

تحلیل تدوین فیلم

تحلیل تدوینی یک سکانس از
فیلم «جنون» / آلفرد هیچکاک
محمدرضا باباگلی



پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی



درباره آلفرد هیچکاک و فیلمهای بسیار صحبت شده و مطالب فراوانی نیز به رشته تحریر درآمده‌اند. اما بواقع، چنین کاری سهل و ممتنع به نظر می‌رسد. پرداختن به فیلمهای هیچکاک از آن جهت سهل به نظر می‌رسد که اغلب طرح داستانی ساده‌ای دارند و قصه آنها - بجز یکی دو مورد - از تنوع و پیچیدگی فراوانی - نسبت به بسیاری از فیلمهای ساخته شده در همان زمان یا امروزه - برخوردار نیستند؛ اما درست به دلیل همین ویژگی، ممتنع بودن صحبت درباره آنها نیز بیشتر جلوه می‌کند. این دو ویژگی - سهل و ممتنع بودن - دقیقاً مکمل یکدیگرند. هیچکاک از جمله فیلمسازانی (کارگردانانی) است که بر مواد کار خود تا لحظه به نمایش درآمدن فیلم بر اکران، تسلط و اشراف کامل دارد. بر همین اساس، سادگی مضمون و طرح داستانی فیلمهایش با ابزار خاص و منحصر به فرد (شخصی) او شکلی پیچیده پیدا

می‌کند و آنچه در فیلمنامه یا داستان مکتوب فیلم به قالب کلمات در نیامده، به وسیله سبک کارش، در درون فیلم تنیده می‌شود. این سبک کار، ساختارهای اساسی اثر (ساختارهای سینمایی) را شکل می‌دهد و در نتیجه ما با مجموعه‌ای روبه‌رو هستیم که اجزایش با دقت و ظرافت خاصی در کنار یکدیگر قرار گرفته‌اند. اجزایی که فقط از سکوی ذهن هیچکاک قابل دستیابی هستند و بدون این جزئیات، هیچ‌یک از فیلمهایش رنگ و بوی هیچکاک‌کی نخواهند داشت. تقسیم یک کل به اجزای متعدد، این امکان را به هیچکاک می‌دهد تا رنگ آمیزی (هارمونی) فیلمهایش را براساس نحوه قرار گرفتن این اجزا انجام دهد. به همین دلیل، از نظر هیچکاک مهمترین ابزاری که بتواند در لحظه مناسب، بخشی از واقعیت را برش داده و در جلوی چشمان تماشاگر برجسته نماید، چاقوری تدوین است. هر چند او از دیگر

ساختارهای سینمایی همچون حرکات دوربین، میزاسن و سوژه نیز به خوبی استفاده می‌کند. این شیوه تا آنجا اهمیت می‌یابد که حتی صحنه‌هایی را که با نمای بلند^۱ فیلمبرداری شده‌اند در پر می‌گیرد. دیدگاه تدوینی هیچکاک همواره او را وادار می‌کند تا در صحنه‌هایی که تداوم فیلمبرداری در آنها رعایت می‌شود نیز به اصل ارائه جزئیات وفادار بماند. مهمترین فیلمی که او این شیوه را در آن رعایت کرده فیلم طناب^۲ است. او خود در این باره می‌گوید:

«... از طرف دیگر، این فیلم به عبارتی تقطیع شده بود. حرکت دوربین و هنرپیشه به دقت، روش تقطیع مرا پیروی می‌کرد. به عبارت دیگر قاعده تغییر دادن اندازه نما را برحسب اهمیت دراماتیک آن در یک واقعه خاص، حفظ کرده بودم...»^۳

اگرچه کل فیلم طناب از نماهای بلند - هر نما به طول زمانی حلقه‌های فیلم قابل فیلمبرداری - تشکیل شده؛ روش ارائه جزئیات کلیه فیلمهای هیچکاک که برخی صحنه‌های خاص در آنها به شیوه نمای بلند فیلمبرداری شده‌اند، نیز رعایت شده است.

همان‌طور که - پیشتر - اشاره شد هیچکاک بر مواد کار خود - که شامل مرحله تدوین نیز می‌شود - تسلط کامل دارد. این اشراف به او امکان می‌دهد تا دقیقاً آنچه را اعمال کند که به آن می‌اندیشد. تروفو^۴ در این مورد به او می‌گوید:

«... این کنترل در فیلمهای شما قابل حس است. واضح است که هر نما به شیوه‌ای خاص، در زاویه‌ای خاص و برای نمایش به مدتی خاص، فیلمبرداری شده است...»^۵

هیچکاک نیز بخشی از دیدگاهش را در مورد اعمال نظر و حضور کارگردان در شکل‌گیری فیلم

و مرحله تدوین این‌گونه عنوان می‌کند:

«... من معمولاً تکه‌های فیلم را طوری می‌گرفتم که هیچ‌کس دیگر غیر از خودم نمی‌توانست آنها را درست سر هم کند، تنها راه تدوین این قطعات آن بود که طرحی که من هنگام فیلمبرداری در سر داشتم دقیقاً رعایت بشود...»^۶ با خواندن کلمات فوق، به خوبی می‌توان دریافت که هیچکاک چگونه آنچه را به آن می‌اندیشید بر روی کاغذ مدون می‌کرد و در مرحله فیلمبرداری و سپس تدوین، به اجرا در می‌آورد.

دایره گفته‌ها را کامل کنیم. صحبت درباره فیلمهای هیچکاک، سهل و ممتنع است. سهل به خاطر طرح داستانی ساده آنها و ممتنع به خاطر پیچیدگی ارائه این سادگی!

جنون (FRENZY)

محصول یونیورسال، ۱۹۷۲، آمریکا، تهیه کننده: آلفرد هیچکاک

کارگردان: هیچکاک، سناریو: آنتونی شافر - براساس داستان «خدا حافظ پیکادلی»، بدرود

لستراسکوثر، نوشته آرتور لابر

فیلمبردار: جیل تیلور، مونتاز: جان جیمپسون، طراحی دکور: رابرت لینگ

پخش یونیورسال، سال ۱۹۷۲، رنگی، ۱۱۶ دقیقه

بازیگران اصلی: جان فینچ (ریچارد بلینی)، الک مک کاون (کارآگاه آکسفورد)، بری فاستر (باب راسک)، باربارا لی هانت (برندا بلینی)، آنامیسی (بیز میلیگان)، ویوین مرچنت (خانم آکسفورد)، بیلی وایت لا (هتی پورتر).

بظاهر هیچ یک از عوامل این فیلم - غیر از



کمپانی یونیورسال - در سایر فیلمهای هیچکاک حضور نداشته‌اند. این نکته چیزی از ارزش فیلم - به دلیل حضور شاخصهای سینمای هیچکاک - کم نمی‌کند. به هر جهت، بر پایه دو ویژگی - سادگی و پیچیدگی توأم - در همه آثار هیچکاک، سعی می‌کنیم به تحلیل سکانس «جسد در گونی سیب‌زمینی» در این فیلم، از نقطه نظر تدوینی بپردازیم. این کار (تحلیل تدوینی) فقط می‌تواند تا حد نزدیک شدن به برخی خصوصیات سکانس انجام شود چرا که تحلیل سینمای هیچکاک، بضاعت فراوانی می‌طلبد.

طرح داستانی فیلمنامه

داستان این فیلم همانند اغلب آثار آلفرد هیچکاک، بر محور شخصیتی قرار دارد که دچار اختلالات روانی است. باب راسک که در میدان تره‌بار کار می‌کند شخصیتی هیستریک است که به

دلیل خصلتهای سادیستیش دست به قتل زنها می‌زند. با کشته شدن خانم میلیگان توسط او که با ریچارد بلینی آشنایی قبلی داشته، پلیس به آقای بلینی مظنون می‌شود و جستجویی را برای دستگیری او آغاز می‌کند. آقا و خانم بلینی از چنگ پلیس می‌گریزند و خانم بلینی برای گرفتن اطلاعات و اخبار تازه به محل کار خود بازمی‌گردد. قاتل (باب) که خانم بلینی را می‌شناسد، در راه به او برخورد می‌کند و او را به خانه‌اش برده و به قتل می‌رساند. پلیس، آقای بلینی را که توسط باب، لو داده شده دستگیر و دادگاه او را به زندان محکوم می‌کند. ریچارد بلینی برای گرفتن انتقام از باب، از زندان می‌گریزد و به خانه او می‌رود. کارآگاه آکسفورد نیز که قاتل واقعی (باب) را شناخته به خانه قاتل می‌رود و همزمان با آقای بلینی شاهد جسد مقتوله‌ای دیگر می‌شود که قاتل در حال مخفی کردن آن است.

