

## سینما

### استفاده خلاق از واقعیت

مایا درن  
ترجمه علی عامری مهابادی

مقاله حاضر نوشته یکی از برجسته ترین فیلم سازان تجربی در تاریخ سینما است. خانم مایا درن فیلم ساز - نگره پردازی است که جزو پیشگامان مکتب فیلم آوانگارد محسوب می شود. فیلم های فردی و تأثیر گذار وی از قبیل در سرزمین، طراحی حرکات موزون برای دوربین و مراسم در زمان دگرگون شده، سرشار از پیچیدگی اندیشه و نماد هستند که به گفته سازنده شان: «دنیایی با روابط در هم ریخته را نشان می دهند که در آنها مسائل فردی تنها عنصر پایدار در دنیایی متحرک، متغیر و آشکارا نامنسجم است. به معنایی، سفرهایی اساطیری در قرن بیستم هستند.» درن برای بیان اندیشه ها و عقاید خود در مقالات و کتاب ها نیز مهارت خاصی نشان می دهد. از سوی دیگر، تجربیات مبتکرانه وی در عرصه فیلم سازی غنای خاصی به نوشته های نظری او می بخشد. در این مقاله وی به تفاوت تجسم واقعیت در سینما و سایر هنرهای تجسمی می پردازد و به این نکته مهم اشاره دارد که سینما باید برای نمایاندن واقعیت، روش های ساختاری خاص خود را بیابد و نمایش سینمایی واقعیت نباید از وسایل بیانی این رسانه جدا باشد.

شاید دوربین فیلم برداری پیچیده ترین و متناقض ترین ماشین ها باشد. چنان که در آن واحد می تواند به شکلی مستقل فعال یا بی نهایت منفعل باشد. شعار اولیه شرکت کداک «دکمه را فشار بده، بقیه کارها را خودش می کند» ادعایی تبلیغاتی و اغراق شده نبود. دوربین هم مانند هر نوع وسیله ماشه دار و ساده دیگری، حتی خود به خود می تواند تصاویر را فیلم برداری کند. از سوی دیگر می توان گفت که در مقام مقایسه، تکامل و بهبود سایر ماشین ها معمولاً منجر به

افزایش جنبه‌های تخصصی شده است، در حالی که پیشرفت در زمینه ابعاد و حساسیت عدسی‌ها و امولسیون‌ها باعث شده است تا دوربین از قدرت ضبط و وفاداری بی‌شائبه‌ای برخوردار شود. به علاوه می‌توان این واقعیت را هم افزود که رسانه فیلم قادر است با اساسی‌ترین بعد واقعیت سر و کار داشته باشد یا به آن بپردازد. به طور کلی دوربین عملاً با کمترین تلاش می‌تواند حداکثر نتایج را در پی آورد؛ لازمه کار صرفاً آن است که فیلم بردار اندکی دقت و نیرو صرف کند و به موضوع خود بپردازد، تنها چیزی که می‌بیند و مخاطبان دوربین هم صرفاً همان را می‌توانند مشاهده کنند. در سطح مقدماتی، دوربین به شکلی آرمانی در حکم رسانه‌ای جمعی برای ارائه و طرح بی‌طرفانه افکار اساسی به کار می‌رود.

در واقع رسانه سینما به شدت فاقد ریخت است: نه تنها زیاد توی چشم نمی‌زند، بلکه عملاً شفاف (ورانما) است. پس بیش از هر رسانه دیگری می‌تواند در خدمت اهداف گوناگون مورد استفاده قرار گیرد. ارزش فراوانی که این خدمت‌گذاری دارد، کفایت تا وجود رسانه را توجیه کند و کارکرد آن را بقبولاند. این موضوع مانعی اساسی در تثبیت و گسترش سینما به منزله شکلی خلاق از هنری زیبا بوده است (هنری که به نوبه خود امکان خلاقیت دارد) زیرا دارای این ویژگی است که تصویرش با وساطت ابزار نمود می‌یابد، صرفاً زمانی می‌تواند ظاهر شود که هیچ تصویر دیگری بر آن نیاید تا محوش سازد.

پس آنهایی که دغدغه شان ظهور این شکل نمود نیافته است، بایست تا حدی نقش حمایتی بر عهده بگیرند. این نقش یادآور نصیحت آن مربی هنری می‌شود که گفت، «اگر با طراحی گلدان مشکل داری، سعی کن تفضای اطراف گلدان را طراحی کنی.» در واقع تعریف شکل خلاق فیلم نیازمند توجه دقیق به چیزهایی است که رسانه فیلم در شمار آنها قرار نمی‌گیرد، درست به اندازه مواردی که جزو آنها قرار می‌گیرد.

### نقاشی متحرک

در سال‌های اخیر شاهد تکامل سریع چیزی بوده‌ایم که شاید بتوان آن را «مکتب هنر گرافیک در فیلم انیمیشن» نامید. این رویکرد، نخست در عرصه تجربی دنیای فیلم ظهور کرد و اکنون در سالن‌های نمایش فیلم‌های تجاری نیز به شکلی فراگیر دیده می‌شود. فیلم‌های مذکور پس زمینه‌هایی انتزاعی را با شکل‌هایی تشخیص‌پذیر ولی غیر واقع‌گرا تلفیق می‌کنند. این فیلم‌ها به دست گرافیست‌های با استعداد و مسلطی طراحی و اجراء شوند. آنها از دانش فرهیخته و فصیحی استفاده می‌کنند که در منابع غنی رسانه هنرهای تجسمی وجود دارد. مثلاً می‌توان کولاژ را نام برد. یکی از عوامل اصلی ظهور این مکتب، پیشرفت‌های تکنیکی و آزمایشگاهی در فیلم رنگی و فرآیند ظهور آن بوده است. پس اکنون هنرمندان فوق می‌توانند تمام آن آزادی عمل هنر گرافیک را علاوه بر بوم بر پرده دو بعدی و مستطیل شکل سینما هم به کار گیرند.

نقاشانی چون هانس ریشر، اسکار فیشینگر و سایرین از مدت‌ها قبل به شباهت میان بوم و پرده سینمایی پی برده بوده‌اند. آنها نه فقط مجذوب قابلیت‌های گرافیکی هنر فیلم شده بودند (که در آن زمان بسیار محدود بود) بلکه عمدتاً تحت تأثیر هیجان‌ناشی از رسانه فیلم،

خصوصاً استفاده از بعد زمان - ریتم و عمق فضا قرار گرفته اند، توهمی سه بعدی که ناشی از جنبش های شکلی ماریپج و غیره بود، آنها مهارت های گرافیک را به منزله وسیله ای برای ارتقاء بیان سینمایی، در خدمت رسانه فیلم مورد استفاده قرار دادند.

