

فیلم به مثابه باز نمود شنیداری - دیداری

ژاک امون، الن برگالا، میشل ماری و مارک ورنٹ
ترجمه‌ی مهرناز شیرازی عدل

چکیده

این مقاله در سایه‌ی تحولات اخیر در حوزه‌ی نظریه‌ی فیلم به بازبینی مسائلی می‌پردازد که به شکل سنتی از سوی متون مقدماتی در حوزه‌ی زیبایی‌شناسی فیلم تحلیل شده‌اند. **کلیدواژه‌ها:** فضای داخل تصویر، فضای بیرون از تصویر، عمق میدان، نما، صدا.

فضای فیلم^۱

چنان که می‌دانیم هر فیلم مرکب از شمار زیادی تصاویر ثابت است که قاب^۲ خوانده می‌شوند؛ این تصاویر به صورت متوالی بر روی فیلم خام شفاف یا سلولوئید جای گرفته‌اند. نوار فیلم با سرعتی معین از میان پروژکتور می‌گذرد و به تصویر متحرک بسیار بزرگ‌تری جان می‌بخشد. در نتیجه، هر قاب منفردی از فیلم با تصویر روی پرده تفاوت‌های چشم‌گیری دارد. نخست این که فقط تصویر نمایش یافته قادر است تصور حرکت را خلق کند، حال آن که هریک متشکل از تصویری مسطح است که توسط حاشیه یا «قاب» احاطه شده است.^۳ این دو خصوصیت عمده‌ی تصویر فیلم - دوبعدی بودن و حواشی محدود آن - در زمره‌ی ویژگی‌هایی اساسی به شمار می‌روند که درک ما را از بازنمایی فیلم هدایت می‌کنند. لحظه‌ای بیابید حضور حاشیه‌ی فیلم را که کارکرد آن مشابه قاب عکس است در نظر بگیریم. در این صورت حاشیه‌ی تصویر^۴ به عنوان «محدوده‌ی تصویر» تعریف خواهد شد. حاشیه‌ی تصویر که لزوم حضور آن بدیهی است (چرا که تصور تکه‌ی بزرگ نامحدودی از سلولوئید دشوار است)، ابعاد و نسبت‌هایی دارد که توسط دو عامل فنی تعیین شده

است: ۱. اندازه یا قطع^۵ فیلم خام؛ ۲. ابعاد دریچه‌ی دوربین فیلم‌برداری. با در نظر گرفتن این دو مورد، این عناصر چیزی را تعیین می‌کنند که فرمت فیلم خوانده می‌شود. از زمان پیدایش سینما فرمت‌های فیلم متفاوتی موجود بوده است. اگرچه در مورد تصاویر بزرگ‌تر تغییراتی صورت گرفته است، فرمت استاندارد که امروزه کم‌تر و کم‌تر مورد استفاده قرار می‌گیرد با بهره‌گیری از فیلم خام ۳۵ میلی‌متری و نسبت عرض و طول ۴ به ۳ (یا ۱/۳۳) برای تصویر تعریف شده است. این نسبت ۱/۳۳ تقریباً در مورد تمامی نماهای فیلم‌ها تا دهه‌ی ۱۹۵۰ به کار گرفته می‌شد. نمای فیلم‌های ۱۶ میلی‌متری یا سوپر ۸ میلی‌متری (که هنوز هم به نسبت ۱ به ۱/۳۳ هستند) به‌عنوان غیراستاندارد مورد اشاره قرار می‌گیرند.

حاشیه‌ی تصویر نقشی مهم، اما متنوع، در ترکیب‌بندی تصویر ایفا می‌کند؛ خصوصاً زمانی که تصویر بی‌حرکت (مثلاً در قاب‌های ایستا^۶) یا تقریباً بی‌حرکت است (همانند نماهایی که ثابت یا ساکن^۷ خوانده می‌شود و در آن قاب‌بندی تغییر نمی‌کند). فیلم‌هایی مشخص، خصوصاً در دوره‌ی صامت، در تعادل و بیان‌گری درون ترکیب‌بندی تصویر دقتی ویژه را به نمایش می‌گذاشتند که با هم‌تاهای خود در نقاشی در رقابت بود. به‌عنوان نمونه می‌توان به فیلم مصائب ژاندارک^۸ (۱۹۲۸) اثر کارل تئودور درایر اشاره کرد. به‌طور کلی می‌توان گفت که سطح چهارضلعی که مساحت تصویر را مشخص می‌کند، یکی از نخستین مصالحی است که یک فیلم‌ساز با آن سروکار دارد.

یکی از ملموس‌ترین تکنیک‌های کار روی سطح قاب چیزی است که ما آن را پرده‌ی نمایش چندبخشی^۹ می‌خوانیم که عبارت است از تقسیم سطح به چندین بخش، خواه هم‌تراز یا نه، که هریک با بخشی از یک تصویر پر شده است. با این حال با یک دکوپاژ صحیح یا تقسیم قاب نیز می‌توان از بین سایر رویکردهای ماهرانه‌تر به [چنین نتیجه‌ای] دست یافت، مانند فیلم زمان بازی^{۱۰} (۱۹۶۷) اثر ژاک تاتی^{۱۱} که در آن چندین کنش متمایز اغلب هم‌جوار و در قاب گرفته می‌شوند حال آن که در همان نما پدیدار می‌شوند.

البته حتی کم‌ترین تجربه‌ی تماشای فیلم‌ها این نکته را اثبات می‌کند که عکس‌العمل ما نسبت به تصویری مسطح به‌گونه‌ای است که گویی واقعاً بخشی از فضایی سه‌بعدی را می‌بینیم، فضایی که شبیه فضای واقعی است که در آن زندگی می‌کنیم. علی‌رغم محدودیت‌های آن (حضور حاشیه، غیاب بعد سوم، ماهیت ساختگی یا حتی غیاب رنگ و غیره) چنین شباهتی به‌گونه‌ای به‌شدت موثق ادراک می‌شود و با خود حسی از واقعیت را در بر دارد که ویژه‌ی سینماست. این حس عمدتاً از طریق توهّم حرکت و عمق پدید می‌آید.

این مسئله که تأثیر عمق اکنون برای ما به حد کافی قدرت مند است تا حدودی به این دلیل است که ما به سینما و تلویزیون کاملاً عادت کرده‌ایم. نخستین تماشاگران فیلم بی‌شک بیش‌تر نسبت به توهم جزئی عمق و مسطح بودن واقعی تصویر حساس بوده‌اند. بنابراین رودولف آرنه‌ایم در مقاله‌ای که به سال ۱۹۳۳ منتشر شد - اما اساساً به فیلم صامت می‌پرداخت - می‌نویسد که تأثیر ایجاد شده توسط فیلم «میان» دو و سه‌بعدی بودن واقع شده بود و این که ما هر فیلم را برحسب سطح و عمق آن «در آن واحد» دریافت می‌کنیم. مثلاً اگر ما از بالا از قطاری که نزدیک می‌شود فیلم‌برداری کنیم تصویر حاصله به‌عنوان حرکتی وهمی به سمت ما و حرکتی واقعی به سمت پایین پرده ادراک خواهد شد.^{۱۲}

در این‌جا نکته‌ی شایان توجه این است که ما نسبت به تصویر فیلم به‌عنوان بازنمودی بسیار واقعی از فضایی خیالی که به نظر می‌رسد ادراک کرده‌ایم عکس‌العمل نشان می‌دهیم. به‌بیان دقیق‌تر، از آن‌جا که اندازه‌ی تصویر توسط حاشیه‌هایش محدود شده است به نظر می‌رسد که ما فقط بخشی از فضا را ادراک می‌کنیم. همین بخش از فضای خیالی را که شامل درون حواشی [لبه‌های] تصویر می‌شود، «قاب‌بندی»^{۱۳} یا «فضای داخل تصویر»^{۱۴} می‌خوانیم.

همچون بسیاری اصطلاحات در واژگان فیلم، واژه‌ی «قاب» غالباً بدون معنایی دقیق و قطعی به کار گرفته شده است. خصوصاً در دستگاه فیلم‌برداری واژه‌ی «قاب» و «نما» اغلب معادل به حساب آمده‌اند و غالباً بی‌هیچ مشکل واقعی جایگزین یکدیگر شده‌اند. به‌عکس، در این مقاله که بیش‌تر از آن که به فرایند تولید واقعی فیلم‌ها بپردازد، تحلیل شرایط تماشا‌ی آن‌ها را در نظر می‌گیرد، این نکته اهمیت دارد که از هرگونه ابهام [در کاربرد اصطلاحات] «قاب» و «داخل تصویر» و «نما» پرهیز کنیم.

تصویر فیلم مشابهتی با فضای واقعی می‌آفریند؛ تأثیر حاصله معمولاً چنان قدرت‌مند است که ما را وامی‌دارد نه‌تنها مسطح‌بودن تصویر را فراموش کنیم بلکه مثلاً اگر فیلم سیاه و سفید باشد غیاب رنگ، و در صورتی که فیلمی صامت باشد غیاب صدا را به دست فراموشی بسپَریم. به‌علاوه، چنانچه لبه‌های تصویر را که همواره کمابیش به‌طور آگاهانه در ادراک ما حاضرند فراموش نکنیم، ممکن است وادار شویم این واقعیت را که ورای آن لبه‌ها تصویری وجود ندارد فراموش کنیم. همچنین فضای داخل تصویر برحسب عادت به‌گونه‌ای دریافت می‌شود که گویی توسط فضای منظره‌نگارانه‌ی^{۱۵} وسیع‌تری احاطه شده است. اگرچه فضای داخل تصویر تنها بخش مرئی است، چنین تصور می‌شود که این فضای بزرگ‌تر منظره‌نگارانه پیرامون آن موجود است. چنین تصویری است که به فرمول مشهور آندره بازن

امکان می‌دهد که تصویر پرده را به‌عنوان «نقاب» یا پنجره‌ای به سوی جهان تعبیر کند^{۱۶} - عبارتی که از لئون باتیستا آلبرتی^{۱۷} نظریه‌پرداز بزرگ رنسانس وام گرفته شده است. اشاره‌ی بازن به این نکته است که اگر تصویر به‌مثابه پنجره‌ای عمل کند که بخشی از جهان خیالی را دیدنی می‌سازد، دلیلی ندارد که گمان کنیم این جهان در لبه‌های تصویر بازخواهد ایستاد.