تحلیل تدوینی «سکانس جسد در گونی سیب زمینی» از فیلم «جنون» ساخته «هیچکاک»

سکانسی با یک مقدمه، تنه اصلی و انتهاست که مجموعه یکدست و هماهنگ آن، از تناسب شایسته‌ای در کل فیلم برخوردار است. از بازنگری چندباره سکانس و شیوه قرار گرفتن نماها در کنار یکدیگر، به خوبی می‌توان دریافت که هیچکاک با چه دقت نظری و بدون کوچکترین لغزشی، از طریق برش واقعیت به اجزای بی‌شمار و متعدد، به موقعیت روانی - دراماتیک - ویژه‌ای دست یافته است. «استفان شارف»^۶ در مورد این سکانس می‌نویسد:

«... سکانس گونی سیب زمینی در فیلم «جنون» آنچنان بر طبق شمای کلی فیلم به طور دقیق طرح‌ریزی شده بود (طول برخی از نماها کمتر از یک ثانیه است) که تدوین فیلم، فقط مستلزم اتصال ساده نماها به هم بود...»^۷

طرح تدوینی سکانس

باب (قاتل) که خانم بلینی را کشته است جسد او را در یک گونی سیب‌زمینی مخفی کرده، پس از قرار دادن گونی در کامیون حمل سیب‌زمینی، به خانه باز می‌گردد و آسوده خاطر به استراحت مشغول می‌شود. او که برای خلال کردن دندانهایش، همیشه از سنجاق یقه‌اش استفاده می‌کند ناگهان متوجه گم شدن آن می‌شود. پس از جستجوی خانه به یاد می‌آورد که مقتوله آن را در لحظات قبل از مرگ از یقه کت او کهنده است. دوباره به سراغ کامیون حمل سیب‌زمینی می‌رود تا سنجاق یقه‌اش را پیدا کند. کامیون در حین جستجوی او به راه می‌افتد. سرانجام موفق به

یافتن سنجاق می‌شود. از کامیون، پیاده شده و می‌رود. جسد که از گونی بیرون آمده، از کامیون می‌افتد و پلیس آن را کشف می‌کند.

هیچکاک با چنان دقت نظری طرح تدوین این سکانس را از طریق یک دکوپاژ حساب شده ریخته است که هیچ فضای اضافه‌ای برای نمایش خلاقیت‌های تدوینگر باقی نمی‌گذارد و اگر در این زمینه، محلی برای فعالیت فردی تدوینگر باقی باشد، فقط به کاربردهای او در جنبه‌های تکنیکی محدود می‌شود. در نگاه اول، مضمون سکانس، بسیار ساده جلوه می‌کند؛ اما این سادگی فقط بر روی کاغذ مفهوم دارد چرا که از اولین پلان این سکانس، تماشاگر، همواره با تعلیق و کششی در ساختار تصاویر روبه‌روست که تا پایان او را رها نمی‌کند. هیچکاک، زمینه‌درگیری تماشاگر را با حوادث درون سکانس، در سکانس قبل آماده می‌کند. در صحنه‌ای از اواخر سکانس قبل، تماشاگر که قاتل و نحوه عمل او را می‌شناسد شاهد است که خانم بلینی، ناآگاهانه به همراه قاتل به خانه‌اش برده می‌شود. دوربین طی یک حرکت ظریف و دراماتیک، پس از بسته شدن در خانه، تراک بک^۸ می‌کند و از طبقه فوقانی، پله‌ها را رو به عقب طی نموده و از ساختمان، خارج می‌شود و همچنان - حرکت رو به عقب را تا نمای کامل ساختمان در خیابان - که زندگی عادی در آن جریان دارد - ادامه می‌دهد. این نمای بلند و روان، احساس تنها ماندن و جدا شدن دو شخصیت از دیگران و اتفاق وحشتناکی را که هر لحظه امکان دارد در آن خانه روی دهد، به زیبایی القا می‌کند. پس از این صحنه، فیلم در مکان دیگری ادامه پیدا می‌کند و تماشاگر که انتظارش در دیدن رویارویی قاتل و مقتوله برآورده نشده، در احساسی از

دلهره، فیلم را دنبال می‌کند. کاشتن بذر اضطراب و انتظار در تماشاگر موجب می‌شود تا با شروع «سکانس گونی سیب‌زمینی» نوعی نیاز مضاعف به دانستن آنچه روی داده در تماشاگر ایجاد شود.



سکانس، در اواخر شب - در تاریکی - آغاز می‌شود و ماجرا از نقطه‌ای پیگیری می‌شود که قاتل در جلوی خانه مقتول با چرخ دستی و لباس باربران - پیش‌بند و کلاه - در حال حمل جسد در یک گونی سیب‌زمینی است. انتظار تماشاگر در دیدن نحوه قتل، بظاهر برآورده نمی‌شود؛ اما کشش درونی صحنه، مبنی بر چگونگی اختفای جسد، تماشاگر را همراه با یک نیاز ارضا نشده به دنبال می‌کشد. از آنجایی که عمل اختفای جسد، مضمون اصلی سکانس را شکل نمی‌دهد؛ هیچکاک طی ۱۱ نما، مخفی کردن گونی حاوی جسد را در پشت کامیون، بسادگی نشان می‌دهد (پنج نمای نخست سکانس به شکلی موجز، مخفی کردن جسد توسط قاتل را نشان می‌دهد و شش نمای بعدی بازگشت او را در خود دارد) تا بستر مناسب برای رویدادهای بعدی - اصلی - ایجاد شود.

اگرچه پرداختن به شیوه‌های کارگردانی هیچکاک، مبنای اصلی این بحث نیست؛ از آنجایی که طرح تدوینی فیلمهای هیچکاک همواره تابع و متغیری از ساختارهای سینمایی او در زمینه کارگردانی است ناچار، بخشی از تحلیل‌های تدوینی، فقط با طرح شیوه دکوپاژ و میزانشهای این کارگردان مفهوم پیدا می‌کند. از جمله این موارد در زمینه تدوین که از طریق



دکوپاژ اعمال می شود، استفاده از نماهای مشابه و معکوس است که ابتدا و انتهای یک مجموعه نما را که از وحدت رویداد برخوردارند به شکل یک دایره به یکدیگر پیوند می دهد و همانند یک جمله یا یک سطر از یک پاراگراف سینمایی عمل می کند. استفاده از نماهای مشابه موجب می شود تا هماهنگی میان اجزا و ریتم یک رویداد، به خوبی اعمال و به پیشبرد دراماتیک حوادث نیز کمک فراوانی شود.

استفان شارف می نویسد:

«... استادان سینما - مبدعان عناصر زیباشناسی سینمایی - ثابت کرده اند که ساختارهای عماهنگ (هارمونیک) نه تنها تکنیک داستانی را اعتلا می بخشد، بلکه آن را به سطح هنری ارتقا می دهد...»
چنین موردی را در مجموعه نماهای آغازین

این سکانس می توان دید که با استفاده از جدول شماره یک، توضیح داده می شود. در اولین نما از این سکانس، دوربین در وضعیت ثابت و با اندازه مدیوم لانگ شات (M.L.S) قاتل را در کادر دارد - زاویه دوربین «لوانگل»^{۱۱} است که بر تسلط قاتل در رویداد تأکید می کند. قاتل از سمت راست کادر حرکت کرده و از سمت چپ، خارج می شود.