مکتب نوین هنرهای گرافیک، کوشش های اولیه را به تکامل نرسانده، بلکه عمده تاً آنها را دگرگون ساخته است، زیرا در این جا از رسانه فیلم به منزله تداوم رسانه هنرهای تجسمی استفاده می کند. این موضوع هنگامی به طور اخص آشکار می شود که هنرمند، اصل حرکت انجام شده را تحلیل می کند، زیرا معمولاً چیزی بیش از نوعی تبیین متوالی (نوعی بیان آشکار در زمان) نیست، نوعی پویایی معمول که تلویحاً در هر ترکیب بندی مجردی دیده می شود. مناسب ترین اصطلاح برای توصیف این آثار که اغلب جالب و هوشمندانه هستند، «نقاشی پویانمایی»<sup>۱</sup> است، آثاری که قطعاً جایگاه خود را در هنرهای تجسمی دارند. ورود نقاشی به رسانه فیلم، نمایان گر موارد مشابه و خاصی است که حین ورود صدا به عرصه سینما دیده شد. فیلم صامت برای هنرمندان خود که از کشف و تکامل شکلی نوین و یگانه در بیان تصویری الهام گرفته بودند، هم چنین استعداد کار در عرصه این شکل نوین را داشتند، جذاب و جالب توجه بود. ورود صدا، درها را برای اهل کلام و نمایش نامه نویسان گشود. این نویسندگان مجهز به نیروی سیطره، قدرت، فنون، مهارت ها و تکنیک هایی بودند که هنر ادبیات طی قرن های متمادی به دست آورده بود. آنها حتی چندان مکث نکرده اند تا مقاومت اندک فیلم سازان اولیه و «اصیل» را دریابند. فیلم سازانی که صرفاً یک دهه فرصت یافتند تا بتوانند به امکانات خلاق رسانه محبوب شان پی ببرند و آن را تکامل بخشند.

به نحوی مشابه، موفقیت سریع «نقاشی پویا» مرهون این واقعیت است که رویکرد مذکور با استفاده از تمام سنت های هنرهای تجسمی و فنونی پای به عرصه گذارده است که میراث ارزشمند و تأثیر گذار آن به شمار می رود. ورود فیلم ناطق از جنبه تجاری بر تکامل شکل فیلم، تأثیر گذار، چنان که جانشینی کامل تر برای فیلم صامت بود. به همین ترتیب «نقاشی پویانما» نیز پیشاپیش در عرصه های کوچکی مقبول افتاد (سینمای ۱۶ میلی متری، فیلم های کوتاه و انجمن های سینمایی). جایی که تجربه در عرصه شکل فیلم هم چنان می تواند مخاطبان خاص خود را داشته باشد.

رسانه سینما عرصه فوق العاده ای برای بیان در اختیار دارد. وجه اشتراک آن با هنرهای تجسمی در این واقعیت نهفته است که نوعی ترکیب بندی تصویری به شمار می رود که بر سطحی دو بعدی و با فاصله نمایش داده می شود؛ همچون حرکت موزون می تواند حرکات را تنظیم کند، مانند تئاتر می تواند به رخ داده ها نوعی انسجام دراماتیک ببخشد، همچون موسیقی می تواند ریتم ها و عباراتی در زمان ترکیب بندی کند و از آواز و ابزار موسیقایی بهره گیرد، مانند شعر می تواند تصاویر را جایگزین یکدیگر سازد، همچون ادبیات به طور کلی می تواند موضوعاتی تجریدی را نمود دهد که صرفاً در عرصه زبان میسر است. به نظر می آید که وفور این امکانات بالقوه ذهن اغلب فیلم سازان را آشفته ساخته باشد. این آشفته گی با حذف بخش عمده ای از یکی از این امکانات به نفع یک یا دو امکان دیگر تقلیل یافته است. به هر حال هنرمند نباید در میان امواج گسترده این قابلیت های بالقوه خواستار امنیت باشد و ساده انگار شود. در

سینما: استفاده خلاق از...

عوض باید از شجاعت و خلاقیت برخوردار باشد و طوری امکانات بالقوه را مورد استفاده قرار دهد تا بتواند به نوعی سادگی و ایجاز برسد. فیلم «نقاشی متحرک» خود را محدود به عرصه کوچکی از قابلیت‌های بالقوه سینما کرده است، ولی تکیه بر این واقعیت دارد که شکلی از هنر (شکل هنری گرافیک) را به کار می‌بندد و به نظر می‌آید که شرایط کلی آفرینش فیلم را برآورده می‌سازد؛ تصویر را در حرکت نشان می‌دهد. این وضعیت پرسشی کلی را پیش می‌کشد؛ آیا یک عکس دارای نظام تصویرپردازی مشابهی با سایر عکس‌ها است. اگر چنین نباشد، رهیافتی متفاوت و منطبق بر این زمینه خلاق وجود دارد؟ البته روند فتوگرافیک، سنگ بنای اصلی رسانه سینما است، در واقع حکم ادای احترامی به حالت متواضعانه دوربین را دارد.

### چرخه بسته روند فتوگرافیک

اصطلاح «تصویر (ایماژ)» که اساساً از «تقلید» می‌آید، در بدو امر به معنای شباهت بصری یک شیء یا شخص واقعی است. و حین مشخص ساختن شباهت، رده‌بندی کلی تجربه بصری را متمایز و تثبیت می‌کند که البته شیء یا شخص واقعی نیست. به این معنای مشخصاً منفی - به معنایی که عکس یک اسب خود آن اسب نیست - عکس، تصویر محسوب می‌شود. ولی اصطلاح «تصویر (ایماژ)» معنای تلویحی مثبتی نیز دارد؛ این اصطلاح نوعی فعالیت ذهنی را از قبل پذیرفته می‌داند، صرف نظر از این که در منفعلانه‌ترین شکل باشد (تصاویر ذهنی «ادراک و حافظه») یا چنان که در عرصه هنر معمول است، کنش خلاقه خیال‌پردازی که از طریق ابزار هنری عینیت می‌یابد. در این جا واقعیت، نخست با گزینش علایق فردی تصویر می‌شود و سپس از طریق ادراک حساس تبدیل به نوعی تجربه می‌گردد. بدین ترتیب با تجربیات مشابه، متضاد یا تعادل بخشی تلفیق می‌شود، تجربیاتی که از یاد می‌روند و به خاطر آورده می‌شوند تا با تصویر ذهنی تطبیق یابند. این امر به نوبه خود تابع استفاده از ابزار هنر است، چیزی که به خودی خود واقعیت محسوب می‌شود، تصویر به طور بنیادی به اسب شباهت ندارد، بلکه به مفهومی ذهنی شباهت دارد که شاید شبیه به یک اسب باشد یا شاید نقاشی آبستره هیچ‌گونه رابطه بصری با هیچ شیء واقعی نیابد.

