زبانِ فیلم

گرام ترنر
ترجمهٔ سیّدرحیم موسوی‌نیا

شاید این عنوان نیاز به توضیح داشته باشد. البته فیلم زبان نیست، لیکن معانی خود را عملاً از طریق سیستم‌هایی خلق می‌کند که عملکردی شبیه زبان دارند (سینماتوگرافی، تدوینِ صدا و غیره). جهت درکِ چگونگی کمکِ این نظر به تفسیرِ فیلم و حدودِ این نظر، ضروری است که به برخی اصولِ اولیه بازگردیم. نخستین گام، درنظرگرفتنِ فیلم به‌عنوانِ ارتباط است. گام دوم، جای‌دادنِ ارتباطِ فیلم در سیستمی بزرگ ــ که همان سیستمِ فرهنگ است ــ برای خلقِ معناست.

فرهنگ و زبان

مسلّماً نمی‌توان از فرهنگ تعریفِ صریحی به‌دست داد، لیکن آن‌طور که این‌جا قرار است از آن سخن به‌میان آید فرهنگ فرآیندِ پویایی است که رفتار، اعمال، عرف و معانیِ تشکیل‌دهندهٔ وجودِ اجتماعیِ ما را به‌وجود می‌آورد. فرهنگ عبارت از فرآیندهای معناسازی از طریقِ زندگی است. نظریه‌پردازانِ مطالعاتِ فرهنگی، که تأکیدِ ویژه‌ای بر نشانه‌شناسی دارند، نشان داده‌اند که

زبان مکانیسم عمده‌ای است که از طریقِ آن فرهنگ معانیِ اجتماعی را خلق و منعکس می‌کند. تعریفِ زبان که بر مبنای این سنتِ فکری تکامل یافته است کاملاً فراتر از تعریفِ عادیِ زبانِ لفظی و نوشتاری می‌رود. برای نشانه‌شناسانی چون رولان بارت (۱۹۷۳) (Roland Barthes)، زبان شاملِ تمامِ سیستم‌هایی است که می‌توان از آن‌ها عناصری را برای ارتباط برگزید و ترکیب کرد. بنابراین لباس می‌تواند یک زبان باشد؛ با تغییر مُد (انتخاب و ترکیب لباس خود و در نتیجه معناهایی که فرهنگ به آن می‌بخشد) می‌توانیم آنچه را که لباس درباره‌مان «می‌گوید» و جایگاهِ خود درونِ فرهنگ را تغییر دهیم.

فردیناند دو سوسور (Ferdinand de Saussure) بنیان‌گذارِ علم نشانه‌شناسی در اروپا معتقد است که زبان، علی‌رغم نظرِ معمول، سیستمی از نام‌گذاری نیست. اسم‌های اشیا را صرفاً آن‌گونه که مشاهده یا کشف می‌شوند کشف نمی‌کنیم؛ بنابراین داستانِ انجیل از حضرت آدم که اشیا را در بهشتِ عدن نام می‌برد توجیه صحیحی از چگونگی عملِ زبان نیست (هر چیز دیگری که باشد). اگر کارِ زبان تنها نام‌گذاریِ اشیا باشد، دیگر مشکلی در ترجمه از زبانی به زبان دیگر وجود نداشت. لیکن مسئله باقی است زیرا فرهنگ‌ها تنها در برخی مفاهیم و اشیا مشترک‌اند. اسکیموها برای برف کلماتِ بی‌شماری دارند چون برف اهمیت زیادی در دنیای فیزیکی و اجتماعی آن‌ها دارد؛ در زبان‌های بومیِ استرالیا کلمه‌ای برای پول یافت نمی‌شود زیرا کارکردی که پول دارد در فرهنگ‌های اولیه آن‌ها وجود نداشت؛ و هر بینندهٔ فیلم‌های وسترن می‌فهمد که سرخ‌پوستانِ امریکا درکی از دروغ ندارند (چرا که در زبانِ آن‌ها، قدرت و «فکر دربارهٔ آن» یا «صحبت دربارهٔ آن» وجود ندارد): از این‌جاست که «سفیدپوستان به زبان‌های گوناگون صحبت می‌کنند». حتی فرهنگ‌هایی که زبانِ واحدی دارند دقیقاً از اجزای واحدی تشکیل نیافته‌اند، بنابراین استرالیایی‌ها، آمریکایی‌ها و بریتانیایی‌ها به اجزای دنیاهای خود به طرقِ مختلف اهمیت می‌دهند. سیستمِ زبانی یک فرهنگ شامل اولویت‌های آن فرهنگ، مجموعه‌ای ویژه از ارزش‌ها، ترکیب‌بندی از دنیای فیزیکی و اجتماعی است.

آنچه که زبان انجام می‌دهد بنایِ واقعیت است نه نامیدن آن. بدون زبان قادر به تفکر نیستیم، پس تصورِ «اندیشه‌کردن» دربارهٔ آنچه که برای آن زبانی نداریم دشوار است. از طریق زبان است که عضوِ فرهنگِ خود می‌شویم، معنای هویتِ شخصی را از طریق زبان به‌دست می‌آوریم و سیستم‌های ارزشی را که از طریق زبان به زندگی‌مان سازمان می‌دهند درونی می‌کنیم. به‌منظورِ تولیدِ مجموعه‌ای از معانی که کاملاً از سیستمِ فرهنگی مستقل باشد نمی‌توان «خارج» از زبان قدم گذاشت.

در هر صورت، می‌توانیم از زبانِ خود استفاده کنیم تا چیزهای تازه‌ای بگوییم، مفاهیم تازه‌ای ادا کنیم و اشیای تازه‌ای بگنجانیم. لیکن ما این کار را از طریق اصطلاحات و معانی موجود و از طریق واژه‌نامه‌های لغات و اندیشه‌های موجود در زبان خود انجام می‌دهیم. شئ تازه را می‌توان با پیونددادنِ آن با اشیای مشابهِ موجود تعریف کرد ـ همان‌طور که در لغتِ «ماشین‌تحریر» (Typewriter) پیداست ـ یا اندیشه‌های تازه خود را تعریف جدید از اصطلاحات و معنای متداول استیضاح می‌کند ـ همان‌گونه که نهضتِ آزادیِ زنان در حمله‌اش بر علیه کاربردِ کلامیِ تبعیض‌آمیزِ جنسی عمل کرده است. بنابراین بیانِ فردی هم منحصربه‌فرد و هم بر مبنای فرهنگ است. این تناقضِ ظاهری توسط تمایز سودمندِ سوسور میان زبانِ فرهنگ (Langue) (استعدادِ بیان‌های فردی در یک سیستمِ زبان) و گفتار (Parole) (بیانِ فردی که با گزینش از میانِ زبانِ فرهنگ حاصل می‌شود) توضیح داده شده است. این تمایز تقریباً بر تمایزِ میانِ زبان و گفتار منطبق است و

به ما خاطرنشان می‌کند که گرچه امکانِ زیادی برای ابداع در زبانِ فرهنگ وجود دارد چیزهای غیرقابلِ گفتن نیز به‌چشم می‌خورد که نمی‌توان در هیچ سیستمِ زبانی ویژه‌ای به‌وجود آورد.

کلیهٔ موارد فوق همان‌طور که دربارهٔ زبانِ لفظی صدق می‌کند دربارهٔ «زبان‌های» فیلم نیز صادق‌اند، هرچند با این توضیح، ارتباط با فیلم ممکن است اندکی بعید به‌نظر رسد؛ ولی عملکرد زبان، الگوی عمده‌ای از نحوهٔ خلق معنا به‌وسیلهٔ فرهنگ را، بدون درنظرآوردنِ وسیلهٔ ارتباط، در اختیارِ ما می‌گذارد.

زبان معانی را به دو روش می‌سازد. معنای لغوی یا صریح (Denotative meaning) یک لغت با کاربرد به آن پیوند می‌خورد. و این شکلِ واژه‌نامه‌ای معناست که در آن ارتباطِ میانِ لغت و شئ که به آن اشاره دارد نسبتاً معین است. روشن است که کلمهٔ «میز» اشاره به شئ مسطحی می‌کند که (معمولاً) دارای چهار پایه است و می‌توان روی آن شام خورد، کتاب یا گلدانی را روی آن گذاشت که انواع مختلفی هم دارد مانند میز قهوه‌خوری و میز شام‌خوری. معنای صریح، تنها معنای آن نیست (درواقع جای تردید است که بتوان مفهوم چیزی را به‌طور کاملاً تحت‌اللفظی دریافت). لغات و اشیای موردِ اشارهٔ آن‌ها، آن‌گونه که موردِ استفاده قرار می‌گیرند، تداعی معنایِ ضمنی و یا معنای اجتماعی پیدا می‌کنند. به‌عنوان نمونه کلمهٔ «سیاستمدار» در اغلبِ فرهنگ‌های غربی کلمه‌ای خنثی نیست. این کلمه می‌تواند به‌عنوان اصطلاحی برای حملهٔ لفظی یا انتقاد به‌کار رود و یا حتی می‌توان آن را به‌عنوان تعریفی هنرمندانه از دیگری که خود واقعاً سیاستمدار نیست اما با زیرکی تمام مردم را بازی می‌دهد به‌کار بُرد. این کلمه می‌تواند معانی ضمنی منفیِ خاصی داشته باشد زیرا قادر است تداعی معانی منفیِ مربوط به سیاستمداران را جمع کند. این دومین نوعِ معنا یا معنای ضمنی (Connotative meaning) دارای شکل تأویلی است و بستگی به تجربهٔ فرهنگیِ کاربر و نه واژه‌نامه دارد. در معنای ضمنی است که بُعدِ اجتماعیِ زبان درک می‌شود.

