مفاهیم کلیدی در مطالعات سینمایی

سوزان هیوارد
مترجمان: فرزان سجودی، شاپور عظیمی، عسکر بهرامی، ابوالفضل حرّی

اشاره: مطالعات سینمایی از آن‌جاکه علمی گسترده است و زمینه‌های گونه‌گونی را دربرمی‌گیرد؛ مستلزم صرف نیروی فراوان نیز هست. سبک‌های سینمایی مختلف؛ آرا و عقاید نظریه‌پردازانی که پیرامون سینما قلم زده‌اند؛ مسائل تکنیکی، حوزه‌های مرتبط با سینما، همه و همه زمینه‌های متنوعی هستند که امکان جمع‌آوری آن‌ها یکجا و در یکی نوشته اگر کاری غیرممکن نباشد، دست‌کم کاری است دشوار. یکی از بهترین نمونه‌هایی که در حوزهٔ مطالعات سینمایی می‌توان سراغ گرفت؛ کتابی است به نام Key Conceps In Cinema Studies نوشتهٔ خانم سوزان هیوارد که مدرس دانشگاه بیرمنگهام است. خانم هیوارد پیش از کتاب حاضر، کتابی در مورد سینمای ملی فرانسه نوشته است و همچنین در نوشتن کتاب سینمای فرانسه، متن‌ها و محتواها همکاری داشته است. بسیاری از مدخل‌های کتاب *مفاهیم کلیدی در مطالعات سینمایی* به جرأت پیش از این در عرصهٔ نوشتاری ما مورد بحث و بررسی قرار نگرفته‌اند. امید است که به‌تدریج کتاب حاضر در فصلنامه فارابی به چاپ برسد. در اولین اقدام بر اساس حروف الفبای فارسی چندین مدخل کتاب به فارسی برگردانده شده است، باشد که چاپ کامل این کتاب بتواند راهگشای بحث پیرامون سینما در عرصهٔ نوشتاری آن باشد و نکتهٔ مهم‌تر: این کتاب راهنمای مفیدی است برای دانشجویان رشته‌های هنری و خصوصاً دانشجویان سینما که به این طریق با جدیدترین نظریات و اندیشه‌های سینمایی در جهان آشنا شوند. امید است که با ترجمهٔ کتاب‌های کلیدی در زمینه‌های دیگر همچون *اصطلاحات نقد ادبی* و *حوزه‌های نقد* بتوان هرچه بیشتر این گستره را شناخت. شناخت روزافزون حوزه‌های وابسته به حوزهٔ اصلی شناخت ـ در این‌جا سینما ـ کمکی است به هرچه کامل‌تر شدن دانسته‌های هنرمندان، هنردوستان و آن‌هایی که این زمینه را جدی می‌گیرند.

آلمان / سینمای جدید آلمان
(Germany / New German Cinema)

جنبشی که از اوایل دههٔ هفتاد موجودیت مؤثری یافت، هرچند ریشه‌هایش را در اوایل دههٔ شصت و در زمانی باید جستجو کرد که بیست‌وشش فیلم‌ساز جوانِ متأثر از *موج‌نوی فرانسه* به سال ۱۹۶۲ بیانیهٔ اُبرهاوزن را امضا کردند. از جمله بندهای این بیانیه، یکی هم سوگندی بود برای نابودی صنعت سینمای رسمی (Papas Kino: سینمای بابا) و تولد سینمای جدید که جهانی خواهد بود. برخی از این فیلم‌سازان، پس از چندین سال ساختن فیلم‌های کوتاه و چند فیلم بلند در شرایط بسیار سخت و مقاومت در برابر صنعت سینمای رسمی، از سال ۱۹۷۱ تصمیم گرفتند پخش و فروش جهانی فیلم‌هایشان را خود برعهده گیرند. آنان «ناشران سینمای مؤلف» را تشکیل دادند و به ویژه در فروش فیلم‌هایشان در خارج از آلمان غربی موفق بودند، ولی در ابتدای کار در داخل این کشور توفیق کمتری داشتند. در میان نام‌هایی غالباً مشهور که با این جنبش همکاری داشتند، از فیلم‌سازانی چون راینر ورنر فاسبیندر، ویم وندرس، ورنرهرتسوگ، فولکر اشلوندرف، ژان ماری اشتراب، هانس یورگن سیبربرگ و الکساندر کلوگه و نیز *ستارگان* یادگار این جنبش یعنی هانا شیگولا و کلاوس کینسکی می‌توان یاد کرد. اغلب فیلم‌های اینان به لحاظ سیاسی و اجتماعی برانگیزاننده‌اند، به طوری که منظر نه‌چندان دور یا معاصر کشورهای آلمانی زبان را بررسی می‌کنند و بدین معنا کاملاً تحت تأثیر آثار ژان لوک گدار هستند. فیلم *ترس روح را می‌خورد* (۱۹۷۴) اثر فاسبیندر، *فردیناند قوی* (۱۹۷۶) ساختهٔ کلوگه، و فیلم *آلمان در پاییز* (۱۹۷۸) کار گروهی، از دیدگاه، نژادپرستی و فاشیسم و حکومت ملت به انضمام *سانسور* سیاسی، نگاهی دقیق به آلمان معاصر دارند. فیلم‌های هرتسوگ در این جنبش به عنوان آثاری متفاوت شاخص‌اند که در آن‌ها (مثلاً در *آگویر، خشم پروردگار*، ۱۹۷۳) گرایش سنت رمانتیک و زمان و مکان تاریخی وجود داشت.

ولی این تمام ماجرا نیست. بخشی از سینمای جدید آلمان، و گروه مهمی از کارگردانان آن، زن بودند که کتاب‌های تاریخ سینما غالباً آن‌ها را در نظر نیاورده‌اند؛ البته به جز کتاب توماس السیسر (۱۹۸۹)، یک شمارهٔ ویژهٔ نشریهٔ *جامپ کات* (شمارهٔ ۲۷، سال ۱۹۸۲) و کتاب جدید جولیا نایت (۱۹۹۲). تقریباً پنجاه وشش کارگردان زن، فیلم (کوتاه، ویدیویی تجربی یا سینمایی) برای این جنبش ساختند. آنان که نظیر همتایان مذکرشان، در دههٔ شصت، بخشی از نسل جدید فیلم‌سازان بودند، اغلب پس از جنگ جهانی دوم به دنیا آمده بودند. اگر فیلم‌سازان مرد، دشواری‌هایی با قدرت حاکم داشتند، ولی دستکم بسیاری درها که زنان پشت آن‌ها می‌ماندند، برروی مردها بسته نبودند. در دههٔ شصت، رفتن به مدارس سینمایی برای زنان دشوار بود و اگر هم می‌رفتند، از راه آموزش فنی، دانش اندکی در زمینهٔ سینما کسب می‌کردند. آنان بر خلاف همتایان مذکرشان، در دههٔ شصت، مشتاق رفتن به سر صحنه نبودند. شاید شروع دیرهنگام این فیلمسازان باعث شده تا از نظر تاریخنگاران، کم اهمیت‌تر از مردان جلوه کنند. اساساً بازدهی آن‌ها از دههٔ هفتاد آغاز شد ـ و این تاریخی مهم است چرا که ظهورشان مصادف بود با جنبش فمینیستی در آلمان (و نیز در دیگر نقاط دنیا) ـ و کسان بسیاری از این تاریخ آغاز به کار کردند. یوتابروخنر، مارگارت فن تروتا، دوریس دوری، هلکه ساندر و هلما ساندرس برامس تنها تعدادی از فیلم‌سازان شناخته شدهٔ این عرصه هستند. فیلم‌های دههٔ هفتاد به مسایل زندگی واقعی از قبیل سقط جنین (که در آلمان‌غربی غیرقانونی بود)، خشونت‌های خانوادگی، شرایط کار، و امکان تغییرات اجتماعی توجه داشتند. فیلم‌های *پاراگراف ۲۱۸* و *آنچه مخالفش هستیم* (۱۹۷۶ـ ۱۹۷۷) از سابین اکهارت، *قدرت مردان، ناشی از شکیبایی زنان است* (۱۹۷۸) از کریستینا پرینکیولی، و *دستمزدهای برابر برای مردان و زنان* (۱۹۷۱) اثر باربارا کاسپر، نمونه‌هایی از این گرایش‌ها در سینمای زنان در دههٔ هفتاد هستند. پس از آن، در دههٔ هشتاد، گرایشی به سوی کشف این قضیه پدید آمد که آیا زیباشناختی زنانه و شیوهٔ متفاوت، و حتی مخربی، برای نگریستن به جهان وجود دارد (آن‌گونه که در *خواهران آلمانی*،

۱۹۸۱ اثر فون تروتا، یا *آلمان، مادر رنگ پریده* اثر ساندرس برامس، ۱۹۷۹ ـ ۱۹۸۰ دیده می‌شود.) در هر صورت از دههٔ هشتاد، آلمان غربی همچنان‌که نایت اشاره می‌کند «به سینمای بسیار تحسین شدهٔ زنان، و فرهنگ فیلم فمینیستی پرشور به عنوان بخشی از سینمای جدیدش، می‌بالید.»

اسطوره (Myth)

(برای بحث تفصیلی‌تر، ن‌ک: دلالت/ دلالت ضمنی، نشانه‌شناسی/ نشانگان)

در نشانگان، اسطوره مفهومی بنیادین برای اشاره به شیوه‌ای است که در آن، واقعیت بازنمون می‌شود. رولان بارت، مهم‌ترین فیلسوفی که به این مفهوم مرتبط است، اصول آن را در کتابش *اسطوره‌ها*(۱۹۵۷) آورده است. [که ترجمهٔ فارسی آن را شیرین دخت دقیقیان با عنوان *اسطورهٔ امروز* منتشر کرده است. ـ م.] وی در کتابش با نشان دادن این که چگونه اسطوره در تولید معنا عمل می‌کند (ن‌ک: *دلالت / دلالت ضمنی*) دست به تحلیل جنبه‌هایی معین از فرهنگ عامه می‌زند و شرح می‌دهد که چگونه این ساخته‌های فرهنگی، معنا تولید می‌کنند. ساخته‌های فرهنگی، کارکردی اسطوره‌ای دارند که با آن‌ها فرهنگِ یافتهٔ خود را درمی‌یابیم. اسطوره، مکاشفه در واقعیت است؛ و مفهومی است که پیش از هر چیز اشاره به یک روند دلالت دارد که با آن هر جامعه‌ای تاریخ و فرهنگش را تشریح می‌کند. اسطوره‌ها بخشی از زندگی روز مره‌اند و در گذر زمان تغییر می‌کنند. تاریخ و فرهنگ از اسطوره‌ها خبر می‌دهند، ولی به همان اندازه هم از اسطوره‌ها به عنوان راهی بهره می‌برند که با آن تاریخ و فرهنگ چون فرایندی طبیعی تشریح می‌شوند. پس اسطوره، جزو فرایند *ایدئولوژیکی طبیعی سازی* است. کلود لوی استروسِ ساختگرا و مردم شناس، استدلال می‌کند که «در قلب هر اسطورهٔ زنده، معما یا تناقضی وجود دارد. انگیزهٔ ساختن اسطوره از میل به حل این معما سرچشمه می‌گیرد.» می‌توان دید که چگونه این مفهوم اسطوره در قلب راهبرد برهانیِ نظم/ بی‌نظمی/ نظم‌باز یافته وجود دارد. جریان *اصلی سینما* همواره راه‌حلِ معمایی را پی می‌جوید. در مورد فیلم به عنوان ساخته‌ای فرهنگی، بارت اظهار می‌دارد که فیلم یک نظام نشانه است که اساساً همچون اسطوره عمل می‌کند؛ اسطوره‌ای که ارجاع کاملاً محسوس به دنیای واقعی را از دست می‌دهد و به همان اندازه به جریان *اصلی* سینما و تمایلش به «واقعیت ـ جلوه» ارجاع می‌کند. این جریان کوشش بسیاری را صرف پنهان کردن این حقیقت می‌کند که آنچه نشان می‌دهد توهم‌پردازی محض است.

استیلا (Hegemony)

(همچنین ن‌ک: ایدئولوژی) مفهومی که آنتونیوگرامشی متفکر سیاسی اهل ایتالیا در توصیف جلب موافقت برای پذیرش روابط طبقاتی نابرابر به کار برد. این ، اصطلاح موجزتری است و اغلب به جای عبارت «ایدئولوژی غالب» استفاده می‌شود که در غرب و برای ساختارهای طبقاتی سفیدپوست، طبقهٔ متوسط و مذکر به کار می‌رود؛ یعنی آن گروه اجتماعی ـ اقتصادی خاص که سیاست خود را از چنین طریقی بر آن گروه‌های تحت سلطه اعمال می‌کنند که به نظرشان منفعت در همراهی با آن ساختار است. سرانِ گروه‌های غالب مفهوم نهاد را بدان خاطر می‌سازند که خود، بر این نهادها حکومت می‌کنند، نه فقط از لحاظ قدرت و با نمایش این‌که آنان (به عنوان سران) وجود دارند، بلکه از آن‌رو که نمایندگان همین نهادهایی هستند که بر همهٔ ما حکومت می‌کنند. از این‌رو اصطلاحاتی موافق نظر عام، همچون «حکومت ما، اقتصاد ما، نظام، آموزشی ما» را به کار می‌برند. پس آنان که تحت سلطه‌اند، «تحت فشار» نیستند، بلکه موافقت و همراهی‌شان درپذیرش این تسلط، ناشی از میلِ تعلق داشتن به نظامی اجتماعی، سیاسی و فرهنگی، و به یک ملت و داشتن حس ملت بودگی است. کارکردهای جریان *اصلی* یا *سینمای غالب*، به لحاظ نظر اکثریت، در تعمقش بر معیارهای استیلایی (خانواده، تحرک اجتماعی و غیره) است و فی‌نفسه در درون آن استیلا تعریف می‌شوند. سینما در پرداختن شفافش به علایق طبقاتی گروه غالب، آنان را به صورت «طبیعی» و بنابراین

تردید ناپذیر و خواستنی نشان می‌دهد.

اکسپرسیونیسم آلمان
(German Expressionism)

جنبشی سینمایی (میان سال‌های ۱۹۱۹ تا ۱۹۳۲) مرسوم به همین نام و پس از جنبش هنر مدرن، که هدفش انتقال نیروی خشن احساسات بشری بود. ادوار مانش و ونسان ونگوگ با تصویرهای درریخته شده و رنگ‌های درخشانشان از پیشروان قابل ذکر این جنبش بودند اکسپرسیونیسم که جنبشی تعمداً ضد بورژوازی بود و پنداشت بورژوایی واقعیت و هنر مرسوم را به چالش می‌طلبید، در ادبیات، تآتر، معماری و نیز نقاشی آلمان و دیگر کشورهای آلمانی زبان بروز کرد. این جنبش، در سینماگونه‌ای فیلم کاملاً سبک‌مدار را به وجود آورد. زاویه‌های اریب دوربین، پیکرها و اشکال و صحنه‌ها را درهم می‌ریخت. صحنه‌پردازی‌ها غریب و خارج از تناسب و نمود و قاب‌بندیشان تقریباً گوتیک بود نورپردازی نیز به همین سان و به سبب استفاده‌اش از کنتراست شدیدی که سایه‌های دراماتیک خلق می‌کرد، کاملاً سبک خاص خود را داشت. دستمایهٔ این گونه فیلم‌ها نیز سوررئال و گوتیک و دربارهٔ کنش‌های غیرطبیعی یا واقعیت‌ها ـ نمایش دنیای ذهنی یک شخصیت، اغلب دیوانه ـ بود. فیلمی که این جنبش را به راه انداخت، *دفتر دکتر کالیگاری* (۱۹۱۹) ساختهٔ رُبرت وینهٔ اتریشی است. این فیلم وحشت، داستان روان‌پزشک دیوانه و بدنهادی است که نمایشگاهی برپا کرده است و از وردست خوابگردش (که نقشش را کنراد فایت، ستارهٔ یادگار این جنبش بازی کرد) برای کشتن مردمی استفاده می‌کند که سد راهش می‌شوند. هرچند نمود فیلم، به لحاظ تعریف، اکسپرسیونیستی است (صحنه‌ها را هنرمندان اکسپرسیونیست، یعنی هرمان وارم، والتر رایمن و والتر رُهریگ نقاشی و طراحی کردند) ولی از لحاظ روایتی، این فیلم با درونمایه‌هایی از مرگ، بیداد، تقدیر و بی‌نظمی، راه دیرآغاز رمانتیسیسم آلمان را ادامه می‌دهد (که برادران گریم و فریدریش شیلر نمونه‌هایی از آن‌اند.)

این فیلم پس از نمایش موفقیت عظیمی به دست آورد و اثر جهانی موفقی شد. آلمان این رویا را در سر می‌پروراند که با سرمایه‌گذاری برروی این موفقیت و با اقدام جدی برای ساخت فیلم‌های اکسپرسیونیستی که صادر خواهند شد، می‌تواند صنعت سینمای ورشکسته‌اش را جان دوباره ببخشد. *تقدیر* (فریتس لانگ، ۱۹۲۱)، *دکتر مابوزهٔ قمار باز* (لانگ، ۱۹۲۲) و *نوسفراتو* (فریدریش مورنائو، ۱۹۲۲) موفقیت‌های عظیمی در پی داشتند و آلمان را به طریقی بی‌سابقه وارد بازارهای خارجی کردند که جنگی را باخته و به همراه آن حیثیت جهانی قابل ملاحظه‌ای را از دست داده بود. با این همه، دیری نگذشت که ستارهٔ بخت این جنبش افول کرد و از سال ۱۹۲۴ این نوع فیلم دیگر تقدیر و تحسین‌های فیلم‌های پیشین را به دست نیاورد. از این‌رو، خود جنبش کمابیش در سال ۱۹۲۴ به پایان رسید، هرچند سبک آن مدتی در فیلم‌های *متروپلیس* (۱۹۲۶) اثر لانگ ـ که ناباورانه شکستی تجاری نصیبش شد ـ *ام* (لانگ، ۱۹۳۱) و *رفاقت* (۱۹۳۱) اثر گئورگ ویلهلم پابست، به حیات خود ادامه داد.

منتقدان نسل‌های مختلف کوشیده‌اند مسائل گوناگونِ درون این جنبش را تعبیر و استنباط کنند. برخی آن را بازتاب ذهنیت آلمانِ در آستانهٔ جنون، دلمشغول مرگ و بالاخره آمادهٔ پذیرش فاشیسم دانسته‌اند. اگر واقع بینانه‌تر بنگریم می‌بینیم که این فیلم‌ها میل گریز ـ حتی به درون وحشت ـ از اثرات هولناک بحران اقتصادی و تورم را باز می‌تابند. آن‌ها میراث چشمگیری از خود به جای گذاشتند. که نه فقط خود این فیلم‌ها، بلکه تأثیری بود که به ویژه در سبک، بر فیلم وحشت و فیلم نوار داشتند. برای هالیوود این تأثیر تا اندازه‌ای مضاعف بود، زیرا شماری از کارگردانان آلمانی، برای مثال لانگ و مورنائو، به‌خصوص طی اواخر دههٔ بیست و اوایل دههٔ سی، به هالیوود رفتند.