در هر حال فیلم برداری روندی است که از طریق آن هر شیء با عملکرد نور یا ماده حساس به نور، ایماژ خود را می‌آفریند. پس چرخه‌ای بسته را نمایش می‌دهد تا جایی که در عرصه شکل‌های هنری سنتی، فرآیند خلاقیت به منزله واقعیتی عینیت می‌یابد که از برابر ذهن هنرمند می‌گذرد. این حالت که طی آن هنرمند کنار می‌رود، باعث می‌گردد تا روند فیلم برداری به وفاداری مطلق برسد و این اطمینان را بدهد که رسانه سینما به خودی خود نمی‌تواند شکلی خلاق باشد. از این ملاحظات یک گام به سمت این نتیجه‌گیری برداشته می‌شود که کاربرد فیلم برداری به منزله نوعی نقاشی بصری یا گسترش شکل خلاق دیگری، نمایان‌گر تشخیص کامل امکانات بالقوه رسانه است. دقیقاً به همین شیوه است که روند فیلم برداری در «نقاشی پویانما» به کار می‌رود.

فصلنامه هنر - شماره شصت و سه

ولی باید توجه داشت جایی که دوربین برای نشان دادن اشیایی به کار می‌رود که پیشاپیش تصاویر کاملی هستند، آیا واقعاً می‌توان گفت که استفاده خلاقانه‌تری از ابزار سینمایی می‌شود؟

در مقایسه با فیلم‌های علمی، وفاداری این رویکرد به واقعیت با استفاده از کارکردهای دگرگون‌کننده عدسی‌ها، تلسکوپ و میکروسکوپ و استفاده از موتور گرداننده تا چه حد می‌تواند خیال‌پردازانه قلمداد شود؟ درست همان‌طور که خاصیت بزرگ‌سازی عدسی امکان می‌دهد تا بتوانیم چشم اندازی صخره‌ای و کوهستانی را به وضوح ببینیم، حرکت آهسته نیز می‌تواند ساختار واقعی حرکات یا تغییرات را نشان دهد. ساختاری که در واقعیت نمی‌توان زمان شکل‌گیری آن را کاهش داد، یا ماهیت آن با تغییر در ضرب آهنگ اجرائی تغییر می‌کند. مثلاً اگر حرکت آهسته (اسلوموشن) برای نشان دادن پرواز پرنده به کار رود، سکانسی نادیدنی را به نمایش می‌گذارد که شامل بسیاری از جزئیات و حرکات کوچکی است که پرواز با آنها انجام می‌شود.

استفاده تلسکوپ از موتور، به معنای جمع کردن زمان از طریق فشردن ماشه دوربین است تا تصاویری از درخت مو در مقاطع زمانی ۱۰ دقیقه‌ای برداشته شود. اگر این نماها با سرعت عادی نمایش داده شوند، فیلم انسجام واقعی و عمدتاً هوشمندی حاکم بر فرآیند رشد و حرکات درخت مو را نشان می‌دهد. این نوع فیلم برداری که طی آن زمان فشرده می‌شود، برای نشان دادن تغییرات شیمیایی و دگرگونی‌هایی فیزیکی به کار می‌رود. مواردی که سرعت شان آن قدر کم است که عملاً غیر قابل درک هستند.

در این جا دوربین سینما عمدتاً ابزار کشف و نه خلاقیت کار کرد دارند. با وجود این نوعی تصویر را نشان می‌دهد که برخلاف تصاویر «نقاشی پویانما» سبکه‌ای منحصر به فرد در رسانه سینما دارد (نقاشی پویانما به خودی خود از اصل فشرده کردن زمان استفاده می‌کند) پس می‌توان آن را به منزله عنصری اساساً معتبر در شکل فیلم خلاق استفاده کرد که متکی بر مختصات محض به فرد رسانه است.

### واقعیت و تشخیص

کاربرد فرآیند فیلم برداری در واقعیت منجر به نمود تصویری می‌شود که از جهات گوناگون یگانه است. چون واقعیت مشخص، شرط اولیه وجود عکس است. عکس نه فقط بر وجود آن واقعیت گواهی می‌دهد (درست همان‌طور که نقاشی بر وجود نقاشی گواهی می‌دهد)، بلکه صرف نظر از تمام نیات و اهداف، معادل آن است. این برابری (معادل بودن) ابداً ربطی به وفاداری ندارد، بلکه کلاً از نظام متفاوتی برخوردار است. اگر واقعیت جزئی از تصویری گرافیکی باشد که دقیقاً بعضی اشیاء واقعی را شبیه سازی می‌کند، پس عکس بایست به منزله شکلی از خود واقعیت از آن متمایز شود.

این تمایز نقش بسیار مهمی در نشان دادن این تصاویر ایفا می‌کند. هدف از خلق هنرهای تجسمی، نمایش معنی بوده است. هنرمند در خلق تصویر برای ایجاد ارتباط، اساساً تأثیر گذارترین وجه ممکن را از منابع کلی رسانه خود پدید می‌آورد. به هر حال فیلم برداری به واقعیتی زنده می‌پردازد که پیکربندی‌هایش برای تحقق این هدف و نه انتقال معنایش طراحی شده‌اند. شاید آنها حتی برای پنهان کردن هدف مذکور عمل می‌کنند. پس طی مشاهده عکس نخست به تشخیص واقعیت می‌پردازیم. سپس دانش و نگرش ما وارد عمل می‌شود. صرفاً

بعد از آن است که وجه مذکور در پیوند با واقعیت معنی دار می شود. شکلی سایه وار و انتزاعی در صحنه ای شبانه ابدأ درک نمی گردد، مگر تا جایی که وجودش به منزله شخص آشکار و شناسایی شود. شکل سرخ فام و روشنی که بر زمینه ای پریده رنگ نمود می یابد، حسی از شادی القاء می کند. وقتی معلوم شود که یک زخم است، چیزی کاملاً متفاوت را منتقل می سازد. در حالی که حین تماشای فیلم، به طور مداوم در حال شناسایی هستیم. همچون حلقه نواری از حافظه که زیر تصاویر خود فیلم می چرخد تا وجه پنهانی از تصویر مضاعف را شکل دهد.