این نما به نمایی با زاویه «های انگل»^{۱۲} در اندازه اکستریم لانگ شات^{۱۳} قطع می شود که قاتل از سمت راست و پایین کادر وارد شده و در عمق صحنه به سمت چپ بالای کادر می رود. این نما (نمای ۲) به عنوان نمای معرف^{۱۴}، موقعیت مکانی رویداد و ارتباط عناصر صحنه (کامیونهای پارک شده، کیوسک نگهبانی یا راننده ها، بخشی از ساختمان میدان تره بار و خیابان) با قاتل را می شناساند. همچنین به دلیل دوری زیاد صحنه

نما	اندازه نما	زاویه دوربین	توضیحات نما	زمان نما
۱	M.L.S	L.A	دوربین ثابت/قاتل با چرخ حمل بار، از راست کادر حرکت کرده و از چپ کادر خارج می شود.	۱۳ $\frac{1}{4}$
۲	E.L.S	H.A	دوربین ثابت/قاتل از پایین و راست کادر وارد شده و به عمق صحنه در بالا و چپ کادر حرکت می کند.	۲۰
۳	M.L.S → L.S	L.A	تیلت داون/قاتل از راست کادر و پیشزمینه، وارد شده و به عمق کادر می رود. TILT DOWN برای تصحیح کادر است.	۳
۴	M.C.U	E.L ↓ L.A	تراولینگ/تیلت/قاتل از چپ به راست کادر حرکت می کند و گزینی را در کامیون می اندازد و از راست کادر خارج می شود.	۲۸
۵	M.C.U	L.A	دوربین ثابت/ادامه نما ۴ - قاتل از چپ کادر وارد و، پس از مغفلی کردن چرخ دستی مجدداً از چپ کادر خارج می شود.	۵
۶	M.C.U	L.A	معکوس نمای ۴/دوربین ثابت/قاتل از راست وارد کادر شده و کنار کامیون حاوی جسد می ایستد/موسیقی آغاز می شود.	۶
۷	L.S → M.L.S	L.A	معکوس نمای ۲/قاتل از عمق صحنه به سمت جلو - پیشزمینه - حرکت می کند و کلاهش را برداشته و به سمت چپ پرت می کند.	۵
۸	M.C.S	E.L	میان برش/دوربین ثابت/لایسرت از کلاه قاتل که به پشت یک کامیون پرتاب می شود/این نما با نمای قبل match cut است.	۱
۹	M.L.S	L.A	معکوس نمای ۳/ادامه نما ۷ - لامل از سمت راست پیشزمینه خارج می شود/ نمای ۷ و ۹ یک نما هستند که تقسیم شده اند.	۳ $\frac{1}{4}$
۱۰	L.S	H.A	معکوس نمای ۲/حرکت لامل در کادر شبیه نمای ۲ است؛ اما اندازه نما کمی بسته تر و نزدیکتر به جغرافیای صحنه است.	۱۲
۱۱	M.L.S	L.A	معکوس نمای ۱/لامل از چپ کادر، وارد شده و از سمت راست وارد ساختمان می شود / موسیقی ادامه دارد.	۳ $\frac{1}{4}$

از تماشاگر، خلوت بودن مکان حادثه و تنهایی قاتل به خوبی با تأثیری دراماتیک نشان داده می‌شود. این نما به نمای ۳ با زاویه پایین (L.A) و عمق میدان زیاد، برش می‌شود که قاتل از راست کادر وارد شده و بتدریج از دورین دور شده تا اینکه به عمق کادر برسد. این نما، قاتل را در اندازه مدیوم لانگ شات (M.L.S) تا لانگ شات (L.S) طی یک نمای ثابت، در کادر دارد. (تقطیع در درون پلان) سپس طی دو نما در اندازه مدیوم کلوزآپ (M.C.U)، قاتل، گونی حاوی جسد را در کامیون می‌اندازد، وسایل را مخفی کرده و باز-می‌گردد. همان‌طور که اشاره شد عمل اختفای جسد، فقط طی پنج نما انجام می‌شود و از نمای ششم، قاتل شروع به بازگشتن از همان مسیر می‌کند. نکته پراهمیت در این سیکل که نیمه دوم منحنی را تا کامل شدن دایره نشان می‌دهد، تشابه پلانهای شش تا ۱۱، نسبت به پلانهای یک تا پنج است. اگر چه در منحنی دوم این دایره، یک پلان اضافه به چشم می‌خورد؛ در واقع، این نما خللی به روند هارمونیک پلانها وارد نمی‌آورد. نمای ششم، در اندازه مدیوم کلوزآپ (M.C.U)، مشابه نمای پنج است. نمای هفتم و نهم، همانند نمای سوم هستند که قاتل در این دو نما به صورت معکوس، از اندازه نمای لانگ شات (L.S) در عمق کادر به دورین نزدیک می‌شود و در نمای مدیوم لانگ شات (M.L.S) از سمت راست کادر خارج می‌شود. نمای هشت از این مجموعه که نمای اضافه‌ای به نظر می‌رسد، نمای اینسرتی^{۱۵} است که در میان دو نمای هفت و نه قرار داده شده تا به دلیل تأکید هیچکاک بر جزئیات بصری، انداختن کلاه توسط قاتل در پشت یک کامیون را به نمایش بگذارد. نماهای هفت و نه، در

مجموع، یک نما هستند که با قرارگرفتن اینسرت کلاه به دو نما تبدیل شده‌اند. نمای ۱۰ تکرار پلان دوم از موقعیت بالا و مشرف بر مکان وقوع حادثه است و تنها فرق آن در نزدیکتر شدن دورین به موقعیت جغرافیایی صحنه است؛ زیرا اگر پلان ۱۰، تکرار بی‌چون و چرای پلان دوم می‌بود، از یکدستی ساختار دراماتیک این پاراگراف سینمایی می‌کاست. نمای دوم (در اندازه اکستریم لانگ شات) برای معرفی مکان حادثه به کار رفته است. بنابر این در صورت تکرار مجدد، تأثیر بصری و ارزش وجودیش از دست می‌رفت. در نتیجه، بهترین نما برای اینکه اصالت پلان دوم را داشته و از تازگی نیز برخوردار باشد، تغییر نامحسوس پله‌ای (تغییر از یک اندازه نما به اندازه نما بعدی) است که این کار از تبدیل اکستریم لانگ شات (E.L.S) به لانگ شات (L.S) صورت گرفته است. نمای ۱۱ نیز مانند نمای یک است در همان اندازه و با همان زاویه دورین. با این پلان، رویداد خروج از خانه، اختفای جسد و بازگشت به خانه کامل می‌شود. نکته دیگری که از این مجموعه نمای کوچک - به عنوان شکل مینیاتوری گونه‌ای از کل سکانس - می‌توان دریافت، دقت هیچکاک در پیر نمودن کمبودهای یک عنصر سینمایی، به کمک سایر عناصر ساختاری است. طبیعت ظاهری این نماها، ثابت و ساکن بودن آنهاست. (بجز نمای ۴ که دورین به همراه بازیگر، تراولینگ می‌کند) حضور شب - تاریکی و عدم تشخیص برخی جزئیات بصری -، خلوت بودن خیابان، ماهیت آکسیون درون صحنه که دقت، بی‌سروصدا بودن و مخفیانه کارکردن را می‌طلبد، موجب می‌شود تا دورین به صورت عام، ثابت باشد و چنانچه



و رابطه ارگانیکی میان تمپوی سه ثانیه‌ای نمای سوم و تمپوی ۳۸ ثانیه‌ای نمای چهارم برقرار شود، پس از سه نمای ساکن، ناگهان از حرکت تراولینگ دوربین استفاده کرده و با تعقیب بازیگر، اجازه نمی‌دهد تمپوی بلند این نما موجب ایستایی، افت ریتم و کاهش تنش شود.

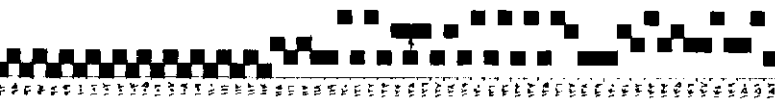
ایجاد رابطه صحیح میان طول زمانی نمای بلند و پرهیز در از دست دادن ریتم فیلم، در یک نمای دیگر نیز به چشم می‌خورد. نمای ۱۵ با طول زمانی ۶۲ ثانیه، بلندترین نمای این سکانس است. این نما از نظر زمانی، با ۱۵۱ نمای دیگر سکانس، متفاوت است چرا که بلندترین نما در میان سایر نماها، طولی برابر با $\frac{1}{4}$ ۳۸ ثانیه دارد. به همین جهت، هیچ یک از نماها به طولی برابر با دقیقه نمی‌رسند اما نمای ۱۵، بیش از یک دقیقه و دو ثانیه طول می‌کشد و این در حالی است که نماهای بعدی (نماهای ۱۶ تا ۲۶) فقط کسری از ثانیه (بین $\frac{1}{5}$ تا $\frac{2}{5}$ ثانیه) بر پرده دیده می‌شوند. چنین تغییر ناگهانی و با چنین اختلاف زمانی زیادی در تمپوها، ریتم فیلم را دچار آسیب جدی می‌کند. اما هیچکاک با درک این نکته، اجازه کوچکتزین اشتباهی را به خود نمی‌دهد. در نتیجه برای ایجاد هماهنگی میان این نمای بلند و نماهای بسیار کوتاه پس از آن، از عناصر حرکت