در این پرداختِ افراطی تصویر به‌مثابه پنجره جای نقد فراوانی است. با این وجود این حالت افراطی (که زمانی که به تماشای فیلمی نشستیم همیشه تا حدی معتبر است) این نکته را آشکار می‌سازد که فضایی تخیلی وجود دارد که نادیدنی است ولی در عین حال دیدنی را بسط می‌دهد؛ ما این فضا را «فضای خارج از تصویر»^{۱۸} می‌نامیم. بنابراین فضای خارج از تصویر اساساً به فضای داخل تصویر وابسته است چرا که تنها در ارتباط با فضای داخل تصویر موجودیت می‌یابد. فضای خارج از تصویر را می‌توان به‌عنوان مجموعه‌ای از عناصر (شخصیت‌ها، صحنه‌پردازی و غیره) تعریف کرد که اگرچه خود در تصویر حضور ندارند برای تماشاگر به‌شیوه‌ای تخیلی با آن فضای دیدنی مرتبط‌اند.

سینما بسیار زود آموخت که چگونه بر شمار زیادی از ابزارهای ارتباط میان فضای داخل و خارج از تصویر تسلط یابد، یا به بیانی دقیق‌تر چگونه [فضای] خارج از تصویر را از درون [فضای] داخل تصویر طرح‌ریزی کند. در این ارتباط می‌توانیم سه نوع رابطه‌ی فضایی عمده را ارائه کنیم، بی‌آن که مدعی عرضه‌ی فهرستی فراگیر باشیم. نخست، حرکتی به فضای داخل و خارج از تصویر وجود دارد که اغلب اوقات در کناره‌های تصویر روی می‌دهد، و حتی در حاشیه‌های بالا و پایین نیز امکان وقوع دارد. این [پدیده] ممکن است حتی «پیش» و «پس» فضای داخل تصویر نیز روی دهد تا این نکته را اثبات کند که فضای خارج از تصویر محدود به لبه‌های داخل تصویر نیست بلکه ممکن است در عمق نسبی روی محور آن نیز قرار گیرد.

دوم، در توضیح مستقیم [فضای] خارج از تصویر از طریق عناصر داخل تصویر، مثلاً از طریق یک شخصیت، [روش‌های] متنوعی وجود دارد. بارزترین نمونه‌ی به کار رفته [از این دست] «نگاه خارج از تصویر» است اما در این جا می‌توان همه‌ی روش‌هایی که یک شخصیت داخل تصویر می‌تواند به کار گیرد تا به شخصیتی خارج از تصویر - خصوصاً از طریق گفتار یا حرکات - اشاره کند را نیز به حساب آورد.

سوم، فضای خارج از تصویر را می‌توان از طریق شخصیت‌ها یا سایر عناصر داخل تصویر که جزئی از آنها خارج از تصویر است به نمایش گذاشت. مثال بارزی از این مورد نمای نزدیک بسته از یک شخصیت است که به‌طور خودکار دلالت دارد بر حضور فضایی خارج از تصویر شامل بخش «بریده شده» یا نادیده‌ی شخص.

بنابراین، در حالی که تفاوت‌های عمده‌ای میان دو فضا موجود است (داخل تصویر مرئی است و خارج تصویر چنین نیست)، می‌توان ملاحظه کرد که هر دو سزاوار تعلق به همان فضای خیالی کاملاً یکدست‌اند که می‌توان آن را «فضای فیلم» یا «فضای منظره‌نگارانه» خواند. ممکن است اندکی عجیب به نظر برسد که علی‌رغم ماهیت عینی‌تر فضای داخل تصویر، که به‌طور مداوم مقابل چشمان ما حاضر است، هر دو فضای داخل و خارج از تصویر را به یک نسبت خیالی ارزیابی کنیم. تعدادی از منتقدان، از جمله نوئل بورچ (که این مسئله را با جزئیاتش مورد توجه قرار داده^{۱۹})، اصطلاح «خیالی^{۲۰}» را فقط و فقط به فضای خارج از تصویر اختصاص داده‌اند، فضای خارج از تصویری که هنوز دیده نشده است؛ آنها اصطلاح «عینی^{۲۱}» را برای تعیین فضایی به کار گرفته‌اند که اکنون خارج از تصویر است اما قبلاً عرضه شده است. گزینش ما در دنبال نکردن دیدگاه این منتقدان سنجیده است و قصد پافشاری داریم بر: نخست ماهیت خیالی فضای داخل تصویر که مسلماً دیدنی یا به عبارتی عینی اما به‌ندرت ملموس است، و دوم بر یک‌دستی و برگشت‌پذیری میان فضای داخل و خارج تصویر که هر دو در تعیین فضای فیلم به یک میزان اهمیت دارند.

دلیل دیگر اهمیت داخل و خارج تصویر در این نکته نهفته است که فضای فیلم توسط چیزی بیش از خصایص دیداری تعیین می‌شود. نخست آن که صدا نقش عمده‌ای ایفا می‌کند، زیرا گوش نمی‌تواند میان صدایی که «داخل تصویر» و «خارج تصویر» را می‌سازد تمایز قائل شود. این یک‌دستی صدا عامل عمده‌ی وحدت فضای فیلم به‌مثابه یک کل است.^{۲۲} دوم آن که پیش‌روی زمانی داستان یا روایت مستلزم آن است که انتقال پیوسته از داخل تصویر به خارج تصویر را به حساب آوریم و به موجب آن بر قدرت ارتباطی درنگ‌شان تأکید کنیم.

اکنون ضروری است نکته‌ای را مطرح کنیم که تاکنون به‌وضوح به آن نپرداخته‌ایم: تمامی این تأملات درباره‌ی فضای فیلم (و هم‌جواری تعاریف داخل و خارج تصویر) تنها با توجه به آنچه سینمای «بازنمودی روایی» می‌خوانیم معنا می‌یابد. یعنی مبحث فضای فیلم مربوط به فیلم‌هایی است که به هر رو داستان خود را با قرار دادن آن در جهانی خیالی باز می‌گویند که آن را در بازنمایی حاصله آفریده‌اند.

درواقع طرح‌ریزی حدود روایی بودن همانند حدود بازنمایی اغلب دشوار است. درست همان‌گونه که کاریکاتور یا نقاشی کوبیسم می‌تواند یک فضای سه‌بعدی را بازنمایاند، یا دست کم فراخواند، فیلم‌هایی هم موجودند که بازنمایی مکانی آنها با این که انتزاعی یا طرح‌واره است، حاضر و مؤثر است. این امر در مورد بسیاری از فیلم‌های انیمیشن یا حتی فیلم‌های «انتزاعی» صادق است.

از زمان آغاز سینما تاکنون فیلم‌های به‌اصطلاح بازنمودی شمار قابل توجهی از تولید دنیا (از جمله تولیدات مستند) را به خود اختصاص داده است؛ با این وجود پیش‌تر همین نوع از سینما به‌شدت مورد انتقاد قرار می‌گرفت. در این میان منتقدان ایده‌ی «پنجره‌ای به جهان» و فرمول مشابه آن را به چالش کشیده‌اند، چرا که چنین اشاراتی بیان‌گر پیش‌داوری‌های آرمان‌گرایانه‌ای است که بر پذیرش جهان تخیلی فیلم به جای واقعیت دامن زد. سرانجام، به وجوه روان‌شناسانه‌ی این ترفند که در حقیقت می‌توان آن را مؤلفه‌ی کمابیش غالب تصور معاصر از سینما در نظر گرفت بازخواهیم گشت. باید از آغاز توجه داشت که این انتقادها به طرح رویکرد دیگری به مفهوم خارج از تصویر منجر شده است. مثلاً پاسکال بونیتزر ایده‌ی خارج از تصویری «ضد کلاسیک» را مطرح می‌سازد که در ارتباط با داخل تصویر ناهمگن است و به‌عنوان فضای تولید قابل تشخیص است.^{۲۳}

چنین دیدگاهی درباره‌ی خارج از تصویر، گذشته از بیان جدلی و اصولی‌اش، مسلماً در این جا مورد توجه قرار می‌گیرد. خصوصاً، رویکرد بونیتزر دارای این مزیت است که شدیداً بر ترفندی تأکید می‌کند که امکان می‌دهد بازنمایی فیلم به‌شکلی روش‌مند بر تمامی نشانه‌های تولید خود سرپوش بگذارد. با این وجود، این ترفند که سازوکار آن باید تک‌تک مورد بررسی قرار گیرد، در ادراک ما از فضای داخل تصویر به‌شکل سه‌بعدی به همان اندازه فعال است که در ظهور یک فضای خارج از تصویر که به هر رو نادیدنی است. بنابراین حفظ معنای محدودی که در بالا برای اصطلاح «خارج از تصویر» مطرح شد مطلوب به نظر می‌رسد. اما در آن فضای تولید فیلم که تجهیزات فنی، فعالیت فیلم‌سازی، و به‌لحاظ استعاری، اثر نوشتاری همگی به کار گرفته شده و متعهد شده است، کاربرد عبارت «بیرون از قاب» [خارج از حاشیه^{۲۴}] کارا تر خواهد بود. این اصطلاح از آن‌جا که به‌ندرت مورد استفاده قرار می‌گیرد ممکن است نامناسب باشد، در عوض مزیت ارجاع مستقیم به قاب را ارائه می‌کند. ارجاع مستقیم به اثر مصنوع تولید فیلم، نه به فضای پرده که پیشاپیش تولید شده و از رهگذر توهم ادراک شده است.