انیمیشن (Animation)

انیمیشن، به طور سنتی، با فیلم‌برداری قاب به قاب از اشیای بی‌جان، از قبیل نقاشی‌ها ساخته می‌شود. در قاب‌های

پیاپی، موقعیت شئ اندک تغییری می‌یابد، چندان‌که وقتی عکس‌های برداشته شده از هر وضعیت، با سرعتی استانده (بیست‌وچهار قاب در ثانیه) به نمایش درآیند، شئ متحرک به نظر می‌رسد. پیشینهٔ انیمیشن به نخستین روزهای سینما باز می‌گردد. این شیوه اولین بار در پویانمایی ماه در فیلم زندهٔ *سفربه ماه* (۱۹۰۲) ساختهٔ ژرژ ملی‌یس به کار رفت. بعداً و در سال ۱۹۱۴ وینزرْ مک‌کی نخستین فیلم کوتاه انیمیشن را با نام *گرتی دایناسور* ساخت و سرآغاز کارتون‌های بلند نیز *سفیدبرفی و هفت کوتوله* (۱۹۳۷) ساختهٔ والت دیزنی بود. در مورد انیمیشن‌های عروسکی هم می‌توان گفت که مشهورترینشان قهرمان شهرت‌آفرین *کینگ‌کنگ* (ارنست ب. شودزاک)است. پیشرفت‌های تکنولوژیکی جدید، تولید گرافیک‌های رایانه‌ای رامهیا ساخته و رئالیسم بیش‌تری در این جنبش به وجود آورده است. این تکنولوژی جدید هزینه‌ها را خواهد کاست. یک دقیقهٔ انیمیشن سنتی، به طور میانگین، یک هزار و پانصد نقاشی نیاز دارد و از این‌رو این رسانه بسیار هزینه بر و پرزحمت است. هرچند گفتنی است که تنها دایناسورهای *پارک ژوراسیک* (۱۹۹۲) اثر استیون اسپیلبرگ، بیست و پنج میلیون دلار (یعنی چیزی بیش از یک سوم هزینه‌های کل فیلم) هزینه برداشتند.

برش (Cut) (ن.ک: سکانس بندی)
چسباندن دو نما به یکدیگر. این برش را در مرحلهٔ تدوین تدوین‌گر فیلم انجام می‌دهد. در بین سکانس‌ها، استفاده از برش باعث ایجاد یک انتقال سریع میان یک زمان و فضا با زمان و فضای دیگری می‌شود. اما بسته به ماهیت برشی که استفاده می‌شود، معانی متفاوتی ایجاد خواهند شد.
چهار نوع برش پرشی، تدامی، منطبق برهم و متقاطع، نوعاً میان دو سکانس یا صحنه استفاده می‌شوند، با این حال برش پرشی را نیز درون یک صحنه یا سکانس به کار می‌برند.
برش پرشی. در این روش میان دونمایی که به هم چسبانده می‌شوند، هیچ تطابقی وجود ندارد. درون یک سکانس یا به خصوص یک صحنه، برش‌های پرشی اثر تدوینی بدی به جای می‌گذارند؛ پرش بدان معناست که دوربین عمداً و بی‌آن‌که بخواهد خود را با میل *تماشاگر* تطبیق دهد، از جای خود بجهد، یا این‌که تماشاگر مجبور باشد همراه دوربین بالا و پایین بپرد. بنابراین به لحاظ فضایی، برش پرشی تأثیر گیج‌کننده‌ای دارد. این برش میان دو سکانس نه تنها به لحاظ فضایی بلکه به لحاظ زمانی نیز سردرگمی ایجاد می‌کند. فیلمی که تمام این استفاده‌ها از برش‌های پرشی را در خود دارد و بارها بدان اشاره کرده‌اند، *از نفس افتاده* (۱۹۵۹) ساختهٔ ژان لوگ گدار است. شناخته شده‌ترین برش پرشی فیلم را میان سکانس‌های اول و دوم داریم: در یک کوره راه روستایی قهرمان فیلم به پلیس موتور سواری شلیک می‌کند؛ از جایی می‌گذرد و بعد برش می‌شود به تصویری از او که در کیوسک تلفن در شهر پاریس است. استفاده از برش های پرشی درون سکانس‌ها باعث محصور و بسته شدن آن‌ها می‌شود و به خصوص فضاها را برای تماشاگر ناشناخته جلوه می‌دهد. نامعمول‌ترین شکل استفاده از برش پرشی به هنگام گفتگوست. در همان فیلم، دو قهرمان آن (میشل و پاتریشیا) در یک جا و درون اتومبیل نشسته‌اند و با هم حرف می‌زنند. با این‌حال به دلیل برش‌های پرشی متعددی که میان این گفتگو صورت می‌گیرد، ما کاملاً نمی‌فهمیم که آن‌ها چه می‌گویند. گدار ادعا کرده است که او به ناچار این برش‌های پرشی را به کار برد. چون فیلمش که (اولین کارش هم بود) خیلی طولانی شده بود، و باید این چنین کوتاهش می‌کرد. شاید این حرفش شوخی باشد ولی با این حال حرفش نشان می‌دهد که چگونه مسایل مالی می‌توانند بر تصمیم‌های افراد اثر بگذارند؛ و این تأثیرات جایز شمرده می‌شوند و هنر هم به حساب می‌آیند.(ن.ک: *قاعدهٔ ۳۰ درجه*)
برش تداومی. این برش به طور منطقی و بی‌هیچ خللی ما را از یک سکانس یا صحنه به سکانس یا صحنهٔ دیگری می‌برند. این برش، آرام و بی‌سر و صداست که کارش پیش بردن *روایت* است.
برش منطبق برهم. دقیقاً نقطهٔ مقابل برش پرشی درون یک صحنه است. این برش ما را مطمئن می‌کند که یک منطق

فضایی ـ بصری میان نماهایی که در یک صحنه می‌گذرند و به شکلی متفاوت از هم قرار گرفته‌اند، وجود دارد. بنابراین زمانی که دوربین حرکت می‌کند و زاویهٔ دوربین تغییر می‌کند، برای تماشاگر یک حس بصری ایجاد می‌شود.
تطبیق هم سطح چشم بخشی از همان منطق بصری است: اولین نما شخصیتی را نشان می‌دهد که به چیزی بیرون پرده نگاه می‌کند. نمای دوم آنچه را که او می‌بیند، نشان می‌دهد برش تطبیقی نیز بخشی از این پیوستگی است. یعنی اثری واقعی برجای می‌گذارد که *هالیوود* بسیار بدان علاقه دارد.
برش متقاطع. برشی که بین دو سکانس یا دو صحنه‌ای می‌آید که همزمان اما در فضاهایی متفاوت روی می‌دهند. عموماً این برش برای ایجاد دلهره استفاده می‌شود، بنابراین چنین برشی در آثار وسترن، فیلم‌های مهیج گنگستری کاملاً مشابه هم یافت می‌شود. این برش در جهت سرعت دادن به روایت نیز به کار می‌رود.
برش مونتاژی، میان برش و نماهای تدوینی. این‌ها همگی در سکانس‌ها یا صحنه‌ها کارکرد دارند، با این حال برش مونتاژی را درواقع می‌توان در تمامی یک فیلم ترکیب کرد. (ن.ک: *تدوین*)
برش تداومی: جانشینی سریع برش‌هایی که نماهای مختلف را به هم می‌چسباند تا معنایی خاص را بسازند یا درواقع یک احساس (مانند سرگیجه، ترس و غیره) را خلق کنند.
این برش ابتدا در مکتب شوروی به کار رفت و در *آوانگارد* یا *سینمای هنری* شکل گرفت. می‌توان این برش را برای ساخت شکنی یک رشته معانی به کار برد و معانی دیگری جایگزین قبلی کرد. (مثلاً حرکت آرام و دسته‌جمعی افراد در مراسم تشییع جنازه را می‌توان ساخت شکنی کرد و با استفاده از مونتاژ سریع نماهایی که اتهامی علیه بورژوازی را القا کنند، مراسم را ساختار دیگری بخشید)، مانند فیلم *آنتراکت* (۱۹۲۶) اثر رنه کلر.
برش متقاطع. به معنای برش میان دو نوع کنش است که می‌توانند همزمان روی دهند یا در زمان‌های مختلف اتفاق بیفتند،این اصطلاح را گاهی به اشتباه مترادف با تدوین موازی به کار می‌برند. برش متقاطع برای ایجاد تعلیق محدود یا نشان دادن ارتباط میان کنش‌های متفاوت به کار می‌رود. (برای بحث بیش‌تر ن.ک: *تدوین*).

بینامتنی (Intertextuality)

از لحاظ لغوی این اصطلاح یعنی متونی که به متون دیگر ارجاع می‌دهند، یا متن‌هایی که به متون قبلی استناد می‌کنند. بینامتنی رابطه‌ای است میان دو متن یا بیش‌تر که بر خوانش متقابل متون تأثیر می‌گذارد. این واژهٔ اخیر به حیات کنونی متون برمی‌گردد که گاهی با ارجاع به دیگر متون است که شکل می‌پذیرد. بسیاری از فیلم‌ها هستند که تا حدودی بینامتنی‌اند؛ یک متن به متون دیگر ارجاع می‌دهد، یعنی یک تقابل متنی صورت می‌پذیرد که حضورش باعث می‌شود متن‌های دیگر در اختیار قرار گیرند؛ مانند فیلمی که براساس یک متن مادر، یک رمان یا نمایشنامه ساخته می‌شود. سبک فیلم‌برداری یک فیلم ممکن است مانند کار نقاش باشد، یعنی متن‌های نقاشی را از خاطر بگذراند. یعنی ممکن است این سبک فیلم‌برداری را به آن نقاشی‌ها ارجاع داد. *نماها* یا ترکیب‌نماها را ممکن است به آوازهایی ارجاع دهند که درون یک فیلم تقابل متنی دارند. بنابراین اگر *ستارهٔ* فیلم در حال بازی در نقش اصلی است و خوانندهٔ مشهوری هم هست، بیننده انتظار شنیدن ترانه‌ای را دارد. آن نقش به بخش دیگری از پرسونای ستاره ارجاع داده می‌شود که خارج از روند فیلم‌سازی رشد یافته است. برای همین ارجاع به یک متن دیگر صورت می‌گیرد.

بیننده / همانندسازی بیننده / بینندهٔ زن

Spectator / Spectator - Identification / Female Spectator

(هم‌چنین نگا. دستگاه سینما، نگاه، ایدئولوژی، خیالی / نمادین، لذت تماشاگری، دوخت، تماشاگری جنسی / فتیشیسم)

مسالهٔ بینندگی نخست در اواسط دههٔ هفتاد و به دنبال تاثیر نشانه‌شناسی و روانکاوی بر نظریهٔ فیلم، موردتوجه نظری

قرار گرفت؛ هرچند، رابطهٔ بین سینما و ناخودآگاه مفهوم تازه‌ای نیست. سینما به منزلهٔ واسطهٔ میل ناخودآگاه، و نیز مناسب بودن پرده که جایگاه فرافکنی است برای کارکردهای درونی روان را قبلا نیز در دهه‌های بیست و سی نظریه‌پردازان بحث و بررسی کرده‌اند؛ بررسی تشابه بین ساختارهای رویا و ناخودآگاه با ساختارهای فیلم از آن جمله است. اما در دههٔ هفتاد بود که تاثیر تجربهٔ سینمایی بر بیننده به‌طور گسترده مورد توجه قرار گرفت.

نظریهٔ بیننده سه مرحله را پشت سر گذاشته است. در مرحلهٔ اول، در نظریهٔ فیلم طی دههٔ هفتاد، یعنی نوشته‌ها و دیدگاه‌های بودری، بلور و متز به سینما به مثابهٔ یک دستگاه و یک دال خیالی توجه شد، به جهت آن که نشان داده شود آن هنگام که او (مذکر) در اتاق تاریک نشسته است و به پرده نگاه می‌کند، بر بیننده چه می‌گذرد در مرحلهٔ دوم، در نظریهٔ فمینیستی فیلم (سال‌های ۱۹۷۵ به بعد) نخست لورا مالوی، منتقد و فیلم‌ساز، و سپس دیگران، با این پیش‌فرض طبیعی (که به‌طور ضمنی در آن نوشته‌های آغاز وجود داشت) که بیننده از جایگاهی مردانه نگاه می‌کند و هم‌چنین طبیعی انگاشتن این نکته که نگاه کردن تجدید خط سیر ادیپی به گونه‌ای صاف و ساده و بی‌مساله است، به شدت مقابله کردند. در مرحلهٔ سوم، یعنی در نظریهٔ فیلم (عمدتا فمینیستی) دههٔ هشتاد نوشته‌های مالوی نظریه‌پردازانی را که به دنبال بسط این مباحث بودند برانگیخت تا رویکردهای نظری غیر از روانکاوی را طرح کنند. آن‌چه در پی می‌آید شرح مختصری است از این سه مرحله و بحث‌هایی که طی آنها روی داده است.

مرحلهٔ نخست: بودری، بلور و متز کوشیدند براساس تحلیل فروید از سائق‌های لیبیدویی زیست‌مایه کودک و نظریهٔ لاکان در باب مرحلهٔ آینه، به تبیین چگونگی کارکرد فیلم در سطح ناخودآگاه بپردازند. با قیاس پردهٔ [سینما] با آینه دربارهٔ رابطهٔ بیننده ـ پرده [سینما] سخن گفتند و اظهار داشتند که در هر مورد تماشای فیلم فرآیندهای ناخودآگاه دخیل در کسب تمایز جنسی، زبان و خود مستقل (خودمختار) یا سوبژکتیویته عمل می‌کنند. به عبارت دیگر، هر مورد تماشای فیلم معرف تکرار خط‌سیر ادیپی است. این نظر به نوبهٔ خود به طور ضمنی نشانگر آن است که سوبژهٔ سینمای روایتی کلاسیک مرد است. این نکته را بیشتر روشن خواهیم کرد.

بودری معتقد است دستگاه سینما از طریق نظام و ساختار بازنمود (دوربین، تدوین، فرافکنی، بیننده‌ای که در برابر پرده نشسته است) موضعی ایدئولوژیکی به وجود می‌آورد. این جایگاه ایدئولوژیکی است، زیرا روش‌های سینمای روایتی غالب کاری را که در پشت صحنه و برای تولید فیلم انجام می‌شود، پنهان می‌کند و به بیننده برداشتی از واقعیت ارایه می‌شود. این یکپارچگی و بی‌نقصی حساس وجود دیدی واحد و همگن را به بیننده می‌دهد و او (مذکر) بر این باور می‌شود که در جایگاه مسلط قرار دارد. بیننده باور می‌کند که او مولف معناهای متن فیلمی است و از این جهت با ایده‌آلیسم *تاثیر واقعگرایانهٔ* سینما هم‌سو می‌شود؛ و همهٔ این موارد شواهدی هستند بر آن چه بودری «بیننده به مثابهٔ سوبژهٔ متعالی» (که در جایگاه مسلط و برتر نشسته) نامیده است. بودری می‌گوید، درحقیقت، عکس این مساله واقعیت دارد: معناهای متن است که بیننده را می‌سازد. بنابراین، دستگاه سینما سوبژه را در موضع معلول متن قرار می‌دهد. بعدها، بودری از این تاویل غیر اومانیستی دستگاه سینما و تلویحات ایدئولوژیکی آن فاصله گرفت و رویکردی کمابیش فرویدی اتخاذ کرد و توجه خود را به توانایی سینما در عینیت بخشیدن به میل روانی معطوف کرد. او هم‌چنین به وجود حالت برگشت به گذشته (بازگشت به کودکی) در جایگاه بیننده به مثابهٔ سوبژهٔ میل اشاره می‌کند و بعدها متز این موضوع را به‌طور گسترده‌تر می‌پروراند.

بلور سینما را عاملی دانست که به‌طور هم‌زمان در [نظم] خیالی (یعنی در حکم بازتابنده، آینه) و در [نظم] نمادین (یعنی از طریق گفتمان‌های فیلم در حکم زبان) عمل می‌کند. با پا گذاشتن بیننده به تجربهٔ فیلم، او (مذکر) نخست خود را با دستگاه سینما همانند می‌سازد: پروژکتور به منزلهٔ چشم عمل می‌کند. سپس نوعی همانندسازی خودشیفته

(نارسیستی) با تصویر روی می‌دهد و آنگاه با جابجایی بیننده از [نظم] خیالی به [نظم] نمادین او میل به تصویر می‌کند. تعریفی که بلور از رابطهٔ بین بیننده ـ پرده [سینما] (که رابطه‌ای یک سویه است) ارایه می‌دهد، به‌طور ضمنی مفهوم تماشاگری جنسی و نگاه نامشروع را در بر دارد.

متز دربارهٔ جایگاه بیننده و جنبهٔ چشم‌چرانی تماشای فیلم سخن گفته است و تا حدودی دیدگاه‌های بلور را تکرار کرده است. با قیاس پرده با آینه، متز بیننده را در جایگاهی پیشاادیپی تلقی می‌کند؛ یعنی درست در لحظهٔ یگانگی خیالی با خود. با این حال، متز در خلال بحث‌هایش در مورد سینما به مثابهٔ دال خیالی الگوی پیچیدهٔ غیاب / حضور را مطرح می‌کند. سینما آن‌چه را غایب است ([نظم] خیالی) حاضر می‌کند (دلالت می‌کند بر آن‌چه غایب است)؛ به عبارت دیگر ضبط آن چه غایب است را نشان می‌دهد. این بازی با غایب / حاضر، یعنی آن که ما با کمال خیالی انگارهٔ (تصویر) غایب کودک در آینه روبرو هستیم. بیننده با واهی بودن وحدت خیالی با خود، آگاه می‌شود و سپس با حس فقدان را تجربه می‌کند. متز معتقد است که این فرایند با فرایندی که کودک در مرحلهٔ آینه پشت سر گذاشته است، خصوصیات مشترکی دارد. کودکِ پسر که در آینه نگاه می‌کند و تصویر خود را می‌بیند، برای لحظه‌ای با خویش همانندسازی می‌کند (خودشیفتگی)؛ سپس تمایز خود با مادرش را درک می‌کند چرا که «او آلت نرینه ندارد.» آنگاه به دو طریق متفاوت واکنش نشان می‌دهد. نخست، میل به وحدت دوباره با مادرش می‌یابد و این میل دارای انگیزهٔ جنسی است. دوم، تمایز را انکار می‌کند و از طریق این انکار تمایز ـ به خاطر ترس خود از اخته شدن ـ به دنبال آلت نرینه در زن می‌گردد (فتیشیسم). در سینما، این خط‌سیر ادیپی، هم از طریق روایت و هم از طریق رابطهٔ بیننده ـ متن بازسازی می‌شود. (متز نیز سوبژهٔ نگاه را مرد تلقی می‌کند.)