مختصر حرکتی هم دیده می‌شود (مانند تیلت آپ در نمای ۳) برای تصحیح کادر است. این نکته ممکن است منجر به یکنواخت شدن و کاستن از ارزشهای بصری نماها - با توجه به مضمون پرتنش سکانس - شود؛ اما هیچکاک برای افزودن بر تنش دوربین ثابت، از عنصر ساختاری دیگری چون «زوایای دوربین» کمک می‌گیرد. به این ترتیب، دوربین طی یک حرکت شطرنجی، مدام در میان زوایای بالا (H.A) و پایین (L.A) در نوسان است که اگر شکل گرافیکی آن را تجسم کنیم، شبیه به نوسانات موج یا ترکیب مربعهای صفحه شطرنج خواهد بود. چنین فرمی، به تنش بیشتر نماها کمک و سکون درون نماها را بنوعی فعال می‌کند. این کار از سوی دیگر، زمینه را برای وارد کردن تنش لازم بر ذهن تماشاگر آماده می‌سازد. زوایای دوربین در سه نمای اول به شکل پایین، بالا، پایین اجرا می‌شود و تمپوی این سه پلان از یکدستی برخوردار نیست. طول زمانی نمای سوم، سه ثانیه است که با توجه به نمای قبل (نمای ۲) که بیست ثانیه طول می‌کشد، بسیار کوتاه و سریع است؛ اما نمای چهارم، طول زمانی برابر با ۳۸ ثانیه دارد که ناگهان، تمپو کاهش یافته و ریتم نیز سقوط می‌کند. هیچکاک برای اینکه طول زمانی بلندنمای چهارم چندان خسته کننده نشود

دوربین و میزانشن استفاده می‌کند. در واقع، نمای ۱۵، اگر چه طولی برابر با ۶۲ ثانیه دارد؛ مجموعه‌ای از نماهای مدیوم لانگ شات (M.L.S)، مدیوم کلوزآپ (M.C.U) و کلوزآپ (C.U) است که همراه با حرکات دوربین در تعقیب بازیگر، تنش رو به افزایشی را - هم به دلیل حرکات فراوان دوربین و هم به دلیل آکسیونی که در درون صحنه روی می‌دهد - پدید می‌آورد. استفاده از این پلان بسیار بلند (بلندترین نمای سکانس)، ناشی از شناخت دقیق هیچکاک در پرداخت لحظه‌های مناسب، برای زایش لحظه‌های دراماتیک بعدی است. برای دریافت این دقت نظر، کافی است فرض کنیم هیچکاک می‌توانست به جای این نمای بلند از برش و تقطیع در نمای موردنظر استفاده کند تا عصبیت و دلهره ناشی از گم شدن سنجاق یقه قاتل را به نمایش بگذارد. اما کمی توجه و دقت از دیدگاه تدوینی و ضرورت‌های برش، نشان می‌دهد که تقطیع این نمای بلند به نماهای کوتاه‌تر - با استفاده از برش - بدترین عمل ممکن است زیرا پس از ۱۱ نمای نخست سکانس که طی آن جسد، توسط قاتل مخفی شده و قاتل به خانه باز می‌گردد، باید نوعی آرامش - هرچند ظاهری - برقرار شود. این آرامش با استفاده از حرکات پیوسته دوربین القا می‌شود^{۱۶} و تمپوی بلند نماها نیز با کاهش ریتم، به این امر کمک می‌کند.^{۱۷} از سوی دیگر چون هنوز تماشاگر، یک نیاز ارضا نشده (در دیدن صحنه قتل) دارد که آرام آرام به بخش فراموش شده ذهنش منتقل می‌شود، همه چیز با این نماهای روان و بلند، در یک مسیر مناسب جریان پیدا می‌کند تا در پلانهای ۱۶ تا ۲۷ صحنه قتل^{۱۸} به صورت یک شوک بصری از کنار

هم چیدن نماهای کمتر از ثانیه، بر تماشاگر وارد شود. شاید اگر شخص دیگری به جای هیچکاک این فیلم را می‌ساخت یا حداقل اجازه می‌داشت این سکانس را از لحظه زمینه‌سازی قتل تا انتها، بنابر سلیقه و میل شخصی کارگردانی کند، بی‌درنگ، قصه و خط داستانی این سکانس را براساس تداوم روایتی بنا می‌کرد. چنین نگرشی، منجر به نمایش صحنه قتل در همان لحظه وقوع یا کمی پس از آن می‌شد و چنانچه مسئله گم شدن سنجاق یقه نیز در فیلمنامه آمده بود؛ منطق نمایش را بر پایه فلاش بکی قرار می‌داد که قاتل، طی آن در حال مرور مجدد صحنه قتل، با دقت و جزئیات بیشتری بود تا پی به چگونگی گم شدن سنجاق یقه‌اش ببرد. چنین کاری، صحنه قتل را به پلانهایی دستمالی شده تنزل می‌داد که تماشاگر، در حین دیدن آن برای بار دوم، کشش لازم را به دلیل آشنایی با بخشی از جزئیات و رویداد نداشت و تأثیر دراماتیک و زیبایی شناسانه‌ای به دست نمی‌آمد، جز اینکه قصه در خطی تداومی رو به جلو حرکت داشت.

هیچکاک اجزای یک کل را در موقعیتهای خاصی قرار می‌دهد که غیر از آن موقعیتهای خاص، هیچ وضعیت دیگری با آن جزء، هماهنگ نیست. هیچکاک، طرح داستانی فیلم - و به طریق اولی سکانس را - براساس دکوپاژ و تدوین، آنچنان به پیش می‌برد که به هیچ عنوان نمی‌توان، وضعیت چیده شدن نماها را تغییر داد. صحنه قتل، طوری در محل تدوینی مناسب خود قرار گرفته که امکان ندارد با برهم زدن ساختار تدوین، بتوان آن را در محل دیگری از فیلم به نمایش درآورد. در سکانس قبل، در به روی دوربین - تماشاگر، بسته می‌شود و دوربین - ناظر، از محل



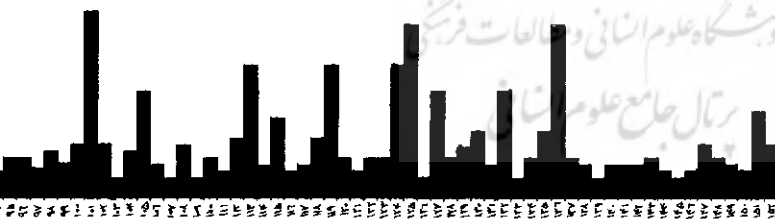
0 1 2 ELS
0 15 LLS
0 12 MCL
0 18 DCU
0 20 DCU

