فاوست اثر مورنائو

زیباشناسی حرکت دوربین از مورنائو تا یانچو

پرویز جاهد

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی

گوهر حرکت، یگانگی آنی زمان و مکان است. آن زمانی که به راستی از ورای مکان به‌جا می‌ماند و آن مکانی که به راستی از ورای زمان به جا می‌ماند... و تنها در حرکت است که زمان و مکان راستین است. هگل

۱. سینمای صامت

ذات و جوهر سینما را در حرکت دانسته‌اند. حرکت نمود عینی زندگی روزمره انسان است و از کوچک‌ترین اجزای ذره تا بزرگ‌ترین کهکشان‌های سیال در فضا را در بر می‌گیرد. حرکت به سینما روح و جان بخشیده و احیاکنندهٔ تصویر است. دوربین متحرک همانند تمامی عناصر سینما براساس نیازها و ضرورت‌هایی به وجود آمد. در آغاز سینما، دوربین به علت محدودیت‌های مکانیکی و فنی بی‌تحرک و ثابت بود. تا پیش از دههٔ بیست، فیلم‌سازان تمایل به محدودکردن حرکت به موضوع تصویر داشتند و تنها معدودی از آنان دوربین را در طول یک نما به حرکت در می‌آوردند. در فیلم‌های ادوین اس پورتر (*زندگی یک آتش‌نشان امریکایی* ۱۹۰۲ و *سرقت بزرگ قطار* ۱۹۰۳) دوربین گهگاه به حرکت در می‌آید. در

صحنه‌ای از فیلم *سرقت بزرگ قطار* دوربین با حرکت پن راهزنان را تعقیب می‌کند. گریفیث شاگرد پورتر در فیلم *تعصب* (۱۹۱۶) شکل تازه‌ای از حرکت دوربین را به کار می‌گیرد. در این فیلم دوربین برای نمایش صحنهٔ ضیافت بُخت‌نصر به حرکت در می‌آید. در اپیزود تاریخ بابل، دوربین را در بالنی قرار می‌دهد تا از بالا بر روی دکورهای عظیم فیلم حرکت کند. با این همه، به‌طورکلی فیلم‌سازان این دورهٔ سینمای صامت حرکت دوربین را تنها برای حفظ یک موضوع متحرک در کار تصویر مجاز می‌دانستند و هرگونه حرکت دیگر دوربین را نفی می‌کردند. ردلف آرنهایم در این‌باره می‌نویسد:

«وقتی دوربین به یک شئ نزدیک می‌شود، تصویر آن شئ روی پرده بزرگ‌تر می‌شود و درعوض میدان دید محدود می‌گردد و بدین‌ترتیب فیلم‌ساز می‌تواند بدون قطع از یک نمای درشت تغییر وضعیت دهد و برعکس. دوربین متحرک به‌ویژه مناسب صحنه‌هایی است که در آن‌ها بازیگران قسمت ثابت تصویر، و محیط اطراف متغیر است. مثلاً ممکن است دوربین یک بازیگر را در طول تمام اتاق‌های یک خانه، پله‌ها و خیابان همراهی کند. در این صحنه هیکل انسان تقریباً ثابت می‌ماند؛ حال آن‌که مناظر اطراف پیوسته تغییر می‌کند. به این ترتیب کارگردان فیلم قادر به انجام کاری است که برای کارگردان تآتر بسیار مشکل است؛ که عبارت است از نشان دادن دنیا از نقطه‌نظر یک شخص و قرار دادن انسان به عنوان مرکز عالم و به عبارت دیگر در معرض دید قرار دادن تجربیات ذهنی (سوبژکتیو). درحقیقت فیلم‌ساز می‌تواند یک مرحله پیش‌تر رود و تجربیاتی نظیر چرخیدن همه چیز دور سر یک نفر، احساس سرگیجه، عدم تعادل، مستی و افتادن را با حرکت مناسب دوربین به تماشاگر منتقل کند.»[1] و این کاری است که بعدها در دههٔ بیست سینماگران اکسپرسیونیستِ آلمان ازجمله مورنائو در آثار خود انجام می‌دهند. درواقع کارگردانان آلمانی ازقبیل مورنائو و دوپونت دوربین را نه فقط به دلایل فیزیکی، بلکه همچنین به علل محتوایی و روان‌شناختی به حرکت در می‌آورند. عصر طلایی سینمای آلمان (۱۹۱۹ تا ۱۹۲۵) متضمن توسعهٔ امکانات فنی و بیانی سینما بود. فیلم‌سازان خلاق این دورهٔ آلمان با نوآوری‌ها و ابتکارات خود سهم شایانی در تکامل زبان سینما داشته‌اند. آنان به اهمیت لباس، دکور، نور و تحول بازی در جلوی دوربین واقف بودند؛ و از همه مهم‌تر دوربین را چنان به کار بردند که از صورت وسیلهٔ ضبط صرف رویدادها درآمد و جنبهٔ زیباشناسانه پیدا کرد. در این دوره است که فیلم‌سازان کوشیدند واقعیت‌های زندگی روزمرهٔ جامعهٔ آلمانی را به تصویر بکشند. بدین منظور اولین کاری که کردند کشاندن دوربین از استودیوها به بیرون و خیابان بود. زیگفرید کراکائر نظریه‌پرداز برجستهٔ آلمانی، این فیلم‌ها را «فیلم‌های خیابانی» نام نهاده است؛ چراکه در آن‌ها خیابان نقش عمده‌ای دارد: *خیابان* (۱۹۲۳)، *کوچهٔ غمناک* (۱۹۲۵)، *آسفالت* (۱۹۲۹)، *ماجرای خونین در کوچه* (۱۹۲۷). سعی این فیلم‌ها در ترسیم زندگی مردم و بیان دردها و رنج‌های آنان بود. کارگردانانی چون مورنائو، دوپونت و پابست برای نفوذ به درون واقعیت، دوربین‌های خود را به طریقی به کار بردند که تا آن روز کسی به کار نبرده، و حتی خواب آن را هم ندیده بود. مورنائو با فیلم *آخرین خنده* (یا *آخرین مرد*، ۱۹۲۴) آغازگر این حرکت سینمایی است. در سرتاسر فیلم، دوربین او آزادانه در کوچه‌ها و خانه‌های پر جمعیت و دالان‌های دراز مهمانخانه‌ها می‌گردد. در این‌جا نفس حرکت دوربین نبود که مورنائو را از فیلم‌سازان هم‌عصر خود متمایز ساخت، بلکه نحوهٔ استفادهٔ خلاقانه و هوشمندانهٔ وی از این تمهید سینمایی بود؛ زیرا همان‌طورکه پیش از این گفته شد، قبل از مورنائو حرکت دوربین را فیلم‌سازان دیگر نیز آزموده بودند؛ ازجمله گریفیث که حرکت‌های دوربین قابل توجهی در فیلم‌های او مشاهده می‌شود. درواقع حرکت دوربین مورنائو حرکت یک دوربین متفکر است. اوست که برای نخستین بار ارادهٔ خود را به دوربین می‌دهد و آن را همچون وسیله‌ای هوشمند به کار می‌گیرد که به ثبت وقایع از بهترین زاویه و بهترین نقطهٔ دید می‌پردازد. حرکت دوربین نزد مورنائو حرکتی آگاهانه و زیباشناسانه است که مبنای آن، ارائهٔ صرف واقعیت یک رویداد مشخص نیست. دوربین مورنائو تنها ناظری بی‌طرف نیست که به نظارهٔ رویدادهای پیرامون خود نشسته است، بلکه همانند چشمی تیزبین و

دوربین مورنائو همانند چشمی تیزبین و پنهان نظاره گر هیجان‌ها و کشمکش‌های درونی و بیرونی شخصیت‌های فیلم است.

پنهان نظاره‌گر هیجان‌ها و کشمکش‌های درونی و بیرونی شخصیت‌های فیلم است.

فیلم روایتی ساده و غم‌انگیز از دربان پیر هتلی در برلین است که مدیر هتل او را به علت ناتوانی و بیماری از کار اصلی‌اش برکنار می‌کند و به نظافت هتل می‌گمارد. پیرمرد که به اونیفورم نگهبانی هتل دل بسته است ـ لباس باشکوهی که به اونیفورم نظامی شباهت دارد ـ این تغییر شغل را فاجعه‌ای برای خود تلقی می‌کند. زیگفرید کراکائر اونیفورم را در فیلم *آخرین خنده* مظهر اقتدار و سلطهٔ آلمانی تعبیر کرده است و او ته آسیز نوشته است که باید آلمانی بود تا اهمیت اونیفورم را درک کرد.

کراکائر می‌نویسد:

«هنگامی که مورنائو فیلم *آخرین خنده* را ساخت، دوربین کاملاً اتوماتیک در اختیار داشت که قادر به همه نوع حرکتی بود. در سراسر این فیلم دوربین با چنان سماجتی تراولینگ و تیلت به بالا و پایین می‌کند که نه تنها به گویش تصویری کاملاً سیالی می‌انجامد، بلکه بیننده را قادر می‌سازد که وقایع را از دیدگاه‌های مختلف دنبال کند. دوربین سیاری که به همه جا سرک می‌کشد، باعث می‌شود که بیننده هم شکوه اونیفورم را تجربه کند و هم بدبختی موجود در خانهٔ اجاره‌ای را... بیننده از نظر روانی در همه جا حضور دارد. ولی دوربین که در دنیای غرایز کاملاً راحت است، علی‌رغم اشتیاق به جوانب همیشه درحال تغییر، از رسوخ کردن به اعماق جوانب درحال تغییر ضمیر خودآگاه خودداری می‌کند. بازی آگاهانه اجازهٔ غالب شدن ندارد. بازیگر سوژهٔ منفعل دوربین است.»[۲]

مورنائو با همکاری فیلم‌بردارش، کارل فروند، استادانه حرکت‌های دوربین خود را با موقعیت‌های شخصیت اصلی فیلم همخوان کرده است. دوربین به همراه دربان پیر از میان حیاط عمارتی که پیرمرد در آن زندگی می‌کند، می‌گذرد و با او به سلام همسایگان و دوستان پیرمرد جواب می‌گوید. در این فیلم برای اولین بار مورنائو دوربین سوبژکتیو را به کار می‌گیرد و آن را به جای شخصیت اصلی فیلم قرار می‌دهد و ذهنیت او را به تصویر می‌کشد. دوربین از نخستین نما که همراه با آسانسوری به طبقهٔ همکف هتل می‌آید، تا واپسین نما، حتی لحظه‌ای آرام و قرار ندارد. نقطهٔ اوج حرکت دوربین صحنه‌ای است که به جای پیرمرد مست قرار می‌گیرد و گیج به دور اتاق می‌چرخد تا حدی که تماشاگر نیز دچار سرگیجه می‌شود. در این صحنه پیرمرد همه اطرافیانش را از شکل افتاده می‌بیند. مقایسه کنیم این صحنه را با کابوس شخصیت فیلم *سرگیجه* اثر آلفرد هیچکاک که در مقایسه با کار مورنائو امروز کهنه به نظر می‌رسد. کابوس در *سرگیجه* برخلاف *آخرین خنده*، از منطق تصویری فیلم جداست و نمی‌تواند هستهٔ درونی و اصلی آن را نشان دهد. مورنائو به درستی فهمیده بود که می‌توان زاویهٔ دوربین را هر لحظه تغییر داد. در بسیاری از لحظات فیلم، دوربین به جای افراد قرار می‌گیرد و نمای نقطهٔ دید آنان را نشان می‌دهد. در صحنه‌ای به جای دربان پیر قرار می‌گیرد و به مدیر متکبر هتل نگاه می‌کند و لحظهٔ بعد در جای مدیر هتل، نگاه تحقیرآمیز خود را بر دربان پیر می‌افکند.