تصویر نیز مانند لغت معنای ضمنی دارد. تصویرِ فیلمیکِ یک مرد می‌تواند بُعدِ صریحی داشته باشد چرا که به‌مفهومِ ذهنیِ مرد اشاره می‌کند. لیکن تصاویر مملو از مفاهیمِ فرهنگی‌اند؛ زاویهٔ دوربین، موقعیتِ آن مرد در کادر (یا قاب)، کاربردِ نور برای برجسته‌کردنِ جنبه‌هایی خاص، هر اثری که توسط رنگ، رنگ‌دهی یا ظهور حاصل شود، همه دارای پتانسیلِ لازم برای معنای اجتماعی‌اند. زمانی که با تصاویر سروکار داریم کاملاً آشکار است که نه‌تنها با شئ یا مفهومِ موردِ اشاره بلکه با «چگونگی بازنمایاندنِ آن‌ها» نیز سروکار داریم. برای بازنمایی بصری نه‌تنها یک «زبان» موجود است بلکه مجموعه‌هایی از ضوابط و اصول نیز وجود دارد که بینندگان از آن‌ها جهتِ معنادادن به آنچه که می‌بینند استفاده می‌کنند. تصاویر پس از آن‌که به‌صورت پیام رمزگذاری شدند و به شیوه‌های خاص معنای خود را یافتند به ما می‌رسند. یکی از وظایف عمل تحلیل فیلم کشف این کارکرد در فیلم‌های خاص و به‌طورکلی است.

لازم است بدانیم این سیستم زبان‌گونه چگونه عمل می‌کند. شیوه‌هایی که تنها با زبان لفظی یا نوشتاری سروکار دارند کاملاً درست نیستند. بنابراین سیستمی تحلیلی سودمند خواهد بود که با زبان لفظی شروع شود لیکن طوری بسط یابد که دربرگیرندهٔ فعالیت‌هایی باشد که معنای اجتماعی را به‌همراه داشته باشند. کارِ تمام این فعالیت‌ها دلالت نامیده می‌شود ــ ایجاد دلالت ــ و نام شیوه، نشانه‌شناسی است. همین که فرضیات اصلی نشانه‌شناسی را دانستیم می‌توانیم آن‌ها را برای «اعمال دلالت» فیلم به‌کار بریم: رسانه‌ها و تکنولوژی‌های گوناگونی که از طریق آن‌ها فیلم معنای خود را می‌یابد.

نشانه‌شناسی، معنای اجتماعی را در محصول ارتباط تشکیل‌یافته میان «نشانه‌ها» می‌بیند. «نشانه» واحد اصلی ارتباط است و می‌تواند شامل عکس،

علامت رانندگی، کلمه، صدا، شئ، بو و هرآنچه فرهنگ آن را بامعنا یابد باشد. در عرصه فیلم، می‌توانیم از آهنگ مخصوص کوسه در فیلم آرواره‌ها (Jaws) یا چهره وودی آلن (Woody Allen) به‌عنوان نشانه یاد کنیم. این نشانه‌ها به‌ترتیب بر شرح خاصی از «کوسه‌بودن» (معانی مربوط به کوسه در فیلم آرواره‌ها) و «وودی آلن»بودن (به همین ترتیب، مفاهیم و معانی ذهنی از داخل و خارج این فیلم که مربوط به وودی آلن است) دلالت می‌کنند. نیز می‌توان از طرز کار سیستم‌های دلالت مختلف (صدا، تصویر) جهت ترکیب نشانه‌های خود در پیامی پیچیده‌تر یاد کرد.

پرواز هلیکوپترِ همراه‌شده با موسیقی «سواری الهه‌های بدسرشت جنگ» (The Ride of the Valkgries) در فیلم مکاشفه الآن! (Apocalypse Now) از جمله چنین مواردی است.

از جنبهٔ نظری، نشانه را می‌توان به دو بخش تقسیم کرد. دال (Signifier) شکل فیزیکی نشانه است مانند تصویر، کلمه یا عکس. مدلول (Signified) همان مفهوم ذهنی است که به آن اشاره می‌شود. این‌دو روی‌هم‌رفته نشانه را تشکیل می‌دهند. عکس یک درخت دال است. زمانی تبدیل به نشانه می‌شود که آن را با مدلول خود ــ مفهوم ذهنی آنچه یک درخت است ــ مرتبط سازیم. نشانه را می‌توان به‌صورت شکل زیر نشان داد:

مدلول	دال
نشانه	

برای توجیه بیش‌تر این مسئله می‌توانیم به مثال پیشین خود یعنی مُد به‌عنوان زبان اشاره کنیم. زمانی که لباس خود را جهت تغییردادن «نمود» عوض می‌کنیم، آنچه که انجام می‌دهیم تغییر دال‌هایی است که از طریق آن‌ها خود را می‌نمایانیم: مُدهای (یا دال‌های) خود را تغییر می‌دهیم تا معنای خود را برای دیگران عوض کنیم (مدلول). هویت‌های اجتماعی ما نیز نشانه‌ها هستند.

دال‌ها حامل تداعی هستند. نشانه‌شناسی دربارهٔ تبلیغ تحقیق کرده است تا نشان دهد چگونه از اختیار دال‌هایی با تداعی مثبت (اسکی روی آب، رخوت کنار استخر) جهت انتقال این تداعی به محصول تبلیغی موردنظر، چون سیگار، استفاده می‌شود. مدلول‌ها نیز معانی اجتماعی پیدا می‌کنند. شما نسبت به تصویری از میخائیل گورباچف (Mikhail Gorbachev)، بر اساس عقایدی که از قبل دربارهٔ خط‌مشی بحث‌انگیز سیاسی‌اش داشته‌اید، عکس‌العمل نشان می‌دهید. چنین تصویری زنجیرهٔ غیرلفظی ثانویه‌ای از معانی فرهنگی را از طریق دال‌های خاص به‌کاررفته و نیز نظر پیشین ما دربارهٔ شخص گورباچف به‌حرکت درمی‌آورد.

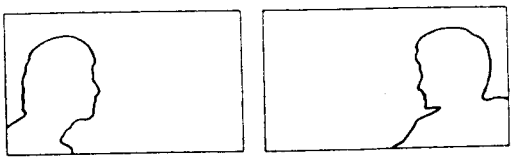
همین سطح ثانویه معنا است که در این‌جا بیش‌تر مورد بحث ما است چون همین‌جا است که کار دلالت در فیلم رُخ می‌دهد: در سازماندهیِ بازنمایی، حسی خاص را برای بیننده‌ای خاص ایجاد می‌کند. نشانه‌شناسی دسترسی به چنین فعالیتی را عرضه می‌کند زیرا به ما فرصت می‌دهد تا ایده‌ها را از بازنمایی آن‌ها (دست‌کم از جنبهٔ نظری)، به‌منظور مشاهده چگونگی شکل‌گیری نظر ما از جهان یا فیلم، جدا سازیم. نشانه‌شناسی این عمل را با تحلیل دقیق فیلم (یا دیدی از جهان) به‌عنوان یک «متن»، مجموعه‌ای از شکل‌ها، رابطه‌ها و معانی انجام می‌دهد. کسانی که می‌خواهند تئوری نشانه‌شناسی را اندکی بیش از این دنبال کنند می‌توانند مقدمهٔ مناسبی در فیسکه (۱۹۸۲) (Fiske) بیابند. لیکن تنها چیزی که هم‌اکنون جهت درک کاربرد نشانه‌شناسی در فیلم لازم است تعریفی از سه اصطلاح دال، مدلول و نشانه است.

روایت‌های فیلم سیستم‌های دلالت خود را بسط داده‌اند. فیلم «رمزهای» خود را دارا است یعنی شیوه‌های کوتاه معرفی معانی اجتماعی و روایتی:

هم‌چنین قراردادهایش که همانا مجموعه‌هایی از قوانین است که بینندگان آن‌ها را رعایت می‌کنند و به‌عنوان مثال اجازه می‌دهند بتوانیم از کم‌رنگ‌بودن واقع‌گرایی در یک سکانس موزیکال نوعی چشم‌پوشی کنیم. (زمانی که ارکستری خواننده‌ای را همراهی می‌کند، به‌صرف این‌که روی لبهٔ صدا است، انتظار نداریم او را در تصویر ببینیم.) در سطح دال، فیلم به مجموعه‌ای غنی از رمزها و قراردادها رسیده است. وقتی که دوربین به‌سوی نمای درشت می‌رود این نشان‌دهندهٔ هیجان زیاد و بحران است. سیستم نمای عکس جهت قراردادی برای بازنمایی گفت‌وگو است. استفاده از موسیقی جهت بیان هیجان نیز قراردادی است همان‌طور که دلیلی واقعی برای قوی‌شدن تدریجی ارکستر وجود ندارد. سکانس‌های حرکت آهسته معمولاً جهت زیبایی‌بخشیدن به‌کار می‌روند ــ تا به موضوعات خود زیبایی و اهمیت ببخشند. صحنه‌های مرگ با حرکت آهسته در اواخر دههٔ شصت و اوایل دههٔ هفتاد در فیلم‌هایی چون بانی و کلاید (Bonnie and Clyde) و این گروه خشن (The Wild Bunch) متداول بود ــ هدف صرفاً نشان‌دادن افسونگری مرگ نبود بلکه افسانه‌وارساختن این مرگ‌های ویژه نیز بود ــ تزریق آن‌ها با اهمیت و قدرت افزون. صحنه‌های حرکت آهسته عاشقانه باعث ایجاد زیبایی و نیز عشق هستند.