دياگرام (اندازه نماها)
PLANB SCALE



0 20 RA
0 15 EL
0 10 LA

دياگرام (زوایای دوربين)
CAMERA ANGLE

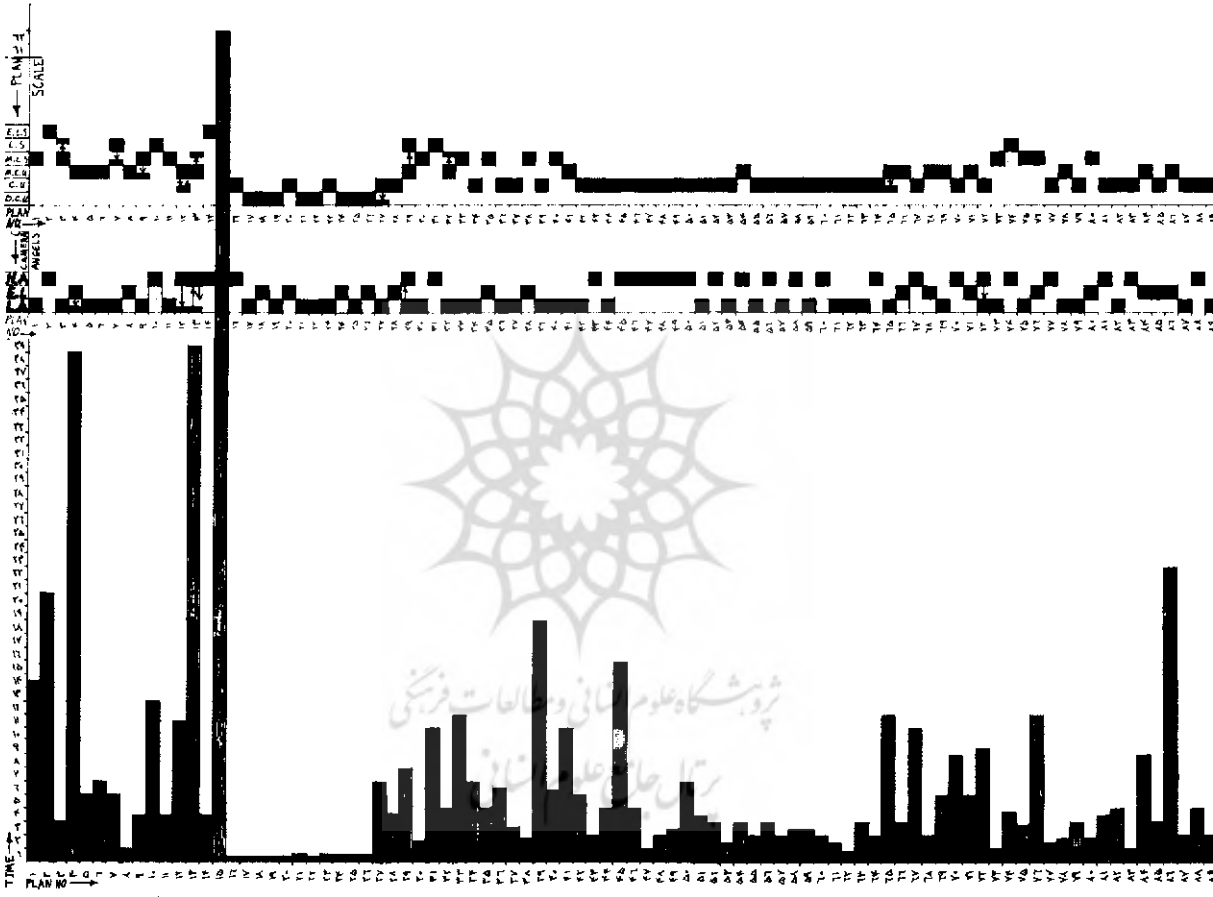


دياگرام (زمانبندی - TIMING)

کان: جسد در گونی سبب زمینی

از فیه: جنون / آلفرد هیچکاک

پرویشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
رتال جامع علوم انسانی



پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
 رساله خانم علما استاد

وقوع حادثه دور می‌شود. به این ترتیب، امکان نشان دادن قتل، در هیچ‌کدام از آن لحظات و پس از آن وجود ندارد. هیچکاک در مقام کارگردان - تدوینگر، هر نما را آن طور که خودش میل دارد و در آن لحظه‌ای که خودش مناسب می‌داند - و تنها لحظه مناسب، حتی از دیدگاه یک تدوینگر است - به تماشاگر نشان می‌دهد. عمل قتل، فقط در ۱۲ نما با تمپوی بسیار کوتاه که موجب افزایش سرسام‌آور ریتم طی چند لحظه می‌شود، به نمایش در می‌آید. ۱۱ نما از این مجموعه، دارای طول زمانی $\frac{1}{5}$ و $\frac{2}{5}$ ثانیه هستند و فقط آخرین نما که یک زوم به جلو (ZOOM IN)، - برای تأکید بردست مقتوله که سنجاق را در مشت می‌گیرد - است، شش ثانیه طول می‌کشد. این مجموعه‌نما، کوتاهترین پلانهای سکانس، از نظر زمانی هستند که تمپوی کوتاه آنها موجب افزایش ریتم و پرتاب شدن رویدادها به مسیری تازه می‌شوند.

هیچکاک، آغاز رویداد تازه - گم شدن سنجاق یقه قاتل و جستجو برای یافتن آن که مدرکی علیه خودش محسوب می‌شود - را با همان نماهایی ادامه می‌دهد که پیشتر از آنها استفاده کرده بود. او برای آغاز کردن جملات سینمایی خود یا پایان دادن به آن، از این نماهای مشابه، به خوبی استفاده دراماتیک می‌کند. در بخش مقدمه سکانس، تماشاگر، رویداد را با نماهای معکوس متقارن یا یکدیگر، شاهد بود. به همین ترتیب، پس از آگاهی قاتل از گم شدن سنجاق یقه‌اش، هنگامی که از اتاق خارج می‌شود تا به سراغ جسد برود نیز، مسیر برگشت قاتل، با همان نماهایی نشان داده می‌شود که لحظاتی قبل تکرار شده بود. آخرین نمای فلاش بک، که مقتوله سنجاق را در مشت می‌گیرد

به نمای درستی (Close up) از قاتل، برش می‌شود که ضمن تأکید بر آگاه شدن قاتل از چگونگی گم شدن سنجاق، تأثیر دراماتیک خوبی دارد. پریشانی، استیصال و اشتباهی که قاتل را هر لحظه به کام خود می‌کشد، به وضوح با این نمایان می‌شود. بلافاصله، قاتل به سمت در می‌رود و دوربین، همراه با او به سمت چپ حرکت می‌کند. نما (نمای ۲۸) معکوس نمای ۱۳ است که طی آن، قاتل به اتاق وارد شده و دوربین او را در یک نمای نسبتاً درشت و حرکت به راست، دنبال می‌کند. نمای ۲۸ در واقع، آغاز پاراگراف سینمایی تازه‌ای است که به دلیل تشابه در فرم با نمای ۱۳ و تفاوت در مضمون^{۱۹}، تأثیر دراماتیک خود را بر تماشاگر می‌گذارد. مجموعه نماهای معکوس و متقارن، تا لحظه‌ای ادامه دارد که قاتل در پشت کامیون سوار می‌شود، به عبارت دیگر، تا این لحظه، همه چیز تکرار می‌شود. تکراری که در هر فاز، یک گام دراماتیک رو به جلو برداشته شده است.

۲

از لحظه بازگشت مجدد قاتل به پشت کامیون و سوار شدن در آن، بخش اصلی و تنه سکانس آغاز می‌شود که تا پیاده شدن و رهایی قاتل از مهلکه، هشت دقیقه و ۲۶ ثانیه به طول می‌انجامد و متشکل از ۱۰۳ نماست. آنچه درباره این قسمت از سکانس که عمدتاً در کامیون اتفاق می‌افتد می‌توان گفت، به اندازه نماها مربوط می‌شود. زیرا به دلیل موقعیت صحنه (اتفاق حمل بار کامیون)، محدودیت فضا، تیرگی بیش از اندازه صحنه - هم به دلیل شب و هم به دلیل محصور

بودن اتافک کامیون - دوربین، هیچ‌گونه حرکتی ندارد و نماها به‌طور عمده در اندازه‌های بسته و نسبتاً درشت ارائه می‌شوند. بخش اعظم رویداد که جستجوی قاتل در بیرون آوردن جسد و یافتن سنجاق را در بر می‌گیرد، از کنار هم قرار دادن جزئیات آکسیون درون صحنه شکل می‌گیرد. هیچ‌کاک با نمایش مداوم و بی‌وقفه این جزئیات، به وسیله نماهای درشت (Clos up) از چهره قاتل و نماهای بسته‌تر (detail close up) از عملی که قاتل انجام می‌دهد، فضایی پرتنش، دلهره‌آور و هارمونیک به وجود می‌آورد. استفاده از سایر عناصر ساختاری، در اینجا نیز مورد استفاده هیچکاک قرار گرفته است. بدون استثنا، هیچ پلانی از اتافک بار کامیون با زاویه آی لول^{۲۰} ارائه نمی‌شود. هر نما از قاتل، از زاویه پایین (L.A) و هر نما از جزئیات درون کامیون، از زاویه بالا (H.A) است. این امر تا آنجا پیش می‌رود که در نماهای ۸۷ تا ۱۱۳، یعنی طی ۲۶ نما، دوربین مدام به بالا، پایین، بالا، تغییر زاویه می‌دهد و طبیعی است در یک جریان هارمونیک، تنش درون صحنه، به درستی میان نماها توزیع شود. از سوی دیگر، همه رویدادهای خارج از اتافک کامیون (نماهایی از راننده که سوت زنان، رانندگی می‌کند؛ ریخته شدن سیب‌زمینی در جاده، از پشت کامیون؛ توقف کامیون، در کنار رستوران و غیره) که به شکل اینترکات^{۲۱} ارائه می‌شوند با زاویه آی لول فیلمبرداری شده‌اند. به نظر می‌رسد چنین شیوه‌ای می‌تواند نوعی بافت متفاوت به هر یک از این دو جریان - رویداد اصلی، رویداد فرعی - بدهد.