مفهوم «بیرون از قاب» بی‌سابقه به تاریخ نظریه‌ی فیلم وارد نشده است. خصوصاً در نوشته‌های اس. ام ایزنشتاین ارجاعات فراوانی به مسئله‌ی قاب‌بندی و ماهیت قاب می‌توان یافت. در واقع ایزنشتاین از سینمایی جانب‌داری کرده است که در آن مرزهای تصویر به‌عنوان نوعی درنگ یا تقسیم میان دو جهان به‌شدت متفاوت خدمت خواهد کرد. در حالی که ایزنشتاین در واقع عبارت «بیرون از قاب» را به مفهومی که ما مطرح کرده‌ایم به کار نگرفته است، بسط این ایده توسط وی مطمئناً از اندیشه‌ی ما پشتیبانی خواهد کرد.

تکنیک‌های عمق

تأثیر عمق مطمئناً منحصر به سینما نیست، و سینما نمی‌تواند تظاهر به ابداع توهم عمق کند. با این وجود ترکیب فرایندهایی که پیش‌تر این عمق آشکار را در سینما تولید کرد کاملاً بی‌نظیر است و فی‌نفسه گواهی است قانع‌کننده بر مشارکت ویژه‌ی سینما در تاریخ روش‌های بازنمایی. به‌علاوه در بازتولید حرکت که بی‌اندازه به ادراک حرکت کمک می‌کند - و ما به این نکته در بحث خود از تأثیر واقعیت بازخواهیم گشت - اساساً دو مجموعه تکنیک موجود است که در سینما به کار گرفته می‌شود: پرسپکتیو و عمق میدان.^{۲۵}

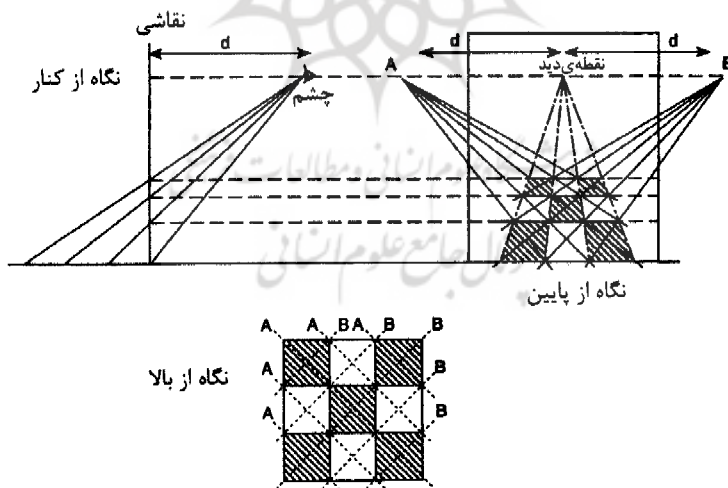
پرسپکتیو

چنان که می‌دانیم مفهوم پرسپکتیو پیدایش خود را بسیار زود در رابطه با باز نمود تصویری‌اش نشان داد، با این حال این نکته جالب توجه است که خود این واژه تا دوره‌ی رنسانس به معنی کنونی‌اش ظهور نکرد (فرانسوی‌ها این واژه را از واژه‌ی ایتالیایی پرسپتِویوا^{۲۶} وام گرفتند که از سوی نقاشان و نظریه‌پردازان سده‌ی پانزدهم^{۲۷} ابداع شده بود). بنابراین تعریف پرسپکتیو که در فرهنگ لغات آمده است در واقع از تاریخ اندیشه در باب پرسپکتیو جدایی‌ناپذیر است. اما [این واژه] همچنین با تحول نظری بزرگی در پیوند است که این تأملات در باب پرسپکتیو همراه با آن اثر خود را بر رنسانس اروپایی بر جای گذاشت.

می‌توان پرسپکتیو را خلاصه‌وار چنین تعریف کرد: «هنر بازنمایی اشیاء بر رویه‌ای مسطح به نحوی که بازنمایی شبیه باشد به ادراکی بصری که می‌توان از همان اشیاء داشت.» این تعریف، به‌صرف سادگی واژگانش، بی‌اشکال نیست. [این عبارت] مسائلی چند را مفروض می‌دارد، از جمله این که می‌دانیم چگونه یک بازنمایی را که مشابه ادراک بی‌واسطه است تعریف کنیم. تصور چنین شباهت مجازی چنان که می‌دانیم کاملاً انعطاف‌پذیر است حال آن که محدودیت‌های مفهوم شباهت عمدتاً قراردادی‌اند. چنان که از میان سایرین‌ای. اچ. گومبریچ و رودلف آرنهایم (از منظرهای متفاوتی) مشاهده کرده‌اند، هنرهای باز نمودی متکی به توهمی جزئی‌اند که پذیرش تفاوت میان دید ما از واقعیت و بازنمایی آن را ممکن می‌سازد.^{۲۸} (مثلاً واقعیت این است که پرسپکتیو دید دوچشمی^{۲۹} را به حساب نمی‌آورد.) بنابراین ما این تعریف به لحاظ حسی قابل قبول را بی‌آن که در این لحظه در پی دقت نظر بیش‌تری باشیم در نظر خواهیم گرفت. اگرچه توجه به این نکته بسیار مهم است که اگر تعریف پذیرفتنی و از این رو طبیعی می‌نماید این بدان دلیل است که ما پیش‌تر به شدت به شکل خاصی از نقاشی باز نمودی^{۳۰} خو گرفته‌ایم.

در واقع، تاریخ نقاشی نظام‌های فراوانی از پرسپکتیو و بازنمایی را شناخته است که تعدادی از آنها به لحاظ زمانی و مکانی از ما فاصله گرفته‌اند و اکنون برای ما نسبتاً بیگانه به نظر می‌رسند. در واقع تنها نظامی که ما به عنوان نظامی هنجار به آن عادت کرده‌ایم - از آن‌جا که بر کل تاریخ نقاشی مدرن سیطره داشته - نظامی است که در آغاز قرن پانزدهم تحت عنوان پرسپکتیو تک‌چشمی^{۳۱} به دقت کار شده است.

این نظام پرسپکتیو که امروزه چنین غالب است، تنها یکی از نظام‌هایی است که از سوی نقاشان و نظریه‌پردازان عصر رنسانس مطرح و مورد بررسی قرار گرفته است. اگر در نهایت پرسپکتیو تک‌چشمی با حمایتی یک‌پارچه برگزیده شد اساساً به دو دلیل عمده بود: نخست آن که ماهیت «خودکار»^{۳۲} آن به ساختارهای هندسی اجازه می‌داد با شگردهای گوناگون گسترش یابند (از جمله، آثاری که از سوی آلبرشت دورر^{۳۳} مطرح شد)؛ دوم آن که پرسپکتیو تک‌چشمی به یمن ساختارش (که از ساختار دید چشم انسان تقلید می‌کند و از همین رو «تک‌چشمی» نام گرفته)، برای تعیین آن تصویری بر بوم می‌کوشد که با همان قوانین هندسی حاصل از تصویر شبکه‌ای فراهم آمده است (به‌علاوه انحنای شبکه را دقیقاً به حساب نمی‌آورد چرا که چنین انحراف چپتی برای ما سخت غیر قابل درک و نادیدنی است).



این نمودارها بیان‌گر آن است که چگونه در پرسپکتیو تک‌چشمی می‌توان یک صفحه‌ی شطرنجی مجازی مشتمل بر سه ردیف از سه مربع را که به صورت مسطح بر زمینه‌ای واقع شده‌اند نقاشی کرد. هر گروه از خطوط موازی در صفحه، در نقاشی

توسط گروهی از خطوط نمایش می‌یابد که به سمت یک نقطه‌ی محو^{۳۴} به هم نزدیک می‌شوند. نقطه‌ی محو متناظر است با خطوط ستونی در نقاشی که نقطه‌ی محو اصلی یا نقطه‌ی دید^{۳۵} خوانده می‌شود. چنان که در این نمودار مشاهده می‌شود، جایگاه نقطه‌ی دید بسته به ارتفاع چشم متغیر است (در همان ارتفاع است) و پرسپکتیو محو به هر میزان که ارتفاع چشم کم‌تر می‌شود بیش‌تر مشخص می‌شود. نقاط A و B (نقاط تلاقی مطابق با خطوط ۴۵ درجه از نقاشی) نقاط فاصله^{۳۶} خوانده می‌شوند، و فاصله‌ی آن‌ها با نقطه‌ی دید مساوی است با فاصله‌ی چشم با نقاشی. از این نکته یکی از خصوصیات اساسی سیستم - استقرار «نقطه‌ی دید» - حاصل می‌شود و آن اصطلاحی فنی است که به نقطه‌ای تخصیص یافته که از طریق خود فرایند نقاشی مطابق با چشم نقاش تصور می‌شود.

تأکید ما بر این فرایند و گمانه‌زنی‌های نظری همراه با منشأ آن، به روشنی از آن رو است که پرسپکتیو فیلم چیزی نیست جز انعکاس دقیق آن سنت بازنمودی. تاریخ پرسپکتیو فیلم در واقع با ابداع پی در پی گسترده‌ی وسیعی از ابزارهای خلق تصویر در ارتباط است. در این جا به جزئیات بحث از این ابداعات وارد نخواهیم شد اما مهم است به یاد داشته باشیم که دوربین تصویر متحرک (سینما) در واقع نواده‌ی نسبتاً دوری است از دستگاهی بسیار ساده - اتاق تاریک (یا کمرایسکیورا^{۳۷}) - که گرفتن تصویری را امکان‌پذیر می‌سازد که از قوانین پرسپکتیو تک‌چشمی بی‌هیچ کمک بصری تبعیت می‌کند. جعبه‌ی عکاسی، دوربین عکاسی و سرانجام دوربین مدرن سینمایی تنها نمونه‌های کوچکی از اتاق تاریک (کمرایسکیورا) هستند که در آن، مدخلی که اشعه‌ی نور را دریافت می‌کند با توجه به خواسته‌های ما در آن لحظه به سازوکارهای نوری کمابیش پیچیده‌ای مجهز شده است.