سیستم نمای عکس جهت برای نشان‌دادن گفت‌وگو

نمای ۱ **نمای ۲**



ارتباط فاصله‌ای در نماهای متوالی عکس شده است و گویا حدود کادر برای گنجاندن دو طرف گفت‌وگو امتداد یافته است. تغییر نماها به این معنا است که آن‌ها مشغول صحبت با یکدیگر هستند.

ژانرها از مجموعه قراردادهایی بازنمایانه تشکیل یافته‌اند. برای درک آن‌ها، بینندگان باید به نوعی مجموعه قوانینی را به شکل دانش فرهنگی که قادر به تشخیص فیلم وسترن از فیلم موزیکال باشد با خود به سینما بیاورند. نقش بیننده در تعیین معنا بسیار حایز اهمیت است.

فیلم به‌منزله عملی دلالت‌کننده

برخلاف نوشتن، فیلم سیستم مطلق و مجزایی از دلالت نیست. فیلم تکنولوژی و بیان اختصاصی دوربین، نورپردازی، تدوین، طراحی صحنه و صدا را شامل می‌شود ــ که همگی در معنا شرکت می‌کنند. زندگی خانگی سرکوب‌شده مری تایلر مور (Mary Tyler Moore) در فیلم مردم عادی (Ordinary People) از طریق این دال‌ها بازنمایی شده است: غلظت گریم چهره‌اش، دکور خانه، یا ترکیب نشانه‌های سمعی و بصری در تدوین نمای دندان‌های به‌هم‌فشرده‌اش و به‌دندان‌گرفتن زباله‌دانی آشپزخانه. هیچ سیستمی به‌تنهایی عامل تولید معنا در فیلم نیست. بازیگری مایکل کیتون (Michael Keaton) در نقش بتمن (Batman) از طریق (لااقل) لبهٔ صدای ترسناک، انتخاب زاویه‌های دوربین (دایماً از پایین فیلم‌برداری‌شده در اندازه و قدرت وی مبالغه می‌شود)، طراحی جالب و دیدنی فیلم و روابط درونی میان تمام این‌ها تشکیل یافته است.

وقت آن است تا تشابهی را که میان فیلم و زبان ترسیم کرده‌ایم تعریف کنم. زبان‌های نوشتاری و گفتاری گرامری دارند که رسماً آموزش داده می‌شود و برای همه شناخته‌شده است تا این‌که انتخاب و ترکیب لغات در سخن را تعیین کرده و معانی را تنظیم نماید. چنین سیستمی در فیلم وجود ندارد. فیلم فاقد معادلی برای نحو است ــ هیچ‌گونه سیستم نظم‌دهنده‌ای که چگونگی ترکیب نماها را در سکانس تعیین کند وجود

ندارد. هم‌چنین هیچ موازنه‌ای بین نقش‌نمایی واحد در فیلم و نقش کلمه یا جمله‌ای در ارتباط نوشتاری یا لفظی وجود ندارد. یک نما می‌تواند دقیقه‌ها طول بکشد. می‌توان در آن گفت‌وگو بیان نمود، حرکات شخصیت‌ها و در نتیجه ارتباط به‌کار گرفته شود و طرح فضای فیزیکی یا تاریخی عرضه شود. این می‌تواند معادل فصلی کامل در زمان باشد.

اگر گرامری برای فیلم وجود داشته باشد حداقل است و این‌چنین عمل می‌کند. اولاً، هر نمایی با نماهای اطراف خود در ارتباط است. هنگام تماشای یک فیلم اغلب درک خود از یک نما را به عقب می‌اندازیم تا نمای بعدی را ببینیم. هنگامی که شخصیتی را مشغول صحبت با شخص دیگری خارج از صحنه می‌بینیم نظر ما دربارهٔ اهمیت آن کلمات ممکن است تا دیدن نمای بعدی معلق بماند یعنی تا آن زمان که شخص مورد خطاب ترسیم شود. ثانیاً، برخلاف گرامر زبان نوشتاری که تا حد زیادی مستقیماً مرهون تنظیم فرهنگی است، ارتباط میان نماها در یک فیلم باید از طریق مجموعه‌های کم‌ثبات‌تر قراردادها تشکیل یابند. بخش عمده‌ای از این کار نه‌تنها به تبحّر بینندگان (تجربه و مهارت آنان در خواندن فیلم)، بلکه هم‌چنین به توانایی کارگردان در برقراری هرگونه ارتباط که محکوم قراردادها نباشد بستگی دارد.

برقراری ارتباط بین نماها می‌تواند اولین لحظهٔ فهم یک فیلم روایی باشد. اما این جریان علی‌رغم ظاهرش ساده نیست. یک بحث نظری عمده دربارهٔ چگونگی کارکرد این جریان است ــ از طریق تشکیل ارتباط بین نماها (تدوین) یا از طریق تشکیل ارتباط درون نماها (صحنه‌آرایی). می‌دانیم که این‌ها متقابلاً انحصاری نیستند بلکه این دو نوع ارتباط را کارگردان می‌سازد و بیننده تفسیر می‌کند. هر دو اصطلاح در همین مقاله، طی مطالعهٔ مُجمل ما از اعمال دلالت‌کننده اساسی که در تولید فیلم به خدمت گرفته می‌شوند، خواهند آمد.

سیستم‌های دلالت‌کننده

بررسی مجمل زیر طبقه‌بندی کاملی نخواهد بود (به‌عنوان مثال، دربارهٔ عناوین یا جلوه‌های ویژه صحبت نخواهیم کرد) لیکن می‌تواند زمینه‌ای جهت کارِ کنونی و مطالعهٔ بیش‌تر در آینده باشد.

دوربین

شاید پیچیده‌ترین مجموعهٔ اعمال در تولید فیلم، مهارت در کاربرد خودِ دوربین باشد. فیلم خام به‌کاررفته، زاویهٔ دوربین، عمق میدان کانون آن، قطع اندازهٔ صحنه (به‌عنوان مثال، سینماسکوپ یا پردهٔ عریض)، حرکت و تنظیم قاب همگی دارای کارکردی ویژه در فیلم‌هایی ویژه هستند و همگی نیاز به توضیح و توجه بیش‌تر دارند.

کم و بیش با «معانی» مختلف فیلم رنگی و سیاه و سفید در طول پیدایش ظهور فیلم رنگی به‌عنوان قاعده برای تولید فیلم بلند آشنا هستیم. می‌توانیم اضافه کنیم که انواع مختلف فیلم خام با خصوصیات شیمیایی مختلف و جلوه‌های بصری ناشی از آن در مجموعه‌های مختلف قراردادی جای می‌گیرند. فیلم خام سیاه و سفید اغلب برای دلالت به گذشته مورد استفاده قرار می‌گیرد؛ این فیلم برای همانندسازی مستند در فیلم استرالیایی خط مقدم خبر (Newsfront) و ابزار ستایشی غمناک از گذشته در فیلم منهاتن (Manhattan) مورد استفاده قرار گرفته است. در حال‌حاضر فیلم سیاه و سفید به‌اندازه‌ای غیرمعمول است که می‌تواند قدرت ایجاد جلوه‌های ویژه را داشته باشد؛ امروزه نوارهای ویدیویی موسیقی از این فرآیند برای القای مُد عالی یا مظهری پیشرو بهرهٔ زیادی می‌برند. فیلم خامی که دارای حساسیت ویژه است ــ یعنی می‌تواند در حالت‌هایی که نور اندک باشد تصویر بردارد ــ بیش‌تر دارای حالت مات یا با وضوح پایین (اندکی تار) است و ما را به‌یاد فیلم خبری یا فوتاژ[1] ــ فیلمی مستند ــ می‌اندازد: سعی بر این است تا اکثر

فیلم‌ها چنین جلوه‌ای نداشته باشند. امروزه هدف سرمایه‌گذاری روی کیفیت بالاتر وضوح در مقایسه با نوار ویدیویی خانگی یا تلویزیون است. پیشرفت‌های فیلم خام تأثیر شگرفی بر تاریخ سینما گذاشته است. فیلم معروف همشهری کین (Citizen Kane) در وضوح و عمق میدان کاری انقلابی بود (تمام تصویر از پس‌زمینه تا آن‌سوی پیش‌زمینه به‌طور کاملاً روشن در کانون بود) و این مدیون رساندن فیلم خام به حدّ اعلای آن و کار بر روش‌های نور است. پیشرفت کداک (Kodak) به‌صورت فیلم خام جدید که وضوح روشن را هم در آفتاب ناملایم و هم در سایهٔ عمیق تولید می‌کرد به یاری تجدد حیات استرالیایی دههٔ هفتاد شتافت.