در این بخش، در یک مورد خاص، هیچکاک با استفاده از تغییر موقعیت دوربین، نوعی تنش

مضعف به وجود می‌آورد که تنها مورد از این نوع در کل سکانس می‌باشد. در نمای ۶۱، (در اندازه کلوزآپ) ناگهان، پای مقتوله به صورت قاتل می‌خورد. این نما بلافاصله به نمای ۶۲ برش می‌شود که دوربین، موقعیت خود را عوض کرده؛ اما اندازه نما تغییری نکرده است. قاتل، پا را از روی صورتش پایین می‌آورد. انتهای این نما به موقعیت قبلی دوربین (نمای ۶۳) قطع می‌شود که مجدداً پای مقتوله بالا آمده و به صورت قاتل می‌خورد. این سه نما به ترتیب، زمانهایی برابر با $\frac{1}{4}$ ثانیه، $\frac{1}{5}$ ثانیه و $\frac{3}{4}$ ثانیه دارند. در حقیقت، نمای ۶۱ و ۶۳ یک نما هستند که با قرار گرفتن نمای چند فریمی ۶۲، تداوم آنها برای کسری از ثانیه، شکسته می‌شود و با ایجاد نوعی حرکت درونی برای چند صدم ثانیه، این احساس را در بیننده برمی‌انگیزد که مقتوله نمرده است. استفاده از نماهای تقسیم شده به قطعات کوچکتر، در بخشهای مختلف سکانس نیز وجود دارد. این امر نه براساس خلاقیت تدوینگر، بلکه از موقعیت ذهنی هیچکاک قابل بررسی است. دکوپاژ فیلم، چنین نظری را تأیید می‌کند. اصولاً مکانیسم صنعت سینما و فیلمبرداری در صحنه، ایجاب می‌کند تا نماهایی که از قرابت و نزدیکی فرم (ترکیب‌بندی) برخوردارند، طی یک مرحله، فیلمبرداری شوند تا در مرحله تدوین، خُرد شده و هر قطعه در محل مناسب خود قرار گیرد. بر این اساس، می‌توان گفت نمای ۲ و ۱۴ که هر دو بزرگنمایی اکستریم لانگ شات (E.L.S) دارند، یک پلان - در مرحله فیلمبرداری - هستند که بخشی از آن که بازیگر، حضور دارد به عنوان نمای ۲ و بخش بدون بازیگر آن، به عنوان زاویه دید قاتل در نمای ۱۴ مورد استفاده قرار گرفته است. در

انتهای این بخش - تنهٔ سکانس - نیز هنگامی که کامیون در رستوران می‌ایستد، از چنین شیوه‌ای استفاده شده است. نمای ۱۲۰، نمایی در اندازهٔ لانگ‌شات (L.S) است که کامیون، از سمت راست کادر وارد شده و می‌ایستد. این نما به نمایی (۱۲۱) برش می‌شود که قاتل، در حال گوش کردن به صداهاست. نمای بعدی (۱۲۳) ادامهٔ نمای ۱۲۰ است که در کامیون، باز شده و راننده از آن پیاده می‌شود.

از دیگر مواردی که هیچکاک - چنانچه فضا و فرم نما به او اجازه دهد - از آن به عنوان یک نقطهٔ برش مناسب، در تدوین استفاده می‌کند، لحظاتی از نماست که سوژه، دوربین را می‌پوشاند. این نماها^{۲۲} کمک می‌کنند تا نقطهٔ برش یک نما به نمای بعدی، قابل تشخیص نباشد و تغییر نما به نرمی و نامحسوس، انجام شود. در فیلم پرندگان، در صحنهٔ اتاق زیر شیروانی هنگامی که «تیپی هدرن» اسیر پرندگان شده، هر بار که پرنده‌ای به دوربین، نزدیک و با بالهایش، قسمت اعظم کادر را می‌پوشاند، برش به نمای بعدی صورت می‌گیرد. در این سکانس نیز در چند نما از چنین نقطهٔ برشی استفاده شده است. برای نمونه در نمای ۴۱، پس از آنکه در ادامهٔ نمای قبل، نور چراغ یک اتومبیل بر قسمت عقب کامیون می‌افتد، تصویر برای چند لحظه سیاه (تاریک) می‌شود. تدوینگر، براساس طرح هیچکاک، از همین چند فریم سیاهی برای برش به نمای بعد - که آنهم از سیاهی آغاز می‌شود - استفاده کرده، یعنی برش نامحسوس است. در نمای دیگری قاتل که موفق شده سنجاق را پیدا کند، به پهلو دراز می‌کشد تا سنجاق را به یقه‌اش نصب کند. این نما (۱۱۳) به نمای بسیار درشتی (D.C.U) از دست

و یقهٔ قاتل که سنجاق به آن نصب می‌شود، برش تطابقی^{۲۳} می‌شود. قاتل پس از تمام کردن کارش، یقهٔ کتش را که در دست دارد رها کرده تا کت، بخش اعظم کادر را بپوشاند. بدین شکل، نقطهٔ برش مناسب، برای پیوند به نمای بعدی ایجاد می‌شود. پس از آنکه ریتم بسیار سریع انتهای بخش اول سکانس - به دلیل تمپوهای بسیار کوتاه نماهای فلاش‌بک - به پایان می‌رسد، تمپوهای آغاز بخش دوم، بلندتر و ریتم نیز کمی کندتر می‌شود تا اینکه بتدریج از طول نماها کاسته شده و مجدداً ریتم تندتر می‌شود. همین حرکت نوسانی تمپوها، در انتهای بخش دوم - که قاتل سنجاق یقه‌اش را پیدا کرده است - نیز ادامه پیدا می‌کند. در این بخش، پس از یک مجموعه تمپوی کوتاه که به افزایش ریتم عمومی سکانس منجر شده‌اند، تمپوها آهسته کاهش یافته و ریتم - انتهای تنهٔ سکانس - نیز کاهش می‌یابد تا سرانجام در بخش انتهایی، برای آخرین بار، تمپوها افزایش یافته و ریتم نیز سریعتر می‌شود.

۳

بخش انتهایی سکانس، همچون یک مؤخره عمل می‌کند. در انتهای قسمت اصلی سکانس، قاتل که سنجاق یقه‌اش را پیدا کرده، در کنار رستوران، از کامیون پیاده می‌شود. کامیون به راهش ادامه می‌دهد؛ اما چون قاتل، جسد را که از گونی بیرون آمده به حال خود رها کرده، جسد از پشت کامیون دیده می‌شود. پلیس سوار، متوجه وجود جسد می‌شود و کامیون را تعقیب می‌کند. از آنجایی که دو جزهٔ این بخش - کامیون و اتومبیل پلیس - متحرک هستند، نماهای این

مجموعه تا لحظه ایستادن هر دو اتومبیل، به صورت نماهای متحرک از دو اتومبیل نشان داده می‌شوند.^{۲۴} نکته دیگر درباره تمپوی این ۱۶ نماست که گویا نسبت به تمپوی نماهای بخشهای دیگر سکانس، کمی به سیستم پریودی نزدیک است. با نگاهی به زمان هر نما، این احساس، تقویت می‌شود. مثلاً سه نمای اول این بخش، یعنی نماهای ۱۳۷، ۱۳۸ و ۱۳۹ به ترتیب، زمانهایی برابر با ۳ ثانیه، ۲ ثانیه و ۱ ثانیه دارند. سه نمای بعدی (۱۴۰ تا ۱۴۲) زمانی معادل ۲ ثانیه دارند و بلافاصله، نماهای ۱۴۳ تا ۱۴۵، مجدداً ۳، ۲ و ۱ ثانیه طول می‌کشند. تمپوی سه نمای ۱۴۷ تا ۱۴۹، به ترتیب، ۴، ۳ و ۲ است که بسیار شبیه به سه نمای پیش گفته است.