علاوه بر این، آنچه که حائز بیش‌ترین اهمیت است خلاصه‌کردن رابطه‌ی سینما با نقاشی نیست، بلکه ارزیابی نتایج نسبت مشترک آنهاست. بنابراین، ما باید بر این حقیقت تأکید کنیم که دستگاه بازنمایی سینمایی به لحاظ تاریخی با پیدایش انسان‌محوری^{۳۸} با پرسپکتیو تک‌چشمی‌اش در پیوند است. به بیان دقیق‌تر، بدیهی است که تاریخ طولانی این شکل از پرسپکتیو و این واقعیت که نقاشی ما را قرن‌ها به [چنین پرسپکتیوی] عادت داده است به توضیح تصویر فیلم یاری می‌رساند. با این وجود مهم است که بپذیریم پرسپکتیوی که در بردارنده‌ی تصویر است همراه با «نقطه‌ی دید» آن نشانه‌ی آن است که تصویر با و برای چشمی که در مقابل آن قرار گرفته سازمان یافته است. به لحاظ نمادین این امر به ما امکان می‌دهد که بگوییم بازنمایی فیلم، سوژه‌ای را تصور می‌کند که به تماشا نشسته و جایگاه برتر دیدن به چشم او اختصاص یافته است.

عمق میدان

اکنون بیایید عامل دیگری از بازنمایی را که در توهّم عمق به همان میزان ایفاگر نقش است در نظر بگیریم: وضوح تصویر^{۳۹}. این مسئله در نقاشی نسبتاً ساده است: حتی اگر نقاشان کمابیش مجبور به رعایت برخی از قوانین پرسپکتیو بودند باز هم می‌توانستند آزادانه درجات متنوعی از وضوح تصویر را به بازی بگیرند. مثلاً فوکوس تار^{۴۰} یا حالت مبهم^{۴۱} کیفیتی بیانگر دارد - خصوصاً در نقاشی که می‌تواند به سود کسی به کار رود. در سینما وضعیت به کلی متفاوت است. ساختار دوربین ارتباطی معین میان عوامل متنوع اعمال می‌کند (میزان نوری که به لنز وارد می‌شود، فاصله‌ی کانونی^{۴۲}، و درجه‌ی کم‌تر یا بیش‌تر وضوح در تصویر.^{۴۳})

در واقع این ملاحظات باید از دو منظر ارزیابی شوند:

- نخست از این منظر که نقاشان رنسانس می‌کوشیدند پیوند میان وضوح تصویر و نزدیکی شیء بازنمایی‌شده را به‌صورت قانون تدوین کنند. این مشاهدات را با مفهوم «پرسپکتیو اتمسفری» لئوناردو داوینچی قیاس کنید که مستلزم آن است که اشیاء دور اندکی نامعلوم و مبهم تلقی شود.

- دوم از این منظر که بسیاری از فیلم‌ها، به‌عکس با آنچه به‌عنوان «نماهای هنری فوکوس تار^{۴۴}» شناخته می‌شود سرگرم‌اند؛ نماهایی که به‌منظور دستیابی به نتایج بیانگر، آزادانه از وضوح کانون تمام یا بخشی از تصویر پرهیز می‌کنند.

جدای از این موارد ویژه، تصویر فیلم برای بخش اعظمی از میدان دید واضح است و اصطلاحی که برای تمایز این حجم از این قلمرو کاملاً متمرکز به کار رفته «عمق میدان» است. این عمق عاملی تکنولوژیک از تصویر است که ممکن است از طریق طول کانونی لنزهای متنوع (زمانی که طول کانون کوتاه‌تر است عمق میدان بیش‌تر است) یا از طریق تغییر فواصل دیافراگم^{۴۵} (زمانی که روزنه‌ی دید کوچک‌تر است عمق میدان بیش‌تر است) دگرگون شود. بنابراین، عمق میدان به‌عنوان اندازه‌ی عمق دامنه‌ی اشیاء که در کانون وضوح‌اند تعریف می‌شود.

مفهوم عمق میدان و تعریف آن از عاملی ناشی می‌شود که توسط ساختار لنز مشخص شده است: برای هر نقطه‌ی کانون فرضی - برای هر جایی بر روی حلقه‌ی کانون لنز - می‌توان تصویری بسیار واضح از هر شیئی که در فاصله‌ای مشخص از لنز واقع شده است فراهم کرد (فاصله بر روی حلقه‌ی کانون مشخص شده است). برای اشیائی که کمی دورتر یا نزدیک‌تر به دوربین واقع شده‌اند تصویر اندکی خارج از تمرکز خواهد بود؛ هرچه شیء دورتر به سمت «نامحدود» یا به سمت لنز حرکت کند، تمرکز

آن مبهم‌تر خواهد شد. آنچه ما از آن به عنوان عمق میدان یاد کرده‌ایم فاصله‌ای است که در طول محور لنز اندازه‌گیری می‌شود میان نزدیک‌ترین و دورترین نقاطی که هنوز هم تصویری واضح برای تنظیم لنزی معین فراهم می‌کند. به یاد داشته باشید که همه‌ی این‌ها تعاریفی قراردادی از وضوح کانون را فرض می‌کنند. برای فرمت ۳۵ میلی‌متری تصویری از یک شیء مورد توجه با ابعاد بسیار کوچک، چنانچه قطر آن تصویر کم‌تر از $\frac{30}{1}$ میلی‌متر باشد، متمرکز به حساب می‌آید. وضوح کانون همچنین از طریق تعیین فنی «دایره‌ی ابهام»^{۴۶} که بر سطح فیلم دوربین افکنده می‌شود مشخص می‌شود. از آن‌جا که یک لنز در واقع دوایر ریزی را به جای نقاط رنگی بر فیلم فراقکن می‌کند به هر میزان که این، به اصطلاح، دوایر ابهام کوچک‌تر باشد، کانون واضح‌تر است. این «دوایر ابهام کوچک» معیاری شده است برای فرمت مفروض نمودارهای عمق میدان.

اهمیت همه‌ی این موارد برای ما صرفاً نقش بیان‌گر و زیبایی‌شناسانه‌ی آن است که از طریق اطلاعات فنی ایفا می‌شود. در واقع عمق میدان که پیش‌تر تعریف کردیم خود عمق میدان نیست. این عمق اخیر که همان پدیده‌ای است که می‌کوشیم در این قسمت از مقاله آن را دریابیم حاصل عوامل متنوع تصویر فیلم، و از آن میان کاربرد عمق میدان است. عمق میدان روش کمی مهمی است برای شکل‌گیری توهم عمق: اگر عمق میدان بزرگ باشد و همه‌ی اشیائی که در طول محور واقع شده‌اند متمرکز دیده شوند، ادراک حالت پرسپکتیو تقویت خواهد شد؛ و اگر عمق میدان کم باشد، همان محدودیت‌های آن «عمقی» از تصویر را آشکار خواهد ساخت، مثلاً، زمانی که یک شخصیت همچنان که به دوربین «نزدیک» می‌شود در فوکوس قرار می‌گیرد.

علاوه بر این کارکرد اصلی تأکید بر تأثیر عمق، عمق میدان اغلب برای ارزش‌های بیانی‌اش به کار گرفته می‌شود. در همشهری کین (اورسن ولز، ۱۹۴۱) کاربرد روش مند فاصله‌ی کانونی کوتاه و لنزهای با زاویه‌ی بسیار باز، فضایی بسیار ژرف و ویژه ایجاد کرد که از طریق آن همه‌چیز در تصاویر شدیداً سازمان‌یافته‌ای ارائه شده بود. در نقطه‌ی مقابل، وسترن‌های سرجیولتونه لنزهایی با فاصله‌ی کانونی بسیار طویل به کار می‌گیرد که پرسپکتیو را مسطح می‌سازد و شیء یا شخصیتی را برجسته می‌سازد که باز هم از طریق فوکوس تار فضای اطراف بر آن تأکید شده است.

بنابراین اگر عمق میدان خود یک عامل ذاتی تصویر فیلم است، کاربرد آن در طول تاریخ فیلم به میزان نسبتاً وسیعی دستخوش تغییر بوده است. سینمای اولیه و خصوصاً فیلم‌های لومیر از عمق میدانی ویژه بهره‌گرفته‌اند که حاصل فنی سرعت یا انتقال نسبتاً کارآمد نور از

نخستین لنزها و گزینش سوژه‌های دارای سطح خارجی درخشان بوده است. از دیدگاه زیبایی‌شناسی این تمرکز کاملاً یکنواخت در سراسر تصویر بی‌توجه به فاصله‌ی شیء از لنز از آن‌جا که به فیلم‌های اولیه امکان می‌دهد که به نیاکان تصویری خود نزدیک شوند کم‌اهمیت نیست. (شایسته است در این‌جا از گفته‌ی مشهور ژان لوک گدار یاد شود که اظهار داشت لویی لومیر حقیقتاً یک نقاش بود.^{۴۷})

اما تحول نهایی سینما مسائل را پیچیده کرد. در طول تمام دوران پایان دوره‌ی صامت و آغاز سینمای ناطق عمق میدان به تدریج از سینما محو و ناپدید شد. این امر دلایل پیچیده و متعددی دارد، از جمله تغییر فراگیری که تحول فنی تجهیزات را در بر گرفته بود، که به نوبه‌ی خود از سوی دگرگونی‌هایی در زمینه‌ی شرایط اعتبار بازنمایی فیلم حاصل شده بود. این اعتبار همچنان که توسط ژان لویی کامولی^{۴۸} نشان داده شده به فرم‌های روایی، احتمال شباهت به واقعیت روان‌شناسانه و تداوم فضایی زمانی مرحله‌ی کلاسیک منتقل شد.