حرکت دوربین در آخرین خنده کاملاً آگاهانه و براساس ضرورت دراماتیک داستان فیلم است؛ و از حد یک شیرین‌کاری سطحی و ترفندی خیره‌کننده، فراتر می‌رود. مورنائو حرکت را در کنار نماهای ثابت و ساکن به کار می‌گیرد و از طریق این همجواری تأثیر حرکت را در نظر تماشاگران برجسته‌تر و عمیق‌تر می‌سازد. در صحنه‌ای از فیلم، دیوارهای هتل تکان می‌خورند، گویی قرار است بر سر دربان پیر فرو ریزند. مورنائو با این نما ذهنیت بیننده را آشفته می‌سازد و او را در درک این که آیا این نما عینی است یا ذهنی، دچار تردید می‌کند. در سکانسی از فیلم، مورنائو طی ۴۵ نمای پیوسته، برکناری دربان پیر از شغل اصلی‌اش

و اوج درماندگی و تزلزل شخصیت او را بدین‌گونه نشان می‌دهد:

۱. L.S از پشت یک قاب مُشبک (پنجره). دربان پیر ایستاده است، در پس زمینه مدیر هتل دیده می‌شود، نما ثابت است. مدیر هتل به پیرمرد نزدیک می‌شود و نامه‌ای را به دست او می‌دهد، پیرمرد عینکش را به چشم می‌زند و شروع به خواندن نامه می‌کند. در این هنگام دوربین آرام به سمت او تراکینگ می‌کند و او را در C.S قرار می‌دهد که با خواندن نامه حالت چهرهٔ او دگرگون می‌شود.

۲. اینسرت نامه در دستان پیرمرد.

۳. C.U پیرمرد چشمانش گود شده و از خواندن نامه آشفته است.

۴. M.S مدیر هتل که پشت به دوربین در سمت چپ کادر نشسته است، پیرمرد از سمت راست وارد کادر می‌شود به طرف او می‌رود و عاجزانه از او خواهش می‌کند. مدیر هتل توجه نمی‌کند، پیرمرد برمی‌گردد و به طرف خارج از کادر نگاه می‌کند.

۵. M.L.S صندوقی در کادر دیده می‌شود. پیرمرد وارد کادر می‌شود و صندوق را بلند می‌کند.

۶. M.S پیرمرد صندوق را بالا می‌برد، اما توانایی نگهداشتن آن را ندارد.

۷. اینسرت. صندوق به زمین کوبیده می‌شود و محتویات آن بیرون می‌ریزد.

۸. M.S پیرمرد به زمین نگاه می‌کند.

۹. M.S کارفرما با شنیدن صدای سقوط صندوق از جا بر می‌خیزد.

۱۰. C.U پیرمرد بهت زده به صندوق نگاه می‌کند.

۱۱. L.S خیابان، نگهبانی چمدانی را از ماشینی پیاده می‌کند.

۱۲. M.S پیرمرد بر زمین افتاده است، مدیر هتل وارد کادر می‌شود و روی او خم می‌شود؛ بعد دستانش را به‌هم می‌کوبد.

۱۳. L.S مستخدم هتل با شتاب به طرف آن‌ها می‌آید.

۱۴. M.S پیرمرد و مدیر هتل، مستخدم وارد کادر می‌شود و او را از زمین بلند می‌کند.

۱۵. M.S مدیر هتل دستانش را در دستشویی می‌شوید.

۱۶. M.T.S مستخدم هتل و دربان پیر.

۱۷. C.S مدیر هتل که دستش را خشک می‌کند.

۱۸. M.T.S مستخدم هتل و دربان پیر، مستخدم اونیفورم هتل را از تن او در می‌آورد و از کادر خارج می‌شود، نما ثابت است.

۱۹. M.S مستخدم هتل اونیفورم را در گنجه می‌گذارد.

۲۰. L.S مدیر هتل و به دنبالش مستخدم، از اتاق خارج می‌شوند.

۲۱. M.S پیرمرد بهت زده به اطراف نگاه می‌کند، بعد خم می‌شود و به پاهایش می‌نگرد، دوربین با حرکت سر او به پایین تیلت می‌کند و زانوان او را در کادر می‌گیرد که سست و بی‌رمق‌اند. پس از لحظه‌ای مکث دوربین دوباره به بالا تیلت می‌کند و پیرمرد را در M.S نشان می‌دهد که عاجز و درمانده ایستاده است.

۲۲. C.U پیرمرد سرش را آرام برمی‌گرداند و ما چشمان او را می‌بینیم که به چیزی در خارج از کادر خیره مانده است.

۲۳. F.S اونیفورم در گنجه آویزان است، پیرمرد وارد کادر می‌شود و به طرف اونیفورم می‌رود. ناگهان برمی‌گردد و به پشت سرش نگاه می‌کند.

۲۴. L.S (نقطهٔ دید پیرمرد) مستخدم زنی از پله‌های هتل پایین می‌آید.

۲۵. M.S پیرمرد از گنجه فاصله می‌گیرد.

۲۶. C.U دست پیرمرد کلید در گنجه را برمی‌دارد.

۲۷. M.S مستخدم زن وارد اتاق می‌شود، به طرف پیرمرد می‌رود، او دسته کلیدی در دست دارد.

۲۸. M.S پیرمرد مستأصل و درمانده کنار گنجه ایستاده است، زن وارد کادر می‌شود؛ در گنجه را می‌بندد و با کلید آن را قفل می‌کند.

تصویر بسته و سپس باز می‌شود.

۲۹. L.S خیابان، عده‌ای با لباس‌های فاخر درگذرند.

۳۰. M.L.S پیرمرد همچنان کنار گنجه ایستاده است. مستخدم زن به او می‌گوید که دنبالش بیاید پیرمرد مردد نگاه می‌کند؛ بعد به راه می‌افتد و از کادر خارج می‌شود.

۳۱. M.L.S در باز می‌شود، مستخدم زن بیرون می‌آید، به

دنبال او پیرمرد که خمیده حرکت می‌کند، آن‌ها از کنار دوربین می‌گذرند، دوربین در تعقیب آن‌ها به دنبالشان حرکت می‌کند، آن‌ها به طرف قفسه‌های انتهای کادر می‌روند، زن در قفسه‌ای را می‌گشاید، ملافه‌های سفیدی را بیرون می‌آورد و به دست پیرمرد می‌دهد.

۳۲. M.C.S دربان جدید هتل در خیابان سوت می‌زند.

۳۳. C.S مستخدم زن ملافه‌ها را از گنجه بیرون می‌کشد. زن به طرف پیرمرد برمی‌گردد. دوربین با او پن می‌کند و پیرمرد را در کادر می‌گیرد. اینک زن در کادر نیست؛ و فقط دست‌های او دیده می‌شوند که ملافه‌ها را روی هم می‌چینند. حجم ملافه‌ها زیاد می‌شود و چهرهٔ پیرمرد را کاملاً می‌پوشانند.

۳۴. M.L.S زن در اتاق را باز می‌کند، پیرمرد با ملافه‌ها وارد کادر می‌شود و آرام و خمیده از در بیرون می‌رود، در پشت سر او بسته می‌شود.

۳۵. L.S خیابان اتومبیل‌ها و عابران درگذرند.

۳۶. L.S نمای بیرونی هتل در شب، از خیابان.

۳۷. F.S پنجره‌ای روشن باز می‌شود و زنی در لباس سفید، روی بالکن می‌آید؛ درحالی که خود را باد می‌زند به پایین خم می‌شود. پشت سر او چند نفر شاد و خندان دیده می‌شوند.

۳۸. F.S سر در هتل در شب که روشن است، اما هیچ‌کس در کادر دیده نمی‌شود، دوربین آرام عقب می‌کشد و در L.S پیاده‌رو خیابان را در کادر می‌گیرد، اتومبیل‌ها به سرعت در گذرند.

۳۹. M.L.S پیرمرد در اتاقی را باز می‌کند و بیرون می‌آید؛ در راهرو هتل حرکت می‌کند. دوربین او را تعقیب می‌کند. سایه‌های او بر دیوار دیده می‌شوند که ابعادی غول‌آسا دارند. (نورپردازی با کنتراست بالا).

۴۰. L.S نگهبان هتل با چراغ قوهٔ روشن از انتهای کادر آرام پیش می‌آید.

۴۱. M.S پیرمرد پشت دیواری مخفی می‌شود.

۴۲. L.S نور چراغ قوه که بر روی دیوارها و کف راهروی هتل حرکت می‌کند.

۴۳. M.L.S پیرمرد دوباره به راه می‌افتد.

۴۴. L.S راهرو هتل، در باز می‌شود و پیرمرد آرام به درون می‌خزد؛ به اطراف خود نگاه می‌کند. دوربین آرام حرکت می‌کند و در موضع سوبژکتیو پیرمرد قرار می‌گیرد؛ به طرف پذیرش هتل می‌رود و نگهبان هتل (دربان هتل) را نشان می‌دهد که در خواب است (M.S). پیرمرد وارد کادر می‌شود و از مقابل نگهبان به سرعت می‌گذرد.

۴۵. L.S خیابان، پیرمرد هراسان و به شتاب از انتهای کادر پیش می‌آید؛ در کنار دوربین می‌ایستد و نفس‌نفس می‌زند.

بدین‌ترتیب این شیوهٔ تقطیع نماها دیدگاه آندره بازن (نظریه‌پرداز بزرگ سینمای فرانسه) در مورد نبودن مونتاژ در آثار مورنائو را زیر سؤال می‌برد. براساس نظر بازن، تدوین در آثار مورنائو تقریباً هیچ نقشی ندارد و درحد اتصال بین نماهاست. تمام تلاش مورنائو این است که ساختار نهفتهٔ درون واقعیت را عیان کند و روابط از پیش موجودی را آشکار سازد که به صورت ستون‌های پایه‌ای روایت درمی‌آیند. طبق نظریات بازن واقع‌گرایی مورنائو از طریق برداشت‌های بلند او و شیوهٔ میزانسن او منتقل می‌شود، نه از طریق همجواری نماهای مجزا از هم. به عقیده بازن، مورنائو توجه چندانی به زمان دراماتیک ندارد، چراکه در سبک میزانسن و برداشت بلند، هیچ تفاوتی میان زمان دراماتیک و زمان واقعی (فیزیکی) دیده نمی‌شود. درحقیقت مورنائو میزانسن را نمی‌آفریند و از آن برای بیان حالت یا موضوع یا اندیشه استفاده نمی‌کند، بلکه فقط ساختارهایی را ارائه می‌دهد که قبلاً در واقعیت وجود داشته‌اند. مورنائو نمونهٔ کلاسیک آرمانی بازن به‌شمار می‌رود. کارگردان سبک برداشت بلند، که از تدوین فقط برای اتصال نماها به هم استفاده می‌کند. اما برایان هندرسن، برعکس بازن، معتقد است که نماهای فیلم‌های مورنائو بنا به مفهوم امروزی، برداشت بلند به حساب نمی‌آیند و در سینمای مورنائو همه چیز در درون سکانس رخ می‌دهد؛ یعنی هر نما حیطهٔ جدیدی است و از لحاظ پلاستیکی و متافیزیکی به نماهای قبل، بستگی و بر نماهای بعد، سیطره و تسلط ندارد. به عقیدهٔ هندرسن، بازن تدوین صرفاً اتصالی را در مقابل شیوه‌های تدوین بیانی مونتاژ قرار می‌دهد و نمی‌تواند رابطه‌های تدوین بیانی را در درون سکانس‌ها و سبک‌های برداشت بلند بپذیرد.[۳]

۱.۱. دوپونت کارگردان دیگر سینمای آلمان، به پیروی از مورنائو شیوهٔ او را در فیلم *واریته* به کار می‌گیرد. فیلم‌بردار این فیلم هم کارل فروند، فیلم‌بردار *آخرین خنده* است.

در این فیلم نیز دوربین همانند فیلم *آخرین خنده*، همه جا حاضر است و به همه جا سرک می‌کشد. پشت در گوش می‌دهد؛ با بندبازان سیرک در هوا به پرواز در می‌آید؛ و هنگامی که یکی از آن‌ها سقوط می‌کند، دوربین نیز با او بر سر تماشاگران وحشت زده فرود می‌آید. درواقع حرکات دوربین در این فیلم برخلاف فیلم مورنائو، کاملاً متظاهرانه و در جهت به حیرت واداشتن تماشاگر و به‌طورکلی درحد یک شیرین‌کاری سطحی است. زمانی که کارگردانان دههٔ بیست آلمان حرکت دوربین را به نحو خلاقانه‌ای به کار می‌بردند، کارگردانان اکسپرسیونیست روس با واکنش‌هایشان در زمرهٔ مخالفان این روش بودند و به نظرشان حرکات دوربین درون‌نما بسیار آشوبگر و غیرطبیعی بود، چرا که آنان مونتاژ را پایهٔ هنر سینما می‌دانستند. در سینمای استوار بر حرکت دوربین، یا به عبارت دیگر سبک میزانسن؛ مونتاژ نقش مهمی ایفا نمی‌کند. در این شیوه سینما در پی ثبت واقعیت و پدیده‌هاست، نه ساختن آن‌ها. در سینمای متکی بر مونتاژ، معنا را مونتاژ می‌سازد و القا می‌کند؛ و معنا در ذات نما وجود ندارد. در این شیوه سینماگر اختیار را از تماشاگر سلب می‌کند و او را ملزم به دیدن آن چیزی می‌سازد که برای او تدارک دیده و از پیش تعیین کرده است. آندره بازن سبک مونتاژ ایزنشتاین را نوعی بیان تحمیلی سینمایی می‌داند؛ و برعکس، معتقد است که در سبک میزانسن (پلان ـ سکانس) امکان گزینش برای تماشاگر وجود دارد. چون در این شیوه، فیلم‌ساز عوامل بصری موجود در یک نما و توانایی‌های خاصی را که در یک نمای واحد وجود دارند، ازجمله رنگ، نور، خطوط کنتراست، پرسپکتیو، دکور و حتی فضای خالی را در جهت اندیشهٔ کلی حاکم بر ساختار فیلم به کار می‌گیرد. در این شیوه تماشاگر فرصت بررسی و تجزیه و تحلیل عوامل بصری مختلف درون هر نما را دارد.

ژیگاورتف، سینماگر روس، در آثارش که به سینما ـ حقیقت (سینما ـ چشم) شهرت یافته‌اند، حرکت دوربین را به نوعی دیگر و در شکلی افراطی‌تر به کار گرفت. اما وی حرکت را صرفاً به علت واقع‌گرایی به کار می‌گیرد نه بنا به انگیزه‌های روان‌شناسانه. وی در ۱۹۲۵ دربارهٔ شیوه کارش نوشت: «... من در تحرک دایمی هستم. من به اشیا نزدیک و از آن‌ها دور می‌شوم. به زیر آن‌ها می‌لغزم. از آن‌ها بالا می‌روم. با سر اسبی که چهار نعل می‌دود و در آن بالا قرار دارد با گام‌های تند از درون جمعیت می‌گذرم، از برابر سربازانی که می‌دوند، فرار می‌کنم، خود را به پشت می‌اندازم، با هواپیما اوج می‌گیرم، با اشیایی پروازکننده و درحال فرود پرواز می‌کنم. زیر می‌آیم.»[۴]

در سینمای فرانسه، ابل گانس ابداع‌گر جسورانه‌ترین حرکت‌های دوربین است. وی در فیلم *ناپلئون* (۱۹۲۷) دوربین را روی چرخ‌ها، کابل‌ها، آونگ‌ها و سورتمه‌های کوچک گذاشت و آن را به جای گلوله برف پرتاب و به جای گلوله توپ شلیک می‌کرد. آن را از بالای صخره به دریا می‌انداخت؛ روی زین اسبی که چهار نعل می‌تاخت، نصب می‌کرد و در یک جلسه پر شور و توفانی در جریان انقلاب کبیر فرانسه، دوربین را بر روی سکویی متحرک قرار داد تا به صحنه حالت جنبش و حرکت دریایی خروشان را ببخشد. گانس که حرکت دوربین روی دست را قبلاً در فیلم *چرخ* به کار گرفته بود، در فیلم *ناپلئون* استفادهٔ آگاهانه‌تری از این حرکت کرد. وی بدون هیچ‌گونه تردیدی دوربین را بر زین یک اسب سوار می‌کرد یا به سینه بازیگر خود می‌بست. در این فیلم دوربین به مثابهٔ یک بازیگر عمل می‌کند؛ به این سو و آن سو حرکت می‌کند؛ به تعقیب بازیگران می‌پردازد؛ ناگهان از آن‌ها دور می‌شود و خود به صورت هدفِ حمله درمی‌آید. شیفتگی هیجان‌زدهٔ گانس برای تحرک دوربین بر روی پردهٔ سینما به صورت تصاویری درهم و ناآرام با پرش‌ها و جابه‌جایی‌های بسیار ظاهر می‌شود.[۵] کوین براون لُو دربارهٔ گانس می‌نویسد:

«استودیوهای آلمان زیر دوربین چرخ گذاشته بودند، گانس به آن بال داد. برای این مرد خارق‌العاده، سه پایه *جفتی عصا برای تخیلی لنگ* بود. هدف او آزاد کردن دوربین و پرتاب کردن آن به درون حادثه بود تا تماشاگر ناچار شود که نه تنها بیننده بلکه شرکت‌کننده نیز باشد.»[۶]

مارسل لربیه دیگر کارگردان فرانسوی در ۱۹۲۷ در فیلم صامت *پول* برای نخستین بار از حرکت دوربین برای ایجاد ریتم اساسی دکوپاژ استفاده می‌کند. این فیلم درواقع طلایه‌دار سبک برداشت بلند در آثار ارسن ولز و آنتونیونی می‌شود. فیلم *پول* پیوسته در فضا در سیلان است. دوربین لربیه آزادانه در دکورهای عظیم و استیلیزه فیلم حرکت می‌کند و در هر چرخش دیدگاه‌های تازه‌ای از فضای فراسوی پرده به نمایش می‌گذارد.[۷]

۲. سینمای ناطق

با اختراع سینمای ناطق و پیدایش صدا، اگرچه قابلیت جدیدی به سینما اضافه شد، اما دوربین که تازه آزادی حرکت یافته بود، دوباره به بند کشیده و محبوس شد. بدین‌ترتیب صحنهٔ سینما ساکن و به صحنهٔ تآتر بدل شد. صدای زیاد موتور دوربین، مشکل اساسی میکروفن‌های صدابرداری بود. فیلم‌بردار تنها قادر به انجام حرکات مختصر پن و تیلت بود. اما با اختراع میکروفن‌های حساس و دوربین‌های Blimp (مجهز به عایق‌های صداگیر) مجدداً دوربین فیلم‌برداری از حبس آزاد شد و بار دیگر در دل آسمان‌ها، اعماق زمین و روح و روان انسان به حرکت درآمد. در امریکا، ارنست لوبیچ به عنوان آزادکننده دوربین شهرت یافته است. در اوایل فیلم *لالایی ناتمام* (۱۹۳۲) هنگامی که کشیش در کلیسا برای صلح دعا می‌کند، دوربین در تالار کلیسا به حرکت در می‌آید و صف به صف افسرانی را که زانو زده‌اند، نشان می‌دهد؛ مهمیزهایشان می‌درخشند و شمشیرهایشان راست در کنارشان ایستاده‌اند. فیلم‌های اولیهٔ ناطق مثل *هلهله* روبن مامولیان، (۱۹۲۹) و *زیر بام‌های پاریس* (رنه کلر، ۱۹۳۰) قابلیت بزرگ تحرک دوربین را در آن سال‌ها نشان می‌دهد. روبن مامولیان در فیلم *دکتر جکیل و مستر هاید* (۱۹۳۲) دوربین سوبژکتیو را به جای شخصیت محوری فیلم به کار می‌برد؛ یعنی دوربین خود را جای دکتر جکیل می‌گذارد و از دریچه چشم او می‌نگرد. از این دریچه، دست‌های دکتر جکیل را هنگام نواختن ارگ، و سایهٔ او را روی دفتر نت موسیقی می‌بینیم. هنگامی که جکیل می‌خواهد بیرون برود، پیشخدمت کلاه و عصای او را مستقیماً به دوربین تقدیم می‌کند. پس از گردش با کالسکه در خیابان‌های لندن، دوربین از دانشکدهٔ پزشکی داخل می‌شود و به آمفی تآتر می‌رود. در این‌جا دوربین ۳۶۰ درجه می‌چرخد و برای نخستین بار روی چهرهٔ دکتر جکیل قرار می‌گیرد.

ژان رنوار در دههٔ سی با برداشت بلند، دوربین متحرک و ترکیب‌بندی در عمق صحنه، واقع‌گرایی مورد نظرش را بسط و گسترش می‌دهد. اگر نگاهی به فیلم‌هایی که رنوار در سال‌های بین ۱۹۳۵ تا ۱۹۴۰ ساخته است، بیفکنیم؛ ویژگی خاصی توجه را جلب می‌کند: استفادهٔ مستمر از حرکت دوربین و برداشت‌های بلند و اولویت دادن به نماهای معروف به ژرف نما (Deep focus). این ویژگی به ویژه در فیلم‌های *تونی* (۱۹۳۵)، *توهم بزرگ* (۱۹۳۷)، *سرود مارسه‌یز* (۱۹۳۸) و *قاعده بازی* (۱۹۳۹) مشهود است.

از این دیدگاه فرق بین استفاده‌های رنوار و پیشینیان او از این تکنیک، در این است که رنوار به همراه به کارگیری این تکنیک به شیوه‌ای مستمر، حرکت دوربین را به صورت افقی یا عمودی بر روی محور ثابت (حرکت‌های پن و تیلت) و نیز بر محور متغیر (حرکت‌های تراولینگ و دالی) به کار می‌برد.

رنوار زمانی گفته بود: «من همیشه سعی کرده‌ام حرکت دوربین را تعالی بخشم.» در *توهم بزرگ* دوربین گرد اتاق «فن راوفشتاین» به حرکت در می‌آید و تک‌تک اشیایی را که مظهر زندگی اشرافی این افسر پروسی‌اند، در برابر دیدگان ما قرار می‌دهد. پخته‌ترین نحوهٔ استفاده از دوربین متحرک را می‌توان در *قاعدهٔ بازی* مشاهده کرد. در این فیلم حرکت دوربین توجه را جلب نمی‌کند و این ویژگی آن را از *تونی* متمایز می‌سازد. در فیلم‌های رنوار این موضوع و مضمون اصلی فیلم‌نامه است که استفاده از نمای بلند (مبتنی بر عمق میدان و حرکت دوربین) را طلب می‌کند. از طرفی رنوار با میزانسن دقیق و هوشمندانه، حرکت تلفیقی دوربین و بازیگر را در *توهم بزرگ* به کار می‌بندد. در صحنه‌ای از فیلم، مارشال (ژان گابن) در سلول خود تنهاست. رنوار صحنه را با نمای متوسطی از یک ظرف لوبیا آغاز می‌کند. دوربین به سمت چپ پن می‌کند و مارشال را که تنها و افسرده بر تخت

کوچکی در سلول انفرادیش نشسته است، در کادر می‌گیرد. در این هنگام دوربین عقب می‌کشد و قسمت‌های بیش‌تری از سلول را نشان می‌دهد؛ و سپس به سمت راست و بالا، به سمت در سلول حرکت می‌کند. سایهٔ فردی را می‌بینیم که در را باز می‌کند و وارد می‌شود. او نگهبان زندان است. دوربین همچنان عقب می‌آید؛ ناگهان به سمت چپ پن می‌کند و در همان حال که همراه نگهبان از پلهٔ سلول پایین می‌آید و به سوی مارشال می‌رود، حرکت می‌کند و آن دو را در نمایی متوسط در کادر می‌گیرد. نگهبان از مارشال می‌پرسد: «موضوع چیه، امروز اشتها نداری؟» در همان حال به طرف او خم می‌شود و دست خود را آرام بر شانهٔ او می‌گذارد. مارشال جواب می‌دهد: «نمی‌تونم این‌جا رو تحمل کنم.» و برمی‌خیزد و به سمت راست می‌رود. دوربین او را دنبال می‌کند؛ درحالی که نگهبان بر جای خویش باقی می‌ماند. در این لحظه آن‌ها جای خود را عوض کرده‌اند. مارشال می‌گوید: «می‌خوام آفتاب رو ببینم، این‌جا بوی گند می‌ده.» دوربین به سمت راست حرکت می‌کند. این سومین تغییر جهت دوربین و آخرین حرکت پن اصلی صحنه است. از این‌جا به بعد حرکت دوربین خیلی جزیی است. مارشال می‌گوید: «دلم می‌خواد با یکی حرف بزنم.» روی تختخوابش می‌نشیند آرام گرفته است: «دلم می‌خواد باز زبان فرانسه را بشنوم.» دوربین به سمت او حرکت می‌کند. نگهبان پهلوی او می‌نشیند. قصد دارد او را تسلی دهد. ابتدا به او شیرینی تعارف می‌کند. مارشال نمی‌پذیرد. بعد یک ساز دهنی به او می‌دهد، مارشال قبول می‌کند. نگهبان، که دلسوزیش را نسبت به همنوع خود ثابت کرده است، برمی‌خیزد و می‌رود و از کادر خارج می‌شود. مارشال که اینک تنهاست، شروع به نواختن سازدهنی می‌کند. دوربین با تصحیح کادر او را در مرکز کادر قرار می‌دهد. و صحنه پایان می‌گیرد.

بدین‌گونه رنوار توانسته است در فضای کوچک سلول، نوعی حرکت دایره‌وار ارائه کند که به طرزی نمادین دو شخصیت را یکی سازد.[۸]

در فیلم *تونی* (۱۹۳۵) شاهد ورود عده‌ای خارجی به یک شهر کوچک فرانسه برای یافتن شغل هستیم. دوربین آن‌ها را درحالی که از ایستگاه قطار به طرف شهر می‌روند، تعقیب می‌کند. در ابتدا دوربین مادری همراه بچه‌اش را در کادر می‌گیرد و مدتی با آن‌ها حرکت می‌کند، تا این‌که سرعت حرکت دوربین به نسبت سرعت قدم برداشتن مادر و بچه، کند می‌شود و آن دو از کادر بیرون می‌روند و تونی و دوستش صحبت‌کنان وارد نما می‌شوند. به دنبال آن‌ها افراد دیگری نیز قدم‌زنان می‌آیند. آخرین افراد، چند مرد هستند که مشغول نواختن گیتار و خواندن آوازند. در این‌جا دوربین متوقف می‌شود و با آن‌ها بر محور خود می‌چرخد. تا این‌که آن‌ها از دوربین جدا و دور می‌شوند و به طرف شهر که در پس زمینه دیده می‌شود، می‌روند. این نوع استفاده از حرکت دوربین در طول فیلم بارها دیده می‌شود. در اوایل نیمهٔ اول فیلم، تونی و دوست قدیمی‌اش، فرناندو، درحالی که فرمان دوچرخه‌هایشان را گرفته‌اند، قدم‌زنان به سوی معادنی می‌روند که در آن‌جا کار پیدا کرده‌اند. در این‌جا نیز دوربین همراه آنان حرکت می‌کند. همین که گفتگوی آن‌ها از نظر دراماتیک اهمیت پیدا می‌کند [تونی به فرناندو می‌گوید که ژوزفای جوان را بسیار جذاب‌تر از زن خودش می‌داند] هردوی آن‌ها متوقف می‌شوند و دوربین نیز با آن‌ها توقف می‌کند.

پس از این گفتگو، آنان دوباره به راه می‌افتند. اما این بار، دوربین درحالی که آن‌ها از مقابلش می‌گذرند، بر روی محور ثابت می‌چرخد و بالاخره حرکتش متوقف می‌شود. در این‌جا تونی و فرناندو را می‌بینیم که از دوربین دور می‌شوند و به سمت معدن می‌روند. درواقع رنوار بیش‌تر صحنه‌های مکالمه را به شیوه‌ای مغایر با شیوهٔ قراردادی هالیوود فیلم‌برداری کرده است؛ چرا که در هالیوود برای نشان دادن یک گفتگوی دونفره نماهای متفاوت به کار می‌رود و تدوین‌گر از نمای یک نفر (گوینده) به نمای دیگری (مخاطب) قطع می‌کند. در این فیلم رنوار، یا دو نفر را در یک نما نشان می‌دهد یا یک نفر را در نما می‌بینیم و دوربین به طرف نفر دوم پن می‌کند و بالعکس. یعنی رنوار ـ مثلاً برعکس فرانک کاپرا ـ از تدوین قطع نما استفاده نمی‌کند، بلکه دوربین را به همراه پرسوناژها حرکت می‌دهد. به این ترتیب او با استفاده از دوربین متحرک و عدم استفاده از

تقطیع، نوعی تداوم طبیعی فضا و مکان را حفظ می‌کند.
البته در *توهم بزرگ* نه تنها با تسلط نماهای متحرک بر نماهای ثابت مواجه هستیم، بلکه در مقایسه با *تونی* تمایز آشکاری از نظر قطع‌ها و توجه بیش‌تر به ترکیب‌بندی درون نماها را می‌بینیم. دقت بسیار رنوار در ترکیب‌بندی نماهای *توهم بزرگ* تمایز مشخص این فیلم را با *تونی* آشکار می‌سازد.
در فیلم *سرود مارسه‌یز* نیز گفتگوها با استفاده از حرکت افقی دوربین بر محور ثابت فیلم‌برداری شده است و بدین‌ترتیب استفاده از قطع بسیار محدود است. بیش‌تر مکالمات انقلابیون فرانسوی بدون قطع فیلم‌برداری شده‌اند و دوربین در یک نمای M.S از یک نفر به نفر دیگر حرکت می‌کند. بهترین نحوهٔ استفاده از دوربین متحرک را در فیلم *قاعدهٔ بازی* می‌توان دید. در این فیلم حرکت دوربین توجه را جلب نمی‌کند و این ویژگی، آن را از فیلم‌های قبلی رنوار متمایز می‌سازد؛ درعین‌حال دقت در ترکیب‌بندی درون نماها به اندازهٔ *توهم بزرگ* حساب شده و دقیق است. آندره بازن دربارهٔ رنوار می‌گوید: «رنوار خود را واداشت تا به ورای دستمایه‌های مونتاژی بنگرد و بدین‌طریق راز سینمایی را آشکار کرد که در آن بدون تکه‌تکه کردن جهان به قطعات کوچک‌تر می‌توان همه چیز را بیان کرد. این سینما مفاهیم نهفته در افراد و اشیا را بدون برهم زدن وحدت طبیعی‌شان آشکار می‌کند.» وقتی در انتهای فیلم *بودوی نجات یافته از آب*، بودو از قایق به درون آب می‌افتد، رنوار او را فقط در یک نمای طولانی به ما نشان می‌دهد و این نما طرز تلقی رنوار را به خوبی نشان می‌دهد. دوربین برای ضبط تغییرات صحنه باید بچرخد. اما بیننده قایقی را می‌بیند که برمی‌گردد و بودو را می‌بیند که شناکنان دور می‌شود. استعاره‌های سرشاری (مثل تعمید، فراموشی، انقلاب) در این نما نهفته است؛ اما بازن معتقد است که نکته اصلی این نما همان عمل مادی است؛ یعنی مردی که در رودخانهٔ زیبایی شنا می‌کند؛ یا به عبارت بهتر میشل سیمون که در رودخانهٔ مارن شنا می‌کند. رنوار با تغییر در ترکیب‌بندی، با حداکثر توان می‌کوشد نقطه توجه را دنبال کند، نه آن‌که آن را بیافریند. درواقع او با استفاده از برداشت بلند، نه تنها وحدت مکان و رویداد را حفظ می‌کند، بلکه ابهام سرشار ذاتی مفاهیم را نیز نگه می‌دارد.[9]
ارسن ولز کارگردانی است که با بهره‌گیری از تمهید عمق میدان و حرکت طولانی دوربین، امکانات بیانی دوربین را توسعه می‌بخشد. عمق میدان منظری از محل کنش پدید می‌آورد که در آن پس‌زمینه و پیش‌زمینه هر دو در وضوح کامل دیده می‌شوند. این شیوه با ترکیب پس‌زمینه و پیش‌زمینه سازندهٔ جهانی سینمایی است که سطح طبیعی پرده را می‌شکافد و نظامی هم ریخت (ایزومرفیک) به مراتب خالص‌تری را می‌آفریند. صحنه‌های کاملی از فیلم *همشهری کین* در یک نما ـ سکانس و با استفاده از تکنیک ژرف‌نما فیلم‌برداری شده‌اند، بدون این‌که دوربین در این نما حرکتی کند. تمام تأثیرات دراماتیکی در این فیلم براساس حرکت بازیگران در درون قاب خلق شده است. از طرفی ولز حرکت دوربین را به شکلی بسیار پیچیده (و در زمان خود بی‌سابقه) به کار می‌گیرد. در *همشهری کین* این حرکت پیچیده و طولانی دوربین را در سالن اپرای ال رانکو می‌بینیم. دوربین از سقف سالن عبور می‌کند و وارد آن می‌شود و به میز زن خواننده و آن‌گاه چهرهٔ او نزدیک می‌شود. در فیلم *تماس شیطانی* ولز برای نمایش تمامی یک کنش در یک نمای واحد، از شیوهٔ برداشت بلند و حرکت دوربین استفاده می‌کند.
سکانس افتتاحیهٔ فیلم دربردارندهٔ کنشی کامل است که در یک نما فیلم‌برداری شده است و الگوی اغلب برداشت‌های بلند در سینما قرار می‌گیرد. تنظیم و کارگذاردن بمب ساعتی در اتومبیل، شروع کنش است و بیننده انتظار دارد که این بمب در نقطه‌ای منفجر شود. با گسترش نما دو رویداد جداگانه (حرکت اتومبیل حاوی بمب و حرکت چارلتن هستُن و جنت لی در پیاده‌روی خیابان) به‌طور همزمان و به موازات هم پیش می‌روند. زن و شوهر (چارلتن هستن و جنت لی) ناخودآگاه به درون حادثه کشیده می‌شوند. تعلیق و انتظار موقعی به پایان می‌رسد که صدای انفجار به گوش می‌رسد. سراسیمه شتافتن چارلتن هستن و همسرش به سمت محل انفجار، آغاز کنش تازه‌ای است. این سکانس بدین‌گونه طراحی شده است:
نمای بسته‌ای از دستی که مشغول تنظیم بمب ساعتی است.

چهرهٔ بمب‌گذار دیده نمی‌شود. صدای خندهٔ زنی خارج از کادر به گوش می‌رسد و همزمان موسیقی موزون طبل مانندی که تداعی‌گر صدای کار کردن بمب ساعتی است شروع می‌شود. بمب‌گذار بمب را درون صندوق‌عقب اتومبیلی قرار می‌دهد و می‌گریزد. دوربین به تعقیب او می‌پردازد. دوربین بالا می‌آید و در نمای بسیار دور قرار می‌گیرد. عنوان‌بندی فیلم شروع می‌شود. زن و مردی پس از ورود به کادر، سوار اتومبیل می‌شوند و به راه می‌افتند. دوربین ساختمان بلندی را دور می‌زند و از فراز آن پایین می‌آید و اتومبیل را که از انتهای کادر نزدیک می‌شود، مجدداً در کادر می‌گیرد. اتومبیل جلو می‌آید و دوربین با او به عقب تراک می‌کند. زن و مردی دست در دست هم از عرض کادر عبور می‌کنند. دوربین اتومبیل را رها می‌کند و به تعقیب آن‌ها در پیاده‌رو می‌پردازد. اتومبیل حاوی بمب از جلوی کادر عبور می‌کند و از آن خارج می‌شود. دوربین همچنان با حرکت زن و مرد تراولینگ می‌کند. با فاصله گرفتن دوربین از آنان، در یک نمای باز جغرافیایی صحنه که خط مرزی بین مکزیک و امریکاست، معرفی می‌شود. اینک اتومبیل حاوی بمب دوباره وارد کادر می‌شود و به موازات زن و مرد (چارلتن هستن و جنت لی) حرکت می‌کند. دوربینی متوقف می‌شود اتومبیل و زن و مرد پیاده آن‌قدر نزدیک می‌شوند که در مدیوم شات و کنار دوربین قرار می‌گیرند. چارلتن هستن با مرزبان صحبت می‌کند. سرنشینان اتومبیل حاوی بمب حضور چشم‌گیری در صحنه ندارند. چارلتن هستن و جنت لی از کادر خارج می‌شوند. مرزبان به طرف اتومبیل می‌رود، به گفتگو با راننده می‌پردازد و اوراق هویت آن‌ها را کنترل می‌کند؛ بعد به آن‌ها اجازهٔ عبور می‌دهد. با حرکت اتومبیل، دوربین دوباره به راه می‌افتد و به چارلتن هستن و جنت لی که در پیاده‌رو حرکت می‌کنند، نزدیک می‌شود. حرکت زن و مرد و حرکت دوربین در یک لحظه به‌طور همزمان متوقف می‌شود. در این لحظه زن و مرد در نمایی متوسط قرار دارند. آن‌ها همدیگر را دربر می‌گیرند و صدای انفجاری در خارج از کادر آن‌ها را تکان می‌دهد. چارلتن هستن به طرف چپ کادر و خارج آن خیره می‌شود. با قطع به صحنهٔ انفجار اتومبیل این نما ـ سکانس طولانی و شگفت‌انگیز به پایان می‌رسد.

به نظر می‌رسد که دوربین در این سکانس دیدگاهی متافیزیکی و فوق انسانی دارد. یعنی نمای نقطهٔ دید او ورای نقطهٔ دید بشر است. دوربین بر روی کرین آن‌قدر بالا می‌رود تا منظری از تمامی صحنهٔ حادثه را به دست دهد. هرگونه وحدتی که در صحنه وجود دارد از دوربین ناظر بر همه چیز ناشی شده است. موقعیت دوربین از نمای بستهٔ یک بمب ساعتی تا نمای بسیار دور خیابان تغییر می‌کند. حضور و حرکات دوربین که با ضرباهنگ شوم موسیقی فیلم تقویت می‌شود کیفیتی رمزآلود و وهمناک به صحنه می‌بخشد.

آلفرد هیچکاک کارگردانی است که حرکت دوربین را در نماهای درشت و عمومی به کار می‌گیرد. در آثار هیچکاک حرکت آرام و سنگین دوربین به تماشاگر این احساس را القا می‌کند که زمین زیر پایش خالی است. تغییر غافلگیرانهٔ حرکت افقی و عمودی دوربین، تماشاگر را وحشت‌زده می‌کند. هیچکاک در فیلم *طناب* دست به تجربه‌ای جدید در استفاده از برداشت بلند و حرکت دوربین می‌زند. او سعی می‌کند کل فیلم را با پیوستگی مکانی ـ زمانی و موضوعی در یک نما ـ سکانس واحد نشان دهد. این فیلم براساس داستانی ملودرام و با الگوی نمایشنامه‌های سه پرده‌ای و ورود و خروج‌های دراماتیک شخصیت‌ها به صحنه ساخته شده است، اما فرم تصویری فیلم، استفاده از نماهای طولانی بدون قطع است. شاید این تجربهٔ هیچکاک را بتوان نوعی ادای دین به تآتر کلاسیک و اصل وحدت سه‌گانهٔ حاکم بر آن دانست. وی در این فیلم دوربین را به نحوی به کار گرفته است که در حرکتی مداوم یک عمل، حرکت یا نگاه را به عمل، حرکت و نگاه دیگر ربط دهد. میزانسن در این فیلم نقش مهمی دارد. همه چیز از حرکت بازیگر گرفته تا حرکات دوربین و جابه‌جایی دکورها به شکلی بسیار دقیق و منسجم طراحی شده است؛ به نحوی که همهٔ این عناصر به‌طور همزمان تغییر مکان می‌دهند و هیچ‌کدام در دیگری تداخل پیدا نمی‌کند *طناب* اثری استادانه با زمان‌سنجی دقیق، کنش‌های پیچیده و حرکات تلفیقی خارق‌العادهٔ دوربین و بازیگران است؛ هرچند هیچکاک بعدها در مصاحبه با فرانسوا تروفو از آن به عنوان تجربه‌ای احمقانه یاد می‌کند.

نمونهٔ دیگری از حرکت پیچیده و قابل توجه دوربین را در فیلم *بدنام* (۱۹۴۶) اثر هیچکاک می‌بینیم. در این فیلم دوربین با استفاده از حرکت کرین طولانی از طبقه بالای یک خانه به نمای بستهٔ دست اینگرید برگمن می‌رسد. شروع صحنه نمایی باز از تالاری بزرگ و باشکوه است. تصویر لوستری بزرگ در پیش‌زمینه دیده می‌شود. دوربین بر روی کرین قرار دارد و همراه مهمانان از پله‌ها پایین می‌آید. در سالن همکف اینگرید برگمن و همسرش دیده می‌شوند. دوربین به طرف آن‌ها حرکت می‌کند و آن‌قدر به آن‌ها نزدیک می‌شود که فقط دست‌های اینگرید برگمن و پاهای همسرش دیده می‌شود. بعد پاهای مرد از کادر خارج می‌شود و تنها دست چپ اینگرید برگمن از آرنج به پایین در کادر باقی می‌ماند. دوربین به حرکت خود ادامه می‌دهد و مشت بستهٔ زن را در کادر می‌گیرد که کلید انبار شیشه‌های حاوی اورانیم را در خود می‌فشارد.

در اروپا موج نوی فرانسه جنبشی بود که دوربین متحرک را احیا کرد. قبل از آن لوکینو ویسکونتی کارگردان برجستهٔ سینمای ایتالیا با گرایشی فرمالیستی در میان نئورئالیست‌ها، فیلم *زمین می‌لرزد* (۱۹۴۸) را با استفاده از برداشت بلند و نما ـ سکانس‌های متعدد می‌سازد. ویسکونتی در این فیلم اشتیاق بیش از حدی به نمایش تمامیت یک رویداد در یک نما با استفاده از تکنیک (ژرف‌نما) و حرکات متعدد دوربین به دور خودش بر محور ثابت، نشان می‌دهد.

در اواخر ۱۹۵۰ با ساخته شدن دوربین ۳۵ میلی‌متری آریفلکس، فیلم‌برداران توانستند از حرکت روی دست استفاده کنند. این مسأله آزادی عمل و روانی بیش‌تری به حرکات دوربین بخشید. در جنبش موج نوی فرانسه و سینما وریته (سینما ـ حقیقت)، حرکت دوربین روی دست و دوربین سوبژکتیو اهمیت زیادی دارد. ژان لوک گدار در *از نفس افتاده* تماشاگران را با استفادهٔ جسورانه‌اش از دوربین حیرت‌زده کرد. در این فیلم به نظر می‌رسد که دوربین با رهایی نفس‌گیری به داخل و خارج از صحنه می‌جهد. فیلم‌بردار درحالی که روی صندلی چرخدار نشسته است، دوربین را روی دست حمل و شخصیت اصلی را در مسیری پیچیده در یک آژانس مسافرتی تعقیب می‌کند.

دوربین گدار درون مکان فیلم حرکت نمی‌کند. درعوض بیرون از مکان فیلم و در اطراف اشیا چرخ می‌زند، نه در میان آن‌ها. مکان فیلم‌های گدار غالباً تخت، سطحی و فشرده شده‌اند. وی در فیلم *آلفاویل* نیز از برداشت بلند استفاده می‌کند. از وقتی که لمی کوشن (شخصیت اصلی فیلم) وارد هتل شهر آلفاویل می‌شود، تا وقتی که به اتاقش می‌رسد، فقط یک نما داریم. در طی این نما، لمی کوشن در دفتر هتل نامش را می‌نویسد و پس از آن زنی او را به طرف اتاقش هدایت می‌کند. وقتی سوار آسانسور می‌شوند، ستون‌ها، تیرک‌ها و دیوارهای آسانسور میان بیننده و او حایل می‌شوند. این اشیای حایل شونده در دل این برداشت بلند همچون قطع عمل می‌کنند؛ و باعث می‌شوند کمتر متوجه طولانی بودن اندازه نما شویم؛ مهم‌تر این که این اشیا باعث می‌شوند در این احساس که شخصیتی درحال حرکت در مکانی صراحتاً قابل تشخیص است، دچار محدودیت شویم. از سوی دیگر شیوهٔ کار دوربین در این سکانس به گونه‌ای است که از بازیگر (لمی کوشن) جلو می‌افتد و توجه بیننده را به خود معطوف می‌سازد؛ بدین‌ترتیب مدام به تماشاگر یادآوری می‌شود که درحال تماشای فیلم است. درواقع دوربین در این فیلم و فیلم‌های دیگر گدار در حکم عنصری است که فاصله‌گذاری می‌کند.[۱۰]

فرانسوا تروفو در *ژول و ژیم* (۱۹۶۲) یک حرکت پن ۳۶۰ درجه انجام می‌دهد و در *چهارصد ضربه* (۱۹۵۸) با استفاده از دوربین سوبژکتیو به جستجو در یک آپارتمان شلوغ و به‌هم ریخته می‌پردازد. جوزف لوزی نیز حرکت دوربین را به منظور خلق میزانسن دلخواهش در فیلم *مستخدم* (۱۹۶۳) به کار می‌گیرد. فیلم در مورد تلاش مستخدم (درک بوگارد) یک مرد ثروتمند و تحصیل کرده (جیمز فاکس) برای تصاحب خانهٔ اوست، که با استفاده از برداشت بلند ساخته شده است. در اولین صحنه (و نمای اول) فیلم، ورود مستخدم را به منزل می‌بینیم. دوربین از داخل، در ورودی را در کادر دارد، مستخدم وارد می‌شود. با لباسی تیره در زمینه‌ای روشن که به خوبی معرف موقعیت او در این خانه است. دوربین به چپ پن می‌کند و در مسیر نگاه مستخدم پله‌ها را ورانداز

سرخ و سفید اثر یانچو

می‌کند. حرکت دوربین و تناسب آن با نگاه مستخدم به دوربین وضعیت سوبژکتیو را تحمیل می‌کند اما مستخدم وارد این نما می‌شود و دوربین حالت ابژکتیو پیدا می‌کند. او کنار پنجره می‌رود. دوربین با او به راست پن می‌کند، به چپ نگاه می‌کند و با حرکت در امتداد نگاه او مجدداً حالت سوبژکتیو پیدا می‌کند. در عمق کادر مردی روی کاناپه به خواب رفته است. مستخدم از کنار دوربین با یک برتری فیزیکی که حجمی قدرتمند در میزانسن نما را شامل است، وارد قاب می‌شود. قاب‌بندی به خوبی حکایت از وضعیت دو مرد نسبت به هم دارد. دوربین لوزی در همان ابتدا و در سرتاسر فیلم سعی در حفظ امتداد فضا دارد و تلاش می‌کند تا با تدوین این نماد قدرت را تجزیه نکند و تماشاگر همواره معنا و وجود آن را احساس کند، با وجود این نمی‌توان کمبودی از نظر تقطیع در آن دید.

میکل آنجلو آنتونیونی، حرکات پیچیده و طولانی دوربین را به عنوان یک سبک بیانی به کار می‌برد. ویژگی اصلی فیلم‌سازی آنتونیونی، نفی قواعد سنتی بیان سینمایی و تلاش در راه رسیدن به بیانی ویژه و منسجم است. برخی از منتقدان برداشت بلند را مشخص‌ترین ویژگی سبک آنتونیونی دانسته‌اند. برداشت بلندی که در آن هیچ اتفاق مهمی نمی‌افتد و آدم‌ها به یکدیگر نگاه می‌کنند. بسیاری از صحنه‌های فیلم *خانم بدون گل‌های کاملیا* (۱۹۵۳) به صورت نما ـ سکانس فیلم‌برداری شده‌اند. تمام فیلم *خاطرات یک عشق* (۱۹۵۰) از دویست و اندی نمای مجزا تجاوز نمی‌کند.

بیش‌تر این نماها بسیار طولانی و همگی متکی بر سازماندهی تصویری‌اند. عامل ساختاری اصلی فیلم حرکت به داخل قاب و خروج از آن است که عمدتاً در ایجاد یک تأثیر ریتمیک به کار برده می‌شود و ضمناً وسیله‌ای برای زنده کردن بخش‌های فضایی بیرون از کناره‌های قاب فیلم است. صحنهٔ بازی بریج که از دو یا سه نما تشکیل شده است و حدود سه دقیقه طول می‌کشد، حول ورود و خروج‌های کلارا از یک سو و ورود و خروج‌های زنی چاق و مضحک از سوی دیگر ساخته شده است. این ورود و خروج‌ها به علت حرکت شخصیت‌هایی که بیرون از حوزهٔ دید دوربین هستند، در لحظات و مکان‌های غیر منتظره‌ای رخ می‌دهند. در برخی از سکانس‌های فیلم، آنتونیونی، اغلب زمان خروج یک بازیگر را با استفاده از نگاه ممتد بازیگر دیگری از داخل قاب به سمت مسیر خروج بازیگر قبلی، طولانی می‌کند و بدین‌طریق، فضای بیرون از قاب را فعال می‌سازد.

این روش به ویژه در نما ـ سکانسی که در آن دو عاشق روی یک پل نقشهٔ قتل شوهر زن را می‌کشند، به طرز تحسین‌برانگیزی به کار گرفته شده است. دوربین در این نما با حرکت افقی مسیری دایره‌ای را می‌پیماید و ورود و خروج دو عاشق در فاصله‌های متغیری از دوربین، نوعی وزن وهم‌آلودی می‌آفریند که ضمن اشاره به کیفیت مجادلهٔ بین دو عاشق، در آن واحد، آن دو را از هم جدا می‌سازد و به هم می‌پیوندد. چشم‌انداز، پس‌زمینه و محیط در آثار

آنتونیونی نقش بسیار مهمی دارند و او از طریق حرکت خلاقهٔ دوربین است که این عناصر را در فیلم‌هایش به خدمت می‌گیرد.

آنتونیونی در *مسافر* (یا *حرفه خبرنگار*، ۱۹۷۵) استفادهٔ خلاقانه‌ای از دوربین متحرک می‌کند. حرکت آرام دوربین در این فیلم نه تنها با حس انزواطلبانه شخصیت اصلی فیلم، دیوید لاک (جک نیکلسن) همخوان است، بلکه نقش مؤثری هم در ایجاد ریتم کند و سنگین فیلم و فضاسازی سرد و دلگیر آن ایفا می‌کند.

از طرفی حرکت دوربین در این فیلم عاملی می‌شود برای عبور از زمان حال به زمان گذشته، بدون قطع نما. درواقع آنتونیونی با این شیوه، تکنیک جدیدی از فلاش بک را ارائه می‌کند. در صحنه‌ای که دیوید لاک در اتاق شرجی مسافرخانه سرگرم شنیدن نوار گفتگوی خود با رابرتسن است، دوربین آرام از او جدا می‌شود و به بالکن اتاق می‌رود که آن دو را (در زمان گذشته) سرگرم گفتگو نشان می‌دهد؛ و زمانی که دوباره به نزد دیوید لاک بازمی‌گردد، او همچنان سرگرم شنیدن نوار گفتگوست و ما درواقع به زمان حال بازگشته‌ایم. نما ـ سکانس مشهور آخر فیلم نیز به نمایش سازوکار درونی کنش فیلم می‌پردازد. در این سکانس دوربین با حرکتی آرام و تدریجی از پنجرهٔ اتاق هتل به بیرون می‌رود و پس از گشت و گذار در فضای باز مقابل هتل، دوباره از همان پنجره به داخل باز می‌گردد؛ و این زمانی است که دیوید لاک در بستر مرده است.

در شروع این سکانس، دوربین بخشی از اتاق را در کادر گرفته و دیوید لاک مأیوس و درمانده روی تخت درازکشیده است. دوربین آرام به طرف پنجره حرکت می‌کند. صورت لاک از کادر خارج می‌شود. به دنبال آن دست و سیگارش نیز از کادر بیرون می‌روند. اکنون چشم‌انداز جدیدی از درون قاب پنجره در مقابل دیدگان تماشاگر قرار می‌گیرد. رهگذران غریب و اتومبیل‌هایی که گهگاه می‌گذرند. اتومبیل سیاه رنگی در مقابل هتل می‌ایستد. مردی از آن پیاده می‌شود. اتومبیل حرکت می‌کند و دور می‌شود. پس از لحظه‌ای مرد دیگری به مرد اول می‌پیوندد، مدتی همان جا می‌ایستند، به هتل نگاه می‌کنند، سپس به این سو و آن سو می‌روند. دوربین همچنان به جلو حرکت می‌کند. تمام این صحنه‌ها از درون قاب پنجره و از پشت میله‌های فلزی آن دیده می‌شود، دختر اسپانیایی (ماریا اشنایدر) وارد کادر می‌شود. مردان به او نگاه می‌کنند. هوا رو به تاریکی می‌رود، مردان از هم جدا می‌شوند، مرد دوم عرض خیابان را طی می‌کند و به طرف هتل می‌آید، زیر لبهٔ پایین پنجره، از دید دوربین پنهان می‌شود، محوطهٔ بیرون برای لحظه‌ای کاملاً خلوت می‌شود، سپس هنگامی که به نمای کاملاً نزدیکی از قاب پنجره می‌رسیم، از پشت سر صدای در زدن می‌آید، حالا دیگر دوربین از پنجره عبور می‌کند و کاملاً از اتاق خارج می‌شود، صداهای گنگ و نامفهومی شنیده می‌شود، دوربین در محوطه به گردش در می‌آید، کمی بعد، اتومبیل پلیس از راه می‌رسد و جلوی هتل توقف می‌کند، درهای اتومبیل باز می‌شوند و چند پلیس بیرون می‌آیند، اکنون دوربین آرام می‌چرخد، در این چرخش ما از آن سوی محوطه، نمای هتل را می‌بینیم، دوربین به طرف پنجره اتاق لاک می‌رود، مأموران به طرف در ورودی هتل می‌روند که تقریباً زیر پنجرهٔ اتاق لاک قرار دارد، با نزدیک شدن دوربین به طرف پنجرهٔ اتاق لاک، تمامی افراد به‌تدریج از تصویر خارج می‌شوند، دوربین از نرده‌های پنجره می‌گذرد، دوباره وارد اتاق می‌شود؛ نور گرگ و میش بر اتاق تابیده است، در انتهای اتاق رو به راهرو کاملاً باز است، لاک وسط اتاق روی تخت دراز کشیده است و یک دستش از کنار تخت آویزان است، بی‌گمان او مرده است. در این فیلم دوربین به طرزی آرام و ظاهراً بی‌هدف، رویداد مشخصی را نیمه‌کاره می‌گذارد و در محیطی نامعین به دنبال چیزی می‌گردد که هیچ‌گاه آن را نمی‌یابد، تماشاگر در وضعیتی قرار می‌گیرد که انتظار افشاگری قریب‌الوقوعی را دارد، اما سرانجام خود را به حالت سرگردان چشم ـ دوربین می‌سپارد و درمی‌یابد که معنای این حرکت، بدبینی و نومیدی است. در این مورد افشای تدریجی، حقیقت مسلمی نیست که مفهوم تصویر اول را تغییر دهد، بلکه بیش‌تر حالتی تصویری است که انگیزهٔ آن، ارزیابی مجدد تصویر قبلی است.[۱۱]

آنتونیونی در فیلم *ماجرا* دوربین افشاگرانه را با تعقیب قهرمان زن فیلم به کار می‌گیرد. در این فیلم دوربین با حرکت

تراکینگ در تمام لحظات به دنبال زن می‌رود که معشوق خود را جستجو می‌کند. زن اتاق به اتاق می‌رود و از راهروهای پیچ‌درپیچ عبور می‌کند. دوربین در تمام طول این مسیر، بی‌وقفه با او همراه است و هنگامی که زن از یافتن معشوق خود نومید می‌شود و احساس عجز و درماندگی می‌کند، این احساس به تماشاگر نیز منتقل می‌شود. بدین‌ترتیب، حرکت دوربین در این فیلم معنایی روان‌کاوانه پیدا می‌کند.

در پایان همین فیلم، ما از عاشق خیانتکار و معشوقهٔ فریب‌خوردهٔ او چشم برمی‌داریم و در برابر خویش کوهی عظیم و پوشیده از برف را مشاهده می‌کنیم. در هریک از این موارد، محال بود که بتوان با قطع از یک نما به نمای بعدی، نتیجه و تأثیر موردنظر را به دست آورد.

آلن رنه در شب و مه از حرکت دوربین برای تقویت احساس گذشت زمان استفاده می‌کند. تصاویر ثابتی از شرایط محیطی، ماجراها و مردم به هنگام برپایی اردوگاه‌های نازی‌ها، در مجاورت و کنار نماهایی از اردوگاه‌ها در زمان حاضر قرار گرفته‌اند که دوربین به‌طور مداوم در این نماها در حرکت است چنین تضادی بر آن است نشان دهد که گرچه گذشته، بی‌حرکت، ثابت، مرده و خالی از زندگی است، اما زمان حال، زنده و مدام درحال حرکت و تغییر شکل است. مفهوم اما این است که زمان حال نیز به همان اندازه برای دستیابی و ادراک مشکل است که زمان گذشته: مثل این که فراموش می‌کنیم در اردوگاه‌های نازی‌ها چه می‌گذشته است، بنابراین در تشخیص حضور قاتلان در زمان و مکان خود شکست می‌خوریم.

شب و مه از دوربین ثابت نیز به همان خوبی دوربین متحرک برای هدف‌های زیباشناسانه‌اش بهره می‌گیرد، پن‌ها و تیلت‌های فیلم چنان ریتمی دارند که تماشاگر به سادگی با آن خو می‌گیرد. در صحنه‌ای از فیلم که با حرکت پن ـ تیلتی بر روی انبوهی از موی انسانی آغاز می‌شود، با حرکت تیلت به بالا تماشاگر درمی‌یابد که برخلاف تصورش با توده‌ای مو روبه‌رو نیست، بلکه چیزی بیش‌تر از آن است: کوهی از مو، در می‌یابیم که چگونه شیوه عمل دوربین در یک فیلم مستند، می‌تواند فریبنده باشد، زیرا ریتمی که در این صحنه به کار برده می‌شود و سپس درهم می‌شکند، برای فیلم‌برداری مستند، یک شیوهٔ استاندارد است.

مکس افولس کارگردان فرانسوی به خاطر اجرای نرم و روان نماهای تراکینگ و کرین شهرت دارد. در فیلم‌های امریکایی افولس حرکت دوربین ارتباط دقیق و تنگاتنگی با گفتگوها دارد نه با رفتار و حرکات بازیگران. درحالی که در فیلم‌های اروپایی او، تأکید بر رفتار و اعمال و حرکت بازیگران است. افولس در فیلم *گرفتار* (۱۹۴۸) از قطع و میزانسن متغیر استفاده می‌کند تا دوربین را با رویداد همگام سازد و از طریق فیلم‌نامه، یعنی عبارات و ادای گفتگوها، دوربین را به درون رویداد ببرد و به این خاطر گاهی بر روی هر سطر از گفتگوها قطع می‌کند.[۱۲] درواقع افولس بدین‌ترتیب به تفسیر گفتگوها و رویدادهای موجود در متن می‌پردازد. در فیلم *گرفتار* او در درون یک سکانس برداشت بلند، از نماهای نزدیک استفاده می‌کند، چون می‌خواهد بر جملهٔ مهمی که از دهن یکی از شخصیت‌ها شنیده می‌شود، تأکید کند. بدین‌ترتیب، مکس افولس هر دو شیوهٔ مونتاژ و میزانسن را در یک تلفیق ظریف و هوشمندانه به کار می‌گیرد که در جهت تقویت بار دراماتیک فیلم و ریتم کلی آن است. افولس فیلم‌سازی سبک‌گرا بود که به فرم آثارش اهمیت زیادی می‌داد. دوربین در تمام آثار او حرکتی لغزنده و سیال دارد و ترکیب‌بندی‌های بدیعی می‌آفرینند. در صحنه‌ای از فیلم *نامهٔ زن ناشناس* نمای خیابانی در شب از قاب یک پنجره و از زاویهٔ بالا دیده می‌شود. باران به شدت می‌بارد. زن و مردی شاد و خندان وارد کادر می‌شوند و به سرعت خود را به درون ساختمان می‌رسانند. دوربین عقب می‌کشد و چهرهٔ دخترک (زن ناشناس) را در کادر می‌گیرد که با حسرت به خیابان و صحنه نگاه می‌کند. درواقع آغاز این نما نقطهٔ دید او بوده است. در نمای دیگری از این فیلم، در بالکن آپارتمان باز می‌شود و دخترک روی بالکن می‌آید، به طرف دوربین حرکت می‌کند، از آن می‌گذرد و در نمایی متوسط قرار می‌گیرد. دوربین با او حرکت می‌کند، دختر از کنار پنجره‌های آپارتمان‌های مختلف که روشن است و هرکسی را درحال انجام کاری نشان می‌دهد، عبور می‌کند. نما قطع می‌شود به کادر خالی و سیاه. دختر در لباس سفید و روشن وارد کادر

می‌شود. اینک او در کنار پنجرهٔ اتاق پیانیست جوان قرار دارد. از سکویی بالا می‌رود، دوربین به او نزدیک‌تر می‌شود و او را در نمایی درشت قرار می‌دهد که با اشتیاق کودکانه‌ای از پنجره، اتاق پیانیست را می‌نگرد. در این فیلم غالب نماها از کادر بستهٔ شیء یا عضوی از پیکر انسان شروع می‌شوند و با حرکت دوربین به عقب، نوعی افشاگری تدریجی انجام می‌گیرد. در فیلم *چرخ‌وفلک* (۱۹۵۰) دوربین مدام در حرکت است و چندین افشای تدریجی متوالی را شکل می‌دهد که اندازهٔ کادر و ترکیبات متنوعی دارند: نماهای درشت، متوسط، دور. دوربین قهرمان فیلم را در سالن رقص تعقیب می‌کند و سپس به موضوع دیگری می‌پردازد و او را رها می‌کند. بعد به طرز غیرمنتظره او را نشان می‌دهد که از پله‌ها بالا می‌رود.[۱۳] درحقیقت افولس با این شیوه (افشای تدریجی) ارائه مستقیم اطلاعات را به تأخیر می‌اندازد و به آن شکل پیچیده‌تری می‌بخشد. در صحنهٔ دیگری از فیلم *نامهٔ زن ناشناس* دخترک در را باز می‌کند و وارد اتاق پیانیست جوان می‌شود. دوربین در کنجکاوی و حیرانی او سهیم می‌شود. دخترک به همه جا سرک می‌کشد. همه چیز برای او تازگی دارد: عکس‌ها، اشیا و نوشته‌ها. دوربین به همراه او وارد اتاق‌ها می‌شود. از راهرو عبور می‌کند و همه‌جا با اوست. بدین‌ترتیب افولس تمام تجربهٔ دخترک را در یک نما نشان می‌دهد. هرگونه قطع دوربین در این‌جا به منزلهٔ اخلال در ارضای حس کنجکاوی دخترک محسوب می‌شود و افولس با آگاهی از این نکته فقط در لحظاتی قطع می‌کند که میزانسن به او دیگر اجازهٔ ادامهٔ حرکت دوربین و تعقیب موضوع را نمی‌دهد.

افولس در فیلم *لذت* دوربین را رها می‌کند تا با حرکات آزاد خود بین دکورها، از استودیوها و راهروها بگذرد. از هر شکاف پنجره‌ای به زور عبور کند و در پی کشف دیدگاهی تازه باشد. وی در فیلم *مادام دوو* (۱۹۵۳) با استفاده از حرکات نبوغ‌آسای دوربین و شیوهٔ نورپردازی آشکارا بر روابط اروتیک پردهٔ غمی می‌کشد، در هر دو فیلم *نامهٔ زن ناشناس* و *مادام دوو* قهرمان زن، خود را در یک ماجرای عشقی غیرعقلانی، ولی باشکوه، غرقه می‌سازد. همچنان که زن‌ها به نحو عمیق‌تری گرفتار معشوق‌هایشان می‌شوند، دوربین به طرزی انعطاف‌ناپذیر تراک می‌کند. شاید این نماهای تراکینگی حاکی از بی‌آرامی، ارزش گذر زمان و برگشت‌ناپذیری گزینش‌های زنان باشند؛ ولی این برداشت‌ها بیش‌تر جنبهٔ انتزاعی دارند و به دشواری به یک نمای مشخص قابل اطلاق‌اند. با این حال بدون این نماهای دالی این دو فیلم بیش‌تر غنا و چندپهلویی به معنای خود را از دست می‌داد.[۱۴]

اما حرکت دوربین در فیلم‌های میکلوش یانچو فیلم‌ساز مجارستانی به عنصر اصلی سبک او بدل می‌شود. یانچو تمام فیلم‌های خود را براساس برداشت بلند بنا می‌کند. ویژگی‌های عمدهٔ سبک یانچو، دوربین پیوسته متحرک و وسوسهٔ آشکار کاهش نماها به حداقل ممکن با استفاده از تکنولوژی امروزی است. *سکوت و فریاد* چهل نما، *مواجهه* با هشتادودو دقیقه، سی‌ویک نما، *سرود سرخ* بیست‌وهشت نما، و *باد زمستانی* تنها دوازده نما دارند. اولین فیلم یانچو تحت عنوان *راه من به خانه* دارای نطفه‌های اساسی تمام آثار بعدی یانچوست: مطالعه قدرت و پیوندهایی که زندانی و زندانبان را به هم وابسته می‌کند؛ تعویض و جابه‌جایی نقش‌های آنان خشونت قضا و قدری و نسبتاً انتزاعی که به‌طور معمول در بیرون از کادر یا رو به کناره قاب روی می‌دهد؛ چشم‌انداز سختی که صحنه را تسخیر می‌کند و انسان‌ها را تا حدی کوچک می‌نماید که به زحمت دیده می‌شوند؛ یک سبک روایتی چرخشی (یا دورانی) که در آن گفتگو تماماً کنشی است و به‌ندرت برای تبیین شخصیت یا انگیزه‌ها به کار می‌رود؛ استفاده از موسیقی برای فاصله‌گذاری روایت و دادن ریتم خاص به آن، سبکی تصویری که تأثیراتش را از خلال حرکت دوربین و بازیگران به دست می‌آورد تا مونتاژ و آن حالت عمداً انفعالی بازیگران و فقدان عمدی واکنش از سوی آن‌ها به قصد فاصله‌گذاری و بازداشتن تماشاگر از همسان‌پنداری یا ابراز همدردی آشکار با آنان.[۱۵]

آثار یانچو الگوی بصری و زبان سینمایی خاصی را بنا می‌نهند که منحصر به فرد است و با زبان سینمایی سینماگران دیگر مجاری ازقبیل ایشتوان ژاپو و زولتان فابری کاملاً متفاوت است. یانچو خود گفته است که آنتونیونی بر

کارلو تأثیری تعیین‌کننده داشته است. از این رو، آن‌گاه که دوربین یکی از شخصیت‌ها را برای مدتی تعقیب می‌کند و بعد او را رها می‌سازد و شخصیت دیگری را در کادر قرار می‌دهد، کاملاً مشخص است که یانچو فیلم *خاطرات یک عشق* آنتونیونی را سرمشق خود قرار داده است.

در آثار یانچو هر ترکیب‌بندی به دقت طراحی شده است؛ و کادر دوربین حرکت میان مجموعه‌ای از تابلوهاست که در آن هیچ چیز تصادفی یا غیرعمدی دخالت ندارد. حرکت بازیگران به سوی، به درون و به طرف خارج قاب دقیقاً طراحی شده و در الگوهای حساب شدهٔ اریب، افقی و دایره‌ای متناسب با پردهٔ سینما اسکپ یا خطوط پیرامون چشم‌انداز اجرا می‌شود. درواقع یانچو به این طریق موفق می‌شود بر محدودیت کادر سینمایی فایق آید و آن را به نفع ایده‌های زیباشناسانه‌اش تغییر دهد. حرکت پن متقاطع مهم‌ترین نوع حرکت دوربین در کارهای یانچوست، و این حرکتی است که توجه چشم را از یک سوژه متحرک به سوژه متحرک دیگری معطوف می‌سازد. این حرکت کیفیتی سیال، رقص‌گونه و موزون دارد. قطع توجه از یک سوژه به سوژه دیگر را بیش‌تر نیروهای جنبشی به وجود می‌آورند. حرکت تنها در یک جهت محدود نمی‌شود. درحقیقت جهت پن کاملاً عوض می‌شود؛ ابتدا در یک سمت و بعد در سمت مخالف آن، بدون وقفه پیش می‌رود. بدین‌ترتیب در فیلم‌های او پن متقاطع، با حرکت از یک نفر به نفر دیگر، تمام عناصر و افراد موجود در صحنه را تحت پوشش می‌گیرد. *سکوت* و *فریاد* با نمایی آغاز می‌شود که کل رویداد

در آثار یانچو هر ترکیب‌بندی به دقت طراحی شده است؛ و کادر دوربین حرکت میان مجموعه‌ای از تابلوهاست که‌در آن هیچ چیز تصادفی یا غیرعمدی دخالت ندارد.

را به شکل پیوسته با حرکت‌های میزانسنی دوربین و بازیگران به نمایش می‌گذارد. این نما که دارای ابتدا، میانه و انتهاست، یک دقیقه و نوزده ثانیه زمان دارد: دوربین ثابت است. نمای دور از چشم‌انداز دشتی پوشیده از برف. سربازی از سمت چپ کادر وارد می‌شود. او را در نمایی تمام قد می‌بینیم. دوربین تراولینگ می‌کند و سرباز را در مرکز کادر قرار می‌دهد. از عمق صحنه سربازی دیگر، زندانی‌ای را با خود می‌آورد. آن‌ها به دوربین می‌رسند و از کنار آن می‌گذرند. دوربین با حرکت پَن آن‌ها را دنبال می‌کند. آن‌ها در نمایی دو نفره قرار می‌گیرند. سرباز از زندانی می‌خواهد که برود و از بالای تپه برایش یک شاخهٔ پر برگ بیاورد. در این لحظه سرباز در سمت راست کادر و زندانی در سمت چپ کادر قرار دارد. دوربین ثابت است. زندانی دور می‌شود و به عمق صحنه می‌رود و در نمای دور می‌ایستد. سرباز به طرف چپ کادر حرکت می‌کند. دوربین با او تراولینگ می‌کند. اکنون سرباز در نمایی متوسط و زندانی در نمایی دور قرار دارند. زندانی از تپه‌ای پر برف به زحمت بالا می‌رود. سرباز به طرف راست کادر حرکت می‌کند. دوربین با او تراولینگ می‌کند. سرباز در کنار سرباز اولی قرار می‌گیرد که با تفنگ زندانی را نشانه رفته است. سرباز شلیک می‌کند و زندانی در پس‌زمینه بر خاک می‌افتد. سرباز دوم با شنیدن صدای شلیک برمی‌گردد. دوربین ثابت است. سرباز از کادر خارج می‌شود. در عمق صحنه زندانی بر روی برف می‌غلتد و از کادر خارج می‌شود. اینک تنها دشت سفید لُخت و تپه ماهورها در تصویر دیده می‌شوند و صدای باد که بر روی تصویر زوزه می‌کشد، به گوش می‌رسد. در این نما ـ سکانس، یانچو بدون این‌که از برش استفاده کند، یک رویداد کامل را به تمامی به نمایش می‌گذارد. درواقع یانچو در درون قاب متحرک دست به برش می‌زند و با استفاده از میزانسن و حرکت دوربین دقیق و ماهرانه به نماهای بسیار دور دور، نمای تمام قد و متوسط دست می‌یابد. *سکوت* و *فریاد* با زمان هفتاد دقیقه، دارای چهل نماست. بلندترین نما از نظر زمانی چهار دقیقه و سی‌ثانیه و کوتاه‌ترین آن‌ها یک نمای درشت هشت ثانیه‌ای است. میزانسن یانچو در *سکوت* و *فریاد* در خدمت موضوع است. ورود و خروج‌ها، چرخیدن در قاب ثابت و حرکت‌های رفت و برگشت بازیگران همه در

جهت القای حس استیصال مردم و سلطه نیروهای مهاجم است. طراحی رقص و حرکت بازیگران در فیلم‌های یانچو اهمیت زیادی دارد. حرکت بازیگران در کادر بی‌جهت نیست. گاهی حرکت بازیگر در عمق تصویر یا در طول کادر بیننده را در وضعیت جدیدی نسبت به بازیگر دیگر قرار می‌دهد. ورود و خروج‌ها دور از انتظار و غیرقابل پیش‌بینی است. شخصیت‌ها از نقاط مختلف کادر وارد یا خارج می‌شوند و ریتمی سنگین متناسب با موضوع پدید می‌آورند. در این شیوه ترکیب‌بندی، زاویهٔ دوربین و حرکت آن در شکلی بسیار پیچیده در کنار هم قرار می‌گیرند و ترکیبی زیبا و حیرت‌انگیز از بازیگری، فیلم‌برداری و فضاسازی خلق می‌شود. فیلم‌های یانچو با این شیوهٔ میزانسن، طراحی حرکت بازیگران و حرکت دوربین نوعی سینمای آیینی را بنا می‌گذارد که دلبستهٔ مراسم و مناسک است. در *باد زمستانی* این آیین با سلاح برگزار می‌شود: شخصیت‌ها اغلب ضمن شلیک هوایی گرد می‌آیند و با هماهنگی پیش می‌روند یا دایره می‌بندند، در یک جا حلقه می‌زنند و می‌رقصند و تفنگی را دست‌به‌دست می‌دهند. *الکترا* عناصر آیینی و نمادین را به حد غایی می‌رساند، مباحث ایدئولوژیک در آن تقریباً به تمامی از راه تصویر القا می‌شوند و حرکت بازیگران در مجموعه‌ای از الگوهای طراحی شده انجام می‌گیرد که دارای دقت و زیبایی یک بالهٔ ظریف و پیچیده است.[16]

به‌طورکلی تمام عناصر فیلم‌های یانچو و تکنیک‌هایی که او به کار می‌گیرد، ازجمله، کثرت شخصیت‌ها و غیرقابل پیش‌بینی بودن حرکات در کادر، ورود غیرمنتظرهٔ شخصیت‌ها به درون کادر و خروج از آن، تأثیر متقابل فضاهای عمق‌دار و کم‌عمق و نوع ترکیب‌بندی، به گونه‌ای عمل می‌کنند که فضای کلی صحنه را از واقعیت تهی می‌سازد و تأثیرشان در جهت همان تجرد و انتزاعی است که یانچو همیشه از آن سخن گفته است. ایوت بیرو برش‌های یانچو را با «مصراع‌های موقوف» در شعر قابل قیاس می‌داند، اصطلاحی دقیق و رسا که بر تلفیق گسستگی هوشیارانه و تداوم ظاهری ـ وجه مشخصهٔ تغییر نما در کار یانچو ـ دلالت دارد.[17] چشم‌انداز درشت در فیلم‌های یانچو با این‌که رویدادگاه اصلی حوادث فیلم‌های یانچوست، حاکی از گرایش یانچو به تجرید تصویری است. دشت در فیلم‌های یانچو از زاویه‌ای گرفته می‌شود که در آن افق ناپیداست؛ و یا از چنان زاویه‌ای فیلم‌برداری شده است که تا لبهٔ بالایی قاب تصویر امتداد می‌یابد و فقط باریکه‌ای از آسمان، مریی است. دشت زمینه‌ای است که در آن شخصیت‌ها چرخ می‌زنند، شکار می‌کنند، برهنه می‌شوند و یا در آن می‌گریزند. یانچو گفته است که *باد زمستانی* را در مکان‌های معمولی فیلم‌برداری کرده است اما به هنگام تماشای فیلم، این احساس در بیننده به وجود می‌آید که این دشت یک دشت واقعی و از پیش موجود نیست، بلکه فضایی انتزاعی و کاملاً بازآفرین شده است که تنها بر روی پرده موجودیت یافته است. این فضایی است که به‌طور مشخص با حرکت دوربین خلق شده است و درعین وسعت و بی‌کرانگی نوعی محصوریت و تنگنا را القا می‌کند. در *سکوت* و *فریاد* حس گشودگی و بی‌پناهی در دل دشت وسیع پوژتا عمیقاً غالب است. دستاورد اصلی یانچو آفرینش زبانی تصویری است که در آن اندیشه‌ها و عواطف به‌طور خالص از راه تصاویر بیان می‌شوند.[18] در فیلم *سرخ و سفید* حرکت دوربین کیفیتی دیالکتیکی دارد و تنش‌ها، تقابل‌ها و کشمکش‌های میان افراد را در درون یک نمای واحد به نمایش می‌گذارد. سکانس دوم فیلم *سرخ و سفید* بدین‌گونه طراحی شده است:

۱. L.S محوطهٔ قصر. دوربین ثابت است. فرمانده و معاون او در انتهای کادر دیده می‌شوند. [این افراد کسانی هستند که در سکانس اول دشمنان خود را سرکوب کرده و بر آن‌ها مسلط شده‌اند و اینک به پاکسازی منطقه از وجود دشمن مشغول‌اند.] آن‌ها به طرف دوربین حرکت می‌کنند و آن‌قدر نزدیک می‌شوند تا در نمایی متوسط قرار می‌گیرند. فرمانده وحشت‌زده و نگران به نظر می‌رسد. یکی از تفنگ‌هایش را به معاون می‌دهد و بعد هردو تفنگ را با حالت حمله در دست می‌گیرند. در عمق صحنه پلکان قصر دیده می‌شود. فرمانده عقب‌گرد می‌کند و از پلکان بالا می‌رود. دوربین به بالا تیلت می‌کند. فرمانده از نظر دور می‌شود. معاون در پایین پله‌ها همچنان منتظر ایستاده است.

۲. M.I.S (با زاویه‌های انگل) از پلکانی کم‌عرض. فرمانده از پاگرد بالا می‌آید. دوربین او را تعقیب می‌کند. در نمایی ثابت فرمانده تفنگ در دست و با حالتی تهاجمی به همه جا سرک می‌کشد و آرام از دوربین دور می‌شود. آنگاه برمی‌گردد و به طرف دوربین می‌آید. ناگهان در همان حال که نگاهش به طرف دوربین است زانوانش شل می‌شوند و حالت تسلیم به خود می‌گیرد. همان‌طور که نزدیک می‌شود دستانش را بالا می‌برد و تفنگش را به پایین پرت می‌کند. اینک او در نمایی تمام قد ایستاده است و به دوربین که اینک زاویهٔ دید دشمن است، خیره شده است. آنگاه شروع به کندن اونیفورم نظامی‌اش می‌کند و هر تکه از آن را جلوی دوربین می‌اندازد. بعد خم می‌شود تا چکمه‌هایش را درآورد و ناگهان خود را به سمت راست کادر پرت می‌کند و فریادش که خارج از کادر به گوش می‌رسد، حاکی از سقوط او از بلندی است. کادر تصویر همچنان ثابت است. در این هنگام افسر دشمن از پایین کادر وارد می‌شود و به طرف محل سقوط فرمانده می‌رود و به آن جهت نگاه می‌کند به این ترتیب عدم قطعیت دایمی و دو پهلویی آزادی واهی و اسارت واقعی از طریق این الگوی بصری منتقل می‌شود. این شیوهٔ یانچو دقیقاً ضد اسلوب کلاسیک هالیوودی است که با دوربین نامحسوس، مونتاژ و موسیقی مخصوص به خود، حاکی از این دیدگاه است که تماشاگر به گونه‌ای نظاره‌گر واقعیت بی‌واسطهٔ محض و برشی معمولاً باشکوه از زندگی است. البته نمی‌توان از تمهیدات خود یانچو از لحاظ سبک صرفنظر کرد، ولی این تمهیدات توجه آگاهانه تماشاگر را به خود جلب می‌کنند و او را وا می‌دارند تا به جای آنکه به‌طور انفعالی مجذوب تصاویر شود، به تجزیه و تحلیل آن‌ها بپردازد. به علاوه یانچو در این‌جا دنیایی می‌آفریند که وجودش مبتنی بر قواعد خود است، جایی درحد فاصل آنچه واقعیت می‌دانیم و چیزی که معمولاً متعلق به خیال، رویا و نماد است.[۱۹]

درواقع شیوهٔ روایت یانچو و سبک کارگردانی او مستلزم نوعی دکوپاژ است که هیچ سنخیتی با دکوپاژ سنتی هالیوودی و الگوی روایتی حاکم بر آن ندارد. حتی نوع حرکت دوربین در فیلم‌های یانچو را نیز نمی‌توان با حرکت دوربین در نظام هالیوودی ـ مثلاً *طناب* هیچکاک ـ مقایسه کرد. در الگوی روایتی هالیوود، تمام عناصر در جهت تقویت پیش‌بینی‌های تماشاگر عمل می‌کنند، اما ساخت فضایی و میزانسن یانچو موجب تضعیف فرضیه‌های تماشاگر می‌شود. با این‌که برداشت بلند امکان تحقق پیش‌بینی‌های تماشاگر را فراهم می‌سازد؛ اما در فیلم‌های یانچو تکامل لحظه به لحظهٔ نما به هیچ‌وجه قابل پیش‌بینی نیست. ❑

پی‌نوشت‌ها:

۱. ***فیلم به عنوان هنر***، ردلف آرنهایم، ترجمهٔ فریدون معزی مقدم، ص ۹۹.

۲. ***از کالیگاری تا هیتلر***، زیگفرید کراکائر، ترجمهٔ فتح‌اله جعفری جوزانی، ص ۱۰۷.

۳. ***میزانسن در سینما*** (مقالهٔ «برداشت بلند»)، برایان هندرسن، ترجمهٔ محمد شهبا، ص ۱۷.

۴. همان.

۵. ***تاریخ سینمای هنری***، اولریش گرگور و انو پاتالاس، ترجمهٔ هوشنگ طاهری، ص ۱۱۱.

۶. ***تاریخ سینما***، اریک رُد، ترجمهٔ حسن افشار، ص ۱۷۱.

۷. ***زمان و مکان در سینما***، نوئل بورج، ترجمهٔ حسن سراج زاهدی، صص ۴۴ و ۴۵.

۸. ***عناصر سینما***، استفان شارف، ترجمهٔ فریدون خامنه‌پور و محمد شهبا، صص ۱۷۵ ـ ۱۸۰.

۹. ***تئوری‌های اساسی فیلم***، دادلی اندرو، ترجمهٔ مسعود مدنی، صص ۲۵۴ و ۲۵۵.

۱۰. ***درک فیلم***، آلن کیسبی‌بر، ترجمهٔ بهمن طاهری، صص ۸۴ و ۸۵.

۱۱. ***عناصر سینما***، ص ۱۵۸.

۱۲. ***میزانسن در سینما***، ص ۲۱.

۱۳. ***عناصر سینما***، ص ۱۵۸.

۱۴. ***شناخت سینما***، لوییس جانتی، ترجمهٔ ایرج کریمی، ص ۶۸.

۱۵. ***سینمای یانچو***، گراهام پتری، ترجمهٔ ایرج کریمی، ص ۱۵.

۱۶. همان، ص ۲۴.

۱۷. ***روایت در فیلم داستانی***، ج ۱، دیوید بردول. ترجمهٔ سید علاءالدین طباطبایی، ص ۲۷۴.

۱۸. ***سینمای یانچو***، ص ۷۹.

۱۹. همان، ص ۸۴.