به طور کلی می‌توان این سکانس را یک سکانس پرتنش^{۲۵} نامید. یک بررسی آماری، این نظر را تأیید می‌کند. طول زمانی سکانس، ۱۳ دقیقه و هفت ثانیه (۱۳/۷) و متشکل از ۱۵۲ نماست که به طور متوسط هر نما، کمی بیشتر از پنج ثانیه بر پرده دیده می‌شود.^{۲۶} اگر هیچکاک می‌خواست فرصت نفس کشیدن به تماشاگر ندهد، باید کمی به این ریتم (از طریق کوتاهتر کردن متوسط تمپو پلانها) می‌افزود. اما چون شیوه و سبک کار هیچکاک، به نوع خاصی تماشاگر را درگیر ماجرا و ریتم فیلم می‌کند، همین تمپو و ریتم، منطقی به نظر می‌رسد. این تنش، از کانال دیگری نیز قابل بررسی است: اندازه نماها. نگاهی به بزرگنماییهای سکانس نشان می‌دهد که قریب به ۹۵ نما از مجموع ۱۵۲ نمای این سکانس، در

اندازه‌های دتایل کلوزآپ (D.C.U) و کلوزآپ (C.U) قرار دارند و ۵۱ نما اندازه‌های مدیوم کلوزآپ (M.C.U) و مدیوم لانگ شات (M.L.S) را در بر می‌گیرند. به این ترتیب، حجم نماهای بسته (که از تنش بیشتری نسبت به نماهای باز برخوردارند) ۲/۳ کل نماهای سکانس را به خود اختصاص می‌دهند و این گواه دیگری است بر اینکه هیچکاک می‌داند که هر مضمونی چه فرمی را می‌طلبد.

ساختارهای دراماتیک صدا / موسیقی

تماشاگر، در پنج نمای اول سکانس، با سکوت و تنش درونی صحنه که با باندهای آمبیانس و افکت، تقویت می‌شود روبه‌روست. هیچ‌گونه موسیقی و گفتگویی وجود ندارد. هرچه هست صداهای خفیف و جزئی است که با وجود پایین بودن دامنه (شدت)، نقش دراماتیکی را بر عهده دارند. در اولین نما، با حرکت چرخ باربری توسط قاتل، صدایی بر می‌خیزد که سکوت چند لحظه‌ای - و شبانه - صحنه را برهم می‌زند. این برهم خوردن سکوت، با افکت قدمهای قاتل که چرخ را به پیش می‌راند، تشدید می‌شود. تنها صدای عمده در پنج نمای اول، افکنهای صوتی ناشی از حرکت قاتل و جابه‌جایی چرخ و انداختن گونی حاوی جسد در کامیون است که به نوبه خود، در فضا سازی صحنه مؤثر هستند. از آغاز نمای ششم، موسیقی شروع می‌شود و بتدریج با حاکم شدن بر باند افکت به عنوان اثر صوتی عمده، نقش خود را اجرا می‌کند. به نظر می‌رسد ساختار موسیقی از نمای ششم تا نمایی که قاتل از گم شدن سنجاق یقه آگاه می‌شود، از خصوصیتی دوگانه برخوردار است. از سویی بیانگر موقعیت

قاتل - که در انجام عملش موفق شده و نوعی پیروزی برایش محسوب می‌شود - است و از جنبه‌ای دیگر، بیانگر اضطراب، تعلیق و روایت پیشاپیش حوادثی در لحظات بعدی. در نمای ۱۰ که قاتل از عمق صحنه (در اندازه لانگ شات) به جلو می‌آید، در حین گذشتن از کنار کیوسک نگهبانی و راننده‌ها، ناگهان صدای خنده‌هایی هم - عرض با باند موسیقی، به گوش می‌رسد، گویا کسانی که نمی‌بینیمشان، به قاتل می‌خندند. استفاده از ساز فلوت کوچک یا کلارینت، نوعی از احساس شادمانی، خرسندی و پیروزی^{۲۷} و، مجموعه‌ای از سازهای زهی که در یک ریتم آرام و قوی به کار رفته‌اند، احساسی از دلهره و تعلیق را به وجود می‌آورند. در کنار این موسیقی، افکنهای ناشی از انجام برخی اعمال (مانند باز و بسته شدن در، ریختن مشروب در لیوان) حسی از تأکید را در سکوت شبانه، در خود دارند. در اوایل نمای ۱۵ که قاتل، از کنار پنجره به جلوی دوربین آمده و متوجه گمشدن سنجاق می‌شود؛ موسیقی نیز آهسته قطع می‌شود که بنوعی، احساس پایان یافتن یک مجموعه نما (و سرخوشی ناشی از آن در قاتل) را بیان می‌کند. نمای ۱۵، طولانیترین نمای این سکانس است که موسیقی، از نماهای قبل تا ۱۱ ثانیه اول این نما ادامه پیدا می‌کند و به این ترتیب، نوعی حرکت در جهت انتقال به موقعیت تازه به وجود می‌آورد. پس از پایان یافتن قطعه موسیقی آغازین در اواسط نمای ۱۵، مجدداً باند افکت از اهمیت درخوری برخوردار می‌شود. هرچیزی که قاتل به آن - برای یافتن سنجاق - دست می‌زند، هر چیزی که واژگون می‌شود، با صدای ویژه خود، نوعی تنش ایجاد می‌کند. آیا سنجاق در این قسمت است؟ قاتل آن را می‌یابد؟

تفاوت این بخش (جستجو) با قسمت اول (مخفی کردن جسد)، در احساس دراماتیک تازه‌ای - با حسی متفاوت و رو به افزایش - است که پدید می‌آورد. لحظات انتهایی نمای ۱۵ تقریباً در سکوت می‌گذرد تا فلاش بک، تأثیری مضاعف - به همراه موسیقی پر تنش آن - بیافریند.

مجموعه نماهای فلاش بک (۱۲ نما) فقط ۱۱ ثانیه طول می‌کشند و به دلیل همین کوتاه بودن تمپو و ریتم سریع، بسیار تأثیرگذارند. این تأثیر، به واسطه موسیقی کوتاهی از سازهای متنوع که نقشهای اصلی را در آن، سازهای بادی مسی و سازهای ضربه‌ای پوستی ایفا می‌کنند تقویت می‌شود. مجموعه نماهای فلاش بک ۱۱ ثانیه است؛ اما طول زمانی موسیقی که از شروع این نماها آغاز می‌شود تقریباً برابر با ۱۲ ثانیه است که یک ثانیه انتهایی آن بر روی چهره درشت قاتل، اُورکب^{۲۸} می‌شود تا اثر ماجرای راکه پیشتر اتفاق افتاده، به زمان حال کشیده و زمینه را برای حرکت پرتنش قاتل - که با شتاب از اتاق خارج می‌شود - آماده کند. نمای شتاب قاتل برای خروج از اتاق (نمای ۲۸) فقط $3\frac{3}{5}$ ثانیه است که در یک ثانیه اول آن، موسیقی نمای قبل، شنیده می‌شود. پس از قطع موسیقی، دو ثانیه سکوت وجود دارد که قاتل، در حین حرکت به سمت درِ اتاق، دیالوگی حاکی از عصبانیت و نگرانی برزبان می‌آورد. فقط در $3\frac{3}{5}$ ثانیه آخر این نما، موسیقی با ریتم و هارمونی دیگری شروع می‌شود که به نماهای بعدی منتقل می‌شود. این موسیقی، با سازهای ضربه‌ای پوستی که بسیار شدید و پرتنش اجرا می‌شوند، شروع شده و با مجموعه‌ای وسیع از سازهای زهی که بر وسعت اضطراب صحنه می‌افزایند، ادامه می‌یابد. در اواخر مجموعه