در نتیجه، کاربرد کلان و به‌شدت مشهود عمق میدان افراطی در تعدادی از فیلم‌های دهه‌ی ۱۹۴۰ (تا اندازه‌ای از سوی ژان رنوار و سپس همشهری کین) به‌عنوان یک کشف دوباره تلقی شد. این پیدایش دوباره که با تغییرات فنی همراه بود به لحاظ تاریخی به‌عنوان نشانه‌ی تملک دوباره‌ی یک تکنیک بیان‌گرانه از سوی سینما که به فراموشی سپرده شده بود دارای اهمیت است. عمق باز احیا شده نیز از این سو دارای اهمیت است که این فیلم‌ها و کاربرد فیلم‌برداری در عمق‌شان که اکنون خودآگاهانه صورت می‌گرفت، به بسط آندره بازن از گفتمانی نظری در زمینه‌ی زیبایی‌شناسی واقع‌گرایی منجر شد - گفتمانی که پیش از این بدان پرداختیم و در طول این بررسی دوباره بدان بازخواهیم گشت.

مفهوم نما

تا این‌جا بحث، تصویر فیلم را از منظر فضا (سطح تصویر، عمق میدان مجازی و غیره) مورد توجه قرار داده‌ایم و آن را اندکی به‌عنوان یک نقاشی یا عکس، یا به هر صورت به‌عنوان تصویر ثابت منفردی مستقل از زمان در نظر گرفته‌ایم، اگرچه تصویر در واقع از سوی تماشاگر فیلم به طرز بسیار متفاوتی ادراک می‌شود.

- نخست، تصویر فیلم منفرد نیست: هر قاب منفرد فیلم همیشه از میان بی‌شمار قاب‌های دیگری گزیده می‌شود؛

- دوم، تصویر فیلم مستقل از زمان نیست: همان‌طور که بر روی پرده ادراک می‌شود تصویر فیلم (که خود همیشه مجموعه‌ای از قاب‌های به هم پیوسته‌ای است که به سرعت نمایش داده می‌شوند)، توسط طول زمانی معینی مشخص می‌شود. این طول زمانی متکی به

سرعت حرکت فیلم در داخل پروژکتور است و اکنون مدت زمان مدیدی است که مطابق معیار معینی درآمده است.^{۴۹}

- نهایتاً، تصویر به صورت متحرک ارائه شده است: حرکت در درون نمایی است که موجب درک حرکت در زمینه‌ی اثر است، مثلاً فعالیت شخصیت. همچنین حرکت قاب‌بندی در ارتباط با مواد قاب (یا اگر قصد داریم برحسب روند واقعی تولید صحبت کنیم، حرکت دوربین).

بنا به سنت، میان دو نوع عمده‌ی حرکات دوربین تمایز قائل می‌شویم: تراکینگ [حرکت تعقیبی^{۵۰}] و پن/تیلت^{۵۱}. حرکت تراکینگ (یا دالی^{۵۲}) شامل انتقال پایه‌ی دوربین اغلب در امتداد خطی موازی با هر حرکتی است که شیء مورد فیلم‌برداری می‌کند (و دقیقاً تحت عنوان تعقیب تعبیر شده) یا حرکت به سمت داخل یا خارج از شیء همانند حرکت دالی. نوع خاصی از حرکت دوربین نمای کرین است که در آن دوربین در واقع از زمین فاصله می‌گیرد و به سمت بالا یا پایین حرکت می‌کند یا همچون نمونه‌ی مشهور «حرکت جانبی» فدریکو فلینی ممکن است در هر لحظه به جهات متفاوتی حرکت کند. (پیشرفت اخیر، یعنی استیدی‌کم، حتی حرکت‌های آزادانه‌تر و لاقیدانه‌ی دوربین را هم ممکن می‌سازد، حرکاتی که طبقه‌بندی حرکت دوربین را دشوارتر می‌کند). از دیگر سو، یک حرکت پن شامل چرخش افقی دوربین در حالی است که پایه‌ی دوربین ثابت باقی مانده است. شکل متفاوتی از نمای پن، تیلت است که دوربین را در محور عمودی به چرخش درمی‌آورد. طبیعتاً ترکیبی از انواع این حرکات دوربین نیز موجود است، از این رو می‌توان از «تراک - پن» یاد کرد یا دوربین ممکن است «دالی این و تیلت آپ» کند.

معرفی لنز زوم یا لنز دارای فاصله‌ی کانونی متغیر، موارد شبیه‌سازی شده‌ی حرکات دوربین را مطرح می‌کند. برای یک جایگاه فرضی دوربین، لنز دارای فاصله‌ی کانونی کوتاه فراهم‌آورنده‌ی یک میدان دید وسیع و ژرف است در حالی که انتقال مداوم به یک فاصله‌ی کانونی بلندتر میدان را باریک‌تر و اشیاء را نسبت به حاشیه‌های تصویر «بزرگ» می‌کند، و احساس نزدیک شدن به اشیاء فیلم‌برداری شده را ایجاد می‌کند. از این رو «نمای زوم» نیز به‌عنوان نمای «تراولینگ بصری» شناخته می‌شود، اما با حرکت دوربینی که در آن تغییر به یک فاصله‌ی کانونی بلندتر عمق میدان را تقلیل می‌دهد متفاوت است.

تمامی این عوامل - اندازه، قاب‌بندی، نقطه‌ی دید، و نیز حرکت، مدت زمان، ریتم و روابط تصویر با سایر تصاویر - مفهوم بی‌قاعده‌ای از «نما» را ترتیب می‌دهد. بار دیگر واژه‌ای را به

کار می‌بندیم که به شکل اساسی به حوزه‌ی واژگان فنی متعلق است و در طول تولید واقعی فیلم و نیز عمل ساده‌ی تماشا به‌طور عمده مورد استفاده قرار گرفته است.

در طول مرحله‌ی فیلم‌برداری، «نما» به‌عنوان معادل تقریبی «قاب» و «برداشت» به کار می‌رود. بنابراین همزمان نقطه‌ی دیدی معین را به رویداد («قاب‌بندی») و مدت زمان مشخصی تخصیص می‌دهد.

در حین تدوین تعریف نما دقیق‌تر است، از آن‌جا که به واحد واقعی تدوین بدل شده است، معنای آن کوچک‌ترین واحد فیلم است که وقتی با سایرین ترکیب شود تشکیل فیلم خواهد داد. به‌طور کلی این کاربرد دوم است که بر نخستین، غالب است. اغلب اوقات نما تلویحاً (و به‌روشی نسبتاً حشوآمیز) به‌عنوان «هر جزئی از فیلم که میان دو تغییر نما یا برش قرار گرفته است» تعریف می‌شود. می‌توان این مفهوم را چنین تعمیم داد که در طول فیلم‌برداری اصطلاح «نما» به کار می‌رود تا هر جزء فیلم را که از میان دوربین می‌گذرد بدون قطع میان نقطه‌ی آغاز و پایان موتور دوربین تعیین کند.

بنابراین، نما، همچنان که در فیلم تدوین شده تصویر می‌شود، بخشی از نمای گرفته شده در طول فیلم‌برداری است. در واقع، یکی از مهم‌ترین عملیات در طول تدوین، دقیقاً از برش‌زدن نماهایی که پیش‌تر فیلم‌برداری شده، درآوردن‌شان، از یک سو، بخش‌های فنی (مثل تخته‌ی تقه) و از دیگر سو، همه‌ی عناصر ثبت شده که غیر لازم یا بی‌مصرف به نظر می‌رسند برای نمونه‌ی برش نهایی فیلم تشکیل شده است.

بنابراین اگر «نما» در روند واقعی تولید فیلم واژه‌ای اغلب مورد استفاده و بسیار رایج است، باید بر این نکته تأکید کنیم که در رویکردی نظری به فیلم، این اصطلاح دقیقاً به‌دلیل خاستگاه تجربی آن مفهومی را در بر دارد که کار با آن دشوار است. در حوزه‌ی زیبایی‌شناسی فیلم واژه‌ی «نما» دست‌کم در سه نوع بافت به کار گرفته می‌شود:

۱. برحسب مقیاس: ما به‌طور سنتی «اندازه‌ها» یا نسبت‌های متنوعی از نما را مشخص و تعریف می‌کنیم و این اندازه‌ها عمدتاً در ارتباط با انتخاب قاب‌بندی‌های متفاوت در فیلم‌برداری از شخصیت‌ها تعیین می‌شوند. فهرست معمول، مقیاس‌هایی را که در پی می‌آید شامل می‌شود: نمای خیلی دور، نمای دور، نمای دور متوسط، نمای متوسط یا نمای آمریکایی، نمای نزدیک متوسط، نمای نزدیک و نمای خیلی نزدیک. مفهوم «مقیاس نما» دست‌کم دو موضوع را به هم می‌پیوندد: الف) مسئله‌ی قاب‌بندی اساساً از سایر مسائل مرتبط با مرزبندی تصویر متمایز نیست و در سطحی وسیع شامل تشکیل نقطه‌ی دید دوربین در ارتباط با رویدادهای نمایش یافته است؛ ب) یک مشکل عمدتاً نظری - ایدئولوژیک موجود است دقیقاً به این دلیل که اندازه‌ی نما خود در ارتباط با پیکر انسانی

مشخص شده است. در این جا بار دیگر می‌توانیم پژوهش رنسانس در مورد نسبت‌های بدن انسان و قوانین بازنمایی آن را تکرار کنیم. این ارجاع تلویحی اندازه‌ی نما به پیکر انسان اغلب به شکل ملموس‌تری عمل می‌کند تا همه‌ی بازنمایی را به شخصیت تقلیل دهد. این امر خصوصاً در مورد نمای نزدیک بدیهی است، از آن جا که دست کم در سینمای کلاسیک تقریباً همیشه برای نشان دادن چهره‌ها به کار گرفته شده است، یعنی برای زدودن آنچه ممکن است در یک «نقطه‌ی دید نمای نزدیک» غیرمعمول، افراطی، یا حتی دردرساز باشد.

۲. برحسب حرکت: در این جا، میان «نمای ایستا» که در آن دوربین در طول نما بی‌حرکت می‌ماند و انواع متنوع «نماهای متحرک» از جمله زوم، الگویی قابل طرح است. این مشکل با آنچه پیش‌تر ذکر شد در پیوند است و همچون اندازه‌ی نما در شکل‌گیری یک نقطه‌ی دید نیز شریک است.