مرحلهٔ دوم: مرحلهٔ نخست نظریه‌پردازی دربارهٔ سوبژهٔ بیننده، که با این پیش‌فرض‌ها شروع شد که دیدن نظامی فقط یک سویه است (بیننده به پرده می‌نگرد) و منحصرا جایگاه بیننده جایگاهی مذکر است و متن فیلم‌ها به گونه‌ای سازمان داده شده که امکان خوانش ممتاز را به وجود می‌آورد، با مسایل بسیاری روبرو شد. این مشکلات در پرده ماندند تا وقتی که مقالهٔ بنیادین لورا مالوی («لذت بصری و سینمای روایتی») در سال ۱۹۷۵ منتشر شد. مالوی در آن مقاله کوشید مسالهٔ بینندهٔ مونث بودن را در دستگاه سینما و چارچوب روانکاوی که نویسندگان یاد شده بنا کردند، طرح کند. مقالهٔ مالوی نقطهٔ عطفی در نظریهٔ فیلم بود، زیرا نخستین مطلبی بود که بخصوص بر مسالهٔ تمایز جنسی به منزلهٔ موضوعی مهم و درخور بررسی تاکید کرد. البته او کوشید در حکم میانجی عمل کند؛ او خود می‌پذیرد که مقاله به عمد و آگاهانه جدلی و بحث‌برانگیز نگاشته شد. مالوی در این مقاله کارکرد سینما را از طریق رمزگان و قراردادهایش بررسی کرد تا شیوهٔ نگاه به زنان را پایه ریزد. او از یک زاویهٔ دید مردانه در فیلم شروع کرد و سپس به زاویهٔ دید بیننده‌ای که با شخصیت مذکر فیلم یا پروتاگونیست همانندسازی می‌کند، پرداخت. او این فرایند را تماشا برای لذت نامید؛ لذت تماشا.

مالوی در این بررسی تبعات ضمنی بحث واکنش دوگانهٔ مرد (میل و فتیشیسم) را (که متز مطرح کرده بود) هم در سینمای روایتی و هم در رابطهٔ بین بیننده و متن بررسی و روشن کرد. این جنبهٔ جنسی دادن و ابژه‌کردن صورت زنانه، در نگاه مرد فقط ناشی از میل نیست، بلکه حکایت از ترس هم دارد؛ ترس اختگی. مالوی نشان داد که چگونه، در حکم نخستین واکنش ناخودآگاه به این ترس، دوربین (و به دنبال آن بیننده) با توجه خاص به زیبایی زن و کمال او، زن را به فتیش بدل می‌کند. اما در تبدیل کردن بدن زن به یک ابژهٔ فتیشی، دوربین امکان اخته شدن را انکار می‌کند و زن را آلت‌گونه می‌بیند (زیرا زن دیگر معرف فقدان نیست) و درنتیجه اطمینان‌بخش و نه هراس‌آور. مالوی نگاه چشم‌چران را دیگر واکنش ناخودآگاه مرد به این ترس می‌داند. این نگاه، نشانگر میل به مهار اضطراب و ترس اختگی است، و حتی میل به نابودی زن. مالوی در ادامهٔ مطلب این سوال را مطرح می‌کند که فرض کنیم روایت سینمایی و روایتی کلاسیک در بیشتر موارد خط‌سیر ادیپی

را نشان می‌دهد، و چون این خط‌سیر، ارتباط تنگاتنگی با برداشت‌ها یا تخیلات مردانه در مورد زنان دارد (تمایز، فقدان، ترس از اختگی و غیره)، پس بینندهٔ زن چه وضعیتی دارد؟ او چگونه لذت بصری می‌برد؟ مالوی به این نتیجه می‌رسد که بینندهٔ زن یا باید با جایگاه منفعل و فتیش شدهٔ شخصیت زن فیلم (جایگاهی که مشخصهٔ آن فقدان لذت است، فقدان آلت نرینه در او دلالت بر تهدید اختگی دارد) همانندسازی کند؛ و یا اگر بناست از دیدن فیلم لذت ببرد باید موضعی مردانه بگیرد (شخص ثالث مذکر).

مرحلهٔ سوم: مقالهٔ جدلی و بحث‌برانگیز مالوی (همان‌طور که خود می‌خواست) با واکنش شدید منتقدان زن روبرو شد و در طی دو دههٔ اخیر در بازنگری و بسط دیدگاه‌های مالوی کارهای گسترده‌ای انجام شده است. سیلورمن و استادلر در تلاش برای رد موضع نره‌مدار مالوی، سینما را دارای ساختاری اساسا مازوخیستی توصیف کردند که در آن بیننده از طریق تسلیم یا انفعال لذت می‌برد. دُوان در پی این نوشته‌ها، این بحث را پیش کشید که بینندهٔ زن دارای جایگاهی دوگانه است. او یا جایگاهی مازوخیستی اتخاذ می‌کند (و با نقش منفعل زنانه همانندسازی می‌کند) و یا جایگاهی به لحاظ جنسی مبدل (یعنی جایگاه قهرمان فعال مرد). مالوی در بازاندیشی مقالهٔ نخستین خود در مورد این نوع تفکر دوگانه (دو نمادی) هشدار داد. و البته، فمینیست‌ها از قبل این امکان را بررسی کرده بودند که جایگاه بیننده الزاما ارتباط انعطاف‌ناپذیری با هویت جنسی ندارد، بلکه ممکن است جایگاهی دو جنسی باشد که براساس آن بینندهٔ مرد یا زن بین دو موضع جنسی تغییر موضع دهد؛ نوعی سیلان و ناهمگنی موقعیت و نه حالت «یا این / یا آن.» مودلسکی مسالهٔ جایگاه دو جنسی بینندهٔ زن را روشن‌تر بیان می‌کند. بینندهٔ زن تمایلی دوگانه دارد، زیرا وقتی مرحلهٔ آینه را پشت سر می‌گذارد، نخستین ابژهٔ عشقی دختربچه مادر است، اما برای آن که بتواند به حالت زنانگی عادی دست پیدا کند، باید تغییر مسیر دهد، به سوی پدر روی آورد و او را ابژهٔ میل خود تعیین کند. درهرحال، میل نخست غالبا به کلی از بین نمی‌رود. بنابراین‌ترتیب، جایگاه دوگانهٔ بیننده زن در پیوند بین مادر و دختر اهمیت بسیار دارد. بینندهٔ مرد، شبیه شخصیت مرد روی پرده، در بیشتر موارد زنانگی خود را سرکوب می‌کند (و غالبا آن را به زن فرا می‌افکند و زن را به خاطر آن تنبیه می‌کند.) هرچند، همان‌طور که مودلسکی گفته است، اگر شخصیت مرد فیلم بین حالات فعال و منفعل نوسان داشته باشد، بینندهٔ مرد می‌تواند جایگاهی دوجنسی اتخاذ کند.

مسالهٔ بیننده به مثابهٔ سوبژه در ارتباط با تولید معنا نیز به همین اندازه مورد توجه بوده است و به‌طور گسترده بررسی شده است. بیننده تابع منفعل پردهٔ سینما نیست. مرد یا زن بیننده در موضع اقتدار می‌نشیند و به تصاویر و صداها معنا می‌دهد (درحقیقت تاثیر *صدا* قیاس پرده [سینما] و آینه را تا حدی تضعیف می‌کند.) اگرچه سینما باید به بیننده دانش بیشتری بدهد، بیشتر از آن‌چه در اختیار شخصیت‌های فیلم است (دست‌کم در جریان غالب سینمای روایتی این‌گونه بوده است)، اما این بدان‌معنا نیست که بیننده در ارتباط با آن شخصیت‌ها فقط یک جایگاه را اشغال می‌کند. بحث کاوی (Cowie) در باب فیلم به مثابهٔ خیال (فانتزی) این مساله را روشن می‌کند. او سه مشخصهٔ تخیلی را آن‌گونه که لاپلانش و پونتالیز مطرح کرده‌اند (صحنهٔ اولیه، فانتزی فریبنده و فانتزی‌های اختگی) و هر سه به عبارتی میزانسن میل هستند، بسط می‌دهد و به این نکته اشاره می‌کند که بیننده، به مثابهٔ سوبژه برای فیلم‌نامه و سوبژهٔ خودِ فیلم‌نامه می‌تواند هر سه این موقعیت‌ها را اشغال کند. بنابراین‌ترتیب بیننده (اعم از زن یا مرد) جایگاهی یگانه ندارد و درواقع می‌تواند جایگاه‌های متناقض را نیز اشغال کند. برای نمونه فیلم *جاذبهٔ مرگبار* (آدریان لین، ۱۹۸۷) فیلمی است که می‌توان در بخش‌های مختلف روایتش جایگاه‌های متفاوت معشوق، شوهر و زن را اشغال کرد. نباید فراموش کرد که وقتی گلن کلوز (که نقش معشوق را بازی می‌کند) در پایان فیلم با شلیک گلوله‌ای به دست زن کشته می‌شود، بینندگان به شدت متاثر و متاسف می‌شوند.

اساسا این سه مرحلهٔ بحث حول موضوع جایگاه بیننده و همانندسازی نشان می‌دهد که دیدگاه اولیهٔ تلقی جایگاهی

همگن برای بیننده (سوبژهٔ دستگاه سینما) تا چه حد کنار گذاشته شده است و در بحث‌های اخیر جایگاهی ناهمگن و متغیر برای بیننده قایل شده‌اند. این نکته از جهت دیگری نیز تقویت می‌شود؛ باین‌ترتیب که بررسی بیننده در سال‌های اخیر محدود به بررسی «بیننده در حکم پدیده‌ای روانی» نبوده است. بحث گسترش یافته است (و این گسترش در اصل مدیون مطالعات فرهنگی است) و بیننده به مثابهٔ تماشاگر به یکی از حوزه‌های بسیار مهم و درخور توجه تحقیق بدل شده است. چنین بود که الگوهای تاریخی و تجربی بررسی بیننده یا تماشاگر شکل گرفتند. بیننده گروهی است که طی تاریخ دگرگون شده است. مخاطبان سینما در طول زمان تغییر کرده‌اند و بسته به ترکیب گروه‌های مخاطب، سینما تاثیرات متفاوتی داشته است و به گونه‌های متفاوتی تاثیر پذیرفته است. بیننده در ارتباط با مفهوم بینا متن نیز بررسی شده است: بررسی همهٔ متن‌هایی که پیرامون متن فیلم وجود دارند و تاثیر آنها بر تماشاگر به مثابهٔ خواننده و دریافت کننده. نمایش ـ این که فیلم در کجا نمایش داده می‌شود و تاثیری که این امر بر بیننده می‌گذارد ـ مسالهٔ مهم دیگری است که مورد توجه و بررسی قرار گرفته است؛ و سرانجام مطالعاتی که به بررسی طبقه، سن، نژاد، مذهب، جنسیت و ملیت بینندگان و تاثیر این عوامل بر خوانش آنها از فیلم پرداختند.

تدوین تداومی (Continutiy Editing)

(همچنین ن.ک: *عناصر ثابت و قرابت‌های زمانی و مکانی*)

شیوه‌ای سینمایی برای اطمینان حاصل کردن از تداوم و *روایت* است. فیلم به روشی که داستان از طریق آن نقل می‌شود، عنایتی ندارد. تدوین در این نوع فیلم‌ها به چشم نمی‌آید، پس در این صورت روایت به لحاظ زمانی و مکانی یکپارچه و منسجم است. تداوم مکانی در صورتی حفظ می‌شود که کاملاً نسبت به *قاعدهٔ* ۱۸۰ درجه پای‌بند باشیم؛ تداوم زمانی هم با در نظرگرفتن ترتیب زمانی روایت حفظ می‌شود. تنها وقفه‌ای که این تداوم زمانی در جریان اصلی سینما با آن روبه‌روست، وجود فلاش‌بک است.

با این حال نظریه پردازان خاطر نشان کرده‌اند که این یکپارچگی، کاری را که منجر به تولید یک فیلم می‌شود، تحت‌الشعاع قرار می‌دهد؛ و این مسأله چندان است که تأثیر *ایدئولوژیکی* برجای می‌گذارد. این نوع سینما به *تماشاگر* احساسی از واقعیت می‌بخشد و چیزی رابه عنوان امری واقعی عرضه می‌کند که درواقع یک واقعیت ایدئالیستی است. (یعنی همه چیز درست است و در جای خود قرار دارد.) تماشاگر حس بصری یکپارچه‌ای دارد (همه چیز آن‌جا روبه‌روی‌است) و این مسأله باعث می‌شود که وی باور کند که از همه چیز خبر دارد. و همه چیز آن‌جاست، پس می‌داند که چه خواهد شد.) به این جهت تماشاگر با ایدئالیسم ناشی از این تأثیر شبه‌واقعی سینمایی همدست می‌شود. (برای بحث بیش‌تر ن.ک: *دستگاه* و *تماشاگر*).

تدوین / مونتاژ روسی. (همچنین ن.ک: سکانس‌بندی، مجاورت فضایی و زمانی).

تدوین بدین معناست که نماها چگونه در کنار هم قرار می‌گیرند تا فیلم را بسازند. همه پذیرفته‌اند که فیلم از تعدادی سکانس یا در پاره‌ای موارد، همچنان‌که در سینمای *آوانگارد* یا سینمای هنری، شاهد بوده‌ایم از چند اپیزود یا از نماهای پی‌درپی تشکیل شده است، این شیوه را چنان‌که می‌دانیم به مونتاژ یا تدوین نماهای متضاد مشهور است. در ساده‌ترین شکل ممکن، می‌توان چهار دسته تدوین را مشخص کرد: ۱. تدوین زمانی، ۲. برش *متقاطع* یا *تدوین موازی*، ۳.عمق *میدان* و ۴. *مونتاژ*.

فیلم را می‌توان به تمامی با استفاده از یکی از موارد بالا ساخت (مثلاً فیلم‌های مونتاژی سرگئی ایزنشتاین در دههٔ بیست. با این حال عموماً این مسأله مطرح است که فیلم را باید با استفاده از حداقل دو دسته از این موارد بسازند. برجسب روابط زمانی هر کدام از موارد فوق شاهد تأثیرات مختلفی هستیم. می‌توان کاری کرد که زمان طولانی یا کوتاه به نظر بیاید و این امکان هم وجود دارد که زمان دارای واقعیتی داخلی یا خارجی باشد. زمان داخلی را در سکانس می‌توان مشاهده کرد که زمانی خیالی است؛ زمان بیرونی

هم هنگامی روی می‌دهد که درون *روایت* همخوانی مستقیمی میان زمان سکانس و زمان واقعی وجود داشته باشد؛ یعنی این‌که زمان حلقهٔ فیلم مساوی با زمان واقعی است. (برای آشنایی با افراطی‌ترین نمود این مسأله، آثار اندی وارهول در دههٔ شصت را ببینید.) و باز هم عموماً نظرها براین است که فیلم هر دو نوع زمان را به کار خواهد گرفت.

تدوین زمانی. همچنان‌که از خود این اصطلاح برمی‌آید، از منطق روایت زمانی پیروی می‌کند، و درواقع بسیار به *تدوین تداومی* نزدیک است. یک رویداد طبعاً به دنبال رویداد دیگری می‌آید. بنابراین زمان و فضا به لحاظ منطقی و بی‌هیچ مشکلی قابل عرضه کردن و بیان‌اند: شروع و پایان‌های سکانس‌ها به وضوح مشخص شده‌اند، نماهای سرتاسر یک سکانس تماشاگر را با زمان و مکان سازگار می‌کنند و پایان سکانس مطمئناً نشان می‌دهد که چه زمانی و کجا روایت مجال این را پیدا می‌کند که در سکانس‌های بعدی ادامه یابد و پیش رود. این نوع تدوین به آسانی با سینمای کلاسیک *هالیوود* گره می‌خورد و تدوینی است که متنی بسیار خطی ایجاد می‌کند. این خطی بودن یا نظم زمانی، تنها موقعی شکسته می‌شود که بازگشت به گذشته روی دهد یا برش متقاطع در سکانس موازی به کار رود. در هر دو صورت این گسست از خطی بودن [روایت] دارای نشانه و علامتی است: فید یا دیزالو همراه با صدای خارج از کادر («و درست همین دیروز بود که ...») حاکی از این است که بازگشت در حال انجام است.

تدوین به روش برش متقاطع. *برش متقاطع* کوتاه شده اصطلاحی است که نشان‌دهندهٔ ربط میان دو کنش است که به شکل همزمان تداوم پیدا می‌کنند و درون روایت لازم و ملزوم یکدیگرند. اصطلاح تدوین موازی به غلط برای تشریح چنین تأثیری به کار می‌رود. که همانا توازی دو رویداد پیوسته است که همزمان اما در دو فضای متفاوت روی می‌دهند. با این حال تدوین موازی به عنوان یک اصطلاح عملاًبه معنای موازی بودن دو کنش مرتبط به هم است که در زمان‌های متفاوتی رخ می‌دهند. (یک نمونهٔ کلاسیک فیلم *هیروشیما عشق من*(۱۹۵۹) اثر آلن رنه است.) این هر دو شیوهٔ تدوین به دلیل صرفه‌جویی در روایت و بیش‌تر به دلیل ایجاد تعلیق و هیجان به کار می‌روند. (استفاده از این شیوه‌ها به کار سرعت می‌بخشد.) البته فرض بر این است که در یک فضا و زمان از این دو نوع کنش، یک هدف و قصد منظور نظر خواهد بود. جای تعجب نیست که *هالیوود* با علاقه‌ای که به روایت خطی و ترتیب زمانی تمام و کمال دارد، کمتر از تدوین موازی به معنای واقعی آن استفاده کند و عمدتاً برش متقاطع را به کار ببرد. روش برش متقاطع عموماً در *وسترن‌ها* (جان وین یا کلینت ایستوود چند دوشیزه یا شهری را از مخمصه نجات می‌دهند) و فیلم گنگستری یا مهیج (برش‌هایی میان آدم خوب‌ها و آدم بدها، مثلاً قربانی و قاتل). ژان کوکتو در فیلم فانتزی و پری‌وار *دیو و دلبر*(۱۹۴۶) استفادهٔ خلاقانه‌ای از تدوین موازی کرده است: زمان و مکان واقعی و فانتزی نسبت به یکدیگر دارای ترتیب معکوس هستند و با این حال به گونه‌ای موازی پیش می‌روند.

تدوین عمق میدان (Deep Focus) آندره بازن اولین فردی بود که این سبک تدوینی را مستحق عنوان واقعیت عینی دانست؛ اگرچه پیش‌تر و در اواسط دههٔ سی، نام گرگ تولند فیلم‌بردار امریکایی به خاطر رئالیسم عمق *میدان* کارش به میان آمده بود. فیلم‌برداری با عمق میدان یعنی در یک سکانس کمتر از برش استفاده شود و تماشاگر کمتر فریب داده و کمتر به روایت دوخته می‌شود و آزاد است تا هر گونه مایل است نماهایی راکه پیش چشم او ـ چه تماشاگر مرد و چه تماشاگر زن ـ قرار دارند، بررسی کند. پس به لحاظ ایدئولوژیکی، این روش در مقام یک سبک تدوینی، می‌تواند ضد هالیوودی یا دستکم ضد تداوم و پیوستگی قلمداد شود (ن.ک: *ایدئولوژی و دوخت*) مسلماً هالیوود در طی تاریخش و در زمان‌های مختلفی از شیوهٔ فیلم‌برداری عمق میدان سود برده است؛ با این حال تدوین عمق میدان آشکارا به دلیل تأکیدی که هالیوود بر هنرپیشگی دارد، به این نوع سینما راه نیافت؛ چراکه برش به نمای درشت بازیگر اجتناب ناپذیر است.

جامپ کات (Jump Cut) (همچنین ن.ک: برش، برش منطبق، قرابت زمانی و مکانی)
برشی است نقطهٔ مقابل برش منطبق که برش میان دو نما را غیر منتظره و ناگهانی می‌سازد و توجه را به خود جلب می‌کند چون آن دو نما را به شکلی بدون دوخت برهم منطبق می‌کند. این کار نشان‌دهندهٔ عمل انتقالی در زمان و فضاست، اما آن را جامپ کات می‌خوانند چون بر احساسات اثر نامطلوبی می‌گذارد. زیرا *تماشاگر* را می‌پراند و او از خود می‌پرسد که چه برسر *روایت* آمده است. استفاده از جامپ کات در میان دو سکانس اثری کاملاً معکوس از یک برش مطلوب را داراست. روایت بی‌آن‌که شرح دهد ـ یعنی از یک نما یا صدای خارج از کادر استفاده کند ـ از یک زمان و مکان به زمان و مکان دیگری جابه جا می‌شود. این تفکیک زمانی و مکانی می‌تواند (درون جهان درونی اثر و برای تماشاگر) اثری ویران‌کننده نیز برجای بگذارد. این دو مضمون می‌توانند در کنار هم بگیرند. بدون شک ژان لوک گدار یکی از بهترین نمودهای این نوع استفادهٔ از جامپ کات است. خصوصاً در فیلم‌هایی که در دههٔ شصت ساخت. شخصیت‌های آثار او در جهانی که به نظر می‌رسد در آن عقل از ایجاد یک نظم منطقی در رویدادها ناتوان است؛ گیج و سردرگم‌اند. به همان نسبت تماشاگر هم گیج است و به واسطهٔ غیرمدلل بودن تصویر و روایت، دچار دردسر می‌شود.
جامپ کات، درون یک سکانس، دو نما از یک فرد واحد را به هم برش می‌زند، اما نه *قاعدهٔ ۳۰* درجه و نه نمای معکوس هیچ‌یک رعایت نمی‌شوند. بنابراین، اثر تفکیک، حتی قوی‌تر حس می‌شود، بدان حد که خشونت این حرکت انتقالی ممکن است نشان از دیوانگی داشته باشد یا دستکم، حالت عدم ثبات شدیدی ایجاد کند (مانند آثار آلن رنه، مثلاً *هیروشیما عشق من ۱۹۵۹*، *سال گذشته در مارین باد ۱۹۶۱*). در سکانس‌های به خصوصی در فیلم *از نفس افتاده* اثر گدار این مسأله به چشم می‌خورد که می‌توان آن‌ها را از آن دست نشانه‌ها دانست که چنین سردرگمی‌ای ایجاد می‌کنند. با این حال خود گدار عمدی بودن استفادهٔ او از این نوع زیباشناسی را زیر سؤال می‌برد. (آیا او سر به سرمان می‌گذارد؟) چون می‌گوید که فیلمش یک ساعت زیادی داشت. (او اضافه می‌کند که همهٔ فیلم‌هایی که در ابتدای کارش ساخت، اضافه داشتند) و او مجبور به استفادهٔ از برش بود. این برش‌ها در صحنه‌ای صورت می‌گیرد که دو شخصیت اصلی یعنی پاتریشیا و میشل هنگام عبور از میان پاریس، گفتگوی مفصلی با هم دارند. این صحنه حاوی گفتگو به گونه‌ای برش خورده که یکی از طرفین گفتگو از صحنه حذف شده و تنها یکی باقی ماند. گویا این‌که چه کسی حذف شود، با استفاده از شیر یا خط کردن صورت گرفته است. در پایان این میشل است که حذف شد. بنابراین با باز شدن صحنه ما تنها پاتریشیا را (که نقش او را جین سیبرگ بازی کرد) در چهار مقطع زمانی و مکانی می‌بینیم و صدایش را می‌شنویم. ابتدا او را می‌بینیم و صدایش را می‌شنویم و پس‌زمینه هم بخشی از پاریس است، سپس برشی صورت می‌گیرد؛ ما دوباره او را می‌بینیم و گفتارش را می‌شنویم، اما آنچه او می‌گوید کمترین ارتباطی به آنچه پیش از این گفته است، ندارد. در این‌جا پس‌زمینه هم تغییر کرده است و بخش دیگری از شهر را نشان می‌دهد. به ما اعلام می‌شود که زمان و مکان تغییر کرده‌اند و این‌که دچار پرش زمانی و مکانی شده‌ایم. با این حال، در جهان درونی داستان هیچ چیز در خدمت توضیح این مسأله نیست که ببینیم چه خبر است. نماها بدون تغییر مکان دوربین به هم برش شده‌اند (دوربین در صندلی عقب قرار دارد و برروی پاتریشیا متمرکز شده است.) بنابراین هربار که از طریق برش به سوی پاتریشیا «باز می‌گردیم»، گویی حرکتی پرتکان داریم؛ یعنی گویا دوربین جهیده است.

چشم‌چرانی Voyeurism فتیشیسم Fetishism
(برای اطلاعات بیشتر نگاه. نگاه، روانکاوی، Scopophilia، جایگاه بیننده، Suture)
چشم‌چرانی یعنی تماشای فعالیت‌های دیگران، درحالی که آنها مطلع نیستند. این نگاه درواقع نامشروع است یا به‌طور ضمنی تلویحات انجام عملی نامشروع و غیرقابل قبول را با

خود دارد. ما پول می‌دهیم و به تماشای فیلم می‌رویم، اما وقتی در برابر پردهٔ سینما نشستیم، درواقع در جایگاه یک چشم‌چران نشسته‌ایم، سوبژهٔ تماشاگر بر صفحهٔ سینما اعمال و رفتار دیگران را تماشا می‌کند، که خود از آن که کسانی به تماشایشان نشسته‌اند بی‌اطلاع‌اند. از یافتن چنین جایگاهی است که لذت می‌بریم (لذتی که اصطلاحا لذت تماشاگری جنسی نامیده شده است)؛ با این همه، چشم‌چرانی محدود به بیننده نیست؛ دوربین نخست فیلم را گرفته است، پس به نوعی تماشاگر جنسی چشم‌چران است. اغلب یکی از شخصیت‌های داخل فیلم نیز در جایگاه یک چشم‌چران قرار داده می‌شود. فیلم‌های آلفرد هیچکاک از این جهت قابل ذکرند، (برای مثال *پنجرهٔ عقبی* (۱۹۵۴) و *روح* (۱۹۶۰). *چشم‌چران* (مایکل پاول، ۱۹۶۰) فیلمی است که به گونه‌ای درخور توجه به برجسته‌سازی مفهوم پیچیدهٔ تماشاگری جنسی پرداخته است.

فتیشیسم یعنی توجه بیش از حد به اعضای بدن، بخصوص بدن زن باین‌ترتیب در فیلم‌ها معمولا توجه دوربین به زنان جلب می‌شود و از این طریق اعضای بدن زن در کانون توجه قرار می‌گیرند. رمزگان لباس نیز می‌تواند به نوعی فتیشیسم تلقی شود. زنی ممکن است لباسی نازک و چسبان بپوشد و دیگری شاید کفش‌هایی پاشنه بلند به پا کند و ناخن‌ها را لاک قرمز تند بزند. (بخصوص اگر فیلم رنگی باشد.)

در روانکاوی، چشم‌چرانی و فتیشیسم دو راهبردند که مردان در پیش می‌گیرند تا با ترسشان از تمایز جنسی (بین خود و زنان) و ترسشان از اختگی که مرد گمان می‌کند نتیجهٔ آن تمایز است مقابله کنند. بنابراین مرد یا در پیش گرفتن راهبرد نخست، نگاهش را به زن خیره می‌کند، و با چشم‌چرانی جنسیتش را می‌نگرد؛ زن ابژهٔ نگاه او (مرد) است و باین‌ترتیب مرد زن را در دامنهٔ نگاه خود (در خود) جای می‌دهد. زن به مثابهٔ ابژهٔ نگاه مرد، قرار گرفته در حوزهٔ نگاه و مراقبت او، معنا می‌یابد. چشم‌چرانی در غایت خود ممکن است به رفتاری آزارگرانه ـ آزارخواهانه بیانجامد. مرد زن را تماشا می‌کند، هرچند، زن نمی‌تواند نگاه او را بازگرداند. (زیرا این مرد است که بر نگاه و بنابراین بر زن نقش کنشگری و عاملیت دارد.) به ظاهر زن قربانی مرد است و مرد موجودی بالقوه آزارگر است که می‌تواند با خشونت به زن حمله کند و حتی او را بکشد. بیشتر فیلم‌های حادثه‌ای و فیلم نُوار برای ایجاد حالت تعلیق متکی بر همین آزارگری ـ آزارخواهی‌اند. *روح* نمونهٔ خوبی است، و *درخشش* (استنلی کوبریک، ۱۹۸۰) نیز از نمونه‌های متاخر این‌گونه فیلم است. فتیشیسم هم بیش از این نسبت به زن مهربان نیست. فتیشیسم راهبردی است برای انکار تمایز. این راهبرد از طریق تجزیهٔ بدن و تمرکز فزون از حد بر قسمتی از بدن (یا تکه‌ای لباس) که از کل جدا شده است، تحقق می‌یابد. هدف از این تمرکز فزون از حد، برای درک غایی آن قسمت از بدن است. زن و صورت مونث این بار از طریق انکار تمایز مهار می‌شود. مارلنه دیتریش بخصوص در فیلم‌های اشترنبرگ فتیش شده بود؛ یعنی هیبت زنی مردانه به خود گرفته بود. در فیلم‌های جدیدتر، در بسیاری از نقش‌هایی که به کاتلین ترنر و ترزا راسل داده شده، آن‌ها ناخن‌هایی به شکل اغراق‌آمیز لاک زده دارند و موهایشان بسیار بلند است؛ و صدای بمشان فقط بر شدت تاثیر می‌افزاید.

حذف به قرینه (Ellipsis)

اصطلاحی است که به دوره‌هایی از زمان باز می‌گردد که خارج از *روایت* بوده است. حذف به قرینه از طریق یک انتقال تدوینی صورت می‌گیرد، یعنی بخشی از کنش از روایت بیرون کشیده می‌شود و کمترین نشانه‌ای از این حذف به چشم نمی‌خورد. بنابراین *فید* و *دیزالو* می‌توانند نشان‌دهندهٔ گذشت زمان باشند؛ *وایپ* می‌تواند صحنه را عوض کند؛ و *جامپ‌کات* قادر است تماشاگر را از یک کنش و زمان به سوی کنش و زمان دیگر منتقل کند و این احساس را در او ایجاد کند که شاهد کنشی سریع است و اگر این کار به درستی صورت نگیرد، تماشاگر احساس سردرگمی می‌کند. (یعنی تماشاگر نداند او باید به چه چیزی توجه کند.) برش متقاطع و تدوین موازی بر حذف به قرینه نیز دلالت می‌کنند.

دایجسیس / دایجتیک / غیر دایجتیک / برون دایجتیک و درون دایجتیک

Digesis / Diegetic / Non-Diegetic / Extra-and Intra-Diegetic

دایجسیس ارجاع به روایت و محتوای روایت دارد، جهان داستانی آن‌گونه که در درون داستان توصیف شده است. در فیلم مقصود از دایجسیس همهٔ آن چیزی است که به واقع بر روی پرده اتفاق می‌افتد، یعنی واقعیت داستانی. گفته‌ها و حرکات شخصیت‌ها، همهٔ کنش آن‌گونه که بر پرده دیده می‌شود، دایجسیس را به وجود می‌آورند. بنابراین، عبارت «صدای دایجتیک» یعنی صداهایی که به‌طور طبیعی در فضای خلق شده بر روی پرده به گوش می‌رسند (مانند صدای گفتگوی شخصیت‌ها، آواز خواندشان و غیره). پس مقصود از عبارت «صدای غیر دایجتیک» صدایی است که به‌طور طبیعی در فضای صحنه وجود ندارد (مانند صدای خارج از تصویر و موسیقی فیلم). بی‌تردید فیلم توهمی از واقعیت است که بیننده در فراغ بال به آن دوخته می‌شود. (نک: دوخت). و تا حدی حتی صدا و فضای دایجتیک نیز به کلی وهمی‌اند و بنای کذب دارند: صدا از آن جهت که در بیشتر فیلم‌ها صداگذاری بعد انجام می‌شود، و فضا بآن جهت که تصویرها و نماهای واقعی که می‌بینیم نتیجهٔ برداشت‌های بسیار زیاد است؛ بنابراین هیچ‌یک، نه صدا و نه تصویر، حضوری طبیعی ندارند. برخی از فیلم‌سازان از طریق استفاده از صداهای برون دایجتیک با این ماهیت وهمی سینما بازی می‌کنند. صداها یا نماهای برون دایجتیک صداها یا نماهایی هستند که وارد فضای صحنه می‌شوند، اما هیچ دلیل منطقی برای وجود آنها در کار نیست. این صداها و نماها در قالب شیوهٔ ضد سینما یا ساخت‌شکنی در اثر درج می‌شوند تا توجه بیننده را به این واقعیت جذب کنند که درواقع دارد فیلم تماشا می‌کند (و هیچ چیز واقعی نیست). ژان لوک گدار ازجمله کارگردانان مشهوری است که به این شیوه عمل می‌کند.

واژهٔ دایجتیک به مخاطبان نیز مربوط می‌شود، یعنی مخاطبان دایجتیک نیز داریم: مخاطبان داخل فیلم. از این مخاطبان معمولا برای جلب توجه و برجسته کردن ستارهٔ فیلم و یا کنش فیلم استفاده می‌شود، و درحقیقت آنها نقش پس زمینه‌ای را دارند که ستارهٔ فیلم بر متن آن بازی می‌کند. این مخاطبان دایجتیک هم‌چنین برای جلب توجه ما، یعنی مخاطبان برون دایجتیک، به پردهٔ سینما و از دل آن به این وهم که ما نیز جزیی از مخاطبان دایجتیک هستیم، عمل می‌کنند. در فیلم‌های موزیکال غالبا از مخاطبان دایجتیک استفاده می‌شود که پیرامون شخصیت(های) اصلی می‌رقصند و آواز می‌خوانند. در فیلم‌های وسترن نیز از مخاطب دایجتیک استفاده می‌شود تا شجاعت قهرمان فیلم در تقابل با ترس و بزدلی آنها نشان داده شود. (برای مثال گری کوپر در *ماجرای نیمه روز*، فرد زینه‌مان، ۱۹۵۲).

و سرانجام می‌رسیم به صداهای درون دایجتیک. مقصود صداهایی است که منشا آنها را نمی‌بینیم اما می‌دانیم که در درون داستان حضور دارند: برای مثال، صدای خارج از تصویرِ راوی‌ای که داستانش گفته می‌شود و در فیلم نیز حضور تصویری دارد، یعنی در همان سطح واقعیت داستان و شخصیت‌ها در فیلم حاضر است. *میلدرد پیرس* (۱۹۴۵) ساختهٔ مایکل کرتیز نمونه‌ای کلاسیک از این دست به‌شمار می‌رود. برخی اوقات ما فقط صدای قهرمان زن را (به صورت صدای خارج از تصویر) می‌شنویم که لحظاتی از گذشتهٔ خود را به خاطر می‌آورد و در همان حال در فلاش‌بک‌هایی تصاویر گذشتهٔ او را می‌بینیم، اما می‌دانیم که صدا به او تعلق دارد و او شخصیتی در داستان است. او به صورت صدای خارج از تصویر در نخستین فلاش‌بک، پس از آن‌که همسرش برت او را ترک کرده است، می‌گوید: «کاملا احساس تنهایی می‌کردم... تنهای تنها.» نمونهٔ کلاسیک دیگری از این دست استفاده از صدای درون دایجتیک در فیلم ربکا (آلفرد هیچکاک، ۱۹۴۰) است. در ابتدای فیلم صدای زنی را، بدون حضور تصویری او، می‌شنویم که می‌گوید: «دیشب در خواب دیدم که به ماندرلی رفته بودم.» کمی بعد در طی فیلم متوجه می‌شویم که این من و آن من که شخصیت اصلی فیلم است درواقع یکی هستند. در آن لحظه پی می‌بریم که صدایی که قبلا شنیده‌ایم، صدایی درون

دایجتیک بوده است؛ و این شیوهٔ جالبی است برای خلق تعلیق. پس صدای خارج از تصویر شخصیتی که دربارهٔ گذشتهٔ خود بر روی فلاش‌بکی از زندگی خود سخن می‌گوید، صدایی درون دایجتیک است. معمولا تصویر چهرهٔ شخصیت در تصویری از گذشته دیزالو می‌شود و در همان حال ما صدای خارج از تصویر او را می‌شنویم. درحقیقت خود فلاش‌بک را می‌توان درون دایجتیک تلقی کرد زیرا اگرچه فلاش‌بک هم بخشی از روایت است، به هر رو جریان روایت را که در زمان حال جاری است قطع می‌کند. تک‌گویی درونی نیز درون دایجتیک است و کاملا از صدای خارج از تصویر غیر دایجتیک راوی دانای کل که دربارهٔ داستان اطلاعاتی می‌دهد اما خود بخشی از داستان نیست، متمایز است. پس صدای درون دایجتیک به بیان ساده‌تر صداها یا افکار درونی راوی‌ای است که ما شاهد داستانش هستیم. صدای درون دایجتیک سطح متفاوتی از *همانندسازی* بیننده را نیز موجب می‌شود. در خلال این لحظات درون دایجتیک سوبژکتیویتهٔ شخصیت به سوبژکتیویتهٔ ما بدل می‌شود؛ یعنی نوعی موهبت مضاعف نصیبمان می‌شود؛ نه تنها به لحاظ فیزیکی، بلکه از جهت روانی نیز در جایگاه سوبژه قرار می‌گیریم.

درام‌های تاریخی (Costume Dramas)

(همچنین ن.ک: ژانر).

با فیلم‌های تاریخی اشتباه نشود، درام‌های تاریخی در یک دورهٔ تاریخی رخ می‌دهند، اما مانند فیلم‌های تاریخی نیستند که وانمود کنند با رویدادهای واقعی سروکار دارند. در این فیلم‌ها از طریق پوشش بازیگران، برهه‌ای تاریخی نشان داده می‌شود که صرفاً فیلم باید مربوط به همان زمان خاص باشد. فیلمی که به دوره‌ای خاص می‌پردازد ، مورد متفاوتی است. به دلیل خاصیت نه‌چندان دقیق این اصطلاح یعنی فیلم دوره‌ای ـ ممکن است منظور از آن درام تاریخی فیلم‌هایی نیز باشد که به زمان معاصرتری مربوط می‌شوند، اما به دلیل علایمی که به لباس‌ها مربوط می‌شود و شکل صحنه‌پردازی، به وضوح می‌توان پی برد که از یک دورهٔ خاص سخن به میان آمده است. (برای مثال فیلم‌های دوره‌ای باید دارای صحنه‌هایی باشد که در دههٔ ۱۹۱۰، ۱۹۲۰ یا ۱۹۳۰ می‌گذرند، اما فیلمی که در دههٔ ۱۹۹۰ فیلم‌برداری شده و زمان آن مربوط به ۱۹۸۳ است، یک فیلم دوره‌ای نیست.) پس اقتباس‌های [اسماعیل] مرچنت‌و [جیمز] آیوری از رمان‌های ای.ام. فورستر به دلیل این‌که زمان آن‌ها در دههٔ ۱۹۱۰ می‌گذرد، بیش‌تر فیلم دوره‌ای محسوب می‌شوند تا درام تاریخی . با وجود این در آن فیلم‌ها به دوران متأخرتری ارجاع صورت می‌گیرد. اقتباس رومن پولانسکی (تس، ۱۹۷۹) از زمان *تس دوبرویل* اثر تامس هاردی یک درام تاریخی است، همچنان‌که اقتباس مارتین اسکورسیسی از رمان **عصر معصومیت** (۱۹۹۳) اثر ادیت‌وارتن نیز درامی تاریخی است. بسیاری از درام‌های تاریخی اقتباس‌های ادبی هستند. (صنعت سینمای فرانسه خصوصاً در این سنت ید طولانی دارد.) به ظن قوی، مشهورترین این آثار، **بر باد رفته** (۱۹۳۹) ساختهٔ ویکتور فلمینگ است.

درزمانی / همگاهی (Diachromic/ Synchronic)

این اصطلاحات از زبان‌شناسی وام گرفته شده‌اند که به دو رویکرد متفاوت مطالعهٔ زبان مربوط می‌شوند. زبان‌شناسی در زمانی مطالعهٔ زبان درکلیت زمان است، ولی زبان‌شناسی همگاهی زبان را در یک برههٔ خاص از زمان مطالعه می‌کند. مورد اول زبان را چونان روندی تکامل یافته بررسی می‌کند و مورد دوم آن را کلیتی ساخت یافته می‌داند که مناسبات درونی‌اش را باید بررسی کرد. در مطالعات سینمایی، رویکرد درزمانی، فیلم را چونان زبانی تکامل یافته بررسی می‌کند و آن را از سال به وجود آمدنش در ۱۸۹۵ تا به حال مطالعه می‌کند. همچنین می‌توان هر فیلمی را به تنهایی و برحسب حرکت روایتی خطی و زمانی‌اش از یک نقطهٔ زمانی به نقطهٔ دیگر بررسی کرد. (یعنی اساساً پیشرفت داستان فیلم از طریق شکل سه گانهٔ روایتی نظم/ بی‌نظمی/ نظم دوباره صورت می‌گیرد.) یک رویکرد همگاهی می‌تواند فیلم خاصی را در رابطهٔ با بافت فرهنگی معاصر آن

مطالعه کند و فیلم را نیز چونان یک شئ ساختاری که مناسبات درونی آن باید تحلیل شوند، از نظر بگذراند. (ن.ک: نظریه). جهت‌گیری مطالعات سینمایی اکنون به این سمت است که این دو رویکرد را نه به عنوان یک شکل مشترک، بلکه درواقع به منزلهٔ ترکیبی ارزشمند درآورد تا خوانشی پرطنین‌تر از فیلم به عنوان یک متن و یک بافت ارائه شود.

دستگاه Apparatus

(هم‌چنین نگاه کنید به Suture, Edentification Spectator, A Gency)

بودری (۱۹۷۰) ازجمله نخستین نظریه‌پردازان فیلم بود که عنوان کرد دستگاه سینما یا فن‌آوری سینما تاثیری ایدئولوژیک بر بیننده دارد. در ساده‌ترین حالت دستگاه سینما مدعی است که تصاویر و صداهایی واقعی را در مقابل چشم و گوش بیننده قرار می‌دهد. هرچند، این فن‌آوری، این را موضوع که چگونه آن واقعیت قاب به قاب در کنار هم قرار داده می‌شود، از دیده پنهان می‌کند. به علاوه دستگاه سینما توهم فضای سه بعدی را نیز به وجود می‌آورد. این توهم مضاعف، کاری را که به امر تولید معنا می‌پردازد، پنهان می‌کند؛ و به این طریق آن‌چه را در حقیقت ساختاری ایدئولوژیکی است، یا به عبارتی واقعیتی آرمانی است، به مثابهٔ عین *واقعیت*، و امر *طبیعی* نشان می‌دهد. بودری این بحث را مطرح می‌کند که از این جهت بیننده در جایگاه سوبژهٔ دانای کل قرار داده می‌شود، زیرا او (مذکر) در جایگاهی است که همه چیز را می‌بیند گرچه خود از فرایندی که به موجبش چنین میخکوب می‌شود، آگاه نیست. بنابراین بیننده ـ سوبژهٔ دانای کل، تحت تاثیر متن فیلمیک به وجود می‌آید و معلول آن است. تاثیری پیوسته، هم زمان و ایدئولوژیک روی می‌دهد که نتیجهٔ چگونگی تعیین موقعیت بیننده در سالن سینماست (اتاقی تاریک، چشم‌ها به سوی پرده فرافکن شده‌اند و فیلم نیز از پشت سر بر روی پرده فرافکنده می‌شود). به علت این موقعیتی که بیننده در سالن نمایش می‌یابد، نوعی همانندسازی با دوربین اتفاق می‌افتد (دوربین نیز قبل از بیننده به آن‌چه بیننده اکنون بدان می‌نگرد نگریسته است.) باین‌ترتیب بیننده با متن فیلمیک کاملاً در می‌آمیزد، یعنی درواقع این متن فیلمیک است که به سوبژه شکل می‌دهد، سوبژه معلول متن فیلمیک است. به عبارت دیگر بیننده به مثابهٔ سوبژه را معناهای متن فیلمیک شکل می‌دهد.

بعدها، پس از سال ۱۹۷۵، بحث دستگاه سینما از این خوانش صد اومانیستی بیننده به منزلهٔ سوبژه ـ معلول، و این پیش‌فرض که بیننده مذکر است، فاصله گرفت. حال، بیننده نیز یکی از عوامل فعال تولید معنا تلقی می‌شود که هم‌چنان در جایگاه سوبژه است، اما این بار کنشگر متن فیلمیک است. به عبارت دیگر او (زن یا مرد) فردی است که تماشا می‌کند و از آن‌چه تماشا می‌کند، لذت می‌برد (یا وحشت می‌کند، که وحشت خود نوع دیگری از لذت است.) او (مرد یا زن) نیز متن را تفسیر می‌کند و دربارهٔ آن به قضاوت می‌نشیند. اگر از جنبهٔ منفی این بحث وارد شویم، می‌توان گفت که دستگاه سینما (دوربین) بیننده را در جایگاه تماشاگر جنسی قرار می‌دهد و در روند لذت که در تامین قدرت مالی صنعت سینما جنبهٔ حیاتی دارد دخالت می‌دهد. وضعیت اقتصادی سینما در گرو تمایل بیننده به لذت بردن است. از این جهت سینما به کالایی مبادله‌ای بدل می‌شود که تبادل آن بر لذت و کسب منفعت استوار است؛ لذت در برابر پول. از جنبهٔ مثبت، می‌توان گفت که بیننده در مقام کنشگر می‌تواند در برابر مجذوب شدن، در برابر تبدیل شدن به چشم‌چران مقاومت کند، و با دیدی انتقادی به قضاوت فیلم بپردازد.

دیزالو / برهم نمایی
(Dissolve / Lap - Dissolve)

این اصطلاحات که به جای یکدیگر می‌آیند در معنای یک تمهید انتقالی میان دو سکانس یا صحنه به کار می‌روند و عموماً در سال‌های ابتدایی سینما (تا اواخر دههٔ چهل) به کار می‌رفتند، اما همچنان گاهی نیز استفاده می‌شوند. در دیزالو تصویر اول به تدریج محو می‌شود و تصویر دیگر

جای آن را می‌گیرد. این نوع تمهید انتقالی که به انتقال نرم (نقطهٔ مقابل برش) مشهور است، می‌تواند نشان گذشت زمانی طولانی باشد وگاهی برای این به‌کار می‌رود که توجه ما را به یک‌فلاش بک متعاقب آن جلب کند. این تمهید اگر کارکردی در فلاش‌بک نداشته باشد، می‌تواند به عنوان یک تمهید انتقالی میان دو سکانس یا صحنه عمل کند. که در این صورت معمولاً به طور ضمنی شباهتی میان آن دو رویداد یا فضا ایجاد می‌کند؛ اگرچه این شباهت ممکن است در گام نخست آشکار نباشد.

رئالیسم اجتماعی (Social Realism)

اگرچه اصرار براین است که ظهور صدا در سال ۱۹۲۷، رئالیسم غنی‌تری برای سینما به ارمغان آورد، اما سنت رئالیستی به شکلی آشکار در اولین تولیدات سینمایی حضور داشته است. مثلاً در فرانسه که شیوه‌های سینمایی، بسیار تحت‌تأثیر اقتباس‌های ادبی بوده‌اند، خصوصاً آن‌ها که براساس آثار اجتماعی، واقعی امیل زولا رمان نویس فرانسوی ساخته شدند. رئالیسم اجتماعی در سینما ـ همچنان که در ادبیات نیز چنین است ـ به شرایط اجتماعی و اقتصادی‌ای برمی‌گردد که در آن درجات خاصی از جامعه (معمولاً *طبقهٔ* متوسط و کارگر) یک دیگر را درک می‌کنند و می‌یابند. اولین نمونه‌های چنین سنتی را در سینمای ناطق می‌توان یافت، هرچند به دههٔ سی باز می‌گردد و این جان‌گریرسن و کارش در *سینمای* مستند است که عموماً پیش درآمدی برای ورود مسایل زیباشناسی اجتماعی ـ واقع‌گرایی در سینمای *روایتی* نامیده می‌شود. گریرسن که در ابتدا نظریه‌پرداز بود، اعتقاد داشت که مستند باید در خدمت آموزش و پرورش و مسایل تبلیغاتی باشد تا منافع اجتماعی غنی‌تر به دست آید؛ یعنی باید بر کیفیت و سلیقه تأکید شود. پیرامون گریرسن را گروهی از فیلم‌سازان هم‌مسلک او فراگرفتند و او جنبش مستندی را شکل داد که بر جنبش‌های سینمایی متعددی در دوران پس از جنگ دوم جهانی تأثیر گذاشت. آن گروه مستندساز به سه قاعدهٔ اصلی اعتقاد داشتند. اول، سینما باید برشی از زندگی واقعی باشد نه این‌که آن را به شکلی مصنوعی بسازد. دوم، نقش مردم کوچه و بازار را باید خود آن‌ها و در مکان‌های واقعی بازی کنند. و سوم این‌که، سینما باید تلاش کند تا زبانی خودجوش یا اصیل و زبانی غیرتصنعی یا طبیعی به دست آورد.

اگرچه از دههٔ سی نمونه‌هایی پراکنده هستند که قواعد مذکور را روشن می‌سازند (مانند *تونی* ساختهٔ ژان رنوار، ۱۹۳۵ و *ستارگان به زیر می‌نگرند* ساختهٔ کارول رید، ۱۹۳۹). اما پس از جنگ بود که جنبش‌های سینمایی اجتماعی ـ رئالیستی حقیقی را می‌توان بازشناخت. در تاریخ سینما سه جنبش می‌توان دید که از پاره‌ای جهات وامدار این فرایند زیباشناسی رئالیسم اجتماعی هستند، یعنی همهٔ فیلم‌های آن‌ها به مسایل اجتماعی پرداخته‌اند. اول، جنبش *نئورئالیسم ایتالیا* در اواخر دههٔ چهل، سپس *سینمای آزاد انگلستان* و موج نوی بریتانیا در اواخر دههٔ پنجاه؛ و سرانجام گروه سینما وریته در فرانسهٔ دههٔ شصت.

صدا/ حاشیه صوتی (Sound/ Soundtrack) پیش از آنکه حاشیه صوتی در سال ۱۹۲۷ به تماشاگران عرضه شود؛ (بسته به مجلل بودن یا توان مالی سالن نمایش‌دهنده، یک گروه ارکستری یا یک تک نواز یا نوازندهٔ پیانو فیلم را همراهی می‌کردند. اگرچه صدا از ۱۹۲۷ برروی فیلم قرار گرفت، اما فن‌آوری استفاده از آن به قبل از دههٔ بیست و دستکم یک دهه پیش از آن (بستگی دارد به کتاب تاریخ سینمایی که خوانده‌اید) برمی‌گردد. در آن موقع کسی اصرار نداشت که یک سینتم صوتی گرانقیمت را تحقق بخشد، چون سینمای صامت به شکل رضایت بخشی سودآور بود، فرانسه، آلمان و امریکا تقریباً از همان اوایل پیدایش سینما در پی همراه کردن صدا و تصویر بودند. اولین گام در ۱۹۱۱ برداشته شد، یعنی زمانی که اوژن لوسته، که برای شرکت امریکایی ادیسن کار می‌کرد، اولین فیلم صدادار را نمایش داد. این سیستم به خصوص را در ۱۹۱۸ تکنسین‌های آلمانی اصطلاح کردند. سیستم‌های ضبط صدا برروی دیسک که با فیلم هماهنگ می‌شد؛ عبارت بودند از فنوفیلم وویتافن که کامل‌ترین آن‌ها در اواسط دههٔ بیست به ثمر

رسید. کمپانی گومون از ۱۹۰۲ برروی صدای همزمان کار می‌کرد، که تنها در ۱۹۲۸ توانست آن راکامل کند و سرانجام این امریکن وسترن الکترنیک و شرکت آلمانی توبیس ـ کلانگ فیلم بودند که بازار صدا را بین خود تقسیم کردند.
پیدایش صدا در فیلم *خوانندهٔ جاز* (با شرکت ال جولس) ساختهٔ آلن در اسلندودر ۱۹۲۷ بود. در این زمان، ملاحظات اقتصادی و رقابت، اولین دلیل برای به راه افتادن صدا بود. کمپانی برادران وارنر شدیداً در پی راهی برای ورود به رقابتی محکم‌تر با چهار استودیوی مهم آن دوران بود. (ن.ک: *نظام استودیویی*) نمایش این فیلم، کمپانی، وارنر را به مقام یک کمپانی بزرگ رساند. برحسب نظام اقتصادی مقایسه‌ای بینندگان امریکایی کاهش می‌یافتند ـ چون تأثیر رادیو و دسترسی به دیگر مسایل تفریحی در میان بود ـ آن‌هم در زمانی که صنعت سینما به مقیاس وسیعی برروی سالن‌های مجلل و درجه یک سرمایه‌گذاری کرده بود. صدا به این قصد به کار گرفته شد تا توجه *تماشاگر* را بار دیگر به سینما جلب کند. صدا همچنین این امکان را به وجود می‌آورد که عناصر تآترهای وودویل که پیش از این و در دوران سینمای صامت به عنوان دو شکل سرگرمی جدای از هم مطرح بودند، با یکدیگر تلفیق شوند. در مورد *هالیوود* چنین مسأله‌ای باعث ایجاد *ژانر* جدید *موزیکال* شد. با این همه، صدا باعث از میان رفتن انواع دیگری، مانند کمدی بزن‌بکوب و اشاره‌ای شد که با نام چاپلین و کیتن عجین شده بودند. صدا در عوض نوع جدیدی از کمدی خلق کرد. کمدی حاضرجوابی با دیالوگ‌های سریع و تند (مانند آثار برادران مارکس و وی.سی. فیلدز) و کمدی عجیب غریب ـ معمولاً براساس «جنگ میان جنسیت‌ها» همراه با ستارگانی همچون کلارک گیبل و کری گرانت که کسانی مثل کلودت کلبرت، کاترین هپبورن و رزالیندراسل آن‌ها را به دام می‌انداختند (مثلاً در فیلم‌های *در یک شب اتفاق افتاد* ساختهٔ فرانک کاپرا محصول ۱۹۳۴، *بزرگ کردن بیبی* و *دختری به نام جمعه* هر دو ساختهٔ هاوارد هاکز در ۱۹۳۸ و ۱۹۳۹). پیامدهای صدا صرفاً برای سینما عمومیت نداشت. این مسألهٔ دوران بازی بازیگران را تحت‌تأثیر قرار داد. همچنین بر *روایت* نیز اثر گذاشت. زمانی که عناصر گفتار پا به عرصه گذاشتند، برخی از بازیگران دوام نیاوردند و به حاشیه رانده شدند، چون صدایشان با تصاویرشان خوانایی نداشت (این مسأله خصوصاً در مورد بازیگران هالیوود مصداق داشت) و دیگر بازیگرانی که سابقهٔ تآتری داشتند روآمدند و پردهٔ نقره‌ای را فتح کردند. صدا نیز همانند روایت داستانی، چندان درک نشده بود و وجود آن را به عنوان عنصری مهم که می‌تواند واقعیت معتبر را ثبت کند، لازم نمی‌دانستند. در این زمان سینمای ناطق به دلیل آن‌که به واقعیت نزدیک‌تر بود، می‌توانست مشتری را جلب کند. از آن‌جا که وجود دیالوگ در فیلم ضروری است، پس اصرار براین بود که فضای بیش‌تری به واقعیت روان‌شناختی و اجتماعی اختصاص یابد. بدین شکل، همهٔ منتقدان (چه له و چه علیه صدا) مجبور به پذیرش این نکته بودند که صدا به محض بهتر شدن کیفیتش (که این اتفاق اوایل دههٔ سی روی داد) به روایت یا مقتضیات *داستانی* اجازهٔ ورود داد، مثلاً دیالوگ می‌توانست سریع‌تر از میان نویس‌ها، داستان فیلم رابه پیش براند. با این حال در نخستین روزهای پیدایش صدا، وجود آن برای سینما بیش‌تر گامی به عقب بود، چون شدیداً حرکت دوربین را محدود می‌کرد. دوربین‌هایی که با دستگاه صدا هماهنگ شده بودند، مشکلات عدیده‌ای ایجاد می‌کردند و نمی‌توانستند به اطراف حرکت کنند. به همین نسبت، در ابتدا تنها استفاده از یک میکروفن برای ضبط صدا امکان‌پذیر بود. بنابراین بازیگران قادر به حرکت نبودند (برای این‌که اصطلاحات بامزه‌ای از پیدایش صدا در سینما به دست آورید، فیلم *آواز در باران* ساختهٔ استنلی دانن محصول ۱۹۵۲ را تماشا کنید.) در هر دو مورد *رئالیسم* بصری از دست می‌رفت. اگر این مشکل به سرعت حل شد باید شکرگزار پیشرفت مسایل تکنیکی باشیم. صدا هم به عنوان یکی از نتایج همین پیشرفت‌ها، حق انتخاب‌ها [ی تماشاگر] را پایین آورد. از سرگرفته شدن تحرک دوربین و استفاده از بوم صدابرداری، یا درواقع هماهنگ کردن حاشیه صوتی پس از فیلم‌برداری، باعث شد فیلم عمق بصری و شنیداری پیداکند، اما از طرف دیگر سبب سرهم بندی کردن

فیلم‌برداری و کم شدن تجربه‌گرایی هم شد. پیامدهای صدا برای صنعت سینما این بود که به کار متمرکزتری بدل شد (منظور نیاز به دیالوگ‌نویس‌ها و مهندسان صداست). یعنی مقوله‌ای ارزشمند شد که به دقت سازمان‌دهی شده است. و از سوی دیگر استاندارد کردن وسایل صدابرداری هم که ناشی از کارتل تکنولوژی آن‌ها بود به استاندارد شدن شیوه‌های تولید انجامید.

از دهۀ سی تا اوایل دهۀ پنجاه صدا تک‌باند بود و به شکل اپتیکی ضبط می‌شد. صدای اپتیکی سیستمی است که از طریق نور، امواج صدا تنظیم و برروی فیلم ضبط می‌شوند. در دهۀ پنجاه نوار مغناطیسی برای ضبط صدا به کار رفت. که سپس برروی باند اپتیکی فیلم منتقل می‌شد و همان‌طور که در سیستم قبلی دیدیم، صدا به‌واسطه عبور فیلم از جلوی یک شیئی حساس به نور به گوش می‌رسید (فرایندی که امروزه همچنان استفاده می‌شود.) این تکامل صدا واکنشی طبیعی به نیازهای سیستم پردۀ عریض بود: با وجود چنین پردۀ بزرگی، وجود صدای استریو فونیک هم به وضوح امری اساسی به نظر می‌رسید.

در دهۀ هفتاد صدای دالبی، یعنی سیستم استریوی چهار باند که البته جلوی سروصدای پس‌زمینه را می‌گرفت، جانشین سیستم استریوفونیک قبلی شد. امروزه این سیستم چهار باند از بیش از پانزده باند تشکیل می‌شود که جداگانه برای ضبط دیالوگ جلوه‌های صوتی و موسیقی به کار می‌روند. سپس این باندها برروی باند اپتیکی فیلم منتقل می‌شوند. (باند مغناطیسی را می‌توان روی فیلم نصب کرد اما پولی که بابت سازگارکردن سیستم صوتی سینماها با این روش باید خرج شود، بسیار زیاد است.) دالبی که اکنون همه‌گیر شده است، همان‌طور که از نامش پیداست سیستمی است که با آن صداها را می‌توان جداگانه ضبط کرد و از طریق بلندگوهایی که در بخش‌های مختلف سینما قرار می‌گیرند، پخش کرد. اخیراً صدای دیجیتالی در مراحل پس از تولید به بهره‌برداری رسیده است یعنی سیستمی که با استفاده از رایانه می‌توان صداها را ـ به هر تعداد که باشند ـ در هم ادغام و بازپردازش کرد.

تا پیش از این پیشرفت‌های اخیر، صدا به شدت وابسته به تصویر بود. فیلم‌هایی که هنوز با صدای دالبی یا دیجیتال مجهز نشده‌اند، همچنان به همان توهم دامن می‌زنند؛ و بیننده همچنان در چنین ارتباطی شریک است. ما وانمود می‌کنیم که صدا را مستقیماً از پرده می‌شنویم و اگر صدا با تصویر انطباق نداشته باشد، توجه ما را به سوی خود جلب می‌کند و متوجه می‌شویم که در حال تماشای توهمی برروی پرده هستیم. اکنون، با این‌که صدای دالبی در بسیاری از آثار جریان سینمای غالب به کار می‌رود، ما به این مسأله اعتراض نمی‌کنیم که صدا توجه ما را به خودش جلب می‌کند. حتی دربارۀ رئالیسم آن نیز تردید نمی‌کنیم؛ چون همچنان با هر آنچه برروی پرده است، همدلی نشان می‌دهیم؛ یعنی با یکدستی و تصنعی بودن آن کنار می‌آییم. نوشته‌های نظری دربارۀ اثرات *ایدئولوژیکی* صدا اندک‌اند. (با این حال ن.ک: آلتمن ۱۹۹۲، شیون ۱۹۸۲، ۱۹۸۵ و *اسکرین*، ۱۹۸۴). با وجود این، تعداد اندکی از فیلم‌سازان بنیادگرا در دورۀ سینمای ناطق به موضوع صدا پرداخته‌اند. از میان کسانی که تلاش کرده‌اند اهمیت حاشیه صوتی را در رابطه با تصویر نشان دهند می‌توانیم ژان لوک گدار در دهۀ شصت را ذکر کنیم (مثلاً *تحقیر* ۱۹۶۳، *پی‌یروِ لُه*، ۱۹۶۵). او در ساخت‌شکنی این دو عنصر نشان داد که مسایل ایدئولوژیکی در این فرایند نامریی‌سازی، جدا ناشدنی‌اند تصویر و صدا چونان یک امر واحد دیده می‌شوند و در مقام مظهریت واقعیت قرار می‌گیرند.

ژرف‌نما / عمق میدان

(Deep Focus/ Depth Of Field) (همچنین ن.ک: تدوین)

این دو اصطلاح قابل تبدیل به یکدیگر نیستند، اما رابطۀ متقابلی با هم دارند. ژرف نما اشاره به فاصلۀ کانونی لنز خاصی است که بتواند عمق را به وضوح در اختیار بگذارد. ژرف‌نمای بیش‌تر را می‌توان با استفاده از لنزهای وایدبه دست آورد و این نوع لنزها هستند که عمق میدان را ایجاد می‌کنند. در عمق میدان، همۀ سطوحی که در حوزۀ دید لنز

قرار دارند، از وضوح برخوردارند، بنابراین پیش‌زمینه و پس‌زمینه هر دو واضح‌اند. اگرچه پاره‌ای از منتقدان ژان رنوار را اولین فیلم‌سازی می‌دانند که از این نوع وضوح استفاده کرد تا بتواند نماهای بلند بگیرد و برای ایجاد حرکت از تدوین استفاده نکند (حرکت البته درون قاب روی می‌دهد)، اما به طور متعارف این اعتبار از آنِ ارسن ولز است که نخستین بار از این جلوه در *همشهری کین* (۱۹۴۱) استفاده کرد. از آن‌جا که عمق میدان، دیافراگم بسته را می‌طلبد و این امر به نوبهٔ خود فیلم خام با حساسیت بالا نیاز دارد، بنابراین چنین چیزی تا اواخر دههٔ سی در دسترس نبود. رنوار توهمی از عمق میدان را با ایجاد عمق در فضا و از طریق صحنه‌آرایی عمق‌دار و اصلاح وضوح براساس آنچه درون صحنه از همه مهم‌تر است، ایجاد کرد. صحنه‌آرایی عمق‌دار، تمهیدی پرسکپتیوی است که در تاریخ سینما به دههٔ ۱۹۱۰ باز می‌گردد. از این سیستم با استفاده از حرکت شخصیت‌ها از انتها به پیش‌زمینه یا استفاده از میزانسنی که افراد حاضر در پس‌زمینه یا میان صحنه را برجسته می‌کند، پس‌زمینه را می‌توان به وضوح کامل آورد و پیش‌زمینه را اندکی خارج از وضوح قرار داد. با این حال همان‌طور که دیوید بردول (در کتاب بردول،/ استیگروتامسن، ۱۹۸۵، ص ۳۴۴) تصریح می‌کند، درواقع نه‌رنوار و نه ولز اولین کسانی نیستند که عمق میدان را به کار بردند. بردول چند مثال دربارهٔ استفاده از عمق میدان در فیلم‌های دههٔ چهل ردیف می‌کند و همچنین اشاره دارد به کارگرگ تولند فیلم‌بردار امریکایی، (که اتفاقاً فیلم‌بردار *همشهری کین* بوده است)، که پیش از آن و براساس شواهد موجود در اوایل سال ۱۹۳۷ از این شیوه (در فیلم بن‌بست) استفاده کرده است.

بحث دربارهٔ ارزش‌های عمق میدان نسبت به مونتاژ را ابتدا آندره بازن در دههٔ پنجاه آغاز کرد. از نظر او عمق میدان امکان ایجاد *رئالیسم* عینی مهم‌تری را ایجاد می‌کرد. در شیوهٔ عمق میدان و درست نقطهٔ مقابل سبک تدوینی سریع مونتاژ، معمولاً نماهای بلند به کار می‌رفت و کمتر یک نما به نمای دیگر تدوین می‌شد. این سبک فیلم‌برداری کمترین توجه را به خود جلب می‌کند و بنابراین اجازه می‌دهد خوانش بازتری صورت بگیرد. از نظر بازن بزرگ‌ترین خاصیت عمق میدان این بود که تماشاگر در معرض ماهیت ایدئولوژیکی قرار نمی‌گرفت. تکیهٔ مونتاژ بر داده‌های پیشینی است، یعنی مونتاژ قرار است فلان معنا را ایجاد کند. در حالی‌که در عمق میدان با حضور *ناتورالیسمی* که در تصاویر وجود دارد هر نوع تحلیل پیشین از جهان، از میان برداشته می‌شود. (ن. ک: *ابهام* و *ایدئولوژی*.)

ساخت‌شکنی Deconstruction

اگرچه این عبارت ریشه در نوشته‌های اواخر دههٔ شصت فیلسوف فرانسوی ژاک دریدا دارد و همزاد عبارت پساساختگرایی است، در عین حال در تاریخ فیلم، ساخت‌شکنی و هم‌چنین فیلم‌های ساخت‌شکنانه به دههٔ بیست باز می‌گردد. نوئل بورچ معتقد است اولین فیلم ساخت‌شکن، فیلم اکسپرسیونیستی آلمانی دفتر دکتر *کالیگاری* (روبرت وینه، ۱۹۱۹) بوده است، این ادعا جالب است، با توجه به آن که در آن ایام قراردادها و رمزگان جریان غالب سینما که فیلم با آنها به مقابله برمی‌خیزد به قوت خود پابرجا بودند. اما این ادعا هم‌چنین بیانگر آن است که هر گفتمان تازهٔ فرهنگی، هرگاه در وضعیت غالب قرار گیرد، به دنبال خود به یک گفتمان فرهنگی متقابل میدان می‌دهد. در نظریهٔ فیلم واژهٔ ساخت‌شکنی به‌طور گسترده‌ای معادل ضد سینما تلقی می‌شود. فیلم ساخت‌شکن به آن‌چه این واژه متضمن آن است عمل می‌کند: ساخت‌ها را می‌شکند و از دل این ساخت‌شکنی رمزگان و قراردادهای سینمای غالب را مشهود می‌کند و پرده از آنها برمی‌دارد؛ عملکرد دستگاه سینما را به مثابهٔ ابزار بازنمود وهم‌آمیز برملا می‌کند و به ارزش‌های ایدئولوژیکی ذاتی آن بازنمود حمله می‌کند؛ خلاصه آن‌که منطق یک فضای فیلمی و پایان روایی همگن را نمی‌پذیرد. فیلم‌های ساخت‌شکن به لحاظ هنجارهای زیباشناختی و هم‌چنین هنجارهای سیاسی، ضد سینمایند. هرچند، سیاست و زیباشناسی تا همین اواخر به ندرت به معنای سیاست جنسی تلقی می‌شدند. به استثنای فیلم‌های سوررئالیستی، ژرمن دولاک و مایا درن، که به ترتیب در

دهه‌های بیست و چهل ساخته شدند، سوبژکتیویتهٔ زنانه به ندرت یا شاید هیچ‌گاه خطاب قرار نگرفته بود.

ساختگرایی و پساساختگرایی
Structuralism / Post - Structuralism

(نگاه کنید هم‌چنین به apparatus، نظریهٔ کارگردان (auteur theory) نظریهٔ فمینیستی فیلم، نظریهٔ پیوند)

سنگ بنای ساختگرایی، زبان‌شناسی ساختگر است (که بعدها به نشانه‌شناسی تحول یافت) که پیدایش آن باز می‌گردد به اوایل قرن بیستم و نظریه‌های زبان‌شناختی فردینان دوسوسور. هرچند، این دیدگاه‌ها چندان شناخته شده نبودند تا هنگامی که رولان بارت، فیلسوف و نشانه‌شناس، در دههٔ پنجاه، در فرانسه، بخصوص در مقالهٔ معروفش «اسطوره‌ها» آنها را جانی تازه بخشید. سوسور در درس‌های زبان‌شناسی عمومی، الگویی بنیادی را بنا نهاد که به موجب آن می‌شود کل زبان را نظام داد و فهمید. او بین زبان به مثابهٔ یک نظام (langue)، یعنی مجموعه قواعدی زیربنایی که در حکم یک مفهوم، جنبهٔ جهانی دارند؛ و زبان به مثابهٔ گفتار (parole)، یعنی سخنی که بتوان براساس آن قواعد تولید کرد، تمایز قایل شد. در اواخر دههٔ پنجاه و در طول دههٔ شصت زبان‌شناسی ساختگرا بر دیگر حوزه‌های مطالعاتی تاثیری شگرف و گسترده گذاشت، ازجمله بر زمینه‌هایی چون انسان‌شناسی، فلسفه و روان‌کاوی که به نوعی در بافت نظریهٔ فیلم اهمیت بلافصل دارند. مردم‌شناسی ساختگرای لوی استروس در دههٔ شصت که اسطوره‌های سرخپوستی را بررسی کرد، نمونه‌ای از تاثیر زبان‌شناسی ساختگراست. نظریهٔ او از آنجا که به بررسی ساختارهای روایت پرداخته است، در بافت نظریهٔ فیلم اهمیت به‌سزایی دارد. نظریهٔ لوی استروس این بود که از آنجا که همهٔ فرهنگ‌ها فراوردهٔ مغز انسان‌اند، باید جایی، در زیر سطح، همه خصیصه‌هایی مشترک داشته باشند. این رویکرد در دههٔ شصت بسیار مورد توجه قرار گرفت و نه تنها نظریه‌پردازان فیلم ازجمله کریستین متز، بلکه فیلسوفان مارکسیست مانند لویی آلتوسر در بحث ایدئولوژی، و هم‌چنین ژاک لاکان در روان‌کاوی آن را به کار بستند. نکتهٔ نخست که باید در زمینهٔ عمومیت یافتن ساختگرایی در فرانسهٔ دههٔ شصت مطرح کرد نکته‌ای است سیاسی - اجتماعی و با راهبرد «نظریهٔ عام (جهانشمول)» ساختگرایی مربوط می‌شود. رواج دیدگاه ساختگرایی در فرانسه، هم‌زمان بود با بازگشت دوگل به قدرت فراخوان و او به وحدت ملی در مواجهه با بحران الجزایر. دورهٔ پیروزی‌های اقتصادی که او بنیانگذارش بود و ملی‌گرایی متعاقب آن، درحقیقت نشانه‌ها میل به بسیج ساختارها برای دادن نوعی هویت ملی به فرانسه در پایان عصر استعمارگری و در آستانهٔ دوران تحولات بنیادی بود. باین‌ترتیب، گرایش به نوعی ساختار کلی را، که در ساختگرایی آشکارا دیده می‌شود، می‌توان تلاش برای مقابله با بی‌ثباتی سیاسی دههٔ شصت دانست.

نکتهٔ دومی که باید به آن اشاره کرد به تاثیر ساختگرایی بر نظریهٔ فیلم مربوط می‌شود. با گسترش رویکرد ساختگرایانه از طریق حوزه‌های مطالعاتی دانشگاهی هم‌چون زبان‌شناسی ساختگرا و نشانه‌شناسی، نظریهٔ فیلم در معرض نوعی بازاندیشی قرار گرفت و باین‌ترتیب مورد توجه بسیاری، ازجمله نظریه‌پردازان امریکایی و انگلیسی نیز، واقع شد. این الگو در دههٔ هفتاد از طریق روان‌کاوی، فلسفه و فمینیسم، و دوباره در دههٔ هشتاد از طریق تاریخ، تکرار شد. اهمیت این گرایش تازهٔ مقاله‌نویسان و فیلسوفان به استفاده از نظریاتشان در سینما را نمی‌توان حقیر شمرد. تردیدی نیست که به دنبال این پژوهش‌ها، مطالعات فیلم به رشته‌ای دانشگاهی بدل شد و در محیط‌های آکادمیک مطرح شد.

نخست ورود ساختگرایی به نظریهٔ فیلم حرکتی جسورانه و برای نفی نگرش رمانتیک به فیلم‌ساز در جایگاه شخصیتی تلقی شد که نظارت خلاقه به آثارش دارد و دارای سبک شخصی بسیار نافذی است؛ و این کار از طریق ارایهٔ رویکردی علمی تحقق یافت، رویکردی که به گونه‌ای عینی ساخت‌های بنیادین فیلم را از نظر می‌گذراند. هرچند، این نگرش سرانجام به نوعی صورتگرایی انعطاف‌ناپذیر

انجامید که هیچ عنایتی به بحث لذت تماشا کردن نداشت. تلاش‌های کریستین متز در اواسط دههٔ شصت برای نظام‌مند کردن سینما در چارچوب نشانه‌شناسی سوسوری، نمونه‌ای از این میل به ایجاد نوعی نظم کلی بود. متز، در جایگاه یک نشانه‌شناس، نخستین کسی بود که در *مقالاتی در باب دلالت در سینما* (۱۹۷۱ ـ ۱۹۷۲) نگرش نظریهٔ عام را در قالب هم‌نشینی بزرگ ـ ساختاری زبان‌شناختی که با اتکای به آن می‌شد شرحی [نظام یافته] از همهٔ عناصر ترکیب فیلم ارایه داد ـ در حوزهٔ نظریه فیلم وارد ساخت. باین‌ترتیب سینما مجموعه‌ای از روابط هم‌نشینی است ـ یعنی قواعدی همگانی است (شبیه langue سوسوری) مجموعه روابطی است که می‌توان آنها را به منزلهٔ دستور فیلم توصیف کرد. پس روابط هم‌نشینی با امکان ترکیب مرتبط‌اند. هر فیلم ترکیبی است از زنجیره‌های هم‌نشین، که از آن میان مجموعهٔ بخصوصی از نماها انتخاب می‌شوند و به کار می‌روند. (چیزی مانند parole سوسوری). اجازه بدهید برای مثال یک زنجیرهٔ موازی را در نظر بگیریم، دو رویداد که به موازات هم در جریان‌اند، قواعد همگانی که بر این نوع زنجیره ناظرند، حکم می‌کنند که باید مونتاژ موازی بین این دو رویداد رخ دهد. هرچند، هیچ دو زنجیرهٔ موازی یکسان نیستند (و یا به ندرت چنین است) زیرا هر فیلم‌ساز، با در نظر گرفتن روایت و ژانر، نماهایی را انتخاب می‌کند که زنجیره را به وجود می‌آورند. بنابراین، فیلمی که بر مبنای قصهٔ پریان که در آن دو جهان (جهان واقعی و جهان خیالی) در تقابل با هم قرار می‌گیرند، ساخته شده باشد به کلی با یک فیلم وسترن یا فیلم حادثه‌ای متفاوت است؛ اگرچه آنها به مانند هم از زنجیره‌های موازی تشکیل شده‌اند.

به نظر می‌رسد به سادگی می‌توان در تلاش‌های متز مشکلات ذاتی چنین رویکرد کلی‌گرایی را مشاهده کرد. نخست، اگرچه مقصود نظریهٔ ساختگرا نشان دادن ساختارهای پنهان [و ژرف ساختی] فیلم است. این نظریه در همان حال، روش‌های تولید، تاثیر ستاره‌ها بر انتخاب‌ها و هم‌چنین بافت اجتماعی ـ تاریخی تولید را نادیده می‌گیرد. پساساختگرایی امکان این گسترش را فراهم می‌کند.

ساختگرایی، گرچه ممکن است هالهٔ رمانتیک را از شخصیت فیلمساز مؤلف زدوده باشد، به هررو همچنان بر فیلم‌ساز و آن‌چه او ساخته متمرکز است. تحلیل فیلم به این روش می‌تواند به گونه‌ای علمی و عینی فیلم را ارزیابی کند؛ سبک کارگردان و فیلم‌ساز بخصوصی را تعیین کند؛ و البته مشخص سازد که آیا فیلم خاصی با سبک آن فیلم‌ساز مطابقت دارد یا نه؛ باین‌ترتیب است که عبارت ساختگرایی مؤلف محور شکل می‌گیرد. بنابراین ساختارها و رمزگان پنهان در متن، کانون توجه‌اند؛ و از این جهت به این سوال پاسخ می‌دهند که متن چگونه پدید آمده است؛ و نه آن که به چه طریق معنا یافته است. مساله ناشی از آن است که در این نظریه متن اصل است و به همین دلیل بسیار محدود است. آن‌چه در این نظریه جایی ندارد مفهوم لذت و دریافت بیننده است. حاصل کار از بین رفتن (حقیر شمردن) یک تجربهٔ زیباشناختی است که چارچوب نظری ایجاد کرده است.

سرانجام تحت تاثیر پساساختگرایی، روانکاوی، فمینیسم و ساخت‌شکنی بود که مشخص شد یک نظریهٔ واحد کافی نیست و نوعی چندگانگی نظریات لازم است تا متقابلا یکدیگر را تقویت کنند. می‌توان گفت پساساختگرایی، که نمی‌توان تعریفی ساده برای آن یافت ـ تا حدی ـ آن سه رویکرد نظری دیگر را در رابطه‌ای متقابل بارور می‌کند و تجدید سامان می‌دهد. همان‌طور که نام این نظریه نشان می‌دهد، پساساختگرایی از دل نوعی بی‌اعتمادی ژرف به نظریهٔ فراگیر پا به عرصهٔ وجود گذاشت و از این موضع شروع کرد که همهٔ متن‌ها حاصل تولید دوگانهٔ گفتمان‌ها و ناگفتمان‌هایند (یعنی گفته و ناگفته le dit et le non - dit). از آن‌جا که پساساختگرایی به همهٔ گفتمان‌های مرتبط (گفته یا ناگفته) نظر دارد و پیرامون و درون متن می‌چرخد، می‌توان به شناخت بسیاری از دیگر حوزه‌های تولید معنا دست یافت. بنابراین، نشانه‌شناسی نظریهٔ سوبژهٔ متنی ـ یعنی موقعیت‌های سوبژه در درون فرایند متن، ازجمله موقعیت تماشاگر و کارگردان را ـ ارایه داد و این باور را قوام بخشید که متن مجموعه‌ای از نشانه‌های دلالتگر، نشانه‌های تولیدکنندهٔ

معناست.

در چارچوب نگرهٔ مؤلف پساساختگرایی تاثیری چند سویه داشت: «با مداخلهٔ نشانه‌شناسی و روان‌کاوی یک بار برای همیشه، یکپارچگی مؤلف فرو پاشید.» نگرهٔ مؤلف با تعیین جایگاه کارگردان در فرایند متن، حال می‌توانست نوعی نظریهٔ متن‌مدار تلقی شود. از آنجاکه چیزی تحت عنوان متن ناب وجود ندارد، بینامتنی بودن (تأثیر متن‌های مختلف بر یکدیگر) متن فیلم و هم‌چنین بینامتنی بودن کارگردان را باید ازجمله ملاحظات اصلی دانست. بنابراین، کارگردان شخصیتی است که بیرون از فیلم خود شکل گرفته است؛ و لذا اگرچه نشانه‌هایی از مولف در فیلم هست که به ظاهر آن را متعلق به فیلم‌ساز بخصوصی نشان می‌دهد، آن حضور متنی مولف نیز خود تحت تاثیر متن‌های دیگر است.

نظریه‌های روانکاوانه و فمینیستی فیلم نظریهٔ سوبژهٔ جنسی، سوبژهٔ آیینگی و سوبژهٔ تقسیم شده (تقسیم شده تحت تاثیر واقعیت تمایز، فقدان مادر و جدایی از او؛ نک: دوخت) را مطرح کردند. سوالات مربوط به سوبژه مطرح می‌شوند: سوبژه کیست؟ (متن، ستاره، کارگردان، تماشاگر؟) این نظریه‌های جدید اثرات متن تشریحگر را (یعنی متنی را که تماشاگر خالق آن است) نیز بررسی کردند، ازجمله به بررسی تاثیر دوسویهٔ ایدئولوژی و لذتی که بیننده با حرکت پیوستهٔ ورود به متن و خروج از آن می‌برد (نک: *همانندسازی بیننده*) نیز پرداختند. سخن گفتن از متن به معنای آن است که بافت هم باید از جهت نقشی که در تولید دارد، به بازی گرفته شود: منش‌های تولید، بافت اجتماعی، سیاسی و تاریخی. سرانجام کسی نمی‌تواند از متنی شفاف، طبیعی یا بی‌غرض (معصوم) سخن بگوید؛ بنابراین متن را باید شکافت، و ساخت‌هایش را شکست، به گونه‌ای که منش‌های بازنمود در آن به کلی و تماما فهمیده شوند.

سانسور (Censorship)

در برخی از کشورها سانسور شکل کاملاً مساعدی دارد و محدود به نظام درجه‌بندی فیلم‌هاست تا از تماشاگران کم سن‌وسال حمایت کند و تماشاگر را از مضامین فیلم‌ها مطلع سازد. کشورهایی هستند که هنوز به شکلی وسیع به اعمال سانسور می‌پردازند، یا فیلم‌ها را کاملاً توقیف می‌کنند یا این‌که اصرار بر حذف بخشی از آن‌ها دارند. سانسور به سه حیطهٔ اصلی می‌پردازد: سکس، خشونت و سیاست. دو مورد ابتدایی باعث تشکیل گروه‌هایی شده که به خاطر سلامت تماشاگران خردسال در این مورد اعمال نفوذ می‌کنند. مورد سوم بیش‌تر مشغلهٔ نهادهای حکومتی و دولتی است. کاستن از قوانین سانسور دیر زمانی نیست که صورت گرفته است: اواخر دههٔ شصت امریکا، اواسط دههٔ هفتاد در انگلستان، فرانسه و اسپانیا و دیگر کشورها. در پاره‌ای از کشورها مثلاً امریکا و آلمان، براساس قانون اساسی‌شان، سانسور فیلم‌ها عملی غیرقانونی به شمار می‌رفت، با این حال سانسور همچنان اعمال می‌شد. عموماً کشوری که نسبت به فرهنگ سیاسی خود اطمینان بیش‌تری دارد و احساس نمی‌کند که استیلای آن مورد تهدید است، کمتر تمایل به اعمال سانسوری شدید دارد. البته این نکته را نباید از نظر دور داشت که همواره پیرامون این مسأله اتفاق نظری وجود ندارد. وقایعی که پیرامون فیلم اسکورسیسی *آخرین وسوسهٔ مسیح* (۱۹۸۹) به‌وجود آمد نشان می‌دهد که صاحب نفوذهای کاتولیک همچنان در کشورهای کوچک‌تر جای پای محکمی دارند. اگرچه تصور بر این بوده است که در فرانسه میان کلیسا و دولت جدایی وجود دارد، اما کاتولیک‌های صاحب نفوذ در این کشور، شهرداران شهرهای مختلف فرانسه را مجبور کردند که نمایش فیلم را متوقف کنند. به همین ترتیب با این مسأله ظاهراً تناقض‌آمیز روبه‌رو هستیم که، رژیم‌های سرکوبگر قوانین سانسور معقولی وضع کرده‌اند. در زمان رژیم نازی و همچنین در دوران اشغال فرانسه، آلمان‌ها برای حمایت از تماشاگران خردسال قوانین محدودکننده‌ای وضع کردند، بنابراین فیلم‌های خاصی وجود داشت که تماشای آن برای افراد کمتر از شانزده سال ممنوع بود.

از آن‌جاکه صنعت سینمای امریکا، جریان غالبی است، ادارهٔ هیز جزو هیأت‌های سانسور سرشناسی محسوب می‌شود که عنوان رسمی آن مرکز تهیه‌کنندگان و پخش‌کنندگان آثار

سینمایی امریکاست که مردم آن را به نام اولین سرپرست آن یعنی ویلیام اچ.هیز (که از سال ۱۹۲۲ تا ۱۹۴۵ در آن اداره خدمت می‌کرد) ادارهٔ هیز می‌گویند. این مرکز در ۱۹۲۲ و در پاسخ به جنجال عمومی پیرامون مسایل اخلاقی پاره‌ای از ستارگان هالیوود؛ شکل گرفت. البته این نکته باید ذکر شود که این اداره را خود صنعت سینما بنیان نهاد، چون با این کار می‌خواست از مداخلهٔ دولت فدرال در امان بماند و کار خود را بکند. این عجیب است که رسوایی‌های جنسی خارج از پردهٔ سینما باعث ایجاد سانسور *روایت‌های* روی پردهٔ سینما شود. اما آنچه روی داد و بسیاری را بیکار کرد، بدنام‌آورترین مورد یعنی اتفاقی بود که برای فتی آرباکل افتاد اگر هم این رسوایی‌ها از پرده بیرون نمی‌افتادند و یا ستاره‌ای در دادگاه تبرئه می‌شد باز هم در اصل ماجرا فرقی نمی‌کرد. هیز مایل بود هالیوود دست به خود سانسوری بزند تا این‌که سانسور دولتی یا فدرال در این امر مداخله کند. البته معنای این کار چنین بوده که ستاره‌ها بیش از پیش تحت سلطهٔ شرکت‌های تولید فیلم قرار گیرند؛ بدین وسیله آن‌ها در موقعیتی دوگانه گیر می‌کردند، یعنی همزمان هم آدم‌های دست نیافتنی بودند و هم هنوز کاملاً آدم‌هایی عادی قلمداد می‌شدند؛ این کشاکشی جنون‌آمیز بود که باعث مرگ برخی از آن‌ها (برای مثال جیمز دین، مریلین مونرو، جودی گارلند، ریورفونیکس) شد.

شاید صنعت سینما توانست ستارگانش را به شکلی معقول و موفقیت‌آمیز بپاید، اما نتوانست به خوبی از عهدهٔ خودسانسوری تولیداتش برآید. در فیلم‌ها جهانِ تبهکاران و گنگسترها با افتخار مطرح می‌شد، در حالی که این عمل مخالفان به شدت محکوم می‌کردند؛ به همین خاطر در سال ۱۹۳۴ یک قانون تولید فیلم (بر اساس ده فرمان) منتشر شد که شرکت‌های فیلم‌سازی ملزم به رعایت آن بودند. در سال ۱۹۶۸ این قانون با عنایت به یک نظام درجه‌بندی که همچنان رایج است، از دور خارج شد، آن اداره اکنون MPAA اتحادیهٔ سینمایی امریکا خوانده می‌شود.

سوبژه / سوبژکتیویته Subject / Subjectivity

(هم‌چنین نگا. Theory, Suture, Spectator, Psychoanalysis, Ideology, Emunciation, Diegesis, A Pparatus)

این مفهوم را باید در سه مفهوم زمینهٔ متفاوت بررسی کرد: در خود متن فیلم، به مثابهٔ بخشی از مباحث ساختگرایی / پساساختگرایی، در زمینهٔ سوبژه، و سرانجام، در چارچوب نظریهٔ روانکاوی.

در فیلم این نقطهٔ دیدهای سوبژکتیو یعنی نماها، و هم‌چنین تکنیک‌های روایی هستند که مشخص می‌کنند نقطهٔ دید شخصیت بخصوصی در متن فیلم جنبهٔ برتر و ممتاز دارد. برای مثال، استفاده از تکنیک فلاش‌بک و صدای خارج از تصویر روایتی (که در فیلم‌های نُوار ساخته شده براساس رمان‌های ریموند چندلر بسیار مورد توجه بوده‌اند) به مثابهٔ نشانه‌های درستی و صحت سوبژکتیویتهٔ قهرمان عمل کرده‌اند. نماهای (نقطهٔ دید نیز به همین ترتیب بر رابطهٔ متن - بیننده تاثیر می‌گذارند؛ و بیننده احساس می‌کند در راستای سوبژکتیویتهٔ آن شخصیت جای داده شده است، و به این ترتیب خود را با آن شخصیت همانند می‌سازد. نما / نمای معکوس جهت نیز از تکنیک‌های دیگری هستند که ما را به روایت و هم‌چنین به شخصیت پیوند می‌زنند (می‌دوزند) (نک: دوخت).

به مثابهٔ بخشی از مباحث ساختگرایی، پساساختگرایی نظریهٔ ساختگرایانهٔ سوبژه اساسا مبتنی است بر تفکر فمینیستی آلتوسری که سوبژه را در حکم محصول ساختارهای مادی می‌داند. بنابراین ما سوبژه‌های ساختارهایی چون زبان، رمزگان و قراردادها و نهادهای فرهنگی هستیم. (آن‌چه آلتوسر دستگاه‌های ایدئولوژیکی نامیده است.) از دید آلتوسر دستگاه‌های فرهنگی چون کلیسا، آموزش و پرورش، پلیس، خانواده و رسانه‌های گروهی، به ما به مثابهٔ سوبژهٔ خود شکل می‌دهند. تاثیر این دیدگاه کلی‌نگر و ضد اومانیستی (سوبژه در حکم معلول یا محصول نهادها) بر نظریهٔ بیننده نیز به همین اندازه همگن و انعطاف‌ناپذیر است. فیلم به منزلهٔ ساختی از پیش موجود، به لحاظ کارکرد ایدئولوژیکی‌اش مانند دیگر دستگاه‌های فرهنگی عمل می‌کند، و به این ترتیب از بیننده سوبژه‌ای

می‌سازد. پساساختگرایان (میشل فوکو، ژاک دریدا، ژان فرانسوا لیوتار) علیه این نظریهٔ کلی‌نگر بحث می‌کنند و دیدگاه متفاوتی از سوبژه ارایه می‌دهند که در آن سوبژه به‌طور هم‌زمان ساخته می‌شود و می‌سازد؛ یعنی هم معلول است و هم عامل (کنشگر) متن (نک: بیننده).

در روانکاوی (نک: *روانکاوی*) به اعتقاد ژان لاکان سوبژکتیویتهٔ انسانی، ناخودآگاه و زبان همه پیوند متقابل با هم دارند. ناخودآگاه ساختاری دارد مانند ساختار زبان، و از این‌رو کم‌وبیش به همان شکل به مثابهٔ سوبژه و از طریق زبان شکل می‌گیرد. وقتی کودک مرحلهٔ آیینه را پشت سر می‌گذارد، نخست خود را به مثابهٔ موجودی واحد (همگن) درک می‌کند (خودآرمانی)؛ و اگرچه در همانندسازی با تصویر[ی که در آیینه از خود می‌بیند] در حقیقت دارد با غیر (other) همانندسازی می‌کند و از این طریق به شناخت نادرست از خود می‌رسد. دوم، چون کودک را مادر در مقابل آیینه قرار می‌دهد، تمایلات ما را بر پرده فرا می‌افکند، و به مثابهٔ نوعی رهایی ناخودآگاه و خیالات (فانتزی‌های) سرکوب شدهٔ ما عمل می‌کند. چرا بسیاری از ما فیلم‌های حادثه‌ای فیلم‌های وحشتناک و انواع ملودرام و غیره را دوست داریم؟ پس فیلم، همزمان، محلی است که بیننده می‌تواند در آن وحدت خیالی را باز یابد و جایگاهی است که ناگفته را می‌توان در آن گفت؛ یعنی محل *امنی* است که می‌توان از آن به تماشای فقدان وحدت نشست. فیلم‌های هرزه‌نگاشتی به لحاظ تماشای ناخودآگاه درحد غایی‌اند، اما بسیاری از فیلم‌های نُوار خیال‌های ریشه در ژرفا دوانده و *نفرت‌ها با ترس‌های* سرکوب شدهٔ ما را به تصویر می‌کشند.

سینماسکوپ (Cinemascops) (همچنین ن.ک: *لنزآنامرفیک*)

استفاده از سینماسکوپ و رنگ در اوایل دههٔ چهل توسط صنعت سینمای امریکا باب شد. این کار تلاشی برای مقابله با شکست تجاری فیلم‌ها بود که از کم شدن تعداد تماشاگران ناشی می‌شد. سینماسکوپ سیستم پردهٔ عریض است که با استفاده از لنزآنامرفیک ایجاد می‌شود.

در نظریهٔ سینما گروه *کایه دو سینما* از سینماسکوپ تعریف و تمجید کردند، چون امکانات *میزانسن* را گسترش می‌داد. از نظر پاره‌ای از منتقدان این گروه سینماسکوپ نمودی از مرگ مونتاژ نیز به حساب می‌آمد. به عقیدهٔ گروه *کایه دوسینما* و خصوصاً بازن مونتاژ یک روش فیلم‌سازی ضد رئالیسم بود که از طریق کنار هم قرار دادن نماها و پیکره‌بندی واقعیت، تماشاگر را فریب می‌داد. رئالیسم و عینیت صرفاً با استفاده از برجستگی عمق *میدان ژرف‌نمایی* همراه با نماهای طولانی و یک بینش بصری کامل و تمام عیار می‌تواند تضمین شود. گروه *کایه دو سینما* اصرار داشت که سینماسکوپ می‌تواند مزیتی برای میزانسن باشد و ارزش‌های عمق میدان را گسترش می‌بخشد؛ یعنی این‌که معنا از طریق قاب‌بندی نماها و حرکت درون نماها می‌تواند ایجاد شود. سینماسکوپ برای گروه *کایه دو سینما* دلالت بر مسایل زیادی داشت. اول این‌که گستره‌ای (یعنی فضایی) ایجاد می‌کرد و از این طریق برروی پرده یک اثر کتیبه‌ای ایجاد می‌کرد. با انجام چنین کاری، ماهیت تندیس گون روایت سینمایی باز شناخته می‌شد. (*کایه دو سینما*، شماره ۲۵، ۱۹۵۳). دوم این‌که، می‌بایست سعی در خلق عمق کند، بلکه باید از طریق گسترهٔ یاد شده عمق را به خاطر [تماشاگر] بیاورد. سینما تقریباً یعنی حرکت‌های جانبی و فضا، و سینما سکوپ این اجازه را می‌دهد تا توصیف راحت‌تری از این دو مفهوم صورت بگیرد. (*کایه*، شماره ۳۱، ۱۹۵۴). سوم، سینماسکوپ متضمن فیلم‌برداری در فضای واقعی و ورود قطعی رنگ به سینما بود. (*کایه*، شماره ۳۱، ۱۹۵۴). و بالاخره، به دلیل آنکه سینماسکوپ، یک منظر تقریباً گسترده در اختیار *تماشاگر* قرار می‌داد. (یعنی تقریباً متناسب با میدان دید انسان)، این شیوه راه‌حلی کامل برای از میان برداشتن اختلاف قراردادی بیننده و پرده بود.

اگرچه در دهه‌های پنجاه و شصت، هالیوود سینماسکوپ را متناسب با *ژانرهایی* خاص (مانند وسترن و حماسی) تلقی می‌کرد، ولی سینمای اروپا، که با موج نوی *فرانسه* آغاز می‌شود، سینماسکوپ را به کار برد تا در فیلم‌هایی که پیرامون شکست روابط انسانی می‌ساختند، اثری ویرانگر

برجای بگذارد (مثلاً در فیلم‌های LeMépris، ۱۹۶۳ یا *پی‌یرو خله*، ۱۹۶۵).

سینما وریته

در ابتدا عنوان فیلم‌های خبری روسی، یعنی کینوپراودا (فیلم.حقیقت) بود که نسخهٔ سینمای روزنامه روسی *پراودا* بودند. این اصطلاح برای تشریح یک شیوهٔ خاص مستند به کار نمی‌رفت. تا این‌که ژیگاورتف (مستندسازی که در دههٔ بیست این فیلم‌های خبری و اخبار واقعی را برای آن روزنامه می‌ساخت) در سال ۱۹۴۰ این واژه را در ارجاع به آثار خودش به کار برد. ورتف این نوع سینما را سینمایی فاقد هنرپیشه، دکور، فیلم‌نامه و هر نوع اجرای نقش، توصیف کرد. ژان روش، مستندساز مردم شناس فرانسوی این سنت را در ابتدای کارش با جدیتی تمام و کمال پی گرفت. شکل مستندسازی او در اوایل دههٔ پنجاه، به نوعی فیلم‌برداری عینی از رویدادهایی بود که برای مردم بومی فرانسه زبان افریقا روی می‌داد که به آن سینمای مستقیم می‌گفتند. در این آثار نه *میزانسنی* در کار بود و نه تدوینی، بنابراین مستندهای مذکور تا حد ممکن به اصالت و اعتبار نزدیک بودند. بعدها در دههٔ شصت روش از این شیوهٔ بسیار ناب سینمای مستقیم دست کشید و به تحقیق جامعه‌شناسانه‌تری پرداخت که به او امکان می‌داد در اجرای *نماها* مداخله کند و از طریق روند تدوین، نماها را به میل خود کوتاه یا بلند کند؛ یعنی چیزی که به آن سینماوریته گفته می‌شود. این سینماوریته، کمتر عینی بود اما غیرواقعی هم نبود و تلاشی در جهت انعکاس واقعیت برروی فیلم محسوب می‌شد؛ مردم کوچه و بازار از تجارب خود می‌گفتند و به سؤال‌هایی که روش یا همکارانش می‌پرسیدند، پاسخ می‌گفتند. تنی چند از فیلم‌سازان فرانسوی یا فرانسوی تبار (بوریس ایونس، کریس مارکر، ماریوراسپولی، فرانسوا رایشنباخ، ژاک پانیل و ژان اوستاش) شیوهٔ روش را دنبال کردند. سینماوریته، یک سینمای غیرروایتی، غیردراماتیک و فاقد صحنه‌پردازی است. این نوع سینما با ارائهٔ تاریخ‌های متعددی که غیرنخبگان روایت می‌کنند، درواقع یک نسخهٔ جایگزین از تاریخ مسلط و نهادینه شده ارائه می‌کند. این نوع سینما، چنانچه از آن برمی‌آید، کاملاً سیاسی است، اگرچه گیدال با این خوانش سر ستیز دارد و سینماوریته را شیوهٔ کار گروه‌های رادیکالی می‌داند از جمله گروه ژیگاورتف، گدار و گورین که اندک زمانی پس از وقایع ماه مه ۱۹۶۸ و تحت تأثیر آن در فرانسه شکل گرفتند.

سینمای سوم / سینمای جهان سوم

(Third Cinema/ Third World Cinema) (همچنین ن.ک: سینمانو)

سینمای سوم اصطلاحی بود که در ۱۹۶۹ نظریه‌پردازان سینما و فیلم‌سازانی را مانند سولاناس و اوگتینو وضع کردند تا آن را از سینمای اول (هالیوود) و سینمای دوم (سینمای هنری اروپا) متمایز سازند. این موج سینمای جهان سوم نیز نامیده می‌شد، چون اعضای آن از کشورهایی بود که خارج از دو حوزهٔ اصلی قدرت قرار داشتند؛ یعنی دو ابرقدرت شرق و غرب که پس از فروپاشی اتحاد شوروی دیگر وجود نداشتند. این دو اصطلاح به جای هم به‌کار برده می‌شدند، اگرچه که لزوماً و همواره دقیقاً این کار صحیح نبود. سینمای سوم ظاهراً در مقام اصالتی که به مفاهیم می‌داد، سیاسی‌تر بود؛ چون هم در پی این بود که با شیوه‌های ایدئولوژیکی و غیرمنطقی فیلم‌سازی خصوصاً هالیوود رویارویی کند و هم در جهت آرمان سوسیالیسم بکوشد. سینمای جهان سوم اصطلاحی عام‌تر است و به فیلم‌های کشورهایی مربوط می‌شود که با کشورهای صنعتی پیشرفته فرق می‌کردند. عموماً نظرها براین است که این کشورها، صنعت سینمای کاملاً پیشرفته‌ای نداشته‌اند. به جز برزیل، آرژانتین، هند و مصر فیلم‌های ساخت این کشورها عمدتاً در امریکا لاتین، افریقا، آسیا و خاورمیانه، یا دستکم در خارج از این کشورها پخش می‌شدند و اغلب مضامین سیاسی داشتند. این فیلم‌ها هم برحسب این‌که مسایل سیاسی کشور خود را مطرح می‌کردند و هم به دلیل این‌که به شیوه‌های غالب فیلم‌سازی در خارج از کشور می‌پرداختند،

سیاسی محسوب می‌شوند. سیاسی شدن سینمای سوم دستکم به دههٔ شصت برمی‌گردد، یعنی زمانی که لیبرال‌ها دست به تلاش زدند، انقلابیون در این کشورها در صدر اخبار جهان قرار گرفتند و فیلم‌سازان، فیلم‌هایی به طرفداری از این تغییرات یا در جهت مبارزه با این تغییرات می‌ساختند. از آن زمان به بعد نیز سینمای این کشورها در مخالفت با شیوه‌های فیلم‌سازی استعماری جهان غرب، تا اندازه‌ای با ثبات و پی‌گیر عمل کرده‌اند، که از این میان بیش از همه می‌توان *هالیوود* را مثال زد. محصولات اروپایی و امریکایی، سینماهای این کشورها را با آثار خود که طرفدار سرمایه‌داری‌اند، تسخیر کرده‌اند. این نیاز حس می‌شد که تصاویر این واقعیت‌های طبیعی منعکس شود و این کار به اشکال مختلفی، آن‌هم براساس فرهنگ سیاسی و بینش فردی فیلم‌سازان و شرایط کاری موجود صورت گرفت.

این که سینمای هند را سینمای جهان سوم بدانیم، نشان از یک تناقض دارد. در این کشور بیش از کشورهای دیگر و تقریباً هر سال ۹۰۰ فیلم به شانزده زبان مختلف تولید می‌شود. *ستارگان* سینما در این کشور صاحب نفوذ و جایگاه عمده‌ای هستند و اغلب در سیاست این کشور نقش فعال برعهده دارند. از آن‌جا که برای بسیاری از مردم این کشور تلویزیون هنوز نتوانسته است کالایی خانگی شود، بنابراین سینمای هند همچنان سرگرمی بسیار مردم پسندی به شمار می‌آید. *ژانرهای* مردم‌پسند و غالب در سینمای هند آثار *موزیکال*، عاشقانه و فیلم‌هایی حادثه‌ای‌اند. مرکز عمدهٔ تولید فیلم در استودیوهای بمبئی است. با این حال چند فیلم‌ساز مستقل وجود دارند و در این‌جاست که می‌توان نشانهٔ سیاسی بودن سینمای هند را دید و آن را به سینمای سوم منتسب دانست. در این زمینه می‌توان آثار ساتیاجیت‌رای را مثال زد.

کوبا و افریقای سیاه دو منطقه‌ای هستند که مجبور بودند از صفر شروع کنند. در سال ۱۹۵۹ فیدل کاسترو و مؤسسه سینمایی هنر وصنعت کوبا را تأسیس کرد. در این مؤسسه آثار مستند و فیلم‌های سینمایی تولید شد و این کشور به سرعت خود را در صحنهٔ بین‌المللی نشان داد. افریقای سیاه، به کندی راه افتاد و درواقع تنها این کشورهای افریقایی فرانسه زبان هستند که توانسته‌اند وجهه‌ای در عرصهٔ بین‌المللی کسب کنند. شناخته‌شده‌ترین فیلم‌ساز این قاره عثمان سمبنهٔ سنگالی است.

برخلاف تفاوت‌های زیادی که میان سینمای کشورهای تشکل سینمای سوم وجود دارد. آن‌ها در یک خواست اشتراک نظر دارند و آن هم پرداختن به اثرات استعمار (افریقای سیاه) یا استعمار جدید (امریکای لاتین و آسیا)، محرومیت و سرکوب (همهٔ کشورها) است. این سینمای سوم تعمداً عزم دارد سینما را سیاسی کند و *رمزگان* و *قراردادهای* سینمایی نوینی ایجاد کند. گابریل (۱۹۸۲، ص ۱۶) از مضامین اصلی این سینمای (سیاسی شدهٔ) سوم سخن به میان می‌آورد. این سینما به مسایل *طبقه*، نژادی، مذهبی، جنسیتی و وحدت ملی می‌پردازد. مبارزهٔ طبقاتی میان غنی و فقیر، هستهٔ اصلی است. با این حال در این فیلم‌ها مسألهٔ نژادی در زمینهٔ تضاد طبقاتی دیده می‌شود. (گابریل، ۱۹۸۲، ص ۱۶) از آن‌جاکه طبقات حاکم بر سینما یک «زیباشناسی لیبرالی» ایجاد کرده‌اند. بنابراین حفاظت از فرهنگ‌های عامهٔ بومی و ارائهٔ آن‌ها برای مقابله با ارزش‌های امپریالیستی و استعماری غالب در سینمای سوم نیز حمایت می‌شود. (گابریل، همان). در مبارزهٔ سیاسی وجود تناقض‌ها امری تفکیک‌ناپذیر است، این تناقض‌ها در بافت عمیقاً ریشه‌دار ساختارهای مذهبی در مرکز توجه قرار دارند، همان‌طور که در مبارزه برای آزادی زنان نیز چنین است. سرانجام این‌که مبارزهٔ مسلحانه درون مایه‌ای است که خصوصاً در سینمای امریکای لاتین قابل تشخیص است و درواقع نقد مستقیم و غیرمستقیم سیاسی و اجتماعی رژیم‌های کنونی، عموماً به فیلم‌های امریکای لاتین مربوط است، خصوصاً آن‌ها که در آرژانتین ساخته شده‌اند. (نک: *ساعت کوره‌ها* ساختهٔ اوکتاویوگتینو و فرناندو سولاناس محصول ۱۹۶۸ و *پوست تابستان* ساختهٔ لئوپولدو توره نیلسن محصول ۱۹۶۱). کوبا سینمایی سیاسی ایجاد کرد و فیلم‌هایی ساخت که مشکلات تحقق انقلاب را دنبال می‌کردند (برای نمونه فیلم‌های *خاطرات رشد نیافتگی* ساختهٔ

توماس گوتیه‌رز آلیا محصول ۱۹۶۸ و *لوچیا* ساختهٔ امبرتو سولاس محصول ۱۹۶۸ را می‌توان مثال زد.) (برای مطالعهٔ بیش‌تر ن.ک: شانان، ۱۹۸۳: گابریل ۱۹۸۲، پنیزو ویلمن ۱۹۹۰).

سینمای نو (Cinema Navo)

این نوع سینما در اوایل دههٔ پنجاه در برزیل به وجود آمد و در ابتدا تحت تأثیر جنبش نئورئالیسم ایتالیا قرار داشت. فیلم‌های این دوره عمدتاً مستند بودند و زندگی مردم عادی را به تصویر می‌کشیدند. بعدها، در دههٔ شصت، این جنبش شکل رادیکال‌تری یافت و یک سینمای تعاونی شکل گرفت که در جستجوی بازسازی زیباشناسی سینمایی بود که در خور دوران معاصر برزیل یعنی فقر، خشونت و مرگ در اثر بی‌غذایی باشد؛ کشوری که مردمش از کمبود غذا رنج می‌بردند و در آن ثروت متمرکزی وجود نداشت. فیلم‌سازان تعاونی مذکور از جمله گلوبرروشا، نلسن پریرا، دوس‌سانتوس وروی گوئرا را می‌توان نام برد. این نوع سینما پوپولیستی و انقلابی بود: پوپولیست به دلیل تاریخ درهم وبرهم، *اسطوره* و فرهنگ مردمی آن، و انقلابی چون، اگر در پوپولیسم آن امکان حمایت از حقوق روستائیان بدون زمین و محروم از حق رأی وجود داشت (مثلاً فیلم *آنتونیو داس مورتس* ۱۹۶۴)، مشخص بود که چنین حمایت پوپولیستی‌ای نمی‌تواند علیه موقعیت‌های حادی که بسیاری از مردم برزیل در آن بسر می‌بردند، به کار گرفته شود. از آن‌جا که حکومت نظامیان در سال ۱۹۶۹ قدرت را به دست گرفت، بنابراین فعالیت این جنبش نیز در اوایل دههٔ هفتاد متوقف شد.

شفافیت / شفاف (Transparency / Transparence) (همچنین ن.ک: *ایدئولوژی*) این مفهوم، در هر دو شکل، به این نکته بناز می‌گردد که سینما، پنجره‌ای به جهان در اختیار ما نمی‌گذارد، یعنی کمتر از آن‌که تلویزیون چنین می‌کند، یعنی یک رابطهٔ برابر با واقعیت یک *اسطوره* است. هر دو رسانه قادرند، شفافیتی را برجهان عرضه کنند. آن‌ها قادرند بازتابی را بر جهان بیفکنند که ما را در برگیرد. بنابراین یک فیلم جنگی مانند *در جبههٔ غرب خبری نیست* (ساختهٔ لوییس مایلستن، ۱۹۳۰) بازتابی از وحشت‌های جنگ جهانی اول است؛ بازتابی که بیش از فیلم‌های جنگی معمولی به حقیقت نزدیک‌تر است، یعنی همان فیلم‌هایی که قرار است پیروزی را مهم جلوه دهند و افراد را قهرمان نشان دهند.

شمایل‌نگاری (Iconography)

روشی که به موجب آن می‌توان سبک و مضمون‌های بصری را در فیلم طبقه‌بندی و تحلیل کرد. در شمایل‌نگاری می‌توان کوچکترین واحد معنا یعنی تصویر و هم‌چنین بزرگترین آن یعنی کیفیات عام کل فیلم، را بررسی کرد پس شمایل‌نگاری بر میزانسن و هم‌چنین ژانر تاکید دارد. شمایل‌نگاری هم‌چنین به رمزگان لباس شخصیت‌های فیلم نیز می‌پردازد. پس شمایل‌نگاری دارای نشان تاریخی نیز هست ـ شمایل‌های یک دوره شمایل‌های دورهٔ دیگر نخواهند بود ـ و باین‌ترتیب به دگرگونی منظر یک ژانر بخصوص با گذشت زمان، اشاره دارد. اگر تغییری رخ ندهد، خود این عدم تغییر نیز شایستهٔ بررسی است.

برای روشن‌تر شدن موضوع نگاهی خواهیم کرد به شمایل‌نگاری فیلم وسترن و هم‌چنین فیلم گنگستری. هردو ژانر دارای رمزگان لباس و «ابزارهای خاص خویش‌اند.» اسب، هفت‌تیر، مهمیز، پوتین، جلیقه، دستمال گردن، و غیره در فیلم‌های وسترن؛ اتومبیل‌های تندرو، اسلحه‌های خودکار و لباس‌های پر زرق و برق در فیلم‌های گنگستری، قهرمان فیلم وسترن شروت (نوع بخصوصی از سیگار برگ با دو سوی پهن. ـ م.) می‌کشد و قهرمان فیلم گنگستری سیگار برگ. گنگسترها در محیط‌های شهری و بیشتر در فضاهای بستهٔ تاریک زندگی می‌کنند. دست‌کم در فیلم‌های گنگستری دهه‌های سی و چهل اعمال در شب به انجام می‌رسند؛ درحالی که فیلم‌های گنگستری معاصر عملیات ممکن است در روز یا شب انجام گیرند. در فیلم وسترن قهرمان در بیشتر موارد از دشت‌های گسترده و یا بیابان

می‌گذرد، به شهرهای کوچک می‌رسد و اسبش را به میله‌ای که به همین منظور در مقابل کافه نصب شده است می‌بندد. آن‌چه اساسا این ژانرها را متمایز می‌کند این است که ژانر وسترن تقریبا «هیچ‌گاه تغییر نمی‌کند»؛ یعنی شمایل‌نگاری آن تقریبا همیشه یکسان است، حتی در فیلم‌های متاخر کلینت ایستوود (ازجمله *سوار اسب نیله* (۱۹۸۵) و *نابخشوده* (۱۹۹۲)، هر دو به کارگردانی و بازی ایستوود) که در آنها به مقابله با پیام ایدئولوژیکی فیلم‌های وسترن پرداخته است شمایل‌نگاری فیلم‌های گنگستری با گذر زمان تغییر می‌کند. شیوه‌های ویژهٔ نورپردازی دههٔ سی و سپس چهل فیلم نُوار، دیگر در فیلم‌های گنگستری به کار برده نمی‌شوند. حتی شمایل‌نگاری خشونت دچار تحول و تکامل شده است؛ و از هیچ چیز در میزانسن چشم‌پوشی نمی‌شود. این عدم تغییر فیلم‌های وسترن تا حدی به انتظارات بیننده مربوط می‌شود. فیلم وسترن دوره‌ای را نشان می‌دهد که گذشته است، اما همچنان بخشی از تاریخ فرهنگ ایالات‌متحده است و باید همین شمایل‌نگاری موجود را حفظ کند، در غیر این صورت فرو می‌پاشد. اما فیلم گنگستری چنین وضعیتی ندارد. انتظارات بیننده کاملا متفاوت است. خشونت شهری و درگیری بین دارودسته‌های تبهکار در ایالات‌متحده، دغدغه‌ای روزمره است. به همین دلیل است که صورت جدیدی از فیلم گنگستری، یعنی فیلم گنگستری سیاه‌پوستی، درحال حاضر چنین رواج دارد و با استقبال همگانی روبرو شده است. فیلم گنگستری سیاه‌پوستی هم از واقعیت سخن می‌گوید و هم از اسطورهٔ خشونت شهری سیاهان (برای مثال فیلم نیوجک سیتی ساختهٔ وان پیبلز و *بچه‌های دارودسته* ساختهٔ جان سینگلتن، هردو فیلم محصول ۱۹۹۱).

شمایل‌نگاری در نشان دادن معانی ضمنی ورای تصویرنگاری بصری نیز بسیار قدرتمند است. برای مثال، رمزگان لباس نشانگر چیزی بیش از صرفا دورهٔ تاریخی هستند. گنگسترهای دههٔ سی کت و شلوارهای پر زرق و برق می‌پوشیدند درست در تقابل با کارآگاهان که لباسی ساده و سنگین به تن می‌کردند و این نشانگر تقابل بین افراط در برابر نظم است. بخصوص لباس زنان نقش دلالتگر بسیار قوی‌یی دارد و لباس‌های مختلف بیانگر زنانی با شخصیت‌های متفاوت است. ❑