پروفسور محمد حسن باقری
پرتال جامع علوم انسانی

نماهایی که موسیقی بر روی آنها شنیده می‌شود، باند موسیقی و باند افکت، با نوعی در هم آمیزی بر ارزشهای دراماتیک صحنه می‌افزایند. در نمای ۳۶ که قاتل مشغول تقلا برای باز کردن کیسه است، صدای صحبت چند نفر، خارج از نما شنیده می‌شود.^{۲۹} در این لحظه از شدت باند موسیقی عمدتاً کاسته شده تا افکت صدای بیرون، به خوبی شنیده شود و مجدداً صدای باند موسیقی، بالا می‌رود. این کار با شنیده شدن صدای پا بر روی نمای ۳۷، تکرار می‌شود. صدای پای خارج از تصویر، بر روی سه نمای ۳۷، ۳۸ و ۳۹ شنیده می‌شود (موسیقی همچنان ادامه دارد). در انتهای نمای ۳۹، صدای پاقطع و افکت بازوبسته شدن در کامیون و بلافاصله پس از این صدا، افکت روشن شدن موتور کامیون شنیده می‌شود و کامیون، به راه می‌افتد. نکته بسیار مهم در باندسازی صدای این نماها، نقطه برش بسیار فنی و دقیقی است که انجام شده. با توجه به اینکه هیچکاک، بخوبی از سروصدای زمینه (افکت) استفاده می‌کند حتی اگر این برش توسط تدوینگر یا مسئول صدا صورت گرفته باشد، نمی‌توان تأثیر حضور هیچکاک را نادیده گرفت. در انتهای نمای ۳۹ که موسیقی بتدریج جای خود را به افکتهای خارج از تصویر می‌سپارد، با به گوش رسیدن صدای خشن و بلندی از روشن شدن موتور کامیون، باند موسیقی، در زیر این افکت، محو و قطع می‌شود. تا لحظاتی این طور به نظر می‌رسد که با یکدیگر مخلوط شده‌اند؛ زیرا حقیقتاً نمی‌توان نقطه برش را بسادگی تشخیص داد. در سراسر قسمت دوم (تنه سکانس) که در کامیون می‌گذرد یک باند صوتی به صدای حرکت کامیون، اختصاص داده شده که به صورت صدای

زمینه عمل می‌کند و سایر افکتهای در باندهای بعدی قرار دارند. در بخش سوم، مورد خاصی از باندسازی صوتی به چشم نمی‌خورد. این نکته را باید ذکر کرد که بر افکتهای صوتی این بخش به دلیل وضوح بیشتر (در بخش دوم، بسیاری از افکتهای با صدای کامیون تداخل دارند که از شفافیت برخوردار نیستند که لازم و طبیعی است) می‌توان تأکید کرد. صدای موسیقی که از رستوران شنیده می‌شود، مهمه داخلی رستوران، ورود و خروج اتومبیلها، صدای آژیر اتومبیل پلیس، بخوبی در محل مناسب خود بر تصویر قرار دارند و هر کدام در ساخت یک موقعیت فضایی (زمانی - مکانی) یا تأکید بر آن، تأثیر بسزایی دارند.

مطلب را با این جملات به پایان ببریم که هیچکاک، استادی است که ابزارکار خود (سینما) را با دقتی موشکافانه می‌شناسد و:

«سینما، زنجیره‌ای از تأثیرات بصری است که با رشته پیوسته‌ای از بمبارانهای گرافیکی، اتصال و جریان دارد.»^{۳۰}

منابع

- ۱ - سینما به روایت هیچکاک / فرانسوا تروفو با همکاری هلن. جی. اسکات / ترجمه پرویز دواپی / انتشارات سروش / ۱۳۶۹ / تهران / چاپ اول.
- ۲ - عناصر سینما / استفان شارف / ترجمه فریدون خامنه‌پور - محمد شهبان / انتشارات بنیاد سینمایی فارابی / ۱۳۷۱ / تهران / چاپ اول.

پاورقیها

چگونگی قتل - برای اولین بار و پس از استفاده از زمان دراماتیک در گسترش زمان - هستیم، سه دقیقه و ۴۵ ثانیه به طول می‌انجامد. هیچکاک، صحنه قتل را در نقطه مناسبی از سکانس و فیلم به تماشاگر نشان داده و از آن دو، نتیجه می‌گیرد. هم عطش تماشاگر را برآورده می‌کند و او را در قله یک چشم‌انداز به دنبال خود می‌کشد و هم جریان رویداد را به مسیر تازه‌ای هدایت می‌کند.

۱۹ - ورود قاتل، همراه با احساسی از پیروزی در اوست، در حالی که خروج او با عجله، نشان از عجز و درماندگی دارد.

20 - eye level

زاویه نرمال، برابر با سطح دید چشم نسبت به افق

21 - inter cut

نوعی برش به نماهایی که مستقیماً به میزاتسن صحنه مربوط نمی‌شوند و رویداد را برای لحظاتی به خارج از صحنه اصلی می‌کشانند.

22 - masking shots , cover shots

23 - match cut

نوعی از برش که حرکت در یک نما، در نمای بعدی به شکلی نامحسوس ادامه می‌یابد.

۲۴ - نماهای کامیون، از پشت و به صورت truck in و نماهای اتومبیل پلیس به همراه دو سونشین آن، از رو به رو و به صورت truck back است.

۲۵ - پرنتش، نه پرنترک. به این دلیل که سوژه در کادر، حرکات فیزیکی وسیع که لازمه تحرک در شکلی ظاهری است، انجام نمی‌دهد. تحرک سکانس به دلیل مضمون درونی آن و ساختار سکانس - نه فقط تمپو و ریتم بلکه سایر عوامل - است که به همین دلیل از واژه پرنتش استفاده شد.

۲۶ - در مقایسه با مثلاً سکانس شکار بوفالو از فیلم **پا گرگها می‌رقصد**، محصول ۱۹۹۰ که هشت دقیقه و ۵۷ ثانیه به طول می‌انجامد و ۱۳۹ نما دارد و هر نما به طور متوسط، کمی بیشتر از سه ثانیه بر پرده دیده می‌شود، از ریتم کندتری برخوردار است.

۲۷ - فلوت، معمولاً در جنگهای قرون گذشته - در اروپا - همراه با طبل ریز، برای تهییج سربازان و ایجاد روحیه پیروزی به کار می‌رفته است.

28 - over lab

لفزاندن حاشیه صوتی یک نما بر روی نمای بعدی که نوعی حرکت تداومی نیز محسوب می‌شود و از اصول تداوم در تدوین است.

29 - out of shot

۳۰ - عناصر سینما، ص ۲۲.

1 - long take

2 - Rope (محصول ۱۹۴۸)

۳ - سینما به روایت هیچکاک، فرانسوا تروفو، ترجمه پرویز دوابی، ص ۱۴۶.

4 - Francois Truffaut

فیلمساز فرانسوی (۱۹۳۲ - ۱۹۸۴) که از جمله فیلمهای او **ژول و ژیم** و **چهارصد ضربه** است.

۵ - سینما به روایت هیچکاک، ص ۱۶۱.

۶ - همان جا، همان صفحه.

7 - Stephan Sharf

مدرس سینما، اهل لهستان و از شاگردان ایزنشتین در آمریکا

۸ - عناصر سینما، استفان شارف، ترجمه فریدون خاتمی‌پور و محمد شهبان، صص ۷۶ و ۷۷.

9 - track back

حرکت عمقی و انتقالی دوربین - به همراه مجموعه متعلقات - رو به عقب

۱۰ - عناصر سینما، ص ۲۱.

11 - low angle

زاویه‌ای که دوربین، پایینتر از خط دید طبیعی و رو به بالا (سربالا) است و معمولاً عظمت و تسلط را بیان می‌کند.

12 - high angle

زاویه‌ای که دوربین رو به پایین (سرازیر) است و بر سوژه و موقعیت مکانی اشرف دارد.

13 - extreme long shot

بازترین اندازه نما که بخش وسیعی از موقعیت مکانی صحنه را در بر می‌گیرد و به عنوان نمای معرف به کار می‌رود.

۱۴ - نمایی عمومی که معمولاً در اوایل رویداد آورده می‌شود تا موقعیت جغرافیایی و رابطه اجزای صحنه با یکدیگر شناخته شود.

15 - insert

نمای درشت یا بسته‌ای که در میان دو نما قرار می‌گیرد تا بر یک جز تأکید کند یا عدم تداوم دو نما را بپوشاند.

۱۶ - مانند نمای ۱۲ که دوربین در بالای پله‌ها قرار دارد. قاتل از پایین پله‌ها و عمق صحنه به دوربین نزدیک و سپس با دور شدن از آن، پله‌ها را ادامه می‌دهد تا به اتاق می‌رسد و داخل می‌شود. این

نما که $1 \frac{1}{4}$ ثانیه طول می‌کشد، از تقطیع درون پلان سود می‌برد.

۱۷ - نمای ۱۲، $1 \frac{1}{4}$ ثانیه؛ نمای ۱۳، $1 \frac{1}{4}$ ثانیه؛ نمای ۱۴، $1 \frac{1}{4}$ ثانیه و نمای ۱۵، ۶۲ ثانیه طول می‌کشند.

۱۸ - آن قتل که در اواخر سکانس قبل اتفاق افتاده، نشان داده نمی‌شود و آغاز این سکانس نیز حرفی در مورد نحوه قتل نمی‌گوید. شروع این سکانس تا اولین نمای فلاش بک که شاهد