در این جا باید به تعابیر رایجی که در مورد حرکات دوربین مورد توافق است، توجه کنیم: پن می‌تواند معادل گردش چشم یا چرخاندن سر باشد؛ نمای تراکینگ (تعقیبی)، [معادل] انتقال نگاه است، و در مورد زوم که تعبیر آن به سبب جایگاه ساده‌ی سوژه‌ی فرضی نگاه دشوار است، اغلب به عنوان «فوکوس به درون» توجه یک شخصیت تعبیر می‌شود. این تعابیر در عین حال که گاه صحیح است (خصوصاً در مورد آنچه «نمای نقطه‌نظر ذهنی» می‌خوانیم، یعنی نمایی که از نگاه شخصیت دیده می‌شود)، اعتباری کلی ندارد. در نهایت گواهی است بر گرایش به این اندیشه درباره‌ی سینما که حاکی از یکسان پنداشتن دوربین با چشم انسان است.

۳. برحسب مدت زمان: تعریف نما به عنوان «واحد تدوین» در عمل اشاره دارد به این که اجزای بسیار کوتاه (مثلاً آن‌ها که طول‌شان کم‌تر از یک ثانیه است) و بخش‌های بسیار بلند (به طول چندین دقیقه) هر دو به عنوان نما ارزیابی می‌شوند. اگر چه مدت زمان خصیصه‌ی اساسی نمانست، با فرض تعریف تجربی [که ارائه شد] پیچیده‌ترین مشکلات سطح اصطلاح این جاست. رایج‌ترین وجه بررسی شامل ظهور و کاربرد عبارت «سکانس نما» است که نمایی را که به حد کافی بلند است به در بر گرفتن همان رویدادهایی که یک سکانس در بر می‌گیرد اختصاص می‌دهد، یعنی ردیف یا توالی‌ای از چندین رویداد مجزا.

تعدادی از منتقدان خصوصاً ژان میتری و کریستین متز به روشنی نشان داده‌اند که یک نمای مفروض در واقع معادل مجموعی است از اجزای کوتاه‌تری که مجزا کردن آن‌ها بسیار آسان است. بنابراین سکانس نما، اگر نمایی فرمال باشد (یعنی مثل تمامی نماها توسط دو پیوند از هم مجزا شده باشد) در بسیاری از موارد قابل جایگزینی با سکانسی نرمال خواهد

بود. طبیعتاً همه‌چیز در این‌جا متکی است به رویکردی که به فیلم خواهیم داشت – خواه به‌سادگی بکوشیم نماها را مجزا بشماریم، پیش‌روی روایت را مجزا سازیم، و خواه الگوی تدوین را رسیدگی کنیم. در هر مورد سکانس نما به طریقه‌ی متفاوتی مورد مواجهه قرار می‌گیرد.

بنابر تمامی این دلایل یعنی ابهام در معنای واژه و دشواری‌های نظری متصل با هر برش فیلم به واحدهای کوچک‌تر، واژه‌ی «نما» را باید با احتیاط به کار برد، و هر جا ممکن است [از کاربرد آن] اجتناب کرد. دست کم زمانی که واژه را به کار می‌بریم باید آگاه باشیم که در چه مواردی به کار می‌رود و چه مواردی را پنهان می‌سازد.

سینما به‌عنوان بازنمودی شنیداری

بازتولید صدا از مشخصه‌هایی است که از فرم‌های سینمایی معاصر انتظار داریم و صدای همزمان بی‌شک یکی از خصوصیات سینماست که بیش‌ترین تأثیر را در طبیعی نمایاندن آن دارد. با این حال به این دلیل که صدا طبیعی به نظر می‌رسد یکی از حوزه‌های نظریه‌ی فیلم و زیبایی‌شناسی است که تا به حال کم‌تر بدان پرداخته شده است. هرکس تشخیص می‌دهد که صدا داده‌ی طبیعی بازنمود فیلم نیست و نقش باند صدا و مفهوم آن در گذشته تغییر کرده است و هنوز نیز پیوسته از فیلمی به فیلم دیگر در نوسان است. دو عامل تعیین‌کننده‌ی ضروری و با این حال به‌نحو مؤثری موجب اختلال، این تنوعات صوتی را کنترل می‌کند.

عوامل اقتصادی فنی و تاریخ آنها

همان‌طور که می‌دانیم سینما ابتدا تنها با نوار تصویر موجود بود و هیچ صدای ضبط شده‌ای آن را همراهی نمی‌کرد. تنها صدایی که همراه نمایش فیلم بود معمولاً موسیقی‌ای بود که با تک‌نوازی پیانو، ارگ یا ویولن مزین می‌شد یا در بعضی موارد یک ارکستر کوچک آن را همراهی می‌کرد^{۵۳} و [گاه] البته بنشی یا نقال در سینمای ژاپن.^{۵۴}

سینماتوگراف در ۱۸۹۵ به‌عنوان دستگاہی پدیدار شد که از صدای همزمان پرهیز می‌کرد و براین اساس، عموم مردم برای دیدن نخستین فیلم ناطق باید ۳۰ سال انتظار می‌کشیدند (گرچه مشکلات فنی در سال‌های ۱۹۱۱ و ۱۹۱۲ اساساً حل شده بود). تاحدودی می‌توان این دوران طولانی صامت را از طریق شرایط غالب بازار شرح داد. اگر برادران لومیر به اختراع خود خیلی سریع جنبه‌ی تجاری دادند بی‌شک بخشی از آن بدین دلیل بود که در پی آن بودند تا بر توماس ادیسون و کینوتوسکوپ او پیشی جویند، چرا که ادیسون نمی‌خواست اختراع خود را پیش از آن که مشکل صدای آن را

حل کرده باشد به بازار عرضه کند. به علاوه، بعد از سال ۱۹۱۲ تأخیر تجاری در بهره‌برداری از تکنولوژی صدا بیش از همه مدیون رکود سیستمی بود که تمایل داشت از مواد و تکنیک‌های موجود در طولانی‌ترین زمان ممکن و بدون هرگونه سرمایه‌گذاری جدید استفاده کند.

پیدایش نخستین فیلم‌های ناطق را می‌توان تا حدودی از نظر اهداف اقتصادی توجیه کرد. صنعت ارتباطات دوربرد، برای تجهیزات بازتولید صدا شروع به اقدامات تازه‌ای در جست‌وجوی کاربردهای طولانی‌مدت نوین کرده بود و بانکداران سرمایه‌گذار به هالیوود به‌عنوان مشتریان بالقوه می‌نگریستند. به علاوه، تنها پس از سودآوری‌های درازمدت بود که [این فرایند] مطمئن به نظر رسید و استودیوهای آمریکایی با تمام وجود به سمت فرایند پرهزینه‌ی فیلم‌های ناطق (به‌لحاظ اقتصادی و سبک‌شناسانه) حرکت کردند.^{۵۵}

تاریخ پیدایش فیلم‌های ناطق مشهور است و حتی موضوع بسیاری از فیلم‌ها (از جمله فیلم مشهور آواز در باران [استنلی دانن و جین کلی، ۱۹۵۲]) قرار گرفته است. صدا عملاً یک‌شبه تبدیل به عنصر جایگزین‌ناپذیر بازنمود فیلم شد. اگرچه پیشرفت تکنولوژی صدا تنها با این هجوم صدا به صحنه‌ی فیلم پایان نیافت، در واقع می‌توان گفت تکنولوژی صدا از همان آغاز به میزان قابل توجهی در دو عرصه‌ی وسیع پیشرفت کرده بود. از یک سو در فرایند ضبط واقعی صدا، ساده‌سازی چشم‌گیری وجود داشت: نخستین صحنه‌ها نیازمند تجهیزات بسیار سنگینی بود، که توسط یک «واگن صدا» حمل می‌شد و ویژه‌ی فیلم‌برداری از صحنه‌های خارجی طراحی شده بود. از این رو اختراع نوار مغناطیسی پیشرفتی مهم بود. از دیگر سو نمود و کمال تکنولوژی را در امکان ضبط صدا روی نوارهای جداگانه (فراهمزمانی)^{۵۶} و ترکیب آن‌ها یافته‌ایم، یعنی توان جایگزینی صدای زنده‌ی ضبط‌شده از صحنه‌ی اصلی با صدای دیگری که مناسب‌تر تشخیص داده می‌شود، و افزوده‌ای از سایر منابع صدا مثل موسیقی و جلوه‌های صوتی تکمیلی. به‌طور رایج طیف وسیعی از تکنیک‌های شنیداری موجود است از پیچیده‌ترین (باند صدای فراهم‌زمان با جلوه‌های صوتی همراه آن، موسیقی، و جلوه‌های ویژه) تا ساده‌ترین آن‌ها (صداها همزمانی که مستقیماً در زمان فیلم‌برداری ضبط شده‌اند). این تکنیک دوم به یمن اختراع تجهیزات قابل حمل و دوربین‌های کاملاً متحرک در اواخر دهه‌ی ۱۹۵۰ شاهد بازگشتی چشم‌گیر بود.

عوامل زیبایی‌شناسانه و ایدئولوژیک

دومین عامل عمده‌ی تعیین‌کننده‌ای که اساس هدف ماست در واقع از عوامل فنی -

اقتصادی جدایی‌ناپذیر است. از طریق ساده‌سازی مفرط می‌توان اظهار داشت که همواره دو گرایش عمده در ارتباط با بازنمایی فیلم موجود بوده، که به‌نوبه‌ی خود در دو گروه عمده از فیلم‌سازان مجسم شده است. بازن در مقاله‌ی «تکامل زبان سینما» این دو دسته از کارگردان‌ها را با عنوان «آن‌ها که به تصویر باور دارند» و «آن‌ها که به واقعیت باور دارند» مشخص کرده است.^{۵۷} به بیان دیگر، کارگردان‌هایی که خود عمل بازنمایی را هدف هنری و بیانی خود قرار می‌دهند و در مقابل کارگردان‌هایی که بازنمایی‌هایشان را تابع وفادارانه‌ترین بازتاب ممکن از حقیقتی فرضی یا جوهره‌ای از واقعیت قرار داده‌اند. اشارات فراوانی در مورد این دو موضع‌گیری موجود است. با در نظر گرفتن بازتولید صدا این تضاد به‌سرعت به فرمی از ملزومات مخالفت با صدا تعبیر شد. بنابراین به سادگی می‌توان استدلال کرد که در طول سال‌های دهه‌ی ۱۹۲۰ در هر صورت دو نوع سینمای صامت وجود داشت.

