

بزرگ‌ترین باور کاذب در مورد ساخت و طراحی صدا  
این است که طراحان صدا در صدد خلق صداهای  
فوق‌العاده هستند، اما چنین چیزی درست نیست یا  
حداقل به اندازه کافی درست نیست.

نوشته راندى تام  
ترجمه اکرم ورشوچى

## اغواگر نامرئی



پیشگامان علم و تحقیقات در ایران  
رتال جامع علوم انسانی



## طراحی صدا چیست؟

شاید فکر کنید طراحی صدا، ساخت افکتهای صوتی ماهرانه و تأثیر گذار است؛ اما خیلی روشن نیست بن بارت<sup>۱</sup> و والتر مارچ<sup>۲</sup> که مبتکر این امر بودند در جنگ ستارگان<sup>۳</sup> و اینک آخرالزمان<sup>۴</sup> دقیقاً چه کرده‌اند. آنها در این فیلمها خود را در برابر فیلمسازانی دیدند که خیلی در پی این نبودند تا به ساختاری که خلق شده بود افکتهای صوتی فوق‌العاده بیفزایند. فرانسیس کوپولا<sup>۵</sup>، والتر مارچ، جورج لوکاس<sup>۶</sup> و بن بارت، صدا، نه تنها افکتهای صوتی بلکه همین‌طور موسیقی و دیالوگ همگی را در روند تولید و پس از تولید تجربه کرده‌اند، صدایی که گاهی به شکل‌گیری تصویر کمک می‌کند درست همان‌طور که معمولاً تصویر صدا را شکل می‌دهد. نتیجه نسبت به تمام آنچه که تاکنون شنیده‌ایم کاملاً متفاوت بود. این فیلمها به افسانه‌ها پیوستند و تراکهای صوتی آنها (موسیقی و صدا) برای همیشه ذهنیت ما را نسبت به صدای فیلم تغییر داد.

آنچه امروزه در فیلمها «صدای خوب» قلمداد می‌شود غالباً تنها صدای بلند است. ضبط های فای صدای شلیک گلوله و انفجارها و ساخت صدای موجودات عجیب و غریب، طراحی صدای خوب محسوب نمی‌شود. قطعه خوب اجرا شده و ضبط‌شده یک ترانه موزیکال، اگر به خورد فیلم نرفته باشد هیچ ارزشی ندارد. اینکه به بازیگران برای هر صحنه مقدار زیادی متن دیالوگ داده شود لزوماً لطفی در حق آنها، کاراكثرشان یا خود فیلم نمی‌باشد. صدا، موزیکال و غیره در صورتی ارزشمند است که جزئی از یک کل منسجم باشد، به مرور زمان دستخوش تغییر شود، پویا باشد و با دیگر صداها و وقایع حسی، تأثیر گذارتر و عمیق‌تر شود.

به نظر من شیوه فیلمساز در استفاده از صدا این امکان را فراهم نمی‌کند که سر صحنه صدای خوب ضبط شود یا یک طراح صدای مستعد و خوب برای ساخت صداها به کار گرفته شود، بلکه باید فیلم را با صدا در ذهن طراحی نمود، باید اجازه داد تا صدا بر انتخاب سازنده سایر عناصر فیلم تأثیر بگذارد. فیلمهای متفاوت از جنگ ستارگان مثل همشهری کین<sup>۷</sup>، گاو خشمگین<sup>۸</sup>، پاک‌کننده<sup>۹</sup>، مرد فیل نما<sup>۱۰</sup>، گرگها گریه نمی‌کنند<sup>۱۱</sup> و روزی روزگاری در غرب<sup>۱۲</sup>، کاملاً بر اساس صدا طراحی شده‌اند، هر چند هیچ طراح صدایی روی صدای اکثر آنها کار نکرده است.

آیا لازم است همه فیلمها شبیه جنگ ستارگان یا اینک آخرالزمان باشند؟ قطعاً نه. اما بسیاری از فیلمها می‌توانند از این فیلم‌الگو بگیرند. سیدنی لومت<sup>۱۳</sup> اخیراً در مصاحبه‌ای گفته که از کار فرانسیس کوپولا و والتر مارچ در انجام میکس صدای فیلم اینک آخرالزمان در حیرت است. خوب، ویژگی میکس این فیلم خیلی پیش از اینکه صداگذاری فیلم رواج پیدا کند، آغاز شده است. در حقیقت با فیلمنامه و نیت کاپولا در ایجاد فرصتی برای کاراكثرهایش در آخرالزمان برای گوش سپردن به دنیای اطرافشان آغاز شده است.

اکثر فیلمسازانی که برای صدا ارزش زیادی قائل‌اند، غالباً دید وسیعی به ظرفیت و پتانسیل صدا در روایت داستان یک فیلم ندارند. دیدگاه رایج و مقبول در این زمینه عبارت‌ست از اینکه نقش صدای خوب در بهبود بخشیدن و ارتقای تصاویر و واقعی جلوه دادن تصاویر فیلم مؤثر است. اما این امر نه تنها همکاری نیست بلکه استثمار مطلق است و ماحصل آن در مقایسه با اینکه اگر به صدا تا حدودی به‌عنوان بازیگر فعالی در این پروسه، آزادی عمل بیشتری داده می‌شد قطعاً از پیچیدگی و جذابیت کمتری برخوردار خواهد بود. تنها در صورتی که هر یک از عناصر هنری فیلم بر دیگری تأثیر بگذارد، فیلم به خودی خود جان می‌گیرد.

## صدا: چیزی تقریباً زنده

باور کاذب رایجی است که فیلمسازان درست وقتی ساختار اصلی فیلم شکل می‌گیرد به‌طور جدی به مقوله صدا فکر می‌کنند. روی هم رفته، طراح صدا به جز آنکه حداقل راف کات محصول نهایی/فیلم را ببیند چطور باید از نوع صدا و موسیقی خبردار شود؟ این روش برای برخی از فیلمها کفایت می‌کند اما به ندرت خوب عمل می‌کند. آیا عجیب نیست که در این مدیوم (فیلم)، همکاری و تشریک مسامی موسیقی و افکتهای صوتی به ندرت فرصت تأثیرگذاری بر سایر عناصر هنری غیر صوتی فیلم را پیدا می‌کنند؟ فیلمساز چطور باید نحوه ساخت فیلم بدون طرح صدا و موسیقی را بداند؟

فیلم دراماتیکی که واقعاً خوب از کار درآید، به عبارتی تقریباً زنده است؛ شبکهای پیچیده از عناصری که با هم در ارتباطند، تقریباً شبیه بافتهای زنده است و اینکه علی‌رغم پیچیدگی‌شان با یکدیگر همکاری می‌کنند تا مجموعه‌ای کم و بیش منسجم را ارائه نمایند. در راه‌اندازی یک فرآیند (ساخت فیلم) هیچ معنایی ندارد که نقش یک عنصر هنری یعنی صدا، تنها به واکنش نشان دادن به سیستم، تعقیب قوانین سیستم و مانع شدن از بازخورد به سیستمی محدود شود که خود بخشی از آن است.

## گستره اولیه، همان گونه که امروزه رایج است

بسیاری از فیلمسازان فیلمهای بلند داستانی بین دو وضعیت کاملاً متفاوت؛ آگاهی و عدم آگاهی نسبت به مقوله صدا در فیلمهایشان نوسان دارند. از یک سو، در صدند هر گونه توجه جدی به صدا (من جمله موسیقی) را در سرتاسر مراحل طراحی، فیلمبرداری و تدوین و اصلاح اولیه نادیده بگیرند، بعد وقتی متوجه خلاءهای داستان، صحنه‌های ضعیف و تدوین بد فیلم می‌شوند ناگهان موقتاً کمی عنصر مذهب را چاشنی داستان فیلم می‌کنند تا آن را تغییر دهند و امروزه آنها به قدرت و ارزش صدا اعتماد بیشتری دارند تا فیلمشان را به‌وسیله آن تماشایی‌تر کنند اما متأسفانه معمولاً خیلی دیر است و پس از کلی تلاش بیهوده برای متوقف ساختن و حل مشکل با راه حل و درمانی مقطعی به ذهن کارگردان فیلم می‌رسد و نهایتاً باز هم خیلی دیر در مرحله پس از تولید پروژه بعدی مطرح می‌شود.

آنچه در پی می‌آید فهرست برخی واقعیت‌های تلخ و نامیدکننده‌ای است که برخی از ما، کسانی که در کار صدای فیلم دخیل هستیم یا آن مواجهیم و همچنین برخی از پیشنهادات و نظراتی برای پیشبرد و بهبود وضعیت کار ارائه می‌شود.

## پیش تولید

اگر فیلمنامه‌ای اشارات بسیاری به صداها خاص داشته باشد، احتمال دارد شتاب‌زده قضاوت کنیم که این فیلمنامه از آن دسته فیلمنامه‌هایی است که با صدا میانه خوبی دارد. اما لزوماً این‌طور نیست. میزان توانایی نهایی صدا برای شرکت و دخالت در امر روایت داستان فیلم، بیشتر از اینکه فیلمنامه چقدر به صداها واقعی استناد می‌کند با استفاده از زمان، فضا و زاویه دید داستان، تعیین خواهد شد. اکثر سکانسهای وابسته به صدای فیلمها، سکانسهای P.O.V هستند. فیلمبرداری، بازیگران، طرح فیلم، مدیریت هنری، تدوین و دیالوگ همگی به شیوه‌ای طراحی شده‌اند که ما، تماشاچیها کم و بیش از زاویه دید یک یا چند نفر از کاراكثرها در یک سکانس در جریان ماجراهای داستان قرار بگیریم. از آنجا که هر آنچه می‌بینیم یا می‌شنویم از فیلتر آگاهی و دانایی کاراكثرهایی می‌گذرد که داستان از زاویه دید آنها روایت می‌شود. هر آنچه را که می‌شنویم اطلاعات بسیاری در اختیار ما می‌گذارد مبنی بر اینکه آنها کیست‌اند و چگونه فکر می‌کنند. سر در آوردن از نحوه استفاده از P.O.V مثل نحوه استفاده از فضای آکوستیک/ شنیداری و المان زمان، باید از مرحله نوشتن فیلمنامه آغاز شود. برخی نویسندگان طبیعتاً به این موارد اهمیت قائلند ولی اکثریت آنها به این امر بی‌توجه هستند و تقریباً هرگز در دوره‌های فیلمنامه‌نویسی این موارد تدریس نمی‌شوند.

توجه جدی به شیوه کاربرد صدا در فیلم، وظیفه کارگردان است. متأسفانه اکثر فیلمسازها تنها ایده‌ها و نظرات مبهمی از نحوه استفاده از صدا دارند چون آنها هم در این مورد تحت آموزش کافی قرار نگرفته‌اند. تقریباً در تمام دانشگاههای فیلمسازی صدا به‌گونه‌ای آموزش داده می‌شود که گویی فقط یک‌سری عملیات تکنیکی کسل‌کننده، یک‌نواخت و گیج‌کننده و وسیله‌ای برای ارائه مسائل سرگرم‌کننده است.

## تولید

سر صحنه، تقریباً هر بعدی از ابعاد مختلف کار عوامل صدا، تحت‌الشعاع ملزومات عوامل تصویر/دوربین قرار می‌گیرد. لوکیشنهای فیلمبرداری توسط کارگردان، مدیر تولید و مجری طرح خیلی پیش‌تر از اینکه کسی به‌عنوان مسئول صدای فیلم دعوت به کار شود انتخاب می‌شوند. صحنه‌ها معمولاً بدون چندان توجهی یا حتی آگاهی از مفهوم و معنای صدا ساخته می‌شوند؛ لامپها و روز می‌کنند، ماشین ژنراتور خیلی نزدیک به صحنه پارک می‌شود.

این امکان وجود دارد که کف زمین هموار شود تا صدای قدمها وقتی پاها در کادر نیست، ضعیف‌تر به نظر برسد اما زمان کافی نیست. نماها معمولاً به عوامل صدا در لوکیشن یا به عوامل پس از تولید فیلم برای بهره بردن از میزان توانایی و ظرفیت دراماتیک لازمه هر موقعیت، خیلی کمک نمی‌کنند. تقریباً در تمام موارد، معیارهای بصری تعیین‌کننده هستند که کدام نماها چاپ و ظهور شوند و مورد استفاده قرار گیرند. هر لحظه‌ای از فیلم که از جذابیت بصری برخوردار نباشد به سرعت حذف می‌شود.

به ندرت بحثی مثلاً درباره اینکه چه چیزی باید شنیده شود نه دیده شود، صورت می‌گیرد. اگر چند تن از کاراکترهای ما در یک بار مشغول صحبت باشند، شاید یکی از آنها در گوشه تاریکی، خارج از کادر باشد. صدای او را می‌شنویم اما او را نمی‌بینیم. گفته‌هایش با صدای بطری که آن را روی میز می‌غلطانند، مدام قطع می‌شود. سرانجام علامتی روی بطری می‌گذارد و بطری را روی زمین بار تاریک می‌غلطانند. بطری زیر پای یکی از کاراکترهایی که ما او را می‌بینیم متوقف می‌شود. این روش را می‌توان برای کمدی، درام یا هر دوی آنها استفاده کرد همان‌طور که در «روزی روزگاری در غرب» به کار رفته است. در هر دو روش، کاربرد صدا به شدت روی صحنه تأثیر می‌گذارد. محروم ماندن چشم از دیدن، به ناچار حس شنوایی و در نتیجه قوه تخیل را بیشتر به کار می‌اندازد.

### مرحله پس از تولید

سرانجام در مرحله پس از تولید، مقوله صدا محتاطانه از پستو خارج می‌شود و متواضعانه تلاش می‌کند تا معمولاً به شکل سازنده و تدوینگر ناظر صدا / صداگذار، ابراز وجود کند. طراح صدا ۴ تا ۵ هفته فرصت دارد تا ۷۰ تا ۹۰ درصد موسیقی عظیم فیلم را بسازد. صداگذار ۱۰ تا ۱۵ هفته وقت دارد تا دیالوگهای فیلم را روان و یکدست کند. صداها را علامت‌گذاری، ضبط و تدوین و اصلاح می‌کند و سعی می‌کند کمی افکتهای صوتی ویژه به سکانسهای که قرار نبوده در آنها از افکت استفاده شود، بیفزاید و مراقب است تا هر گزینه احتمالی مورد نظر کارگردان را به کار بگیرد. زیرا کارگردان دیگر وقت ندارد تا قبل از میکس، بین گزینه‌های مختلف، یکی را انتخاب کند.

ضمناً تدوین فیلم مدام تجدید می‌شود. تدوینگر و کارگردان که نامیدانه در صدد دستیابی به روشهایی برای ارتقای شرایط موجود هستند بسیار موشکافانه بین عناصری غالباً مشتمل بر تعدادی تصویر که رهسپار دیار تمانهای تدوین موسیقی، افکتهای صوتی و دیالوگ می‌شوند، سازگاری و تطبیق ایجاد می‌کنند و مجبور به صرف درصد بالایی از زمان گران‌قدری می‌شوند که برای پر کردن خلأهای ناشی از تغییرات جدید در تصویر لازم است.

محیط گرفته و غمبار حاکم بر فضای ضبط صدا تا حدودی، سمبل نقش ثانوی صداست. همه تأیید می‌کنند که دیالوگهای فیلم تقریباً همیشه از نظر کیفیت اجرا نسبت به صدا مقدم است. اکثر کارگردانها و بازیگران، فرآیند امور صدا را بی‌اهمیت تلقی می‌کنند. هر کسی که در جلسات صداگذاری حضور دارد فکر می‌کند اهمیت این صدا نسبت به آنچه سر صحنه ضبط می‌شود، در درجه پایین‌تری قرار دارد مگر آنکه درک خوبی از این مقوله داشته باشند، حال آنکه صدای سر صحنه (در اکثر مواردی که صداگذاری لازم است) پر از سر و صدا و نویز است و یا صدا کشیده می‌شود.

چنین بینش نادرستی درباره احتمال خلق و ساخت صدایی عجیب و غریب در جلسیات صداگذاری البته به پیش‌گویی محقق شده‌ای منتهی می‌شود. لزوماً هیچ تلاشی برای کسب تجربه صداگذاری در مورد هیجان،

انرژی و مکاشفه که در صحنه فیلمها تعیین‌کننده هستند، صورت نمی‌گیرد. نتیجه اینکه اجرای امور صداگذاری تقریباً همیشه فاقد «سرزندگی» ذاتی است. آنها کم و بیش قابل درک هستند. چرا صدا، سر صحنه ضبط نشود؟ در دنیای واقعی که بازیگران هنگام بازی از صدا الهام و تأثیر می‌گیرند و صدا فضای آگوستیک/ شنیداری واقعی فراهم می‌نماید؟ این خود یعنی توجه به صداگذاری به‌طور جدی. با صداگذاری مثل بسیاری از فعالیت‌های صدا محور فیلمها، به‌عنوان عملیات فنی اولیه رفتار می‌شود که تا حد امکان سریع و کم‌هزینه شود.

### اهمیت صدا

چنانچه واکنش شما به تمام این موارد چنین باشد که «خب، انتظار شما چیست؟ آیا مگر فیلم یک مدیوم تصویری نیست؟»

احتمالاً چیزی برای گفتن باقی نمی‌ماند تا بتوان نظر شما را تغییر داد. به نظر من، فیلم اصلاً یک «مدیوم تصویری» نیست. فکر می‌کنم اگر بیشتر دقت کنید و به صدای چند فیلم که به نظر تان فوق‌العاده هستند، گوش بدهید متوجه خواهید شد که صدا چه نقش مهمی در اکثر آنها ایفا می‌کند. حتی کمی همراه‌کننده است که «درباره نقش صدا» بحث کنیم چون در حقیقت موقع ضبط یک صحنه، عناصر صوتی و تصویری با همدیگر فعال می‌شوند به همین دلیل تقریباً غیر ممکن است که این دو را از هم تشخیص داد. نظراتی که قصد بیان آن را دارم در مورد تمام فیلمها صدق نمی‌کند. هیچ وقت فرمول خاصی برای ساخت فیلمهای خوب یا صدای فیلم خوب وجود نخواهد داشت.

### نگارش متن صدا

روایت داستان فیلم مثل روایت هر داستان دیگری، خلق ارتباطات بین کاراکترها، مکانها، اشیاء وقایع و ایده‌هاست. شما دنیایی را خلق می‌کنید که پیچیده و چند لایه است مثل دنیای واقعی ما. اما برخلاف اکثر زندگینامه‌های واقعی (که بیشتر بد نوشته یا تدوین شده‌اند) یک فیلم خوب محتوی مجموعه مضامینی است که تجلیگر خط یا منحنی کاملاً قابل تشخیصی می‌باشد که همان داستان است.

به نظرم عنصر نگارش در فیلم از نظر ساختار هر چه سینمایی‌تر فیلم یعنی P.O.V در جایگاه بالاتری از مابقی عناصر قرار دارد. تماشاجی، ماجرای فیلم را از شباهتش به کاراکترها متوجه می‌شود. نوشتن قبل از اینکه بازیگران، دوربینها، میکروفنها و تدوینگران وارد ماجرای کار شوند، مستلزم زمینه‌سازی برای طراحی و خلق P.O.V است. هر یک از اینها مسلماً عنصر P.O.V را تقویت می‌کنند اما فیلمنامه باید شامل طرح محکم و اساسی باشد. بهتر است بگوییم، در حال نوشتن داستانی هستیم درباره کسی که به‌عنوان یک فرزند، مشتاق دیدار پدرش در کارخانه فولاد یعنی محل کارش می‌باشد. پسر بزرگ می‌شود و به نظر می‌رسد از زندگی‌اش به‌عنوان وکیل، بسیار دور از کارخانه فولاد، کاملاً راضی و خوشنود است. اما دچار کابوسهای مبهم و عذاب‌آوری است که نهایتاً او را وادار به بازگشت به شهری می‌کند که دوران کودکی‌اش را در آنجا سپری کرده است، تا منبع خوابهای بدش را بیاید.

شرح و روایت فوق، چیز خاصی درباره کاربرد احتمالی صدا در داستان بیان نمی‌کند اما من عناصر اساسی داستان را انتخاب کرده‌ام که در زمینه صدا از پتانسیل بالایی برخوردارند. اول اینکه، طبیعی است اگر داستان کم و بیش از طریق P.O.V کاراکتر اصلی‌اش بیان شود. اما این، همه کار نیست. یک کارخانه فولاد زمینه گسترده‌ای برای صدا در اختیار ما می‌گذارد. و مهم‌تر اینکه کارخانه فولاد جایی است که می‌توان خیلی خوب از آن بهره برد تا



یکسری صدا از معمولی گرفته تا هیجانی، ترسناک، عجیب، آرام، زشت، زیبا بسازیم. بنابراین مکان هم خود یک کاراکتر می‌شود و صدای خاص خود را دارد با دامنه‌ای از «حساسات و حالات» و صداهای کارخانه می‌تواند با تنوع گسترده‌ای از عناصر دیگر داستان طنین‌انداز شود. احتمال وقوع هیچ یک از این موارد خوب و ایده‌آل وجود ندارد مگر آنکه ما داستان را به شیوه‌ای که اجازه بروز این حوادث را بدهد بنویسیم و فیلمبرداری و تدوین کنیم.

المان/ عنصر خواب در داستان به‌عنوان همکاری برای صدا راه را برای صدا کاملاً هموار می‌نماید. در سکانس خواب، ما به عنوان فیلمساز برای تنظیم صدای در خدمت داستان فیلم و برای ایجاد ارتباط بین صداها در خواب و صداهای دنیایی که خواب، سرنخها و نشانه‌هایش را از آن می‌گیرد حتی آزادی عمل بیشتری داریم. درست شبیه «مرز زمان» بین دوران «بچگی پسر» و دوران بزرگسالی او فرصتهای بسیاری را برای قیاس و تقابل دو دنیای متفاوت و درک او از آنها در اختیارمان قرار می‌دهد. مجدداً در انتقال از یک دوره به دوره‌ای دیگر، یک یا چند صدا می‌تواند دچار تغییر و تحول شود. شاید وقتی کاراکتر فیلم، درباره کودکی‌اش خیال‌پردازی می‌کند، دینگ دینگ ریتمیک حرکت پرفشار فلز در کارخانه به صدای ماشین راه‌آهن که او را به خانه‌اش در شهر بازمی‌گرداند، تغییر می‌کند. هر صدایی، به خودی خود از جذب یا ارزش ذاتی بسیاری برخوردار است. از سویی دیگر وقتی صدایی به مرور زمان در پاسخ به المانهای مهم‌تر داستان تغییر می‌کند، قدرت و غنای آن افزایش می‌یابد.

### فراهم شدن زمینه لازم برای ساخت صدا، دیالوگ مؤثر و کارآمد

متأسفانه بسیار متداول است که فیلمسازی با سکانسی شامل نماهای نه جالب و نه مبهم و رازآلود از لوکیشنی شبیه به کارخانه فولاد به من مراجعه می‌کند و بعد می‌گوید این امکان در فیلم باید با افکتهای صوتی، جذاب و تأثیرگذار شود. این سکانس پر از دیالوگ است که تقریباً شنیدن هر گونه صدای اتفاقی را غیر ممکن می‌سازد.

در سالهای اخیر احتمالاً روندی در نفوذ بد و غافلگیرکننده تلویزیون در دیالوگهای بی‌وقفه فیلمها، روندی رایج شده است. پند و اندرز خردمندانه کهن یعنی «بهتر است در عمل منظورمان را بیان کنیم نه با کلام» به نظر می‌رسد اعتبار خود را از دست داده است. کونتین تارانتینو<sup>۱۱</sup> فیلمهای فوق‌العاده‌ای ساخته است که به شدت وابسته به دیالوگ هستند اما صحنه‌هایی هم خلق کرده که به‌طور پراکنده از دیالوگ استفاده می‌کند.

در فیلمسازی پدیده‌ای وجود دارد که من و دوستانم گاهی آن را «تئوری ۱۰۰ درصد» می‌نامیم. هر یک از مدیران دپارتمانهای فیلمسازی- مگر آنکه خلاف آن ثابت نشود - تمایل دارند فکر کنند که ۱۰۰٪ کار یک فیلمساز، فیلمسازی است. نتیجه موانعی است که یک محصول سمعی بصری بدون همکاری گروهی با آن مواجه می‌شود. هر عنصر هنری فیلم برای جلب توجه بیشتر رقابت می‌کنند و غالباً هر کدام صدای بیشتری به آن اضافه می‌کنند مگر آنکه کارگردان و تدوینگر کارشان را خیلی خوب انجام بدهند.

دیالوگ یکی از مواردی است که بدترین حالت آن زیاد بودن و مترامک بودن آن در متن فیلم است. دیالوگ در رأس روند صداگذاری یک صحنه فیلم قرار دارد. نهایتاً تمام فضای خالی و اشغال‌نشده فیلم به‌وسیله دیالوگ، صدای خرخر، آه و ناله و نفس کشیدن پر می‌شود (ظاهراً در تلاشی برای «زنده نگه داشتن کاراکتر»). سرانجام خط سیر داستان (گاهی) فقط به‌وسیله این واقعیت از هجو رها می‌شود که صداهای دیگر بسیاری همزمان با دیالوگها اتفاق می‌افتد که حداقل برخی از دیالوگهای افزوده شده را می‌پوشانند.

چنانچه قصد شما بر کردن فیلمتان با دیالوگهای هوشمندانه پی‌درپی است، شاید بهتر باشد آن را به‌صورت نمایشنامه اجرا کنید:

### کاراکترها باید فرصت شنیدن هم داشته باشند

وقتی کاراکتری به یک شیء نگاه می‌کند ما تماشاچیها کم و بیش از دید او به آن شیء نگاه می‌کنیم. شیوه واکنش (یا عدم واکنش) او به آن شیء به تماشاچی اطلاعات مهمی می‌دهد من جمله: او کیست و چگونه با این شرایط سازگار شده. در مورد شنیدن هم همین‌طور. اگر لحظاتی در فیلم نباشد که طی آن کاراکتر ما فرصت شنیدن اصوات دنیای پیرامونش را داشته باشد بنابراین تماشاچی از یکی از ابعاد مهم زندگی کاراکتر محروم می‌شود.

### تصویر و صدا به عنوان دو همکار

افکتهای صوتی می‌تواند صحنه‌ای را مثل جهنم ترسناک و جالب بسازد اما این مستلزم کمکی جزئی از وجه تصویری مسائل می‌باشد مثلاً ممکن است بخواهیم ماشینی یا سر و صدای عجیب و غریب در صحنه داشته باشیم که در طول فیلمبرداری تنش و فضای مناسبی به فیلم ببخشد. چنانچه حداقل یک نمای نسبتاً کلوزآپ کوتاه از چند ماشین وجود داشته باشد که بتواند صدای مورد نظر را بسازد کمک قابل توجهی به ما می‌کند تا صدا را خلق کنیم، می‌توانیم صدا را روی آن نما بگذاریم و آن را قاطعانه به ذهن تماشاچی منتقل کنیم. پس تماشاچی هیچ وقت مجبور به دیدن مجدد آن نخواهد بود بلکه هر وقت که آن را بشنود متوجه ماهیت آن می‌شود (حتی اگر خیلی آهسته‌تر از صدای دیالوگ باشد) و تمام ارتباطهای مناسب بین صحنه‌ها و جغرافیای آن مکان برقرار خواهد شد.

کنتراست بین صدایی که در دوردست شنیده می‌شود و همان صدا وقتی از نزدیک شنیده می‌شود می‌تواند المان قدرتمندی باشد. وقتی شخصیت داستان و دوست قدیمی‌اش قدم‌زنان به سمت کارخانه می‌روند و از فاصله دور، صدای ماشینهایی را که فضای آن منطقه را پر کرده می‌شنوند و یا وقتی به دوازه کارخانه می‌رسند کنتراست شدید بی‌وجود می‌آید. من به‌عنوان صداگذار فیلم، اگر تا به حال کارگردانی به من گفته باشد که صحنه‌ای قرار است در فاصله‌ای دورتر از صحنه کارخانه فیلمبرداری شود تا بتواند منتقل کند که صداهای کارخانه چقدر شدید و رسا به محیط پیرامون می‌رسد، احتمالاً بلافاصله بعد از اینکه پای او را می‌بوسیدم، بی‌هوش می‌شدم. کارگردانها لزوماً هیچ‌وقت تصمیماتشان درباره محل فیلمبرداری صحنه فیلم را بر مبنای نیاز به صدا برای خلق یک فیلم اتخاذ نمی‌کنند. چرا؟

### کارگردانی هنری و صدا به‌عنوان دو عامل همکار

بهتر است بگوییم ما در حال نگارش کاراکتر فیلمی هستیم که در دست ساخت است. این کاراکتر بی‌پول، عصبانی و ناامید است و این امر مسلماً مستلزم طراحی محل زندگی اوست. شاید آپارتمان فرسوده‌ای در وسط یک شهر بزرگ باشد. ظاهر این محل، مقدار زیادی اطلاعات درباره اینکه این کاراکتر کیست و چگونه فکر می‌کند به ما (تماشاچی) ارائه می‌کند و اگر به هنگام طراحی تصویری، صدا را هم در نظر بگیریم بنابراین امکان شنیدن صداهای وحشتناک محل زندگی او از طریق حس شنوایی‌اش برای ما (تماشاچی) میسر می‌شود. شاید لوله‌های آب و فاضلاب روی سقف و دیوارها قابل رویت باشند. اگر از یکی از این لوله‌ها نمای نزدیکی بگیریم در موفقیت طراحان صدا برای خلق صدای حرکت آب و... که از میان این لوله‌ها





جریان دارند و تمام لوله‌ها را می‌لرزاند، نقش به‌سزایی خواهند داشت. بدون اینکه لوله‌ها دیده شوند می‌توان همچنان «صدای لوله‌ها» را در خط سیر داستان بگنجانیم اما ارتباط برقرار کردن با تماشاجی که اینها چه صداهایی هستند بدین شکل بسیار مشکل می‌شود. یک نمای نزدیک از لوله که با صدای لوله‌فلاسلاب زشت و مضحک همراه شده، همگی صداهای مورد نیاز مناست تا به تماشاجی آشکارا بگوییم که این مکان چقدر پر سر و صدا و زشت است. بعد از آن، ما فقط باید به این صداها گوش کنیم و تماشاجی با لوله‌ها بدون حتی نشان دادن آنها، ارتباط برقرار کند.

جالب است که فیلم به تماشاجی حسی را منتقل کند که انگار واقعا فضاها و مکانهای آن را می‌شناسد. هر مکانی زنده است و حالات و ویژگیهای خاص خودش را دارد. یک بازیگر خیره راههایی برای استفاده از این مکانها را که در آنها حضور دارد پیدا خواهد کرد تا شخصیت کسی را که قرار است نقشش را بازی کند بیشتر معرفی کند. ما باید صداهایی را که در این مکان ایجاد می‌شود بشنویم تا با آنها آشنا شویم. ما باید صدای بازیگر را که در آنجا طنین‌انداز می‌شود بشنویم. و وقتی کاراکتر فیلم ساکت است باید حتی این را حس کنیم که این مکان بدون صدای او چگونه خواهد بود.

### زوایای Dutch<sup>۱۸</sup> و دوربینهای متحرک

نما ممکن است از سطح زمین یا سقف گرفته شده باشد. تصویر ممکن است چند درجه عمودی چرخش داشته باشد. دوربین ممکن است روی سه‌پایه، روی دست یا فقط در حال حرکت افقی (پن) باشد. در هر یک از این موارد، افکتها، تماشاجی را در فضای ناآشنایی قرار می‌دهند. نما دیگر فقط صحنه را به تصویر نمی‌کشد بلکه جزئی از صحنه می‌شود. المان فضای ناآشنا ناگهان زمینه را برای صدا کاملا فراهم می‌سازد.

### تاریکی اطراف لبه تصویر

در بسیاری از فیلمهای عظیم نوآر کلاسیک، تصویر به دقت با قسمتهای تاریک ادغام می‌شد. هر چند ما تماشاجیها احتمالا به آنچه که این قسمتهای تاریک را در تصویر جای می‌دهد آگاهانه توجه نمی‌کنیم اما روی هم رفته این نکته را درمی‌یابیم که حقیقت که جایی کاملا خارج و دور از تصویر در کمین است پیچیده‌تر از آن است که به راحتی بتوان آن را به تصویر کشید. فراموش نکنید که گوشها نگاهیان تخیل ما هستند. آنها به ما می‌گویند که چه چیزی باید درباره تاریکی بدانیم و خیلی خوب سرنخهایی درباره اتفاقات در جریان داستان در اختیار ما می‌گذارد.

### کلوزآپ و لانگ‌شاتهای خیلی اغراق‌شده

نماهای بسیار نزدیک از دست افراد، لباسها و غیره این امکان را برای ما فراهم می‌سازد که گویی همه چیز از زاویه دید فرد به تصویر کشیده شده یا افرادی را که از نظر فکری با آنها شباهت داریم، احساس می‌کنیم. لانگ‌شاتهای اغراق‌شده برای صداگذاری فوق‌العاده هستند چون این فرصت را در اختیار ما قرار می‌دهند تا سر و صدا یا سکوت فاصله دوری را بشنویم؛ فیلمهای کارول بالاردز<sup>۱۹</sup> «بستگاه سیاه<sup>۲۰</sup>» و «گرگها گریه نمی‌کنند» همراه با صدا از واید شات و کلوزآپها به خوبی استفاده کرده است.

### اسلوموشن / حرکت آهسته

در گاو خشمگین و راننده تاکسی<sup>۲۱</sup> از اسلوموشن آشکار و بسیار ظریف و ماهرانه استفاده شده است. برخی از آنها به زحمت محسوس هستند. اما همواره به نظر می‌رسد ما را در فضای رویاگونه‌ای قرار می‌دهد و به ما می‌گوید چیزی عجیب و نه خیلی خوب در حال وقوع است.

### تصاویر سیاه و سفید

بسیاری از عکاسان فکر می‌کنند تصاویر سیاه و سفید مزایای هنری بیشتری نسبت به تصاویر رنگی دارند؛ نماهای سیاه و سفید نسبت به تصاویر رنگی کمتر شلوغ هستند و بنابراین به القای حسی منسجم کمک می‌کنند. زندگی ما مملو از رنگ و تصاویر رنگی است. امروزه تصویر سیاه و سفید بی‌تردید به‌عنوان زاویه دید فرد دیگری درک می‌شوند نه به‌عنوان نمایشی عینی از حوادث. در فیلم مثل عکس، نقاشی، داستان و شعر، هنرمند بیشتر از هر چیز نگران برقراری ارتباط بین عواطف هستند تا «اطلاع‌رسانی». تصاویر سیاه و سفید این پتانسیل را دارند که بدون «شلوغی و بی‌نظمی» رنگ، حداکثر حس را القا کنند.

### نقاط اشتراک تمام این روشهای تصویری چیست؟

اینها همگی راههای مضایقه اطلاعات از تماشاجی است. شرایط کمی مبهم می‌شود. وقتی این کار به خوبی انجام شود نتیجه مضامین زیر است: اگر می‌شد درباره آنچه در اینجا اتفاق می‌افتد با صراحت صحبت کنیم قطعا این کار را می‌کردیم اما این مسئله به قدری پیچیده و اسرارآمیز است که حتی ما، راویان داستان، کاملا سر در نمی‌آوریم که چقدر حیرت‌آور است.

### محرومیت چشم از دیدن، فایده ابهام

بیننده‌ها / شنونده‌ها بیشتر به این دلیل وارد ماجرا می‌شوند که آنها را به این باور رسانده‌اند سؤالیهای جالبی برای پاسخگویی وجود دارد و اینکه آنها، تماشاجیها، احتمالا دارای فهم و درک خاصی هستند که در حل این پازل مشکل، مفیدند. اگر این مسئله درست باشد، بنابراین نتیجه می‌گیریم که عنصر اساسی روایت داستان، آگاهی از این نکته است که همه چیز را نباید بلافاصله افشا کرد و بعد اندیشیدن به تکنیکهایی است که به‌وسیله آن از دوربین و میکروفن برای فریب تماشاجی استفاده کنیم آن هم فقط با انتقال اطلاعاتی محدود به تماشاجی تا او را برای پیگیری ماجرا مشتاق نماید. گویی حرفه ما پاسخ‌گویی به سؤالیهای موجود در فضای حاکم بر هر صحنه است یا طعمه گذاشتن سر راهی است که سرانجام به نظر به جایی منتهی می‌شود. هر چند اگر این راه خیلی مستقیم نباشد.

صدا احتمالا قدرتمندترین ابزار و سلاح فیلمساز در اغوای تماشاجی است. طبق گفته آلن اسپلت<sup>۲۲</sup>، صداگذار خبره سینما به خاطر این است که «صدا امری مهم و محوری است، چون ما تماشاجیها، صدا را با عواطفمان درک می‌کنیم نه با هوشمان» فرض کنید ما فیلمسازان قصد داریم صدا را جدی در نظر بگیریم و اینها اولین مسائلی است که تا به حال مورد توجه قرار گرفته‌اند:

- ۱- این تمایل به قوت خود باقی است که داستان کم و بیش از زاویه دید یک یا چند کاراکتر روایت شود.
- ۲- لوکیشن‌ها انتخاب شده‌اند و صحنه‌ها طراحی شده‌اند و صدا را به‌عنوان یک بازیگر در این عرصه قبول ندارند و در حقیقت، آن را تأیید نمی‌کنند.
- ۳- دیالوگها نباید بی‌وقفه و بی‌پایی باشند.

در اینجا روشهایی برای شکنجه حس بینایی وجود دارد که بدین وسیله حس شنوایی را به این بزم دعوت می‌کنند:

### زیبایی لنزهای دور و نزدیک<sup>۲۳</sup> (Long & Short)

موضوع عجیبی درباره نگاه کردن از لنز خیلی دور یا خیلی نزدیک وجود دارد. ما همه چیز را طوری می‌بینیم که در حالت عادی آن‌طور نیستند. غالبا چنین استنباط می‌شود که ما از چشمان فرد دیگری نگاه می‌کنیم. در سکانس افتتاحیه فیلم «مکالمه<sup>۲۴</sup>»، مردم میدان یونیون سانفرانسیسکو<sup>۲۵</sup> را از پشت لنز تله می‌بینیم. کمبود عمق میدان و سایر ویژگیهای این نوع لنز ما



شاید شما بتوانید ما را کمک کنید تا کمی بیشتر آن را درک کنیم. «این پیام، طعمه است، آن را در مقابل تماشاچی آویزان کنید و تماشاچی مطمئناً نمی‌تواند در برابر آن مقاومت کند. تماشاچی در این میان، تصورات، افکار و تجارب خود در این زمینه را به کمک می‌گیرد و ناگهان داستان شما، داستان او می‌شود. موفقیت همین است.

ما فیلمسازان همگی در مرحله پیش‌تولید دور میزی می‌نشینیم و درباره نحوه ساخت چنین طعمه لذیذ و اینکه چطور می‌توان آن را بسازیم که شباهتی به طعمه نداشته باشد، فکر و تبادل نظر می‌کنیم. (آیا همیشه بهترین داستانها توسط افرادی خلق نمی‌شوند که مجبورند برای روایت داستان التماس کنند؟) می‌دانیم گاهی می‌خواهیم از دوربین استفاده کنیم تا اطلاعات کافی در اختیار تماشاچی قرار ندهیم، آنها را شکنجه بدهیم یا صریح‌تر اینکه آنها را فریب دهیم، مهم‌ترین متد فریب تماشاچی، به ناچار دخیل کردن امر صدا در فیلم است.

در بهترین وضعیت، دیالوگهای غیر ارادی در ذهن تماشاچی باید چیزی شبیه به این باشد: «آنچه می‌بینیم/ تصویر اطلاعات کافی در اختیار من قرار نمی‌دهد. آنچه که می‌شنویم / صدا هم مبهم است. اما تلفیق این دو به نظر مرا به سمت مکان تقریباً آشنایی می‌برد که می‌توانم از تجربیاتم کمک بگیرم و از چیزی سر دربیآورم که قبلاً هرگز تصورش را هم نکرده بودم. «آیا این‌طور نیست که نقش میکروفون هم به اندازه نقش دوربین در خلق این اثر مهم است؟»

### تدوین تصویر با صدا در ذهن

یکی از بسیار اموری که تدوینگر فیلم به عهده دارد خلاص شدن از لحظاتی از فیلم است که در آن هیچ اتفاقی نمی‌افتد؛ هدف مطلوب در اکثر مواقع اما نه همیشه. تدوینگر و کارگردان باید بتوانند سر دربیآورند چه زمانی و کجا مناسب است تا نمایی را پس از اتمام یا شروع دیالوگ تمام کنند. با توقف کردن بعد از اتمام ماجرا در یک نما می‌توانیم صدا را بشنویم. البته اگر صحنه با همین وقفه‌های مفید و مناسب در ذهن فیلمبرداری می‌شود، کمی بهتر بود. صدا در این وقفه‌های کوتاه می‌تواند آهسته‌آهسته درباره مکانی که در آن بوده یا هستیم چیزی بگوید.

والتر مارچ، تدوینگر فیلم و طراح صدا، از بسیاری از فنون غیر متعارف استفاده می‌کند. یکی از آنها این است که مدت خاصی از زمان تدوین تصویر را صرف شنیدن صدا نمی‌کند. او تصاویر را تماشا و اصلاح می‌کند بدون اینکه به صدای ضبط‌شده سر صحنه گوش دهد. این روش خیلی عجیب نعمت بزرگی برای استفاده از صدا در فیلم می‌باشد. اگر تدوینگر بتواند صدا (موزیکال یا غیره) را که احتمالاً در نهایت روی تصویر فیلم قرار خواهد گرفت، در ذهن تصور کند تا اینکه به صدای سر صحنه غالباً آزاردهنده ناپیوسته نتراشیده گوش دهد، سپس می‌تواند با استفاده از برشها / کاتنها به احتمال قوی برای ریتمهای صدا به استثنای دیالوگ که نهایتاً نقش خود را ایفا می‌کنند، فضا ایجاد کند.

### استعداد و ظرفیت صدا

موسیقی، دیالوگ و افکتهای صوتی هر کدام می‌توانند یک کار یا بیشتر کارهای زیر را انجام دهند:

- حالتی را به وجود بیاورند و احساساتی را برانگیزند
- سرعت روند داستان فیلم را تنظیم کنند
- نشان دادن یک محل جغرافیایی
- نشان دادن یک دوره تاریخی
- شفاف ساختن خط سیر داستان
- توصیف یک کاراکتر
- ارتباط برقرار کردن بین ایده‌ها، کاراکترها، مکانها، تصاویر یا لحظات نامرتبط
- تشدید واقعیت‌گرایی یا کاهش آن
- تشدید ابهام یا کاهش آن
- جلب توجه تماشاچی به جزئیات داستان یا برعکس.
- نشان دادن تغییرات زمان
- روان کردن تغییرات ناگهانی بین نماها و صحنه‌ها

- تأکید بر انتقال تأثیرات دراماتیک

- توصیف فضایی شنیداری

- مبهور ساختن یا تسکین بخشیدن - غلو کردن وقایع یا متعادل کردن آنها در هر لحظه فرضی فیلم، صدا احتمالاً چندین نقش از موارد ذکر شده را در آن واحد به عهده دارد.

اما صدا - اگر خوب باشد - و رای این کاربردهای مفید و عملی نیز زندگی و ویژگیهای خاص خودش را دارد و توانایی آن برای خوب عمل کردن و مفید فایده بودن برای فیلم و قدرتمند و زنده بودن آن، بسته به وضعیت محیطی است که در آن غوطه‌ور است یعنی فیلم. اگر صدا را به ساختار از پیش تعیین شده‌ای اضافه کنید، نتیجه تقریباً همیشه از برآورده کردن امیدهای شما عاجز می‌ماند. اما اگر صدای کاراکترها، اشیا و اماکن فیلم را تقویت کنید طوری که روی تمام جوانب دیگر فیلم اثر بگذارد، فیلم شما تا حدی رشد می‌کند که صدای آن و رای رویاها و تصورات شما خواهد شد.

### پس، کار طراح صدا چیست؟

رویای والتر مارچ و سایر طراحان صدا در روزهای اول ابتکار American Zoetrope 23 این بود که برای صدا هم به اندازه تصویر اهمیت قائل شوند. آنها فکر می‌کردند حداقل برخی فیلمها بتوانند رهنمونهای فردی را که در رشته هنر صدا خوب تحت آموزش بوده در روایت داستان به کار ببندند تا نه تنها صداها را خلق کنند بلکه کاربرد صدا در فیلم را هم سازمان بدهند. این فرد به نظر آنها باید با کارگردان و نویسنده در مرحله پیش‌تولید هم‌فکری کند تا روی کاغذ، صدا را در داستان فیلم تلفیق نماید. این فرد در طول فیلمبرداری اطمینان می‌دهد که ضبط و پخش صدا در صحنه از وضعیت شایسته خود برخوردار باشد و اهمیت صدا نادیده گرفته نشود که همیشه در گرم‌گرم تلاش و کار انگیزه انجام کار روزانه یعنی گرفتن نماهای معین است. در مرحله پس از تولید این شخص به ساخت و جمع‌آوری صداهایی که از مرحله پیش‌تولید شروع شده بود ادامه می‌دهد و با سایر حرفه‌ایهای این عرصه (سازنده، تدوینگر، میکس کننده و صداگذار) و کارگردان و تدوینگر همکاری می‌کند تا به صدای فیلم، انسجام و هماهنگی ببخشد.

درک این رویا همیشه خیلی دشوار بوده و در حقیقت از اوایل دهه ۱۹۷۰ پیشرفت کمی داشته‌ست. اصطلاح طراح صدا تنها همراه با تجهیزات تخصصی ساخت «افکتهای صوتی ویژه» مفهوم پیدا می‌کند والتر مارچ در ۱۱۳۸ - THX<sup>۲۴</sup> و «مکالمه» به معنای واقعی کلام طراح صدا بود. این حقیقت که او تدوینگر تصویر «مکالمه» و «پنک آخرالزمان» هم بوده، باعث شد تا این فیلمها را به نحوی شکل دهد که صدا در آن نهادینه و نیرومند استفاده شود. هیچ طراح صدای دیگری در فیلمهای مطرح آمریکایی از چنین فرصتی برخوردار نبوده است.

بنابراین رویای قابل شدن رتبه و شأن تصویر بر برای صدا به تعویق افتاد. بالأخره یک روزی صنعت سینما از الگوی ابتکاری مارچ قدردانی خواهد نمود و آن را رواج خواهد داد. تا آن زمان اگر دیالوگ بنویسید، فیلمنامه بنویسید، موسیقی ضبط کنید، فیلم را اصلاح و تدوین کنید، فیلم کارگردانی کنید یا یکی از صداها کار دیگر را انجام دهید، هر کسی که صدا را شکل می‌دهد، صداگذاری می‌کند یا حتی به هنگام انتخاب سایر عناصر هنری، صدا را در نظر می‌گیرد، حداقل تا اندازه‌ای، صدا را برای فیلم و فیلم را برای صدا طراحی می‌کند.

رندی تام - ۱۹۹۹

- |                                 |                                 |
|---------------------------------|---------------------------------|
| 1-Ben Burt                      | 13-Sidney Lumet                 |
| 2-Walter Murch                  | 14-Quentin Tarantino            |
| 3-Star Wars                     | 15-Alien Splet                  |
| 4-Apocalypse Now                | 16-Long Lenses and Short lenses |
| 5-Francis Coppola               | 17-The Conversation             |
| 6-George Lucas                  | 18-San Francisco Union Square   |
| 7-Citizen Kane                  | 19-Dutch angles                 |
| 8-Raging Bull                   | 20-Carrol Ballards              |
| 9-Eraserhead                    | 21-The Black Station            |
| 10-The Elephant Man             | 22-Taxi Driver                  |
| 11-Never Cry Wolf               | 23-American Zoetrope            |
| 12-Once Upon a time in the West | 24-THX - 1138                   |