پس فرآیندی که طی آن تصویری انتزاعی و گرافیکی را درک می کنیم، تقریباً در نقطه مقابل چیزی قرار می گیرد که به منزله عکس درک می کنیم. در مورد اول این وجه ما را به سمت معنی سوق می دهد. در مورد دوم درکی که از شناخت ناشی می شود، عامل اساسی ارزیابی ما از این وجه است.

#### مرجعیت روند فیلم برداری و «حادثه کنترل شده»

ایماژ سینمایی به منزله نوعی واقعیت، با نوعی عناد معصومانه نسبت به واقعیت عینی با ما مواجه می شود. واقعیتی که در حکم حضوری مستقل و بی تفاوت نسبت به واکنش ما وجود دارد، شاید ما به نوبه خود آن را با نوعی بی تفاوتی و جدایی مشاهده کنیم که در مقایسه با تصاویر ساخته دست انسان در سایر هنرها نداریم. حالتی که ادراک ما را برمی انگیزد و واکنش ما را برای ایجاد ارتباطی می طلبد که علت وجودی هنرهای مذکور است. در عین حال چون دقیقاً آگاهیم که جدایی فردی ما ابدأ از صحت تصویر سینمایی نمی کاهد، پس نوعی مرجعیت وجود دارد که از حیث حاد بودن صرفاً با مرجعیت خود واقعیت قابل مقایسه است.

مکتب فیلم مستند اجتماعی کلاً بر اساس این مرجعیت بنا می شود. فیلم های مستند نمایان گر نوعی تبحر در انتخاب مؤثرترین واقعیات و استفاده از مکان و زاویه دوربین برای تأکید بر مولفه های تأثیر گذار آن هستند. آثار مستند بر مبنای اصل «حداقل دخالت» عمل می کنند: برای مرجعیت بخشیدن به واقعیت که در خدمت اهداف اخلاقی فیلم مورد استفاده قرار می گیرد. مسلماً شوقی که در فیلم مستند دیده می شود، شدیداً با علاقه نهفته در موضوع آن مطابقت دارد. چنین فیلم هایی طی دوره جنگ از نوعی تفوق برخوردار بودند. این محبوبیت باعث شد تا تهیه کنندگان فیلم داستانی بیشتر از تأثیر و مرجعیت واقعیت آگاه شوند. این آگاهی منجر به ظهور سبک «نئورئالیسم» در سینما شد. هم چنین گرایش بیشتر به فیلم برداری در مکان واقعی را همراه داشت. در تئاتر، حضور فیزیکی بازیگران حسی از واقعیت را پدید می آورد که ما را بر می انگیزد تا نمادهای مکانی، وقفه هایی که نمایان گر گذر زمان هستند و سایر قواعدی را درک کنیم که بخشی از شکل محسوب می شود. فیلم ها نمی توانند در بردارنده حضور فیزیکی بازیگران باشند. به هر حال آن ها می توانند با نمایش حالات واقعی چشم انداز، فواصل و مکان، مصنوعی بودن تئاتر را رفع کنند. قطع این فواصل زمانی را می توان به صورت انتقالاتی تغییر داد که شدت تکامل دراماتیک را نمود و حتی افزایش می دهند. شاید رخدادها و ایزودهایی که در بطن حالات ساختگی تئاتر وجود دارند، از حیث منطقی یا بعد مورد نظر خود

به اندازه‌ی صحتی که ناشی از واقعیت چشم اندازهای پیرامون، خورشید خیابان‌ها و ساختمان‌ها در فیلم است، متقاعد کننده نباشند.

از جهات مشخصی، عدم حضور فیزیکی بازیگر در سینما می‌تواند در ایجاد حس واقعیت نقش داشته باشد. حال آنکه حضور فیزیکی بازیگر در تئاتر نقش بسیار مهمی دارد. مثلاً در سینما می‌توانیم وجود هیولا را باور کنیم، حتی اگر از ما نخواهند تا بپذیریم که هیولا همراه ما در اطاق حضور دارد. واقعیت فیزیکی در سایر شکل‌های هنری، نوعی نزدیکی را بر ما تحمیل می‌سازد و امکان انتخاب‌های متفاوتی را به ما می‌دهد: می‌توانیم با تجربه ارائه‌شده، هم ذات‌پنداری با آن را رد کنیم یا حتی واقعیت مذکور را استعاره بپنداریم، ولی تصویر سینمایی (که واقعیت محسوس آن مرکب از نورها و سایه‌های پراکنده در فضا و سطح پرده‌تقره‌ای است) در حکم بازتابی از جهان دیگر نمود می‌یابد. از آن فاصله می‌توانیم واقعیت موجود در عظیم‌ترین تصاویر را درک کنیم و از آن دورنمایی توانیم آنها را در کامل‌ترین بعدشان بشناسیم. مرجعیت واقعیت حتی در مصنوعی‌ترین سازه‌ها نیز قابل مشاهده است - البته اگر فیلم برداری را به منزله‌ی هنر «حادثه‌ی کنترل شده» استنباط کنیم، منظورم از «حادثه‌ی کنترل شده» حفظ توازنی ظریف میان چیزهایی است که به نحو خودانگیخته و طبیعی بر زندگی مستقل واقعیت گواهی می‌دهد. همچنین اشخاص و فعالیت‌هایی که آگاهانه به صحنه آورده می‌شوند. نقاش برای انتقال منظور خود اساساً متکی بر بعد است. وی در تنظیم تمام جزئیات، مثلاً صحنه‌ای در ساحل دقت فراوانی به خرج می‌دهد. از سوی دیگر فیلم‌ساز با انتخاب هر نوع ساحلی به طور کلی بعد مورد نظر خود را می‌یابد - حال فرق نمی‌کند که منظره آن دلگیر یا شاد، متروک یا شلوغ باشد - اگر او بخواهد مرجعیت واقعیت را حفظ کند، بایست با رویکردی معکوس از کنترل بیش از حد آن بعد بپرهیزد. فیلم برداری چنین صحنه‌ای باید به ترتیبی برنامه‌ریزی و قالب بندی شود که زمینه‌هایی از محدودیت‌ها را فراهم آورد، چنان که تمام رخدادها مطابق با نیت سازنده‌ی صحنه باشند.

صحنه‌ای که متعاقباً به طور ساختگی شکل می‌گیرد و ارائه می‌شود، خود جنبه‌ی تصنعی دارد. اما واقعیت را از واقعیت حاکم بر صحنه می‌گیرد (از برآشفتن طبیعی موها ناشی از جریان هوا، نامنظم بودن امواج، بافت سنگ‌ها و شن).