یک سینما به‌شیوه‌ی سنتی بی‌صدا بود^{۵۸} یعنی به‌معنای واقعی کلمه محروم از صدا بود. بنابراین، این سینما فاقد سخن بود و نیازمند ابداع فرآیندی از بازتولید صدا بود که وفادارانه، پای‌بند و مناسب یک بازنمایی دیداری باشد که خود به‌عنوان [فرآیندی] بسیار مشابه با واقعیت محسوب می‌شد (علی‌رغم نقاط ضعفی چون کمبود مستمر رنگ).

اما آن دیگر سینمای صامت در مقابل در پی زبان ویژه‌ی تصاویر خود و نهایت بیان‌گری مفاهیم بصری‌اش بود. این امر بدون استثناء در مورد تمامی مکاتب قرن بیستم، از جمله در مورد سوررئالیسم و امپرسیونیسم فرانسوی، مونتاژ شوروی و کانستراکتیویسم و اکسپرسیونیسم آلمان صادق بوده است. مسئله‌ی مهم برای این گروه‌ها آن بود که سینما به بیش‌ترین میزان ممکن سعی در گسترش به سمت این زبان جهانی تصاویر داشت. حتی حرکتی آرمانشهری‌تر هم به سوی یک «زبان سینمایی»^{۵۹} صورت گرفت که رد پای منظر شیخ‌وار آن در بسیاری از مقالات این دوران بر جای مانده است.

اغلب مطرح بوده است که سینمای بی‌صدا که تکنیک‌های بیانی آن تحت تأثیر معینی از غیر واقعیت القا شده است (بی‌صدا، بی‌رنگ)، در بسیاری موارد دچار کمبود قابل توجه واقع‌گرایی در روایت و بازنمایی بوده است. بنابراین دوران اوج سینمای صامت (دهه‌ی ۱۹۲۰) دوره‌ای بود که شاهد بالاترین حد کار بر ساختار فضایی، ترکیب تصویر یا قاب (استفاده از آیریس و نمای قابی) و به‌شیوه‌ی عمومی‌تری کار بر مادیت غیرمجازی تصویر (نوردهی، زوایای غیرمعمول فیلم‌برداری، رنگ‌زدن و غیره) بود. با این وجود، در این دوره به مضامین فیلم از جمله به رؤیاهای خیال، تخیل و نیز به ابعاد «کیهانی» مردم و سرنوشت‌شان (کاربرد عبارتی از بارتمی امنگوئل) توجه ویژه شد.^{۶۰} بنابراین چندان عجیب نیست که پیدایش «فیلم ناطق»^{۶۱} با دو پاسخ اساساً متفاوت از

جانب این دو گروه مخالف مواجه شد. نخستین گروه از فیلم ناطق به عنوان یکی از دستاوردهای «کارکرد راستین» زبان فیلم استقبال کرد، کارکردی که تاکنون به دلیل مسائل فنی به تعویق افتاده بود. در نهایت تعدادی از مردم شروع به توجه به این نکته کردند که با افزودن صدا سینما اکنون واقعاً آغاز شده بود و این که از این پس سینما تا حد ممکن به غلبه بر هر مانعی که فیلم را از انعکاس کامل جهان واقع بودن بازمی‌دارد نائل خواهد شد. چنین جایگاهی مسلماً حاصل کار منتقدان و نظریه‌پردازان بود، که برجسته‌ترین ایشان آندره بازن و پیروانش در دهه‌ی ۱۹۵۰ بود (چرا که [نظریات‌شان] در عین افراط، منسجم‌ترین بود). اما گروه دوم اغلب صدا را ابزار حقیقی تنزل سینما می‌دانستند. این صرفاً ابزاری بود برای تبدیل سینما به رونوشت یا تقلیدی از واقعیت به قیمت کار بر تصویر و حرکت. این رویکرد (اغلب به شکلی افراطی منفی) از سوی تعدادی از کارگردان‌ها اتخاذ شده بود که چند تن از ایشان برای پذیرش صدا در فیلم‌ها نیازمند مدت زمانی طولانی بودند.

بنابراین اواخر دهه‌ی ۱۹۲۰، شاهد طوفانی از مانیفست‌ها بود که به سینمای ناطق اختصاص داشت. مثلاً در سال ۱۹۲۸ گریگوری الکساندروف، سرگئی ایزنشتاین و زولود پودوفکین جمعاً بیانیه‌ای امضا کردند که چنین عنوان می‌داشت که عدم انطباق یا عدم هماهنگی میان صدا و تصویر کم‌ترین شرط لازم برای سینمای ناطق بود که تسلیم تئاتر نشود.

چارلی چاپلین به نوبه‌ی خود از پذیرش فیلم‌های ناطق سر باز زد. در مصاحبه‌ی موشن پیکچر در سال ۱۹۲۹، چاپلین به آن‌ها که طرفدار صدا بودند حمله کرد: «آن‌ها کهن‌ترین هنر در جهان هنر پانتومیم را ضایع می‌کنند. آن‌ها زیبایی عظیم سکوت را از بین می‌برند. آن‌ها مفهوم پرده‌ی [نمایش] را نقض می‌کنند.»^{۶۲}

به عنوان نمونه‌ای از رویکردی که به میزان کم‌تری منفی است می‌توان از عکس العمل ژان اپستاین یا مارسل کارنه (که آن زمان روزنامه‌نگار بود) یاد کرد که هر دوی ایشان ظهور صدا را به عنوان پیشرفت پذیرفته بودند، با این حال بر نیاز هرچه سریع‌تر بازگشت به تحرک از دست‌رفته‌ی دوربین پای می‌فشارند.

در حال حاضر و علی‌رغم تمامی جزئیاتی که باید در این وضعیت مورد توجه قرار گیرند، قطعاً به نظر می‌رسد که نخستین فرضیه، مبنی بر این که صدای فیلم تأثیر واقعیت را تقویت می‌کند و حتی افزایش می‌دهد، از حمایت جهانی برخوردار شده است. در نتیجه صدا اغلب صرفاً کمکی محسوب شده است به شباهت منظره‌نگارانه‌ای که از سوی عناصر بصری عرضه می‌شود.

با این وجود، به لحاظ نظری قطعاً دلیلی ندارد که چیزها تنها با تقویت تصویر توسط صدا

به قوت خود باقی بمانند. بنابراین بازنمایی شنیداری و دیداری هیچ اشتراکی با هم ندارند. این تمایز که مطمئناً از خصوصیات اندام‌های حسی متناظر ما - چشم‌ها و گوش‌ها - سرچشمه می‌گیرد بیش از همه در روابط بسیار متفاوت آن‌ها با فضای فیلم آشکار است. اگر همان‌گونه که دیده‌ایم تصویر فیلم قادر به برگرداندن فضایی مشابه با فضای واقعی است صدا تقریباً به‌طور کامل به این بعد فضایی می‌بازد. بنابراین هیچ تعریفی از «زمینه‌ی شنیداری» که از زمینه‌ی دیداری تقلید کند نمی‌تواند شکل بگیرد، به‌دلیل دشواری در به تصویر کشیدن آنچه باید «صدای خارج از زمینه^{۶۳}» خوانده شود، که صدایی است نامحسوس و به نظر می‌رسد که با صدای محسوس در تضاد است، همه‌ی این‌ها کاملاً بی‌معنی خواهد بود.

بنابراین تمام تلاش سینمای کلاسیک (و بسیاری از شاخه‌های آن که امروز مسلطاند) آن بوده است که عناصر صوتی خود را از طریق عرضه‌ی جلوه‌های دیداری مطابق با آن در تصویر، مکان‌مند کنند. از این رو پیوندی مجزا و یا حتی زائد میان تصویر و صدا برقرار کرده‌اند. این مکان‌مند کردن صدا که هم‌جوار با داستانی کردن آن پیش می‌رود، اگر در نظر بگیریم که صدای فیلم از دو بلندگو یا بیش‌تر خارج می‌شود که عموماً از نظر پنهان و در واقع تا حدی وابسته به فضای واقعی سالن نمایش است متناقض نیز هست. در واقع به نظر می‌رسد که صدا از هیچ منبع آشکارا مشخصی جریان نمی‌یابد. به کنایه، تلاش‌های اخیر در جهت عرضه‌ی صدای هدایت‌شده که به‌شکل واقع‌گرایانه‌ای از یک طرف پرده‌ی نمایش به سمت دیگر منتقل می‌شود نسبتاً مایل است که توجه را به سمت جایگاه بلندگوها در سالن نمایش جلب کند، نه به سمت حرکات انگیزنده‌شده در قاب.

اکنون سال‌هاست که در گرایش به فرم‌های سینمایی که دیگر صدا را به تصویر واگذار نمی‌کنند تجدید حیاتی صورت گرفته است. این گرایش‌ها با صدا به‌عنوان عنصر مستقل بیان‌گر فیلم برخورد می‌کند که قادر است به انواع متنوعی از ترکیب با تصاویر داخل شود. یک نمونه‌ی برجسته از این گرایش کار نظام‌مندی است که توسط میشل فانو در مورد فیلم‌های آلن روب - گریه انجام شده است. مثلاً در فیلم مردی که دروغ می‌گوید (۱۹۶۸) گستره‌ی متنوعی از صداها را در طول سکانس گشایش عنوان بندی می‌شنویم. بعضی از این صداها (صدای ریزش آب، خش‌خش شاخه‌ها، صدای پا و انفجار نارنجک‌ها) را می‌توان به عملیاتی که بعداً در فیلم دیده می‌شود نسبت داد در حالی که سایر صداها (ضربات مداوم، سوت زدن و ضربات شلاق) به هیچ‌یک از تصاویری که در پی می‌آید وابسته نیستند یا باز نمی‌گردند.