ممکن است تنظیم محل دوربین از جمله ظاهری‌ترین اعمال و تکنولوژی‌هایی باشد که در ساختن فیلم سهیم‌اند. با استفاده از نماهای از بالای سر، هلیکوپتری یا جرثقیلی می‌توان فیلم را به هنر نمایشی تبدیل کرد و این با پرسپکتیوهای داده‌شده بینندگان را به هیجان می‌آورد. بیش‌تر جاذبهٔ فیلم تلما و لویز (Thelma and Louise) اثر ریدلی اسکات (Ridley Scott) را می‌توان حاصل استفاده دیدنی از دوربین دانست. استفادهٔ نمایشی کم‌تر از زاویه‌های دوربین نیز بر تجربه و معنای یک فیلم تأثیر می‌گذارد. دوربین را می‌توان به‌طور مستقیم یا مایل متوجه موضوع کرد به‌طوری که امکان چرخش دوربین در طول محور عمودی (پان Panning)، محور افقی (تیلت Tilting) یا محور اُریب (غلتنده Rolling) وجود داشته باشد. اگر دوربین از بالا متوجه موضوع خود در پایین باشد موقعیت ایجادشده حاکی از قدرت است. در فیلم همشهری کین، مواجههٔ کین و همسر دومش سوزان در الگوی نمای عکس جهت پرداخته شده است. این الگو چنین عمل می‌کند که سوزان (یا دوربین) در یک نما برای خطاب‌قراردادن کین به بالا نگاه می‌کند و در نمای بعدی کین (یا دوربین) به پایین نگاه می‌کند تا سوزان را مورد خطاب قرار دهد. زاویهٔ دوربین سوزان را مظلوم و تحقیرشده می‌نمایاند، در حالی که بر قامت کین می‌افزاید. در این سکانس، دستکاری زاویه دوربین وسیلهٔ اصلی مطلع‌کردن بیننده از رابطهٔ در حال تغییر میان دو شخصیت است.

زاویهٔ دوربین می‌تواند نمایی را با دیدگاه یک شخصیت، یعنی با موقعیت‌گیری منطبق بر آنچه تصور می‌شود آن شخصیت دارد، یکی کند. آنچه که شخصیت می‌بیند ما نیز می‌بینیم. در فیلم اِدوارد دست‌قیچی (Edward Scissorhands)، سعی ادوارد در رساندن نخود خود به قیچی و سپس به دهانش طوری فیلم‌برداری شده است که گویا دوربین دهانش است. مثالی افراطی از چنین نمای دیدگاهی در فیلم طلسم‌شده (Spellbound) اثر هیچکاک (Hitchcock) به‌چشم می‌خورد که در آن دوربین دیدگاه شخصیتی را که در حال تیراندازی به خود است می‌گیرد؛ زمانی که اسلحه شلیک می‌کند صحنه خالی می‌شود. نماهای دیدگاهی از آن‌جهت اهمیت دارند که برای انگیزه و نیز کنترل جنبه‌هایی از تطبیق بینندگان با شخصیت‌ها مورد استفاده قرار می‌گیرند. این واقعیت که بیننده تحت فشار است تا از دیدگاه دوربین «ببیند» به طرق گوناگون منعکس شده است. در فیلم آرواره‌ها نماهای متعددی از قربانی‌ها، از دیدگاه کوسه که زیر آب است به بیننده می‌رسد. سردرگمی ایجادشده به‌علت ناآرامی ما از این مسیر و آگاهی ویژهٔ ما از نزدیک‌بودن کوسه به قربانی، هیجان و احساس ناتوانی در بیننده را تشدید کرده، به احساس ما از زخم‌پذیری قربانی‌ها می‌افزاید. ارتفاع دوربین و فاصلهٔ آن از موضوعش نیز می‌تواند بر معنای نما تأثیر داشته باشد. روشی قراردادی برای پایان روایی، کشیدن آهستهٔ دوربین به عقب است به‌طوری که موضوع در اطراف خود ناپدید شود. دختر کارگر (Working Girl) اثر مایک نیکول

(Mike Nicholl) چنین پایانی دارد. این تکنیک می‌تواند به ابهام واکنش عاطفی بیافزاید و یا بیننده را برای پیش‌افکندن احساسات خود به صحنه دعوت کند. این تکنیک چنین کاری می‌کند چون بر فرونشینی متابعت نزدیک ما که همان پایانِ روایت است دلالت دارد.

چرخش افقی دوربین در طول محور افقی از حرکت چشم‌های بیننده که در پی صحنه هستند تقلید می‌کند. اغلب اوقات چنین حرکتی با دیدگاه شخصیتی در ارتباط است. پیش‌درآمد تیراندازی در فیلم وسترن غالباً یک چرخش افقی آرام در اطراف خیابان‌ها برای اطمینان‌یافتن از تیراندازان پنهان یا نشان‌دادن فرار نامردوار اهالی شهر، و یا به همین شکل کِش‌دادن تعلیق و افزایش تصور ما از انزوا و زخم‌پذیری قهرمان است.

غلتاندن دوربین توهمی از دنیای یک‌برشده را به‌طور واقعی یا تشبیهی نشان می‌دهد. این عمل گاهی به‌مثابهٔ نمای دیدگاهی انجام می‌شود و برای آن است تا نشان دهد شخصیت در حال افتادن، گیج یا بیمار است و یا این‌که شاید دنیا را به‌طور غریبی می‌بیند. هم‌چنین جهت عکس‌برداری بدل و جلوه‌های ویژه و گاهی خنده‌دار استفاده می‌شود. این کار می‌تواند فوق‌العاده شوم و درهم باشد: مثلاً غلتیدن نامحسوس دوربین در سکانس‌های اولیهٔ مرد سوم (The Third Man) که در آن نخستین قسمت‌های سرگرمی هری لایم (Harry Lime) معرفی می‌شوند و یا طی برخوردهای نمایشی میان الکس (Alex) و دن (Dan) در فیلم جاذبهٔ کشنده (Fatal Attraction). غلتیدن دوربین به روشن‌ترین نحو جهانی نامنظم را به روش‌های مختلف نشان می‌دهد.

حرکت ظاهری دوربین، چون نمای درشت، می‌تواند از طریق به‌کارگیری عدسی‌های تله‌فتو ویژه، یا آنچه که معمولاً عدسی زوم نامیده می‌شود، صورت گیرد. حرکت رو به جلو یا از اطراف دوربین فیلم‌برداری، خطی یا گردونه‌ای خوانده می‌شود و این اغلب در سکانس‌های پُرهیجان یا نمای دیدگاهی مورد استفاده قرار می‌گیرد ــ برای مثال تیراندازی که به‌سوی انتهای خیابان خلوت می‌رود. این به‌عنوان نمای دیدگاهی می‌تواند در افزودن تطابق بیننده با تجارب یک شخصیت بسیار مؤثر باشد. صحنه تعقیب و گریز که از میان خیابان شهر به این روش فیلم‌برداری شده است می‌تواند جلوه‌ای فیزیکی داشته باشد؛ بسیاری از فعالیت‌های ادراکی را که در این تجربه وجود دارد بازسازی کرده و در نتیجه بیننده را از «واقعی‌بودن» صحنه مطمئن می‌کند. تغییرات کانون کارکردی دلالت‌کننده دارد. اکثر فیلم‌ها میدان بسیار عمیقی از کانون را هدف قرار داده که در آن همه چیز از پس‌زمینه تا انتهای پیش‌زمینه واضح و آشکار است. تغییر از این وضع می‌تواند اهداف ویژه‌ای را دنبال کند. کانونی ملایم برای یک شخصیت یا پیش‌زمینه ممکن است اثری خیالی یا احساساتی را دنبال کند، درست مانند آنچه در فیلم الویرا مادیگان (Elvira Madigan) اثر وایدربرگ (Widerberg) به‌چشم می‌خورد. هالهٔ اطراف هنرپیشه که از طریق دستکاری کانون یا نور و یا از طریق قراردادن وازلین یا توری روی عدسی ساخته می‌شود اثری فوق‌العاده فریبنده و رویایی دارد. کانونِ چارچوب جهت هدایت توجه بیننده از شخصیتی به شخصیت دیگر به‌کار می‌رود. این کار با قراردادن یک چهره در کانون در حالی که چهره دیگر تار مانده است و نیز انتقال در کانون از یکی به دیگری، جهت جلوه‌ای نمایشی یا سمبولیک، تحقق می‌پذیرد.