به طور خلاصه از تمام عناصر کنترل نشده و خودانگیخته‌ای که فی‌نفسه از اجزاء واقعیت هستند. صرفاً طی فیلم برداری - از طریق استفاده‌ی ظریفی که آن را حادثه کنترل شده می‌نامیم - پدیده‌ای طبیعی می‌تواند جزئی از خلاقیت ما و تابع تصویر شود. جایی که واقعیت یک درخت از طریق رویدادهایی صحت می‌یابد که ما تحت لوای آن آشکار ساخته‌ایم.

### انتزاعات و کهن‌الگوها

چون سایر شکل‌های هنری به خودی خود از واقعیت شکل نگرفته‌اند، استعاره‌هایی برای واقعیت می‌آفرینند، اما فیلم برداری که به خودی خود واقعیت یا معادل آن است می‌تواند از واقعیت خود به منزله‌ی استعاره‌ای برای افکار و انتظارات استفاده کند. در نقاشی، تصویر، انتزاعی از بعد است. در فیلم برداری انتزاع یک ایده، تصویری کهن‌الگویی پدید می‌آورد.

این مفهوم در عرصه سینما جدید نیست، ولی دخالت سنت‌های تئاتری در رسانه فیلم باعث گسستی در تکامل آن شد. تاریخ دوران اولیه سینما مزین به حضور شخصیت‌های کهن الگو است، تدا بارا، مری پیکفورد، مارلنه دیتریش، گرتا گاربو، چارلی چاپلین، باستر کیتون و غیره. آنها نه به منزله افراد یا شخصیت‌ها بلکه در حکم پرسوناژ نمود یافتند. فیلم‌هایی که براساس حضور آنان ساخته شده، همچون اسطوره‌های نیرومندی بودند که گویی از حقایق کیهانی تجلیل می‌کردند.

هجوم نمایش‌نامه‌نویسان و بازیگران به رسانه سینما باعث شد تا مفهوم رئالیسم عرضه گردد، مفهومی که در استعاره‌های تئاتری ریشه دارد و در عرصه فیلم برداری نوعی عنصر مازاد، پوچ باورانه<sup>۵</sup> است. کارکرد آن صرفاً محروم ساختن رسانه تصویر متحرک از بعد خلاقش است. این نکته اهمیت دارد که به رغم تمام کوشش‌های تهیه‌کنندگان، کارگردان‌ها و منتقدان متظاهری که می‌خواهند با آوردن شیوه‌ها، نگرش‌ها و معیار هنر تثبیت شده و محترم‌تئاتر موقعیت حرفه‌ای خود را ارتقاء دهند، شخصیت‌های اصلی - محبوب‌ترین ستارگان و خلاق‌ترین کارگردان‌ها (مانند اورسن ولز) - مطابق با سنت کهن الگوی پیشین کار کرده‌اند. چنان که مارلون براندو نشان داد، حتی می‌توان از واقع‌گرایی فراتر رفت و تبدیل به شخصیتی واقع‌گرا و کهن‌الگو شد، ولی به نظر می‌رسد که شهود اولیه او متعاقباً تحت فشارهای دنیای نمایش‌های دوره‌ای از بین رفته باشد، نمایش‌هایی که یکی دیگر از بازمانده‌های تئاتر محسوب می‌شوند و کارکردشان طوری است که گروهی مجرد باید در قالب اینها طیفی گوناگون و غنی از نمایش‌نامه‌ها را به مخاطب ارائه دهد: درحالی که برای اعضاء خود اشتغال دائمی فراهم سازد. به هر صورت جایی برای تأکید بر طیف‌های گوناگون بازی‌های دوره‌ای برای بازیگران سینما وجود ندارد، بازیگرانی که در شرایط کاملاً متفاوتی هنر خود را عرضه می‌دارند.

### تصاویر یگانه فیلم

وفاداری، واقعیت و مرجعیت تصویر فیلم اساساً حامی و تعدیل‌کننده تمام چیزهایی است که تاکنون گفتیم. به هر حال در واقع توالی‌ای که ما از طریق آن فیلم را درک می‌کنیم - نوعی هم‌ذات‌پنداری اولیه که با تأویل بعد مطابق با آن هم‌ذات‌پنداری - تغییرناپذیر می‌شود و براساس شیوه‌ای که منحصر به رسانه فیلم است. معنی را براساس بعدی خاص متبلور می‌سازد.

پیش از این به اسلوموشن در حکم نوعی میکروسکوپ (بسط) زمانی اشاره کردم، ولی این شیوه علاوه بر استفاده‌های افشاکننده، کاربردهای بیان‌گر خود را نیز دارد. اسلوموشن بسته به موضوع و زمینه کار می‌تواند بیانیه‌ای درباره آرامش ایده آل یا سرخوردگی توأم با گلایه باشد، نوعی تمرکز نزدیک و خوشایند بر حرکت یا نمایان‌گر وقاری که به رویداد بار آیینی می‌بخشد. از طرف دیگر می‌تواند تصویری دراماتیک از بی‌پناهی توأم با رنج ارائه دهد، تصویری که صرفاً در کابوس‌های دوره کودکی می‌بینیم، زمانی که پاهای ما از حرکت می‌ایستند، اما وحشتی که ما را تعقیب می‌کند نزدیک و نزدیک‌تر می‌شود.



با وجود این اسلوموشن صرفاً کاهش سرعت نیست. در واقع چیزی است که در ذهن ما و نه بر پرده سینما وجود دارد. پس آن را صرفاً می‌توان از طریق پیوند با واقعیت قابل شناسایی در تصویر فیلم پدید آورد. وقتی مردی را در حال دویدن می‌بینیم و فعالیت او را در حکم دویدن شناسایی می‌کنیم، یکی از دانش‌هایی که بخشی از هم ذات‌پنداری ما را تشکیل می‌دهد، نبض طبیعی آن فعالیت است. علت آن است که حین تماشای رویداد با سرعتی آهسته‌تر، از نبض آشنای رویداد قابل شناسایی آگاه هستیم، نمود - مضاعف زمان که آن را به منزله اسلوموشن می‌شناسیم. این امر در فیلمی انتزاعی نمی‌تواند جایی داشته باشد.

دیگر تصویر یگانه‌ای که دوربین می‌تواند به آن روی آورد، حرکت عکس جهت (ریورس موشن) است، وقتی این تمهید به نحوی معنی‌دار مورد استفاده قرار می‌گیرد، عمدتاً نمایان‌گر شکست زمان است تا حسی از حرکت به عقب در فضا.

یکی از به یادماندنی‌ترین کاربردهای این فن را در فیلم خون یک شاعر ساخته ژان کوکتو می‌بینیم. جایی که دهقان آماج گلوله‌ها قرار می‌گیرد و اعدام می‌شود. هم چنین گلوله‌ها صلیبی را در هم می‌شکنند که بر دیوار پشت سر او آویزان است. به دنبال این صحنه رویداد را به صورت عکس جهت می‌بینیم. دهقان مرده از زمین بر می‌خیزد و قطعات و صلیب دوباره بر روی دیوار به یکدیگر متصل می‌شوند. مجدداً شاهد شلیک گلوله‌ها می‌شویم، دهقان به زمین می‌افتد، صلیب در هم می‌شکند و بار دیگر شاهد احیای دوباره می‌شویم. به علاوه می‌توانیم دریابیم که حرکت عکس جهت به دلایلی مشخص در فیلم‌های انتزاعی وجود ندارد.

تصویرنگاتیو فیلم دیگر مورد جالب توجهی است که جای بررسی دارد. این فن صرفاً حکم بیان به شکل سیاه و سفید را ندارد، بلکه عمدتاً در حکم واژگونی ارزش‌ها استنباط می‌شود. وقتی این تمهید برای نشان دادن شخص یا صحنه قابل تشخیصی به کار رود، حسی از تغییر کیفی شدید را منتقل می‌سازد. همچون استفاده از چشم انداز در دو طرف «مرگ» در فیلم اورفه ساخته ژان کوکتو.

هر دو این تصاویر اغراق شده و نمونه‌های آشناتری که قبلاً به آنها اشاره کردم، از رسانه در حکم مشکلی استفاده می‌کنند که در آن معنای تصویر ریشه در تشخیص ما از واقعیت و تصویر در فرآیند سینما می‌گیرد. زمانی که هنرمند امکان می‌یابد تا قدری وارد این فرآیند شود و نقش معرف تصویر را ایفا کند، محدودیت‌های انعطاف آن را می‌توان به منزله نقطه‌ای تعریف کرد که در آن واقعیت اصلی غیر قابل تشخیص یا نامربوط می‌شود (مثلاً زمانی که انعکاسی سرخ فام در یک دریاچه صرفاً به دلیل شکل و رنگش و بدون توجه به زمینه آب یا دریاچه مورد استفاده قرار می‌گیرد).

در چنین مواردی دوربین به خودی خود در حکم هنرمند، با عدسی‌های توأم با اعوجاج، سوپر پوزیشن‌های چندگانه و غیره برای شبیه‌سازی کنش خلاق چشم، حافظه و غیره به کار می‌رود؛ این کوشش‌های توأم با حسن نیت برای استفاده خلاق از رسانه صرف شده‌اند، به گونه‌ای که کنش خلاق در جایی به کار می‌رود که به طور مرسوم در عرصه هنرهای بصری وجود دارد. تصویری که پدید می‌آید، قابلیت منحصر به فردی دارد تا ما را هم زمان در سطوح مختلف سرگرم سازد - از طریق مرجعیت عینی واقعیت، دانش‌ها و ارزش‌هایی که به واقعیت

منسوب می‌کنیم با خطاب مستقیم به وجه مورد نظر آن و از طریق رابطه‌ای بین تمام این موارد - که سنگ بنای استفاده خلاق از رسانه است.

### جایگاه کنش خلاقانه و دست کاری زمانی - مکانی

پس اگر فیلم ساز برای حفظ این کیفیات در تصویر خود را محدود به کنترل حادثه در صحنه مقابل دوربین کند، هم چنین تقریباً به نحوی کامل از روند فیلم برداری هم خارج شود، کجا می‌تواند کنش خلاقانه و اصلی خود را بروز دهد؟

زمانی که مفهوم تصویر را به منزله محصول نهایی روند خلاق کنار بگذاریم (که هم در هنرهای تصویری و هم تئاتر وجود دارد) می‌توانیم دیدگاه گسترده‌تری نسبت به کل رسانه بیابیم و ببینیم که ابزار سینما عملاً مرکب از دو بخش است که فیلم ساز را از دو طرف در بر می‌گیرند. تصاویری که دوربین برای او فراهم می‌آورد، مانند بخش‌هایی از یک خاطره پایدار و خدشه‌ناپذیر هستند. واقعیت مجرد آنها ابداً مستقل از تداوم شان در واقعیت نیست و می‌توانند چنان به هم بیوندند که هر یک از انواع گوناگون و متعدد بیان را ارائه دهند. در فیلم تصویر می‌تواند و باید صرفاً مقدمه و دست‌مایه‌ای برای کنش خلاق باشد.

تمامی بار ابداع و خلاقیت صرفاً مرکب از رابطه‌ای جدید بین اجزاء شناخته شده است. چنان که قبلاً یادآوری کردم، تصاویر فیلم به واقعیاتی می‌پردازند که برای تحقق کارکردهای متعدد خود و نه انتقال معنایی مشخص ساختار بندی شده‌اند. پس هم زمان دارای صفات متعددی هستند، مانند زمانی که شاید یک میزی قدیمی، قرمز و مرتفع می‌بینیم. اگر در حکم وجودی مستقل دیده می‌شود، خریدار عتیقه جات آن را به خاطر قدمتش، هنرمند به خاطر رنگش و کودک به خاطر ارتفاع غیر قابل دسترسش می‌ستاید، ولی در فیلم شاید به دنبال چنین نمایی، نمای دیگری بیاید که در آن میز متلاشی می‌شود. پس بعد خاصی از قدمت، معنی و کارکرد آن را در سکانس شکل می‌دهد و دیگر صفات نامربوط می‌شوند. تدوین فیلم رابطه‌ای متوالی پدید می‌آورد که براساس کارکرد تصاویر معنایی خاص یا جدید به آنها می‌بخشد. تدوین نوعی زمینه را ایجاد می‌کند. شکلی که تصاویر را دگرگون می‌کند، ولی بعد آنها را محدودش نمی‌سازد.

فرقی نمی‌کند که تصاویر براساس کیفیات مشترک با متضاد به هم مرتبط می‌شوند. رخدادها دارای رابطه‌ای علت و معلولی هستند که همان روایت است. یا در منطق افکار و عواطف که حالتی شاعرانه بر آنها حاکم است ساختار فیلم براساس توالی شکل می‌گیرد، پس عمل خلاقانه در فیلم در بعد زمانی خود رخ می‌دهد. به همین دلیل با وجودی که فیلم مرکب از تصاویر فضایی است، اساساً شکلی زمانی دارد.