سایر فیلم‌سازان مسیری کاملاً متفاوت را پیموده‌اند و بیش‌ترین اهمیت را برای صدایی که مستقیماً ضبط شده قائل‌اند. می‌توان در این زمینه به چندین کارگردان اشاره کرد: مثلاً

دانیل هویی و ژان ماری اشتراوب «همهمه» را در اقتباس خود از نمایشی از کورنی، با عنوان اوتون (۱۹۶۹) و اپرای اسکونبرگ، موسی و هارون (۱۹۷۵) الحاق کردند. ژاک ریوت صدای مستقیم را در راهبه (۱۹۶۵) و عشق وحشی (۱۹۶۸) استفاده می‌کند و نیز کاری که موریس پیالا در سگ پشمالو (۱۹۸۰) کرده است.

همزمان نظریه پردازان فیلم نهایتاً در تحلیل‌های خود بر صدای فیلم یا خصوصاً روابط صدا و تصویر نظام‌مندتر شده‌اند. ما در حال حاضر در مرحله‌ای به سر می‌بریم که هنوز فاقد سخت‌گیری است جایی که کار نظری اساساً شامل طبقه‌بندی انواع مختلف ترکیبات شنیداری - دیداری بر طبق منطقی‌ترین و عمومی‌ترین معیارهای ممکن با چشم‌اندازی به شکل‌بخشی به آینده است.

بنابراین تمایز سنتی میان «صدای داخل تصویر» و «صدای خارج از تصویر» که برای مدت زمانی طولانی تنها ابزار طبقه‌بندی منابع صدا در رابطه با فضای داخل تصویر و تقلید تقابل «داخل تصویر/ خارج تصویر» بود بسیار ناکارآمد است. [در نتیجه] این امر در فرایند جایگزینی توسط تحلیل‌های دقیق‌تر است، تحلیل‌هایی که پیش‌تر از اولویت سینمای کلاسیک برکنار شده‌اند. در حالی که منتقدان متعددی به این مسئله پرداخته‌اند هنوز برای مطرح کردن هرگونه نتیجه‌گیری قطعی از روش‌هایشان که هریک بسیار متفاوت از دیگری و هنوز دور از تکمیل است بسیار زود است.

با این وجود می‌توان بر این نکته پای فشرد که به نظر می‌رسد طبقه‌بندی‌های متنوعی که در این جا یا جای دیگر مطرح شده (افزون بر گرایش قطعی آن‌ها به حذف تمایز ساده‌انگارانه‌ی داخل/خارج) با یک مسئله‌ی اساسی مواجه است: جدایی میان یک منبع صدا و بازنمایی نشر آن صدا. رده‌شناسی پیشنهادی هرچه باشد همیشه چنین فرض می‌شود که ما می‌توانیم صدایی را «که منبع آن در تصویر موجود است» تشخیص دهیم. مهم نیست که طبقه‌بندی به چه میزان دقیق باشد، اما این عمل به جای آن که به حل مسئله‌ی وابستگی مکانی صداها، فیلم پردازد آن را جایگزین چیز دیگری می‌کند. بنابراین کل مسئله‌ی صدای فیلم، و ارتباط آن با تصویر و جهان داستان در زمینه‌ی برنامه‌ی نظری امروز مسئله‌ی پایدار دیگری است.

این مقاله ترجمه‌ای است از:

Jacques Aumont, Alain Bergala, Michel Marie & Marc Vernet. *Aesthetics of Film*,
Translated and Revised by Richard Neupert.

پی‌نوشت‌ها:

1. Film Space

2. Frame

۳. در زبان فرانسه برای اشاره به قابی منفرد از فیلم بر روی سلولونید، واژه‌ی فتوگرام به کار گرفته می‌شود که کاملاً مجزاست از واژه‌ی کادر که برای نامیدن حاشیه یا قاب تصویر به کار می‌رود. در این‌جا برای پرهیز از ابهام، اصطلاح «قاب» در اشاره به «فتوگرام» یا ماده‌ی «قاب فیلم» به کار می‌رود و از اصطلاح «حاشیه‌ی تصویر» در نامیدن کادر استفاده می‌شود. (یادداشت مترجم متن فرانسوی)

4. image's border

5. Gauge

6. freeze-frame

7. fixed or static shot

8. the passion of the Joan of Ark

9. split screen

10. play time

11. Jacques Tati

12. Rudolf Arnheim, *Film as Art*, p. 21.

13. framing

14. on screen space

15. scenographic

16. Andre Bazin, *Jean Renoir*, p. 78.

17. Leon-Battista Alberti

18. off screen Space

19. Noel Burch, *Theory of Film Practice*, pp. 17-30.

20. imaginary

21. concrete

۲۲. برای مطالعه‌ی بیشتر در زمینه‌ی نقش صدا در وحدت‌بخشی به نماهای ناهمخوان ر.ک.:

Mary Ann Doanc, "The Voice in the Cinema: The Articulation of Body and Space," *Yale French Studies* (ed. Rick Altman) 60 (1980): pp. 33-50.

23. Pascal Bonitzer, *Le Regard et la Voix*.

24. out of frame [hors-cadre]

25. depth of field

۲۶. Prospettiva: به معنای دیدن از میان.

27. quattrocento

28. Gombrich, E.H. *Art and Illusion*; Arnheim, *Film as Art*, pp. 43-48.

29. binocular vision

30. representational painting

31. monocular perspective or *Perspectiva artificialis*

32. automatic (*artificialis*)

33. Albrecht Durer

34. vanishing point

35. point of view

36. distance point

37. Dark chamber (or Camera obscura)

38. humanism

39. the sharpness of the image

40. soft-focus

41. fuzzy effect

۴۲. Focal length: فاصله‌ی مرکز عدسی تا نقطه‌ای که پرتوهای نور در آن‌جا در وضوح کامل یکدیگر را قطع می‌کنند. فاصله‌ی کانونی عدسی مناسبات پرسپکتیوی فضایی را که روی پرده‌ی تخت نشان داده می‌شود معین می‌کند.

۴۳. طول کانون پارامتری است که تنها به ساختار لنز متکی است. میزان نوری که وارد دوربین می‌شود به تنظیم فواصل دیافراگم و میزان نوری که از سوی شیء مورد فیلم‌برداری منتشر می‌شود وابسته است. پارامتر سوم عمق میدان فاصله‌ی میان شیء و لنز است.

44. soft-focus art shot

45. f-stop

46. circle of confusion

47. Jean-Luc Godard, *Godard on Godard*, p. 632.

48. Jean-Louis Comolli, "Technique and Ideology: Camera, Perspective, Depth of Field," in *Movies and Methods*, ed. Bill Nichols, vol. 2, pp. 75-04.

۴۹. امروزه سرعت معیار ۲۴ قاب در ثانیه است، اما می‌دانیم همیشه چنین نبوده است. فیلم‌های صامت سرعت فرافکنی کوتاه‌تری داشته‌اند (۱۶ تا ۱۸ قاب در ثانیه) که کم‌تر به‌طور دقیق مشخص بوده، و این سرعت در واقع کمی نوسان داشته است. مثلاً در اواخر دهه‌ی ۱۹۲۰ که دوره‌ی انتقال از صامت به ناطق بوده است سرعت رو به تسریع گذاشت.

50. tracking

51. panning / tilting

۵۲. dolly: نوعی پایه‌ی دوربین چرخ‌دار که نماهای متحرک مشهور به نماهای تراکیبگ به کمک آن گرفته می‌شوند. - م.

۵۳. باید اشاره کنیم که فیلم‌برداری صامت اغلب با پس‌زمینه‌ی موسیقی همراهی می‌شد و طی آن نوازنده‌ی ویولن که در صحنه حاضر بود می‌کوشید حالتی را ایجاد کند که از سوی کارگردان اظهار می‌شد.

۵۴. در این مورد رک.:

Donald Kiriwara, "A Reconsideration of the Institution of the Benshi," *Film Reader*, 6 (1985): pp. 41-53; Joseph L. Anderson and Donald Ritchie, *The Japanese Film*, pp. 23-26; Noel Burch, *To the Distant Observer*, pp. 76-84.

نمایش فیلم‌ها در سال‌های اولیه‌ی سینمای ژاپن با همراهی یک مفسر بود که کاتسوبن یا بنشی خواننده می‌شد. بنشی که معمولاً مرد بود کنار پرده می‌ایستاد و وقایعی را که روی پرده اتفاق می‌افتاد شرح می‌داد. وی با پیروی از سنت راوی روی صحنه در نمایش‌های کابوکی هیجان خاص اجرای زنده را به نمایش فیلم می‌افزود. - م.

۵۵. مثلاً در این زمینه ن.ک.:

Robert C. Allen and Douglas Gomery, *Film History: Theory and Practice*, pp. 115-128.

۵۶. Postsynchronization: این پدیده یعنی امکان ضبط صدا و تصویر روی نوارهای مجزا که پیشرفتی مهم در عرصه‌ی فیلم‌سازی محسوب می‌شد، برای نخستین بار از سوی کینگ ویدور، کارگردان آمریکایی در ساخته‌ی موزیکالی به نام هاله‌لویا (۱۹۲۹) به کار گرفته شد. - م.

57. Bazin, *What Is Cinema?* vol.42, p. 1.

۵۸. واژه‌ای که در زبان فرانسوی برای سینمای صامت به کار می‌رود *muet* است که همان واژه‌ای است که برای گنگ یا زبان بسته هم استفاده می‌شود. [یادداشت مترجم متن فرانسوی]

59. *cinelanguage*

60. Barthelemy Amcngual, *Rene Clair*.

61. *talkie*

62. Alexander Walker, *The Shattered Silents*, p. 231.

63. *Out of field sound* [*hord-champ sonore*]



شرویشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی