را ممکن می‌کند، اما نماهایی که با کمک ویدئو گرفته می‌شوند، به دلیل داشتن جزئیات اندک و قاب‌بندی برای تلویزیون، ترکیب‌بندی‌های ساده‌تری از صحنه‌پردازی‌های عظیم سینمایی را می‌طلبند.<sup>۳۹</sup> تدوین ویدئویی که قبلاً روی نوار ویدئو و اکنون روی کامپیوتر انجام می‌شود، راه دیگر برای ایجاد تصاویر برای صفحه تلویزیون است. والتر مارچ معتقد است که تدوین‌گران باید تخمینی از چگونگی دیده شدن چهره‌ها بر روی یک مونیتور کوچک داشته باشند:

«عامل تعیین‌کننده برای انتخاب یک نما عموماً این است؛ آیا می‌توانید بیان احساسات را در چشم بازیگر نشان دهید؟ اگر نمی‌توانید، باید از نمای نزدیک‌تری استفاده کنید، حتی اگر نمای بازتر برای پرده بزرگ مناسب‌تر باشد.»<sup>۴۰</sup>

به طور مختصر و مفید، ابزارهای تولید تلویزیونی احتمالاً فیلم‌سازان را وادار به تمرکز بر نماهای بسته و یک نفره‌ای کرده است که در نمایش ویدئویی خواناترند.<sup>۴۱</sup>

فصلنامه هنر  
شماره ۷۹

۲۵۷

اگرچه تأثیر تلویزیون بر تداوم تشدید یافته بسیار قوی است، اما تنها یکی از چند عامل موجود است. نمی‌توان تأثیر فیلم‌سازان معتبری چون ولز و هیچکاک را فراموش کرد، کسانی که تکنیک‌های بسیاری را به کار بردند که اکنون در تداوم تشدید یافته به هم آمیخته‌اند. در دهه‌های ۱۹۶۰ و ۱۹۷۰ برگمان و کاساوتیس ثابت کردند که کلوزآپ‌ها می‌توانند بر پرده عریض هم نمودی مناسب داشته باشند. سرجیو لئونیه نیز همین کار را تکرار کرد و در کنار آن از عدسی‌های بلند و حرکات چشمگیر دوربین نیز سود برد. پیکن پا و دیگر کارگردانان دهه ۱۹۶۰ نشان دادند که تدوین بسیار سریع امکان‌پذیر است، به خصوص اگر به دنبال جایگزینی برای روش مرسوم ABACABC باشیم. در دهه ۱۹۷۰، آلتمن آزادانه زوم‌های خزننده را به هم برش می‌زد؛ تصویری اولیه از یورش‌های فراگیر دوربین به چهره بازیگران در سینمای امروزی.<sup>۴۲</sup> مطمئناً فیلم‌های کلاسیک تاریخ سینما نیز تأثیراتی داشته‌اند. گروه بزرگی از این فیلم‌ها به مونتاژ بسیار سریع تمایل داشته‌اند (سکانس پلکان ادسا، قتل در حمام در روانی، سکانس‌های افتتاحیه و اختتامیه این گروه خشن) و نماهای هنرمندانه صحنه جشن در قاعده بازی، رقص در امبرسون‌های باشکوه و سکانس افتتاحیه نشانی از شر.)

تجلیل رسانه‌ها از تدوین سریع، ممکن است سبب هراس فیلم‌سازان از این نکته باشد که برداشت‌های بلند و ثابت، توانایی همگامی با مخاطب را از دست داده‌اند. در سال ۱۹۹۰ اسکورسیزی به این وضعیت اندوهناک واکنش نشان می‌دهد: «من فکر می‌کنم اتفاق مهمی که در ده سال گذشته رخ داد، این بود که صحنه‌ها سریع‌تر و کوتاه‌تر شدند. رفقای خوب نوعی نسخه MTV وار محسوب می‌شود، اما هنوز هم قدیمی به نظر می‌رسد.»<sup>۲۳</sup> تدوین سریع از تمایل تهیه‌کنندگان به داشتن برداشت‌های جایگزین بسیار پس از فیلم‌برداری نیز ناشی می‌شود. با اینکه کارگردان‌های درجه یک معتقدند، با یک نمای تعقیبی می‌توان چندین صفحه از فیلمنامه را پوشش داد، در اتاق تدوین علاقه بسیاری به داشتن نماهای جایگزین وجود دارد. حتی کارگردان‌های مستقل نیز فیلم‌برداری پوششی را ترجیح می‌دهند: برای مثال کریستین واکن از کارگردان‌هایش می‌خواهد علاوه بر نماهای مادر برداشت‌های نزدیک‌تری نیز بگیرند. او با شکایت تدوین‌گرش هم عقیده است: «کارگردان‌های بی‌تجربه اغلب تمایل دارند تا صحنه‌های مهم را در برداشت‌های بلند فیلم‌برداری کنند. سبکی که هیچ راه برای تغییر ریتم یا پنهان کردن بازی‌های بد باقی نمی‌گذارد.»<sup>۲۴</sup> (برای آگاهی از دیدگاه قدیمی‌تر به این جمله و لزوم توجه کنید: «یک برداشت بلند چیزی که مردها رواز بچه‌ها جدا می‌کند.»<sup>۲۵</sup> برخلاف توصیه تهیه‌کننده، استیون سودربرگ نمای اصلی ناپیدا (۱۹۹۸) را در برداشتی بلند فیلم‌برداری کرد، اما او درس کولشف را هنگامی آموخت که واکنش تماشاگران را دید: «چیزی که من باید می‌فهمیدم این بود که هرگاه شما برش می‌زنید و بر می‌گردید، چیز زیادی به دست آورده‌اید: تماشاگر شکاف نماها را برای شما پر کرده است.»<sup>۲۶</sup>

تغییر روش‌های تولید، تداوم تشدید یافته را به راه‌حلی مناسب برای مشکلات خاص تبدیل کرد.<sup>۲۷</sup> پیش از این شرح دادم که چگونه عدسی‌های بلند توانستند به فیلم‌برداری در محل‌های واقعی کمک کنند و نیز نگاه مستندوار به فیلم‌ها بیخشند. با کوتاه‌تر شدن زمان‌بندی ساخت فیلم‌ها در دهه ۱۹۷۰، فیلم‌سازان از نماهای پوششی بیشتری استفاده کردند و برداشت‌های بلند را با نماهای برشی پوشش دادند. در این دهه گرفتن نماهای تعقیبی با دوربین‌های متصل‌شونده به بدن چون استدی‌کم، پانافلکس و پاناگلاید بسیار آسان‌تر شد. کرین سبک وزن لوما و پس از آن دوربین‌های کنترل از راه دوری چون اسکای‌کم نماهای تعقیبی عظیم را ممکن ساختند. تدوین سریع با توسعه روش‌های تدوین ویدئویی در اوایل دهه هشتاد گسترش یافت (به خصوص در کلیپ‌های موسیقی و فیلم‌هایی

که تحت تأثیر این کلیپ‌ها بودند) و سپس با ورود تدوین دیجیتال این روش‌ها همه گیرتر شدند. تدوین نماهای بسیار کوتاه بر روی سلولوئید بسیار پیچیده و لابراتواری است، بنابراین نماهایی که از چند فریم تشکیل شده باشند به آسانی از قلم می‌افتادند. فیلم‌سازان با تدوین کامپیوتری، به آسانی می‌توانند نماها را قاب به قاب پیرایش کنند.<sup>۴۸</sup> تراش قاب به قاب نماها یکی از دلایلی است که نماهای اکشن در پرده بزرگ خوانایی مناسبی ندارند. پس از تدوین صحنه‌های صخره بر روی کامپیوتر، مایکل بی آن را روی پرده دید و به این نتیجه دست یافت که بسیار سریع است و تصمیم گرفت تا فیلم را دوباره تدوین کند.<sup>۴۹</sup>

استیون کوهان تدوین‌گر یکی از نخستین فیلم‌های دیجیتال سینما، گمشده در یانکرز، معتقد است: «ما ریتم‌های سریع‌تر را در همه فیلم‌ها می‌بینیم، که مشخصاً نتیجه این حقیقت است که ما ابزارهایی داریم که این نوع تدوین را آسان کرده‌اند.»<sup>۵۰</sup>

اندازه نما، طول عدسی، و سرعت تدوین احتمالاً تحت تأثیر استفاده از چندین دوربین برای فیلم‌برداری نیز بوده‌اند. از اوایل دهه ۱۹۳۰ تا اوایل دهه ۱۹۶۰ فیلم‌سازان عموماً تنها با یک دوربین کار می‌کردند و بخش‌های باقیمانده صحنه را از موقعیت‌های دیگر فیلم‌برداری می‌کردند. استفاده از چند دوربین منحصر به کنش‌های غیرقابل تکرار، چون آتش‌سوزی‌ها، تخریب ساختمان‌ها و پرتاب ماشین‌ها از صخره‌ها بود.<sup>۵۱</sup>

کارگردان‌های دهه ۱۹۶۰ از جمله پن و پکین‌پا تحت تأثیر کوروساوا<sup>۵۲</sup>، صحنه‌های قتل عام را توسط چند دوربین و با استفاده از عدسی‌های بسیار بلند فیلم‌برداری می‌کردند. در دهه‌های ۱۹۶۰ و ۱۹۷۰ وقتی فیلم‌برداری در محل‌های واقعی و زمان‌بندی‌های فشرده‌تر نیاز به کار سریع‌تری داشتند، بسیاری کارگردان‌ها به استفاده از دوربین‌های متعدد برای گرفتن دیالوگ‌های معمولی روی آوردند. برای قاعده (۱۹۸۰)، بسیاری از نماهای مارلون براندو با دو دوربین فیلم‌برداری شد. «وقتی شما از کسی استفاده می‌کنید که برای هر روز دستمزد بسیار زیادی می‌گیرد، فشار بسیاری زیادی برای سریع‌تر تمام کردن کار بر رویتان وجود دارد. دوربین دوم به ما برای انجام این کار کمک بسیاری کرد.»<sup>۵۳</sup> با افزایش تقاضای تهیه‌کنندگان برای گرفتن نماهای پوششی، دوربین‌های اضافی این امکان را فراهم آوردند و در عوض به تدوین‌گران این امکان را دادند تا صحنه‌ها را از نماهایی منفرد که از زوایای مختلف فیلم‌برداری شده بودند، بسازند. خوشبختانه، دوربین‌های سبک‌تر امروزی قابلیت حرکت بیشتری در

صحنه‌های چند دوربینه فراهم کرده‌اند. در طول دهه ۱۹۸۰ دوربین دوم اغلب یک استدی کم بود که در صحنه حرکت می‌کرد و نماهای چرخشی و یورشی مناسبی برای استفاده در تدوین فراهم می‌کرد. از زمان ساخته شدن گلا دیاتور (۲۰۰۰) یک صحنه گفت‌وگو ممکن است با بیش از هفت دوربین فیلم برداری شود که بعضی از آنها پایا دوربین (استدی کم) هستند. مدیر فیلم برداری گلا دیاتور چنین عنوان می‌کند: (داشتم فکر می‌کردم بالاخره یک نفر باید یک برداشت خوب انجام داده باشد).<sup>۵۴</sup> می‌توان عوامل دیگری را نیز در نظر گرفت، همچون مورد توجه گرفتن تریلرهای مهیج. اما یک دلیل قابل ذکر دیگر تغییر شرایط نمایش فیلم‌هاست. بن بروستر و لی جاکوبز خاطر نشان می‌کنند که در دوره ۱۹۰۸ تا ۱۹۱۷ و با انتقال نمایش فیلم‌ها از سالن‌های تئاترها به سالن‌های مخصوص سینما، پرده‌ها کوچک‌تر شدند. به همین دلیل بازیگران از نماهای نزدیک‌تری فیلم برداری شدند.<sup>۵۵</sup> ویلیام پال معتقد است همین تغییرات در نمایش فیلم‌ها در دهه ۱۹۲۰ فیلم‌سازان را به نماهای نزدیک‌تر متمایل ساخته است.<sup>۵۶</sup> با ایجاد مالتی پلکس‌ها در دهه ۱۹۷۰، پرده‌ها باز هم کوچک‌تر شده‌اند و فیلم‌سازان به طور حسی به این نتیجه رسیده‌اند که به سمت چهره‌های درشت‌تر حرکت کنند و تدوین سریع‌تر را بر پرده‌های کوچک مولتی پلکس‌ها خواناتر دانسته‌اند.

فصلنامه هنر  
شماره ۷۹

۲۶۰

#### زیبایی‌شناسی تداوم تشدید یافته

همه این موارد به بررسی مفصل‌تر نیاز دارند و باید با تحلیلی از چگونگی تغییر روش‌های فیلم برداری رنگی و سینمای ناطق ترکیب گردند. اما بیایید آنچه گفتیم را به عنوان طرحی کلی بپذیریم. آنچه اکنون مرا به خود مشغول می‌کند نتایج چنین سبکی است. چه امکانات زیبایی‌شناسانه‌ای توسط این سبک به وجود می‌آیند یا از میان می‌روند؟ برخلاف این نظر که هالیوود وارد دوره پست کلاسیک شده است، هنوز هم فیلم‌های کلاسیک بسیاری ساخته می‌شوند. تحلیل هر یک از فیلم‌های دوره بررسی شده، یک حقیقت ساده را عیان خواهد ساخت: تقریباً همه صحنه‌های تمامی فیلم‌های سینمای عامه‌پسند امروزی (و اکثر فیلم‌های مستقل) بر اساس قواعدی که در دهه‌های ۱۹۱۰ تا ۱۹۲۰ شکل گرفتند، صحنه پردازی، فیلم برداری و تدوین می‌شوند. تداوم تشدید یافته تنها به انتخاب و جزئی‌نگری در میان قواعدی که در سینمای کلاسیک موجود بوده‌اند، دست می‌زند. ساختن فیلم با نماهای منفرد و تدوین سریع این نماها،

راهکار فیلم‌سازان فیلم‌های رده B بودند (برای مثال جیمز تیلینگ برای قمار آقای موتو، ۱۹۳۸) و نیز هیچکاک. حرکت خودجوش دوربین نیز امکانی آزموده شده بود، هر چند پیش از این تنها برای لحظاتی که بار داستانی مهمی داشتند، استفاده می‌شد. عدسی‌های بلند نیز برای گرفتن کلوزآپ‌ها از دهه ۱۹۲۰ مورد استفاده بودند و به تدریج در بقیه نماها هم به کار رفتند.

مسلماً امروزه می‌توان لحظاتی غیر کلاسیک - صحنه‌های غیر منسجم، تدوین متکی بر برش پرشی (جامپ کات) - را در فیلم‌ها یافت. و نیز مسلماً برخی فیلم‌سازان جسارت بیشتری در نوآوری دارند. الیور استون در فیلم‌های پس از ج اف کی، نماهای سیاه و سفید و رنگی را به هم برش می‌زند، برخی نماها را چند بار پخش می‌کند و خط فرضی را می‌شکند. اما تخطی‌های استون از همان قواعدی است که او اکثر اوقات آنها را به درستی اجرا می‌کند.

من نمی‌خواهم این‌گونه نشان دهم که هیچ چیز تغییر نکرده است. تداوم تشدید یافته تغییری مهم را در تاریخ فیلم‌سازی نشان می‌دهد. تکنیک‌هایی که کارگردانان دهه ۱۹۴۰ برای وارد کردن شوک به مخاطب و ایجاد تعلیق به کار می‌بردند، امروزه در صحنه‌های عادی به کار می‌روند. کلوزآپ‌ها و نماهای منفرد سبب وضوح زیاد صحنه‌ها می‌شوند. تدوین سریع تماشاگر را مجبور به کنار هم گذاشتن قطعات گسسته اطلاعات می‌کند: تماشاگر باید با دقت نگاه کند و گرنه نکته‌ای کلیدی را از دست خواهد داد. در تمامی صحنه‌ها، بیننده هر لحظه در انتظار رخدادی پر اهمیت و یا جدید است. این سبک، که برای تلویزیون بسیار مناسب است، می‌کوشد تا بیننده را به تصویر میخکوب کند.<sup>۵۷</sup> این دلیل دیگری است تا این سبک را تداوم تشدید یافته بخوانیم: حتی بر صحنه‌های معمولی نیز تأکید می‌شود، تا توجه را به خود جلب کنند و سبب واکنش حسی شدیدتری شوند.

الگوی تداوم تشدید یافته را می‌توان به فرم‌های گوناگون و در آثار کارگردانانی چون جانانان دمی، اسپایک لی، دیوید لینچ، جان مک تیرنان و مایکل مان مشاهده کرد. به این کارگردان‌ها می‌توان نورا افرون، ران هاوارد، فرانگ دارابونت، آنتونی مینگلا، بروک هایمر، سم رمی و برادران کوئن را اضافه کرد. کارگردانان هنگ‌کنگی نیز با تیزهوشی این سبک را به کار گرفته‌اند. از منظری دیگر، برخی کارگردان‌ها نشان داده‌اند که رویکرد تداوم تشدید یافته می‌تواند جنبه‌های زیبایی‌شناختی وسیع‌تری نیز داشته باشد. برای مثال، هال هارتلی، از نماهای بسته بزرگ و حرکت‌های رو به جلو برای خلف الگوهای صحنه‌پردازی جدید استفاده می‌کند.

با این حال هر سبک، امکانات خاصی را نادیده می‌گیرد، تداوم تشدید یافته نیز از برخی ویژگی‌های فیلم‌سازی کلاسیک بی‌بهره است. با کاهش میانگین طول نماها، کارگردانان دیگر به ساختن فیلمی دو ساعته با کمتر از پانصد نما دست نمی‌زنند. به طور عام فیلمی که از نماهای بسیار بلند استفاده کند، در هالیوود به ندرت دیده می‌شود.<sup>۵۸</sup>

علاوه بر این، اگر به حرکات دوربین و تدوین توجه کنیم، درمی‌یابیم که کارگردان‌هایی که از تداوم تشدید یافته استفاده می‌کنند، صحنه‌پردازی‌های دسته‌جمعی را کمتر به کار می‌گیرند. دو روش صحنه‌پردازی در تداوم تشدید یافته غالب شده‌اند. فیلم‌سازان یکی از این روش‌ها را «بایست و اجرا کن» می‌خواهند؛ در این روش بازیگران در جای خود ثابت می‌مانند و نماها اغلب یک نفره یا از روی شانه‌اند. برخی اوقات نیز بازیگران ثابت می‌مانند و دوربین به دور آنها می‌چرخد. در هر دو روش، وقتی بازیگران از جایی از صحنه به جایی دیگر می‌روند، هدف خاصی ندارند، بلکه تنها به جایی دیگر می‌روند تا دوباره بایستند و به اجرا ادامه دهند. روش دوم، «راه برو و حرف بزن» نامیده می‌شود و در آن بازیگران در حال راه رفتن با یک استدی کم دنبال می‌شوند. هر دوی این روش‌ها در دوران استودیویی نیز به کار می‌رفتند، اما اکنون پیچیدگی‌های بصری آثار لانگ، پره مینجر و یا وایلر را ندارند. این گونه ترکیب‌بندی‌های پیچیده تقریباً به طور کلی از سینمای عامه‌پسند رخت بر بسته است. شاید تنها وودی آلن، با اجتناب همیشگی‌اش از نماهای نزدیک و برداشت‌های بسیار طولانی‌اش (میانگین طول نماهای منهن ۱۹۷۹) ۲۲ ثانیه و آفرو دیت توانا (۱۹۹۵) ۳۵.۵ ثانیه بودند). ما را به یاد این سنت می‌اندازد.<sup>۵۹</sup> یک دست‌اندرکار هالیوود روزی به من گفت: «قدیم‌ترها کارگردان‌ها بازیگران‌شان را تکان می‌دادند و اکنون دوربین را حرکت می‌دهند.»

با فقدان صحنه‌پردازی‌های چند نفره، محدودیت بزرگ‌تری بر اجرای بازیگران تحمیل می‌شود. تأکید بیش از حد بر نماهای بسته، ناشی از اندیشه فیلم‌سازان مکتب مونتاژ روسی نیست. در تداوم تشدید یافته، صورت حائز اهمیت بیشتری است، خصوصاً دهان و چشم‌ها. حتی اگر از دست‌ها استفاده شود، باید به سمت سر بالا آورده شوند و با سر در یک قاب قرار گیرند. ما آنچه را چارلز بار در مقاله بنیادین‌اش درباره سینماسکوپ، تأکید مدرج خوانده بود، از دست داده‌ایم.<sup>۶۰</sup> چشم‌ها همواره در سینمای هالیوود اهمیت داشته‌اند، اما همواره همراه با قسمتی از بدن در کادر قرار می‌گرفتند و بازیگران می‌توانستند احساسات‌شان را از طریق حالت بدن‌هایشان منتقل کنند.

## این مقاله ترجمه‌ای است از:

Bordwell, David. "Intensified Continuity: Visual Style in Contemporary American Film". film Quarterly, Vol. 55, No 3 (spring, 2002). pp. 16-28.

### پی‌نوشت‌ها:

۱. ایده هالیوود (کلاسیک) به تفصیل در «سینمای کلاسیک هالیوود: سبک فیلم و شیوه تولید تا ۱۹۶۰». نوشته دیوید بردول، جنت استایگر، و کریستین تامپسون (نیویورک: انتشارات دانشگاه کلمبیا، ۱۹۸۵) توضیح داده شده است.
۲. برای مثال، مقاله‌های بسیاری در کتاب «هالیوود معاصر»، ویراستاری شده توسط استیونیل و موری اسمیت (لندن: راتلج، ۱۹۹۸)، درباره هالیوود پست-کلاسیک بحث می‌کنند.
۳. نگاه کنید به مقاله وارن باکلند، (برخورد نزدیک با مهاجمان صندوقچه گمشده: نکاتی در باب جنبه‌های روایتی در بلاک باسترهای هالیوود) (لندن: تاریخ، ۲۰۰۰).
۴. اصول فیلم‌سازی تداومی در «هنر سینما: یک مقدمه» اثر دیوید بردول و کریستین تامپسون، ویرایش پنجم (نیویورک: مک گراو هیل، ۱۹۹۷)، صص ۲۸۴-۳۰۰، توضیح داده شده‌اند.
۵. مفهوم میانگین طول نماها از کتاب بری سالت با عنوان «سبک فیلم و تکنولوژی: تاریخ و تحلیل» (لندن: استارورد، ۱۹۹۲)، اخذ شده است.
۶. این مقاله شواهدی را از ۴۰۰ فیلم انگلیسی زبان متعلق به نظام استودیویی هالیوود و ساخته شده در بین سال‌های ۱۹۶۱ تا ۲۰۰۰ به کار می‌گیرد.
۷. برای مطالعه یا دقیق‌تر درباره تدوین سریع پکین پا، نگاه کنید به کتاب برنارد اف. دو کور با عنوان (فیلم‌های داستانی پکین پا) (اوربانا، آی‌آل: انتشارات دانشگاه ایلینویز، ۱۹۹۹) صص ۷۷-۱۵۰.
۸. نگاه کنید به کتاب بری سالت با عنوان «سبک فیلم و تکنولوژی: تاریخ و تحلیل».
۹. تاد مک کارتی خاطر نشان می‌کند که در آر ماگدون «سبک بصری مایکل بی آن چنان آشفته و پیچیده است که نمی‌توان به آسانی متوجه شد که کدام سفینه و یا شخصیت نشان داده می‌شود و چه چیز به چه چیز مربوط است».
۱۰. نگاه کنید به کتاب دیوید بردول با عنوان «تاریخ سبک فیلم» (کمبریج، ام‌ای: انتشارات دانشگاه هاروارد، ۱۹۹۷) صص ۲۳۸-۲۴۴.
۱۱. برای مطالعه بیشتر درباره عدسی‌های تله فتو نگاه کنید به (فیلم‌برداری عملی) نوشته پل ویلر (آکسفورد: انتشارات فوکال، ۲۰۰۰)، ص ۲۸.
۱۲. نگاه کنید به کتاب دیوید بردول با عنوان «تاریخ سبک فیلم»، صص ۲۴۶-۲۵۳.
۱۳. ورنه فیلد این اصطلاح را در کتاب «صداهایی از صحنه: مصاحبه‌هایی درباره فیلم»، در بحث درباره نماهایی از آرواره‌ها که در تصاویر ۳ تا ۵ نمایش داده شده است، به کار می‌گیرد.



۱۴. جان پلتون، (چشم زیست شناختی: زیبایی شناسی زوم). سینه است ۱.۹ (زمستان ۸۱-۱۹۸۰): ۲۶.
۱۵. برای مطالعه بیشتر، نگاه کنید به کتاب دیوید بردول با عنوان «تاریخ سبک فیلم»، صص: ۲۵۳-۲۶۰.
۱۶. جیمز ریوردان، «استون: مناقشه‌ها، محدودیت‌ها و معضلات یک فیلم‌ساز رادیکال» (نیویورک: هپریون، ۱۹۹۵)، صص ۱۵۴.
۱۷. نگاه کنید به کتاب جان بورستین، (ساختن فیلم: تفکر به مانند یک فیلم‌ساز) (لوس آنجلس: سیلمن جیمز، ۱۹۹۰)، صص: ۹۰-۹۷.
۱۸. (بازگشت به نمای مادر یا نمای معرف، به صحنه اجازه می‌دهد تا نفس بکشد، یا با آن ضرباهنگی می‌بخشد که می‌تواند نماهای نزدیک‌تر را نیرو و شدتی بیشتر ببخشد) (پل سیدور)، پیرایش، حذف و انتخاب: نکاتی از اتاق تدوین.
۱۹. پاتریک تاکر در کتاب «رموز بازیگری سینما» (نیویورک: راتلج، ۱۹۹۴) بر این عقیده است که بازیگری سینما متکی بر چهره است.
۲۰. جوی هولین، (دیگر خود). فیلم‌بردار آمریکایی ۱۰۸۱ (ژانویه ۲۰۰۰): ۷۰.
۲۱. برای مطالعه بیشتر نگاه کنید به مقاله ژان-پیر زونس (سبک بصری و قدرت: کار با استدی کم) فیلم کوآرتلی ۲، ۴۷ (زمستان ۱۹۹۳-۱۹۹۴): ۱۳-۱۴.
۲۲. به نقل از مایک فیگیس، در (فیلم‌سازان هالیوود و فیلم‌سازی) (لندن: فیبر و فیبر، ۱۹۹۹)، ۱۰۸.
۲۳. چندین نوع متفاوت از حرکات امروزی دوربین در کتاب جر می وین یارد، (صحنه‌هایتان را تنظیم کنید: حرکات اصلی دوربین که هر فیلم‌سازی باید بیاموزد) (استودیو سیتی، کالیفرنیا: مایکل وایس، ۲۰۰۰)، ۳۵-۵۰.
۲۴. برای فیلم (پایان عشق) (۱۹۹۹)، نیل جردن بر آن بود تا فلاش‌بک‌ها را با چرخیدن دوربین به دور بازیگران فیلم برداری کند. چرخش دوربین در جهت مخالفت نیز به معنی زمان حاضر بود.
۲۵. با این حال، حرکات دوربین در (وسواس) در مقایسه با حرکات عجیب دوربین در (دابل بادی) احتیاط‌آمیز به نظر می‌آیند.
۲۶. (شریدر درباره شریدر) به ویراستاری کوین جکسون (لندن: فیبر و فیبر، ۱۹۹۰)، ۲۱۱.
۲۷. جنگ ستارگان اپیزود ۴: امید دوباره (۱۹۷۷) میانگین طول نمایی معادل ۳.۴ ثانیه، و بسیار کمتر از دیگر فیلم‌های دهه ۱۹۷۰ داشت.
۲۸. آریخن برای مثال فرض می‌کند که کارگردان بر نماهای نزدیک تکیه خواهد کرد: (دستور زبان فیلم‌سازی) (لندن، انتشارات فوکال، ۱۹۷۶)، ۱۱۲.
۲۹. برای مثال نگاه کنید به (نما به نما) اثر استیون دی کاتر. (استودیو سیتی، کالیفرنیا: ۱۹۹۱).
۳۰. لو کولشف، (هنر سینما).
۳۱. نگاه کنید به کتاب «سیاره هنگ‌کنگ: سینمای عامه‌پسند و هنر سرگرمی» (کمبریج، انتشارات دانشگاه هاروارد، ۲۰۰۰)، صص ۲۲-۲۵، ۱۶۲-۱۶۸، ۲۲۴-۲۴۵.
۳۲. به نقل از دیوید ویلیامز، در مقاله «معرفی دوباره جیمز باند»، در فیلم‌بردار آمریکایی ۱۲، ۷۶ (دسامبر ۱۹۹۵): ۳۹.
۳۳. نگاه کنید به توضیحات جک کانی، در کتاب (صحبت‌های کارگردانان تلویزیون درباره کارگردانی در تلویزیون) (نیویورک: پریجر، ۱۹۹۰)، ۱۲.

۳۴. کولبی لونیس، (کارگردان تلویزیون) (نیویورک: هاستینگ هوس، ۱۹۶۸)، ۱۶۴.
۳۵. بررسی عمیق تکنیک‌های تلویزیونی این دوره را می‌توان در تصویر تلویزیونی: سبک، بحران و قدرت در تلویزیون‌های آمریکایی (انتشارات دانشگاه راتجز، ۱۹۹۵).
۳۶. منتقدین دهه ۱۹۶۰ اغلب به بررسی چگونگی انتقال عادت‌های هنری کارگردانان تعلیم دیده در تلویزیون به سینما پرداخته‌اند. یک مثال جالب، نقد پالین کیل در «ساختن گروه» در کتاب «کیس کیس، بنگ بنگ» (در ایران با نام «امپراطوری سینما» ترجمه بزرگمهر رفیعا) است. (بوستون: لیتل، براون، ۱۹۶۸)، خصوصاً صفحه ۱۰۰.
۳۷. به نقل از جان برودی و دن کاکس، در «New Pix a Vidiot's Delight» وریتی (۲۸ اکتبر - ۳ نوامبر ۱۹۹۶): ۸۵.
۳۸. برای این منظور مراجعه کنید به «کارگردانان در نمای نزدیک» به ویراستاری جرمی کاکان (بوستون: انتشارات فوکال، ۲۰۰۰)، ۷۷-۵۰.
۳۹. نگاه کنید به نوشته‌های راجر دیکنز در «فیلمبرداری: حرفه تصویر» به ویراستاری پیتز اتگونی (سونیس: روتوویژن، ۱۹۹۸)، ۱۶۶.
۴۰. والتر مارچ در «پریدن یک چشم: نگاهی به تدوین فیلم» (لوس آنجلس: سیلمن-جیمز، ۱۹۹۵)، ۸۸.
۴۱. پل سیدور معتقد است که نماهای لانگ و اکستریم لانگ بر صفحه تلویزیون‌های خانگی مناسب به نظر نمی‌رسند. نگاه کنید به «تریمز، کلیز»، ۲۹.
۴۲. به مصاحبه پل مازروسکی با فیگیس در پروچکشینز، ۱۰، ۲۵ نگاه کنید.
۴۳. به نقل از پیتز برون در «مصاحبه‌های مارتین اسکورسیزی» (جکسون، انتشارات دانشگاه میسی سیپی، ۱۹۹۹)، ۱۵۵.
۴۴. جیمز لیون در «شلیک برای کشتن: چگونه یک تهیه‌کننده مستقل می‌تواند بر موانع غلبه کرده و فیلم‌های با ارزش بسازد» (نیویورک: آوون، ۱۹۹۸)، ۲۶۳.
۴۵. اورسون ولز و پیتز باگدانویچ در «این اورسون ولز است» (نیویورک: هارپر کالینز، ۱۹۹۲)، ۲۰۱.
۴۶. آن تامپسون، در «استیون سودربرگ»، پرمیر (دسامبر ۲۰۰۰)، ۶۵.
۴۷. برای اطلاعاتی در مورد ابداعات تکنولوژیکی از این دست نگاه کنید به «سبک فیلم و تکنولوژی»، ۲۹۶-۲۵۱.
۴۸. نگاه کنید به «تابستانی که هالیوود را بلعید» نوشته پیتز بارت (نیویورک: سنت، مارتین، ۱۹۹۹).
۴۹. دیوید اتسن و ری ساوهیل، «جامپ کات نوین» نیوزویک (۲ سپتامبر ۱۹۹۶)، ۶۶.
۵۰. به نقل از تامس ای. اوهایان و مایکل ای. فیلیس، در «فیلم‌سازی دیجیتال: هنر فیلم‌سازی در راه تحول» (بوستون: فوکال پرس، ۱۹۹۶)، ۱۷۷.
۵۱. در دوره صامت، سیسیل بی. دومیل اغلب از چندین دوربین برای حفظ تداوم اجرای بازیگران استفاده می‌کرد.
۵۲. نگاه کنید به «سینمای وحشی: سام پکین پا و ظهور سینمای فراخشن» (آستین، تگزاس: انتشارات دانشگاه تگزاس، ۱۹۹۸)، ۵۶-۵۱.
۵۳. «پنج فیلمی که برای بهترین فیلمبرداری سال ۱۹۸۰ انتخاب شده بودند» در فیلمبردار آمریکایی، ۶۲، ۵ (می ۱۹۸۱): ۵۰۳.

۵۴. جان متینسن، به نقل از داگلاس بنکتون در «مرگ یا افتخار» در فیلمبرداری آمریکایی ۵۱ (می ۲۰۰۰): ۳۸.
۵۵. بن بروستر و لی جیکوبز، «از تئاتر تا سینما: تصویرگری و فیلم‌های داستانی اولیه» (نیویورک: انتشارات دانشگاه آکسفورد، ۱۹۹۷)، ۱۶۸-۱۶۴.
۵۶. ویلیام پل در «به تصویر کشیدن فضا: معماری، تکنولوژی و تصویر متحرک»، مینیسگان کوارترلی ریویو ۳۵ (زمستان ۱۹۹۶): ۱۴۹-۱۲۵.
۵۷. نونل کرول در «قدرت سینما» به بررسی این امر می‌پردازد که چگونه تغییر ثابت تصاویر، توجه تماشاگران را مورد تأثیر قرار می‌دهند. (نیویورک، انتشارات دانشگاه کمبریج، ۱۹۹۶): ۸۶-۸۰.
۵۸. بنجامین اسوتکی معتقد است که سی صحنه در فیلم «شکست‌ناپذیر» از یک نمای منفرد تشکیل شده‌اند، که برای یک فیلم بسیار زیاد است. انترتینمنت هفتگی (۱ دسامبر ۲۰۰۰): ۳۸.
۵۹. نگاه کنید به «اگر شما وودی را همان‌طور که من می‌شناختم، می‌شناختید»، مجله نیویورکر (۱۷ اکتبر ۱۹۹۴): ۴۴.
۶۰. چارلز بار در «قبل و بعد از سینما اسکوپ»، فیلم کوارترلی ۱۶، ۴ (تابستان ۱۹۶۳): ۱۹-۱۸.