بخش عمده‌ای از کنش خلاق مشتمل بر به کارگیری زمان و مکان است. منظورم صرفاً تکنیک‌های تثبیت شده فیلمیک مانند بازگشت به گذشته (فلاش‌بک) فشرده‌گی زمان، رویداد موازی و غیره نیست. این امر نه تنها بر خود رویداد، بلکه بر شیوه آشکار ساختن آن نیز تأثیر می‌گذارد. رویداد موازی مانند زمانی که به طور متناوب از یک طرف می‌بینیم که قهرمان مرد برای نجات می‌رود و موقعیت قهرمان زن به نحو فزاینده‌ای نگران کننده می‌شود، نمایان‌گر

قدرت مطلقى است که دوربين به منزله شاهد رویداد و نه خالق آن دارد.

این نوع به کارگیری زمان و مکان که به آن اشاره دارم، به خودی خود بخشی از ساختار سازمند فیلم می شود. مثلاً به نوعی گستردن مکان از طریق زمان و زمان از طریق مکان است. اگر سه نمای متفاوت از فردی نشان دهیم که از پلکانی پایین می آید، می توانیم طول آن را تا حد زیادی بیشتر نشان دهیم (به ترتیب که آن را از سه زاویه متفاوت نشان دهیم، پس مشخص نمی شود که هر بار مکان مشابهی تصویر شده است). در هر حال این نماها طوری بایکدیگر تدوین می شوند که رویداد پیوسته می نماید. با استفاده از همین تکنیک می توان جهشی در فضا را گسترش داد، زیرا رویداد فیلم بسیار بیشتر از زمان معمولی رویداد واقعی وقت می برد، تأثیر کار در شرایطی که منتظر بازگشت نهایی آن شیء یا فرد به زمین هستیم، نوعی حس تنش ایجاد می کند.

می توان با چاپ مجدد نمایی مجرد، زمان را بسط داد. تأثیر آن به گونه ای است که فرد در میانه رویداد در جا خشکش می زند. این جا نمای ثابت تبدیل به لحظه ای از پویانمایی توأم با تعلیق می گردد که شاید بنا بر موقعیت زمینه خود یا حسی از درنگ (هم چون بازگشت همسر شخصیت) را انتقال دهد یا شاید تفسیری بر ثبات و حرکت به منزله قطب های متضاد زندگی و مرگ باشد. ثبت مجدد صحنه ها در موقعیت علت و معلولی مشتمل بر اشخاص متعددی است که شاید در زمینه ای پیش گویناه، همچون نوعی آشنابنداری یا مجدداً خود انگیخته، حالت های بیان و روابط می تواند کیفیت صحنه را از حالتی غیر رسمی به نوعی سبک گرایی برساند که شبیه به حرکات است. بدین ترتیب حرکات کسانی را که رقصنده نیستند، موزون می سازد. این امر از طریق جا به جایی نقطه تأکید صورت می گیرد: تأکید از هدف حرکت، به خود حرکت معطوف می شود. پس این برخورد اجتماعی و غیر رسمی، جدیت می یابد و به بعدی آیینی می رسد.

به نحوی مشابه می توان به جای حرکت دوربين، از حرکت شخصیت ها در صحنه استفاده کرد، زیرا بخش عمده ای از حرکات یک شخصیت در فیلم از طریق تغییر رابطه بین آن شخصیت و نمایی صورت می گیرد که وی را بر پرده نشان می دهد. اگر چنان که در فیلم آخرم چشم شب نشان داده ام، فیلم ساز خط افق را حذف کند، پس زمینه حرکت در کل نما را آشکار خواهد ساخت. پس چشم، نما را ثابت می بیند و تمام حرکات را به شخصیت درون آن مرتبط می کند. اگر برای ثبت حرکات شخصیت های سفید رنگی که بر زمینه ای کاملاً سیاه حرکت می کنند و می چرخند، از دوربين روی دست استفاده کنیم، تصاویری پدید می آید که حرکات درون آنها مانند پرواز پرندگان در آسمان یا شنا کردن ماهی در آب از قید نیروی جاذبه رها است و سه بعدی می نماید. در نبود هر نوع جهت گیری مطلق، تحرک و کششی که در رابطه بین آنها دیده می شود، تبدیل به مایه اصلی می گردد.

منظورم از به کارگیری زمان و مکان، خلق رابطه ای میان زمان ها، مکان ها و شخصیت های جداگانه نیز هست. می توان حرکت افقی و سریع دوربين را (که شخصی را نشان می دهد) با حرکت سریع دیگری و نمایی از فرد یا مکانی دیگر شروع کرد که آن هم با حرکت سریع و چرخش و دوربين آغاز می شود. متعاقباً این دو نما در حیطه مخدوش هر دور حرکت به

یکدیگر می‌پیوندند - اشخاص، اماکن و رویدادهایی که شاید در واقعیت بسیار از هم جدا باشند، از جنبه دراماتیک به یکدیگر نزدیک می‌شوند. می‌توان افراد مختلف را در زمان‌ها و حتی مکان‌های مختلف فیلم‌برداری کرد که در حال حرکت مشابهی هستند یا ایما و اشاره مشابهی دارند. هم چنین با پیوند معقول میان نماهایی که در آنها تداوم حرکت حفظ می‌شود، رویداد به خودی خود تبدیل به نوعی پویایی غالب می‌گردد که تمام پراکندگی را انسجام می‌بخشد، نه فقط می‌توان مکان‌های جدا و دور را به هم مرتبط ساخت، بلکه می‌توان آنها را باتداوم در شناسایی و حرکت، به صورتی مداوم نمایاند. مثلاً فردی در یک صحنه شروع به ایما و اشاره می‌کند، بلافاصله بعد از آن نمایی می‌آید که طی آن دست وی وارد صحنه دیگری می‌شود تا ایما و اشاره را در آن جا کامل سازد. من از یک تکنیک استفاده کرده‌ام تا نشان دهم که رقصنده‌ای با یک گام بلند از جنگل به آپارتمان می‌رسد. بدین ترتیب او را از لوکیشنی به لوکیشن دیگر منتقل ساخته‌ام. پس دنیا به خودی خود تبدیل به صحنه هنرنمایی اومی‌گردد. در فیلم دیگرم، در مرز مین از تکنیکی استفاده کرده‌ام که طی آن پویایی ادیسه شکلی معکوس به خود می‌گیرد و قهرمان داستان به جای آن که در جست‌وجوی ماجرا سفری دور و دراز پیش گیرد، خود را در جهانی می‌یابد که رویداد پویا را غصب کرده است، رویدادی که تحقق آن منحصرأ به یمن اراده انسان بود. هم چنین قهرمان داستان دچار دگردیسی‌های بی‌ثبات و مداومی می‌شود که طی آنها تنها هویت فردی‌اش می‌ماند.

اینها صرفاً نشانه‌هایی از انواع گوناگون روابط خلاق زمانی - مکانی هستند، روابطی که صرفاً با استفاده معنی‌دار از توالی تصاویر فیلم می‌توان تحقق بخشید. چنین نظامی که بر رویداد خلاق حاکم می‌شود، صرفاً در چارچوب رسانه فیلم میسر است، زیرا رسانه‌ای فتوگرافیک محسوب می‌شود. ایده‌های مربوط به فشردن و گسترش زمان، جدایی و تداوم آن با کامل‌ترین حد برای استفاده از صفات گوناگون تصویر سینمایی به کار می‌روند. وفاداری آن (تعیین کننده هویت فردی است که به منزله نیرویی وحدت بخش و متعالی مابین تمام زمان‌ها و مکان‌های جداگانه عمل می‌کند). واقعیت آن (مبنای تشخیص که دانش و ارزش‌های ما را به کار می‌اندازد و بدون آن جغرافیای لوکیشن [مکان] و بی مکانی شکل نمی‌گیرد). هم چنین مرجعیت آن (که مرز بی روحی و ناملموس بودن تصویر را پشت سر می‌گذارد و به آن استقلال و نتیجه می‌بخشد).

### شکل هنری قرن - بیستمی

ابتدا این بحث را با اشاره به کوشش‌هایی آغاز کردم که برای تعریف مواردی به کار می‌روند که شکل خلاق فیلم جزو آنها نیست. بدین وسیله عاقبت می‌توانیم تعریف کنیم که این شکل چگونه است. این روند را به منزله تنها نقطه معتبر برای شروع کار توصیه می‌کنم؛ برای تمام کسانی که مسئولیت طبقه‌بندی، حفظ کاتالوگ را بر عهده دارند و خصوصاً آرشیو داران به ستوه آمده‌ای که تلاش می‌کنند تا فیلم را در جایگاه یکی دیگر از اشکال هنرهای تجسمی قرار دهند.

رادیو صرفاً صدا را بلندتر مخابره نمی‌کند. هواپیما اتومبیلی سریع‌تر نیست، پس فیلم

(اختراعی متعلق به همان دوران از تاریخ) را نیز نباید مانند نقاشی سریع تریا نمایش واقعی تر در نظر آورد.

تمام شکل های مذکور از جنبه کیفی متفاوت با اسلاف خود هستند. آنها را نباید به منزله شکل های تکامل یافته و نامرتبط استنباط کرد که صرفاً اتفاقی گرد هم آمده اند و بایست در حکم جنبه های گوناگونی از روشی جدید برای تفکر و زندگی قلمداد کرد - روشی که طی آن درک زمان، حرکت، انرژی و پویایی، معنی دارتر از مفهوم آشنای موضوع است. نوعی تحول است که تمام عرصه های انسان، مثلاً معماری بازتاب می یابد. هنری که در آن مفهوم ساختار انبوه - در - انبوه حاکم است.

تقریباً به نظر می رسد در دوره جدید این تصور وجود دارد که تلاش های قبلی کافی نبوده است پس گفته اند که رسانه سینما مناسب ترین شکل هنری برای بیان از جنبه واقعیت محسوس، انتقال مفاهیم اخلاقی و متافیزیک شهروندان دوره نوین است، زیرا فیلم طوری ساختار می یابد که می تواند حرکت و روابط زمانی - مکانی را نمود دهد.

نمی خواهیم بگوییم که سینما باید یا می تواند جای شکل های هنری دیگر را بگیرد. همان طور که پرواز جای لذت قدم زدن یا مشاهده مناظر گسترده از ورای پنجره اتومبیل یا قطار را نمی گیرد، شکل های جدید تنها در صورتی می توانند جایگزین اشکال قدیم شوند که همان هدف را بهتر تأمین کنند. به هر حال هنر به افکار می پردازد، زمان منکر آنها نمی شود، ولی شاید صرفاً آنها را نامربوط نشان دهد. حقایق مربوط به مصریان و شکست آنها در پاسخ به مسائلی که هرگز مطرح نساخته اند، همان قدر دارای صحت است. فرهنگ رشدی فزاینده دارد و هر دوره ای باید در تحول آن نقش کامل خود را ایفا کند.

چگونه می توانیم این واقعیت را توجیه کنیم که ابزار هنری، در بین تمام ابداعات قرن بیستم، هم چنان تنها چیزی است که کمتر مورد بررسی و استفاده قرار گرفته است. هم چنین هنرمند - که فرهنگ از او بیشترین انتظار را برای ارائه اظهارات پیش گوینده و توأم با بینش دارد - در تشخیص مفاهیم شکل گیرانه و فلسفی دوران خود از همه وارفته تر است و نمی تواند ببیند که مفاهیم مذکور تلویحاً در ساختار ابزار و تکنیک های رسانه او نهفته اند.

اگر سینما می خواهد در کنار سایر شکل های هنری به جایگاهی متکامل برسد، باید از ثبت واقعیت هایی که وجود حقیقی خود را ابداً مرهون ابزار سینما نیستند، دست بردارد. در عوض باید در بطن ابزار سینما، تجربه ای کامل بیافریند که غیر قابل تفکیک از وسایل بیانی خود باشد. فیلم باید قواعد روایی قرض گرفته از ادبیات، هم چنین تقلید خجولانه اش را از منطق علت و معلولی در پیرنگ های روایی کنار بگذارد - شکلی که به منزله نوعی تجلیل از مفهوم فاقد تخیل، گام به گام زمان، مکان و رابطه ای شکوفا شد که جزئی از مادی گرایی ابتدایی قرن نوزدهم بود. در عوض بایست واژه نامه تصاویر فیلمیک را گسترش دهد و ترکیب (نحو) فنون سینمایی مرتبط با آنها را تکامل بخشد. بایست قواعدی را تعریف کند که در بطن رسانه وجود داشته اند، شیوه های ساختاری خود را بیابد، به بررسی قلمروها و ابعاد تازه ای بپردازد که برایش قابل دسترس هستند. بدین ترتیب می تواند از جنبه هنری فرهنگ ما را غنی سازد، همان کاری که علم در قلمرو خود انجام داده است.

بی نوشت ها:

1. amorphous
2. animated painting
3. image
4. imitation
5. absurd

منبع:

Film Theory and Criticism; Edited by Gerald Mast, Marshall Cohen,  
Leo Brady; Oxford University Press: 1996.



پرو، شگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی  
پرتال جامع علوم انسانی



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الحمد لله رب العالمين

والصلاة والسلام على من لا نبي بعده  
وبعد

فإن الله قد جعل في القرآن الكريم  
آيات كثيرة تدل على أن الله  
هو الذي خلق كل شيء و  
هو العزيز الحكيم  
والله اعلم بالصواب