ترکیب تصاویر در محدودهٔ فیزیکی‌نما یا همان قاب نیاز به توجه دقیقی دارد و کارکرد قاب در دربرگیری و بازنمودن فضای اطراف تصاویر در صحنه نیز حائز اهمیت است. اَشکال و دیگر عناصر را می‌توان درون قاب جهت جلوه‌ای برجسته جابه‌جا کرد. همین‌طورکه چارلزفوستر کین (Charles Foster Kane)

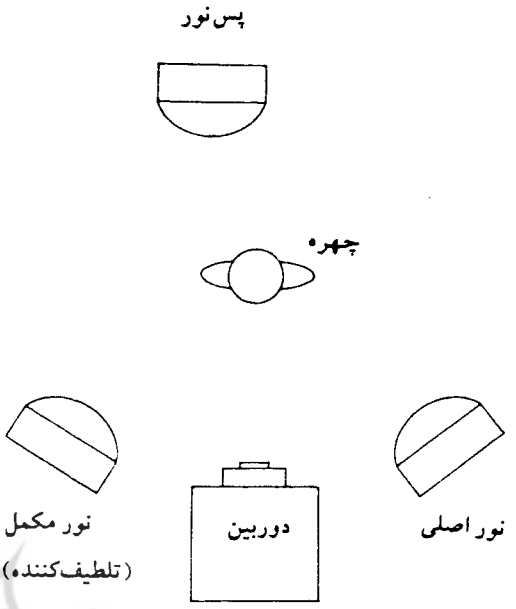
در بحثِ خود در فیلم زانادو (Xanadu) به طرف سوزان حرکت می‌کند و سایه‌اش روی او می‌افتد که نشان‌دهندهٔ سلطه‌اش است. در صحنه‌ای دیگر از همشهری کین، کین شکست می‌خورد لیکن به‌تدریج بیننده زمانی متوجه قدرت دفاعی‌اش می‌شود که از پیش‌زمینه به مرکز پس‌زمینه حرکت کرده و بر افراد دو طرفِ خود مسلط می‌شود. گاهی اوقات قاب نه‌تنها شامل روایت می‌شود بلکه در آن شرکت نیز می‌کند. در سکانسِ نخستِ فیلمِ جست‌وجوگران (The Searchers) اسامی و عناوین جای خود را به پردهٔ ظاهراً سیاهی که بر روی آن عنوان «تگزاس، ۱۸۶۸» دیده می‌شود می‌دهد. سپس این تصویر تغییر می‌کند به‌طوری که دری گشوده می‌شود تا نشان دهد پردهٔ سیاه درواقع درونِ خانه‌ای است که از میانِ درِ آن می‌توان به بیابان نگاه کرد. کنارهم‌گذاشتن تصویری از بیابان و دنیای بسته و خانگیِ خانه سلسله‌ای از تقابل‌ها می‌آفریند که هم از لحاظ مضمون و هم ساختار برای فیلم از اهمیت عمده‌ای برخوردار است. قاب در فیلمِ سرود جیمی بلک‌اسمیت (The Chant of Jimmie Blacksmith) جهت ایجاد اثری سمبولیک به‌کار رفته است. به‌این‌صورت که در فیلم، تصویر تابلویی از پسربچه‌ای دورگه و بومی را که در حال غذاخوردن با مربی سفیدپوست و کشیشِ خود است، دیده می‌شود که سلسله‌وار نخست با یک راهرو سپس راهرویی دیگر و بعد از آن با قاب تصویر صحنه‌پردازی شده است. این جلوه همان هراس از محیط بسته است.

نورپردازی

نورپردازی در فیلم دو هدف عمده را دنبال می‌کند. هدف نخست معنادار است ــ ایجاد یک فضا، دادنِ مظهری به فیلم (مانند رام‌کردنِ زنِ سرکش (Taming of the Shrew) ساختهٔ زفیرلی (Zeffirelli) یا فیلمِ پُر از ابهام درشکه‌های آتشین (Chariots of Fire) ساختهٔ هیو هودسون (Hugh Hudson) و یا مشارکت در جزئیات روایت چون شخصیت یا انگیزه؛ هم‌چنین در فیلم جست‌وجوگران لحظه‌ای وجود دارد که در آن اِتن اِدواردِ (Ethan Edwards) جان وین (John Wayne) رو به دوربین می‌کند و شدت نگرانی‌اش را نشان‌می‌دهد. سایهٔ کلاهش چهره‌اش‌را، به‌جز تک‌شعاعی‌از نورکه‌از چشمش منعکس‌می‌شود،مبهم‌کرده است. این اثر شوم و هولناک است. یک فیلم کامل را می‌توان به طریق معنادار روشن کرد. تاریکیِ دلگیرِ فیلمِ دوندهٔ تیزپا (Blade Runner) نشانه‌ای از انحطاط اخلاقی و روحی و عدم اطمینانی است که در خط‌سیر داستانِ اصلی حضور دایم دارد. تکنولوژی‌درخشان‌آبی/خاکستری‌و نورِ الکتریکی‌فضای اصلی را تشکیل می‌دهند و تنها با رنگِ صورتی ملایم عضله و قرمزِ روشن از شدت‌آن کاسته شده است. یورش ناگهانی رنگ‌های طبیعی هنگام گریز قهرمانان به بیرون‌از شهر در تحت‌تأثیرقراردادن‌شکِ قابل درکِ بیننده نسبت به آیندهٔ آن‌ها اهمیت دارد. این فیلم به‌طور فوق‌العاده‌ای مدیون نمای فیلم‌های اکسپرسیونیست سیاه و سفید است(چون‌فیلم‌متروپولیس Metropolis)؛ هم‌چنین مدیون سام اسپید (Sam Spade) دههٔ چهل است‌که در آن از نورپردازی سایه‌روشن مشابهی به‌عنوان نشانه‌ای از انگیزه‌های پنهان و تاریک درون شخصیت‌ها استفاده شده است. این‌زمینه‌برای استفاده در فیلم‌های جدیدترِ امروزی چون غریزه‌اصلی (Basic Instinct) و نیز در سریال‌های تلویزیونی هم‌چون پلیس میامی (Miami Police) انتخاب شده است.

واقع‌گرایی دومین هدف نورپردازی است. این هدف به‌مراتب رایج‌ترین و در عین‌حال پنهان‌ترین هدف نورپردازی در فیلم است. اگر نورپردازی مناسب باشد تصاویر چنان آرام و طبیعی روشن می‌شوند که بیننده نورپردازی را یک تکنولوژی جدا حس نمی‌کند.

نمونه‌ای قراردادی از ترتیب سه‌نقطه‌ای برای نورِ بیش از معمول



عمده‌ترین تجهیزات استفاده‌شده جهت روشن‌کردن صحنه‌های بی‌نقص و یا دکورِ فیلم شامل نوری عمده (نور اصلی) است که معمولاً اندکی در یک طرفِ دوربین قرار گرفته و متوجه تصویری است که قرار است روشن شود، هم‌چنین می‌توانیم از نورِ تلطیف‌کننده نام ببریم که سایه‌های ایجادشده توسط نور اصلی را برطرف می‌کند و تصویری روشن‌شده را به‌منظور اضافه‌کردن جزئیات و واقع‌گرایی شکل می‌دهد؛ هم‌چنین پس‌نور قابل ذکر است که طرح کلی تصویر را مشخص کرده و قیافهٔ زن یا مرد را از پس‌زمینه جدا می‌سازد و به این‌ترتیب توهّم تصویری سه‌بُعدی افزایش پیدا می‌کند. در نورپردازی سایه‌روشنِ قراردادی، شاهد صحنه‌ای کاملاً روشن با اندکی فضای سایه‌دار هستیم و این از آن‌جهت است که نورهای تلطیف‌کننده هرگونه سایهٔ باقی‌مانده از نورِ اصلی را از میان می‌برند. در هر صورت هدفِ عمدهٔ نورپردازیِ معنادار به‌کاربردن سایه و روشن‌کردن بخشی از پردهٔ سینما به‌منظور ایجاد نوعی حسّ ابهام و تهدید است. این نورپردازی که سایهٔ تیره خوانده می‌شود؛ به‌مراتب استفاده کم‌تری از نورهای تلطیف‌کننده می‌کند و در نتیجه دارای سایه‌های تند و عمیق است. نورپردازی سایهٔ تیره نور اصلی را اغلب از موقعیت قراردادی خود جابه‌جا کرده آن را به‌طوری که تنها نیمی از چهره قابل رؤیت باشد به یک طرفِ چهره منتقل می‌کند یا این‌که زاویه را طوری افزایش می‌دهد که چهره از پایین روشن شود و جنبه‌ای واپیچیده و تهدیدکننده به خود گیرد.

به‌طور کلی، نورپردازی سایه‌روشن واقع‌گرا، در حالی که نورپردازی سایه تیره معنادار است. این قراردادها تنها به‌موجب اجازهٔ ما عملی می‌شود. لیکن این قراردادها مؤلفه‌های مهمی از معنای نما و در بسیاری از موارد فیلم کامل هستند. این مسئله قابل‌توجه است که چگونه نورپردازی عناصری را درون قاب اختیار کرده و بر آن‌ها تأکید می‌کند و چگونه این امر وسیله‌ای طبیعی به‌نظر می‌آید که بیننده را متوجه قیافه‌ای از قاب کرده و دیگر قیافه‌ها را تیره و ناشناخته باقی می‌گذارد. این مسئله علی‌الخصوص در برداشت‌های دور چنین است که یک شخصیت می‌تواند به سایه وارد شده یا از آن خارج شود، در موقعیت‌های غالب یا مغلوب قرار گیرد و این صرفاً با جابه‌جایی از یک منطقه به منطقهٔ دیگر نوری صورت می‌پذیرد.

صدا

جای شگفتی است که توجه اندکی به نقش صدا در سینما شده است. می‌توان گفت‌وگو را کم‌اهمیت‌تر از تصویر در نظر آورد و در بسیاری از موارد به‌نظر می‌آید که گفت‌وگو جهت «تثبیتِ» معنای تصویر است و نه برانگیختنِ خودِ تصویر. با اینحال صداپردازی مهم است. صدا می‌تواند کارکردی روایی داشته باشد (مانند آهنگی که از سفینهٔ فضایی در فیلمِ برخورد نزدیک از نوع سوم (Close Encounters of the Third Kind)

شنیده می‌شود)؛ اساسِ موسیقی بر صدا استوار است و نیز می‌تواند دارای بارِ عاطفی قدرتمندی برای نقاط حساس فیلم باشد. صدا بیش از هر عامل دیگر، واقع‌گرایی را با تکرار صداهایی که به‌طور طبیعی تداعی‌کنندهٔ اعمال و وقایع ترسیم‌شدهٔ بصری هستند، تشدید می‌کند. موسیقی نخستین شکل صدا در عرصهٔ سینما بود و استفاده از صدا در بافتِ روایتِ فیلم در مرحلهٔ بعدی قرار گرفت (یعنی استفاده از صداها که توسط اعمال یا وقایع مشتمل در روایت برانگیخته شده‌اند) گرچه امروزه این عمده‌ترین کاربرد آن است. انتظار داریم صدای شکستن شیشه را هنگامی که نظاره‌گر خُردشدن پنجره در صحنه هستیم بشنویم و نیز انتظار داریم کلماتِ ادا شده توسط هنرپیشه‌ها را با حرکت لب‌های آن‌ها به‌صورت هم‌زمان بشنویم. توهّم واقع‌گرایی مرتبط با نحوهٔ استفاده از نوعِ روایی صدا است.

کارکردهای دیگری نیز برای صدا وجود دارد. صدا می‌تواند به‌عنوان وسیله‌ای انتقالی مورد استفاده قرار گیرد. همشهری‌کین غالباً سخنی را که در یک صحنه شروع شده است پس از آن‌که تصویر ما را به صحنهٔ بعدی می‌برد نتیجه‌گیری می‌کند. صدای تداخلی، روایت بخش‌بخش و پراکنده را به هم می‌پیوندد. دیوید لین (David Lean) صدا را به‌طور هوشمندانه‌ای جهت گذر از موقعیتی به موقعیت بعدی به‌کار برده است؛ وی در فیلمِ گذری به هند (A Passage to india) از صدای ایجادشده توسط ابزاری پزشکی که درونِ ظرفی فولادی می‌اُفتد به‌عنوان اشاره‌ای به جدایی دو واگنِ قطار متصل به هم استفاده می‌کند. در این برخورد صداهای فلزها به‌مثابهٔ یک صدا که دو نما را به هم مرتبط می‌کند، به هم پیوند می‌خورند. امروزه موسیقی بیش از پیش نقشِ مهمی در لبهٔ صدا ایفا می‌کند. صدا را می‌توان به‌عنوان بخشی از ساختار دنیای فیلم، به‌عنوان منبعی از فضا، یا نقطهٔ مرجعی از زیرفرهنگ‌های فیلمِ نوجوانیِ جان هیوز (John Hughes) یا حال و هوای منتسب به آدم‌های بزرگ‌تر لرز بزرگ (The Big Chill) به‌کار برد. برخلاف استفادهٔ واقع‌گرایانه و روایی از صدا، به‌هرحال موسیقی در فیم‌ها غالباً غیر واقع‌گرایانه است؛ به این معنا که به‌ندرت منبع آن را در قاب یا حتی درونِ دنیای فیلم می‌بینیم.

سیمون فریث (Simon Frith) (۱۹۸۶:۶۵) استدلال می‌کند واقعیتی که موسیقی «توصیف یا به آن اشاره دارد» واقعیتی است جدای از آنچه تصاویر بصری «توصیف و یا به آن اشاره می‌نمایند». وی می‌افزاید موسیقی زمینه یا فضا را تقویت می‌کند و علاوه بر آن سعی در انتقال‌دادن «دلالت عاطفی» صحنه دارد که همانا احساسات «واقعی» حقیقی شخصیت‌های مشتمل در آن است. وی این را «واقعیت عاطفی» موسیقی فیلم می‌نامد و هدف آن را عمق‌بخشیدن به احساسِ واقع‌گرایی در فیلم می‌داند یعنی بخشیدن بافتی عاطفی به آن، که در غیر این‌صورت فاقد آن است. به‌عنوان مثال موسیقی رای‌کودر (Ry Cooder) در فیلمِ پاریس / تگزاس دارای چنین مشارکتی است. به‌علاوه، فریث معتقد است موسیقیِ فیلم در خلقِ واقعیتِ زمان و مکان یعنی دنیای فیلم کمک می‌کند. وی این الگوی موسیقی را در زُربای یونانی (Zorba the Greek) به‌کار می‌برد که دلیلِ عمدهٔ تصویرپردازی موفق آن فیلم از «یونانی‌بودن» است.

جنبهٔ دیگری از کارکردِ دلالت‌کنندهٔ موسیقی در فیلم به همان اندازه که بخشی از موسیقی مردمی است به همان اندازه بخشی از فیلم است. پیش‌زمینه فرهنگی که بینندگان برای فیلم‌هایی چون دنیای وین (Wayne's World) یا باران ارغوانی (Purple Rain) می‌آورند برای تصور آن‌ها از آنچه می‌بینند و می‌شنوند بسیار مهم است. این پیش‌زمینه فرهنگی رشته‌ای از وقایع موسیقایی و سینمایی را مشخص می‌کند. در عصر

دالبی استریو و نوارهای موسیقی متن فیلم، موسیقی در وهلهٔ اول کارکردی مهم در جذب بخش عمده بینندگان یعنی نوجوانان به سینما دارد. ارتباط تنگاتنگ میان دنیای پاره فیلم‌های ویدیویی موسیقی (که اغلب شبیه فیلم‌های بلند روی تُندپیش‌بَر در مونتاژ سریعش از تصاویر روایی است) و فیلم نوجوانان گواهی است بر این که چه مقدار از جایگاه فرهنگی واحدی توسط موسیقی و فیلم اشغال شده است.

آوازهای مضمون‌داری که در لحظات بسیار مهم عرضه می‌شوند می‌توانند بر رقابت میان سیستم‌های دلالت‌کننده غالب باشد. پایان فیلم یک افسر و یک مرد (An Officer and a Gentleman) بیش‌تر توانایی خود را از آوازِ «ما را بالا ببَر به آن‌جا که تعلق داریم» به دست می‌آورد که در غیر این‌صورت فیلمِ بسیار مبهمی بود. شور و هیجان ممتد موسیقی از مهوع و احساساتی‌شدن حسرتی که بر فیلمِ لرز بزرگ سایه می‌اندازد جلوگیری می‌کند. آلات موسیقی خاصی نیز به‌طور موقت با اثرهای ویژه‌ای یکی می‌شوند؛ موسیقی متن فیلمِ الکترونیکی به عجیب‌بودن فیلمِ دونده تیزبا می‌افزاید و همین تکنیک در فیلمِ تلویزیونی پلیس میامی تکرار می‌شود.

آخرین مطلب فریث احتمالاً مهم‌ترین مطلبِ او است. موسیقی و تصاویر به‌عنوان رسانه‌های ارتباط دارای نقاط اشتراک بی‌شماری هستند؛ این نقاط نه بر طریق مستقیم و خطی بلکه بدون قوهٔ تعقل، از روی احساسات و به‌طور فردی توسط بیننده درک می‌شوند. لوی استروس (۱۹۶۶) (Lévi-Strauss) می‌گوید که معنای موسیقی به‌وسیلهٔ آنانی که آن را می‌نوازند قابل تشخیص نیست، این کار تنها به‌وسیلهٔ شنوندگانِ موسیقی ممکن است. بارت (۱۹۷۷) متذکر می‌شود که توصیف موسیقی بدون صفات غیرممکن است ــ بدان‌معنا که باید بر حسب اثرِ ذهنی‌اش و نه از طریق فرهنگِ معانی درک شود. بر همین قیاس، اثر آن می‌تواند عمیقاً شخصی باشد. موسیقی فیلم، مانند تصویر، ممکن است جلوه‌های فیزیکی داشته باشد: لرز بر تیرهٔ پشت می‌فرستد یا انسان را طوری تحت تأثیر قرار می‌دهد که با پای خود حرکات موزونی انجام دهد. می‌گویند که موسیقی فیلم «برای ما احساس می‌کند»، به این نحو که به ما می‌گوید چه موقع لحظه‌ای حساس در شُرُف اتفاق است و از طریق زمینهٔ موسیقی نشان می‌دهد که چه احساسی باید نسبت به آن داشته باشیم. سیمون فریث این پدیده را لحن صحیح‌تر و با تحقیر کم‌تری توصیف می‌کند:

> یکی از کارکردهای موسیقی فیلم، آشکارکردن احساساتِ ما به‌عنوان «بیننده» است... در نتیجه موسیقی متن فیلم در بازنمایی «اجتماع» (برای مثال از طریق موسیقی نظامی یا ملی‌گرایانه) هم در فیلم و هم در بیننده دارای اهمیت است. در این‌جا نکتهٔ مهم این است که ما به‌عنوان تماشاگر خود را نه به خودِ شخصیت‌های فیلم بلکه به احساساتِ آن‌ها وابسته می‌یابیم. این احساسات عمدتاً به‌وسیلهٔ موسیقی که می‌تواند مستقیماً تجربهٔ عاطفی به ما عرضه کند به‌صورت پیام نمایانده می‌شود. زمانی که لذت سینما به‌طور هم‌زمان فردی و مشترک است موسیقی از اهمیت اساسی برخوردار است.
>
> فریث (۹-۶۸:۱۹۸۶)

صحنه‌آرایی

از جمله جنبه‌های پُر ابهام تئوری فیلم استفاده از صحنه‌آرایی است و آن اصطلاحی است برای بیانِ یک تئوری دربارهٔ گرامرِ فیلم، شیوهٔ فیلم‌برداری و تولید و گاهی ــ مانند این بخش از بحثِ ما ــ اصطلاحی است مختصر برای «هرآنچه در قاب یک نما وجود دارد.» قبلاً دربارهٔ ایفای نقش دوربین در صحنه‌آرایی صحبت کردیم. در این قسمت می‌خواهم اهمیت جنبه‌های دیگر تصویر را مورد تأکید قرار دهم: طراحی صحنه، لباس،

ترتیب و حرکتِ تصاویر، ارتباط فاصله‌ای (چه کسی مبهم، غالب و غیره است) و تعیینِ مکانِ اشیا که در روایت اهمیت پیدا کرده است (اسلحهٔ قاتل، نامهٔ سرّی، تأمل در آینه).

صحنه‌آرایی به‌طور ناخودآگاه می‌تواند برای ما بسیار آموزنده باشد. زمانی که درون یک منزل را متعلق به طبقهٔ متوسط، کتاب‌دوست و اندکی قدیمی تشخیص می‌دهیم در حقیقت در صدد آن هستیم که دکور را برای یافتنِ مجموعه‌ای از معانیِ اجتماعی تعبیر کنیم. ساختارِ دنیای اجتماعی فیلم از طریقِ جزئیاتِ صحنه‌آرایی سندیّت پیدا می‌کند. علاوه بر این، روایت از طریق ترتیب عناصر درون قاب پیش می‌رود؛ شخصیت‌ها می‌توانند بدون نشان‌دادن خود به شخصیت‌های دیگر خود را به ما نشان دهند و در نتیجه باعث پیچیدگی و پیشرفت داستان شوند. عملِ تماشای یک فیلم پلیسی قتل شامل جاروزنی قاب جهت‌یافتن نشانه‌ها در صحنه‌آرایی است. فیلم بیمار روحی (Psycho) از این عمل چنین بهره می‌گیرد که شاه‌ماهی قرمزرنگ را به‌شکل نماهای دیدگاهی به ما عرضه می‌نماید و اشاره بر این دارد که مادرِ نورمن هنوز زنده است.

در فیلم‌هایی با ابعاد حماسی مثل گاندی (Gandhi)، کثرت اطلاعات موجود در قاب خود می‌تواند دیدنی باشد. صحنه‌آرایی در چنین مواردی الزاماً از لحاظ روایی بااهمیت نیست بلکه عملکردی سینمایی است و تحسینی از توانایی‌اش در به‌دام‌انداختن مقدار معتنابه از دنیا در قاب است. سکانس مراسم تشییع در ابتدای فیلم گاندی شامل نماهای از بالای سر از جمعیتی انبوه است. این نماها خود را طوری به نمایش می‌گذارند که مقیاس تصاویر، تراکم آن‌ها و عدم امکان فهم آن‌ها در مدت‌زمان نمایش بر صحنه را به‌طور برجسته نشان می‌دهند. بسیاری از فیلم‌های تاریخی این‌چنین عمل می‌کنند. یعنی از صحنه‌آرایی خود جهت برجسته‌نمودن توانایی رسانهٔ سینما جهت بازآفرینی دقیق و درنتیجه ظاهراً موثق واقعیت استفاده می‌کنند.

هنرپیشهٔ معروف یا ستاره کارکردی خارج از یک فیلم خاص دارد و تنها به اندازهٔ کمی در آن فیلم جای می‌گیرد. هنرپیشه‌ها تنها بازنمایی شخصیت‌ها نیستند به نحوی که خود ناپیدا باشند. درعوض، شخصیت‌ها از طریق هنرپیشه‌ها ظاهر می‌شوند و همواره این مسئله دارای اهمیت بوده است که معانی ویژهٔ بازیگران فردی را که بخشی از شخصیت‌پردازی است درک کنیم. ستاره‌های سینما می‌توانند الزاماً با داشتن تنها حداقل «شخصیت» در روایت به‌طور کافی بامعنا باشند؛ بینندگان آن‌ها را به‌خاطر خود و نه به‌موجب بازنمایی شخصیتی از فیلمنامه دنبال می‌کنند. گرچه امروزه این مسئله کم‌تر مطرح است. عدهٔ اندکی از فیلم‌های مرلین مونرو (Marlyn Monroe) را به خاطر شخصیت‌پردازی‌اش تماشا می‌کردند؛ امروزه نیز عدهٔ کمی بو دِرک (Bo Derek) را به این دلیل دنبال می‌کنند. ستاره‌هایی چون مونرو یا دِرک امروزه دیگر عامه‌پسند نیستند چون مایلیم مریل استریپ (Meryl Streep) یا جین فوندا (Jane Fonda) را به‌عنوان بازیگر «شخصیتی» ببینیم. به‌هرحال، رویداد دیدن فیلم انتخاب سوفی (Sophie's Choice) باز همان دیدن مریل استریپ در حال بازیگری است (یعنی آنچه که مریل استریپ عمل می‌کند انجام می‌دهد) و نه نقش مریل استریپ که خود را ورای شخصیت فیلم پنهان کرده است. بالاخره، چهرهٔ ستاره بخشی از صحنه‌آرایی است. منظرهٔ چهرهٔ کسانی چون مارلون براندو (Marlon Brando)، میچل فایفر (Michelle Pfeiffer) یا مِل گیبسون (Mel Gibson) به خودیِ خود رویدادی سینمایی است و ایرادی ندارد کسی بیاندیشد که شخصیت‌پردازی آن‌ها بهانه‌ای برای آوردن این منظره روی پردهٔ سینما است.

تدوین

در این‌جا به گسترهٔ مونتاژ بازمی‌گردیم که عبارت از برقراری ارتباط میان نماها است. نباید اهمیت تدوین را دست‌کم‌بگیریم. تجارب معروف‌کولشف (Kuleshov)[۲] دلیلی‌خدشه‌ناپذیر بر نقشِ محوری‌آن‌است. این تجارب، تک‌نمای هنرپیشه‌ای کنار ظرفی از سوپ، سپس زنی در تابوت و پس از آن دختری در حال لبخندزدن را در کنارهم قرار داد. بیننده پس از دیدن این سه سکانس بیان هنرپیشه را (که هرگز تغییر نیافت) به‌ترتیب به‌مثابهٔ گرسنگی، ناراحتی و مهر تشخیص داد. علی‌رغم این نمایش از قدرت آن، امروزه مونتاژ کاربرد وسیعی ندارد. غالباً از آن برای بازنمایی یک فضا استفاده می‌شود ــ برش‌هایی برای نماهایی از دریا، کوه‌ها یا خیابان‌های شهری پُرازدحام ــ یا برای حذف یک روایت ــ که در آن قسمت‌هایی از روایت نیاز به خلاصه‌گویی سریع و نه نمایش کامل دارد. در بعضی موارد این دو کارکرد ترکیب می‌شوند، در فیلمِ حادثه‌جویان (Butch Gassidy and the Sundance Kid) فاصله زمانی میان فرارِ دسته از ایالات متحده و ورودِ آن به آمریکای جنوبی در مجموعه عکس‌هایی که لذت گروه از خوشی‌های نیویورک‌سیتی را ترسیم می‌کند خلاصه شده است. این شکاف موجود در روایت را پُر می‌کند و فضایی از بی‌خیالی برمی‌انگیزد که بلافاصله پس از ورودشان به بولیوی (Bolivia) بدوی خاتمه می‌یابد.

همان‌طور که واقع‌گرایی شکل متداول تولید فیلم‌های بلند شد ضرورت ایجاب کرد تا تدوین در ایجاد توهّمی مبنی بر این‌که فیلم به‌طور طبیعی و بدون دخالت کارگردان ظاهر شود مشارکت نماید. امروزه تدوین کم و بیش نامریی است در حالی که به‌طور یکپارچه نماها را مرتبط می‌سازد تا توهّم استمرار زمان و فضا را ایجاد کند. چند استثنا در این باره وجود دارد ــ سکانس‌های زد و خورد، لحظه‌های فوق‌العاده نمایش ــ لیکن به‌طور کلی وظیفهٔ تدوین‌گر در فیلم‌های واقع‌گرا نامریی‌ماندن و به‌هم‌پیوستن نماها طبق زیبایی‌شناسی واقع‌گرایانه است. در واقع به‌دنبال واقع‌گرایی‌بودن باعث شده است تا فیلم‌های پیشرو گاه و بی‌گاه تولید شوند که هرگز از تدوین استفاده نمی‌کنند؛ برخی از فیلم‌های اخیر اندی وارول (Andy Warhol) برای اجاره‌دادن ضبط واقعیت بدون وساطت دوربین‌ها، از تدوین اجتناب می‌ورزیدند. برخی کارگردانان ادعا دارند که «در دوربین تدوین می‌کنند»، یعنی صحنه‌هایی را به‌ترتیب فیلم‌برداری کرده و آن‌ها را در لحظهٔ مناسب جهت انتقال به نمای بعدی قطع می‌کنند. این کار دشوار و نیز غیرعادی است.

تکنیک‌های بی‌شماری در روند تدوین به‌کار می‌رود. دو شیوهٔ عمده محو تدریجی و هم‌گذاری است. هم‌چنین نوع دیگری به‌نام «روبش» وجود دارد که در آن یک تصویر با خط متحرکی که معمولاً از پهلوبه‌پهلو یا از بالا به پایین قاب کشیده می‌شود، به تصویر دیگر تغییر می‌کند. امروزه متداول‌ترین روش، برش ساده از نمایی به نمای بعدی است. مانند اکثر شیوه‌های ساده برای انجام موفق این عمل نیاز به مهارت زیادی است. وسایل انتقالی گوناگونی را می‌توان استفاده یا کشف کرد تا بتوان برش را ملایم کرده از شدت و ناگهانی‌بودن آن کاست تا مانع از به‌هم‌خوردن تمرکز بیننده شود: تداخل صدا از یک نما به نمای بعدی؛ ایجاد و استفاده از انگیزه‌ها در نمای نخست که ما را به نمای بعدی می‌برد (مانند نمایی پُرهیجان که در آن بیننده می‌خواهد نتیجه‌اش را ببیند). اکثر فیلم‌های واقع‌گرا از برش‌های ناگهانی اجتناب می‌کنند مگر این‌که این برش‌ها برای جلوه‌های نمایشی مورد بهره‌گیری قرار گیرند. یک برش ناگهانی، شگفتی، وحشت و شکاف ایجاد می‌کند؛ پس بهتر آن است برای لحظه‌هایی که نیاز به چنین اثری است باقی بماند. سکانس رگبار در فیلم بیمار روحی تأثیر خود را از انقطاع و استمرار در نمایش می‌گیرد ــ اثری کابوس‌مانند که با تدوین سریع مجموعه

زاویه‌های متعدد پرسپکتیو از قتل حاصل شده است. باز در فیلم بیمار روحی وقتی که مادر یا همان قاتل در شُرُف کشف‌شدن است دوربین بر پشت صندلی‌اش رو به جلو حرکت می‌کند. زمانی که صندلی می‌چرخد و استخوانبندی او را نشان می‌دهد، برش برای نمایی درشت از چهرهٔ استخوانی انجام می‌گیرد. این برش ناگهانی هولِ بیننده را شدیدتر می‌کند.

قراردادهای تدوین‌گری بسیاری وجود دارد که کارگردان و بیننده را برای دریافت مفهومی از فیلم یاری می‌دهد. پیش از این نمای عکس جهت را ذکر کردم. قراردادهای مرسوم دیگر عبارتند از: استفاده از نماهای کوتاه‌مدت روی موقعیتی جدید برای جای‌دادن روایت درون بافتی فیزیکی؛ نیز مشاهدهٔ خطی فرضی در طول مجموعهٔ فیلم که دوربین هرگز از آن نمی‌گذرد به‌طوری که بیننده بازنمایی هم‌آهنگی از ارتباطات فاصله‌ای میان هنرپیشه‌ها و دور و بر آن‌ها دریافت کند (این به قانون ۱۸۰° معروف است). تدوین‌گران ماهر می‌توانند از زمانبندی برش‌های خود برای اضافه‌کردن انرژی نمایش و یا کاهش آن استفاده کنند. سکانس‌های پُرهیجان می‌تواند دارای عنصر نمایشی و پیچیده شود مشروط به این‌که برش‌ها در لحظه‌های حساس نمایش رُخ دهد؛ برای مثال زمانی که اتومبیلی در شُرُف تصادف‌کردن است می‌توانیم شاهد چندین چشم‌انداز پی‌درپی و جدا از آن لحظه باشیم. و یا این‌که، برشی در لحظه‌ای از تعادل نسبی می‌تواند موجب کُندی نمایش شود، روایت را کُند کُند و درِ ابهاماتی را بگشاید. از شخصیت مرد یا زن باملاحظه‌ای که در حال اندیشیدن به آیندهٔ خود است می‌توان، به‌منظور بسط این لحظه و اهمیت‌بخشیدن به آن، از موقعیت‌های متعدد فیلم‌برداری کرد.

سرعت، ضرب یا آهنگ تدوین نیز دارای اهمیت است. فیلم مستند در مقایسه با فیلم روایی نیاز به تدوین کم‌تری دارد و فیلم‌های اجتماعیِ واقع‌گرا تمایل دارند در ضربِ تدوین خود از آن تقلید کنند. عدهٔ بی‌شماری از فیلم‌های بلند به‌دنبال آهنگِ متمایز خود در طول فیلم هستند و تک‌صحنه‌ها می‌توانند به‌صورت نمایشی تحت تأثیر ضرب و آهنگ تدوین قرار گیرند. نشان‌دادن این مسئله از طریق مثال ساده است. در فیلم مَکس دیوانه ۲ (mad Max II) (جنگجوی جاده Road Warrior در ایالات متحده) صحنه‌ای از تعقیب و گریز وجود دارد که در آن قهرمان، که در کامیون نفت‌کش بزرگ مَکس است توسط طرفداران هومونگوس (Humungus) تبهکار تعقیب می‌شود، مَکس تفنگی شکاری با دو گلوله و یک مسافر دارد که همان «بچهٔ وحشی» است ــ یک بچهٔ تربیت‌نشده ده ساله. طی نبردی بسیار سخت با دشمن موذی وس (Wes)، که به بالای کامیون مَکس رفته است، گلوله‌های تفنگ شکاری از شیشهٔ جلوی کامیون به بیرون و بر روی سرپوش موتور می‌غلتند. گرچه وس از کامیون دست کشیده و ناپدید می‌شود، مَکس هنوز هم نیاز به آن گلوله‌ها دارد. وی بچهٔ وحشی را به‌دنبال آن‌ها روی سرپوش موتور می‌فرستد و این در حالی است که تعقیب و گریز هم‌چنان با سرعت فوق‌العاده‌ای ادامه دارد. موسیقی متن فیلم کم‌کم از میان رفته، صدای باد در صورت کودک و ضربان قلب جایگزین آن می‌شود. سلسله برش‌هایی به فواصل منظم اما تدریجاً فزاینده از گلوله‌های روی سرپوش موتور کامیون و بعد از صورت کودک وجود دارد. به‌طور آهنگینی عقب و جلو، از کودک به گلوله‌ها، از کودک به گلوله‌ها، از کودک به گلوله‌ها... برش زده می‌شود. صورت دیوانه‌وار وس در جلوی سرپوش موتور ظاهر می‌شود و در نمای درشت جیغ می‌کِشَد. برش برگشتی به بچهٔ وحشی این بچه را نیز در حال جیغ‌کشیدن نشان می‌دهد و این لحظه‌ای ترسناک می‌آفریند. زمان ظاهرشدن وس حیرت شدیدتر می‌شود و این ناشی از انتظاراتی است که با تغییرات آهنگین میان نماهای کوچک و گلوله‌ها حاصل شده است. تغییر در موسیقی متن فیلم و نیز مهارت تدوین‌گر

روی هم این اثر نمایشی را به‌وجود آورده است.

این نکته دارای اهمیت است. فیلم ترکیب پیچیده‌ای از سیستم‌های دلالت است و حال آن‌که معانی آن حاصل آمیزه این سیستم‌ها است. این آمیزه ممکن است از طریق سیستم‌های مکملِ هم یا در حال نزاع با هم حاصل شود. هیچ سیستم واحدی عهده‌دار اثر کلی فیلم نیست و سیستم‌هایی که هم‌اکنون مرور شد همگی، همان‌طور که دیدیم، دارای مجموعه‌های مجزای قراردادها و راه‌های خود برای بازنمایی اشیا هستند.

خواندن فیلم

پیچیدگی تولید فیلم تفسیر یا خواندن فعال آن را ضروری می‌سازد. بنا به نیاز و به ناچار قاب را جارو می‌زنیم، دربارهٔ پیشرفت روایت فرضیه می‌سازیم، دربارهٔ معانی ممکن آن تأمل می‌کنیم و بالاخره سعی داریم همان‌طور که فیلم پیش می‌رود به آن تسلط داشته باشیم. فرآیند فعال تفسیر برای تحلیل فیلم و برای لذتی که فیلم عرضه می‌کند ضروری است.

با این‌حال فیلم‌ها رویدادهای فرهنگی مستقلی نیستند. فیلم‌ها را بر حسب فیلم‌های دیگر و دنیاهای آن‌ها را بر حسب دنیاهای خود درک می‌کنیم. «بینا متنی» اصطلاحی جهت تبیین یک روش است: براساس این روش متن هر فیلم از طریق تجربه یا آگاهی ما از متون فیلم‌های دیگر درک می‌شود. فیلم سیلورادو (Silverado) در لحظهٔ قهرمانی، هنگامی که اِمِت (Emmet) زخم‌بند خود را باز می‌کند و به‌طور معجزه‌آسایی قدرت آن را پیدا می‌کند که دوباره نبرد کند، آشکارا در حال تقلید طنزآمیز از تعلیق واقع‌گرایی بسیاری از فیلم‌های وسترن پیش از خود است. دیدن فیلم سیلورادو بدون دانشی که از قراردادهای مرسوم فیلم وسترن گرفته به این معنا است که این فیلم احمقانه و به‌طور غیرقابل توضیحی غیر واقع‌گرا است.

فیلم‌ها با چنین درون بافتی اجتماعی و فرهنگی که محتوایی بالاتر از متون فیلم‌های دیگر دارد تولید و دیده می‌شوند. فیلم از طریق روایت‌های خود دارای کارکردی فرهنگی است که ماورای لذت داستان است. جهت بررسی این مسئله باید قضیهٔ زبان فیلم را رها کنیم و از طریق مقولهٔ روایت به سراغ آن برویم.

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی

پی‌نوشت‌ها:

۱. Fottage واحد اندازه‌گیری.

۲. Kuleshov نظریه‌پرداز فیلم روس.