ویژگی‌های زیبایی‌شناختی حرکت در سینما

تحریک احساس و اندیشه‌ی تماشاگر

ترجمه‌ی اقتباسی: آرش معیران

STIMULATING THE FEELING AND MIND OF THE SPECTATOR

Aesthetic Qualities of Movement in Cinema

مقدمه

همان‌طور که دنیای رنگ قلمرو نقاشی، و دنیای صوت قلمرو موسیقی است، دنیای حرکت قلمرو فیلم است. از دامنه‌ی وسیع حرکت در فیلم می‌توان برای کندوکاو ظریف‌ترین و پیچیده‌ترین حالات و موقعیّات بهره برد. بنابراین، حرکت بعد از تصویرسازی، مهم‌ترین عنصر ساختاری فیلم است.

در زندگی واقعی، حرکت به اَعمال و رفتار فیزیکی انسان، حرف زدن، تکان خوردن و جابه‌جایی مکانی یا زمانی گفته می‌شود، اما حرکتی که بر روی پرده‌ی سینما دیده می‌شود با این نوع حرکت (حرکت در واقعیت) متفاوت است. حرکت در سینما تنها جلوه‌ای از حرکت فیزیکی است.

هنگامی که قاب‌های ثابت فیلم، که جزئیات و مراحل گوناگون یک رویداد را به ترتیب نشان می‌دهند، با سرعتی ثابت و یکنواخت از جلوی دستگاه نمایش می‌گذرد، آن‌چه از این حرکت پیوسته و لاینقطع حاصل می‌شود توهمی است که از بازی نور پدید آمده است. این فرآیند معلول توانایی ویژه‌ای در چشم انسان است که تأثیرهای دریافتی را تا وقتی که تأثیر دیگری جایگزین آن نشده، برای مدتی کوتاه حفظ می‌کند. به این ترتیب، عبور تصاویر ثابت در دستگاه نمایش و جایگزین شدن تدریجی آن‌ها تصوری را در ذهن بیننده پدید می‌آورد که «حرکت» نامیده می‌شود. همچنین به این پدیده‌ی فیزیولوژیک در چشم انسان «تداوم بصری» گفته می‌شود.

باید توجه داشت آن‌چه هنگام تماشای فیلم، به‌عنوان تغییر ناگهانی زاویه‌ی دید درک و دریافت می‌شود، در رویدادهای فیلم و یا در موقعیت واقعی کسی که فیلم را تماشا می‌کند رخ نمی‌دهد، بلکه در خود فیلم و شیوه‌ی نگریستن به کنش‌ها اتفاق می‌افتد. به‌عبارتی، اگرچه این تغییر دید در سیر حوادث فیلم کنش‌آفرین نیست، اما آفریننده‌ی پدیده‌ای است که آن را «حرکت» می‌نامیم

این درهم‌آمیختگی مداوم تصویر، که مراحل و جزئیات گوناگون حرکت را نشان می‌دهد، برای شیوه‌های بیانی سینما اهمیتی بنیادی دارد. «حرکت» امکان نیرومندی در اختیار فیلم‌ساز می‌گذارد تا آن‌چه را که می‌بیند و می‌شنود با بیانی مؤثر به مخاطب منتقل کند.

○ انواع حرکت در سینما

در یک نگاه کلی، چهار نوع حرکت برای سینما تعریف می‌شود که عبارت است از:

۱. حرکت افراد و اشیأ جلوی دوربین؛

۲. حرکت دوربین که خود شامل حرکت روی وسیله‌ی نقلیه‌ی متحرک و حرکت روی سه‌پایه‌ی ثابت است؛

۳. حرکتی که با شیوه‌ی نوری (اپتیک) حاصل می‌شود، مثل تغییر عدسی دوربین از حالت غیروضوح (غیرفوکوس) به حالت وضوح (فوکوس)، یا استفاده از منشورهایی که تصویر را از شکل طبیعی خود خارج کرده، آن را تکثیر، تجزیه و یا تکرز می‌کند و یا استفاده از عدسی زوم که اجازه می‌دهد ضمن ثابت بودن دوربین، توهم نزدیک شدن به موضوع و یا دورشدن از آن حاصل شود.[۱]

۴. حرکتی که به گونه‌ای ترکیبی از طریق تدوین پدید می‌آید و با حذف، اضافه، تغییر و تشدید انواع دیگر حرکت، حسی جدید و بدیع از مفهوم حرکت در سینما می‌آفرینند.

هریک از انواع نمایش حرکت ارزش و کاربرد خاص خود را دارد. حرکت اشیأ و آدم‌ها در برابر دوربین ثابت، با تدبیر امکاناتی چون ترکیب‌بندی (کادربندی) تصویر، صحنه‌پردازی (میزانسن) و سایر عوامل، کارگردان را قادر می‌سازد تا با تأکید بر گفت‌وگوها، جلوه‌های صوتی، حرکات و رفتارهای بازیگران و طراحی و جای‌دهی آن‌ها، مجموعه‌ی گسترش‌یافته‌ای از انواع حرکت را پدید آورده، توهمی از حس حرکت به هنگام تماشای فیلم بیافرینند. وقتی با دوربین متحرک از موضوعی که ثابت یا متحرک است فیلم گرفته می‌شود، بیننده با ناظری خیالی که همان دوربین باشد، همذات‌پنداری می‌کند. بنابراین، وقتی این ناظر خیالی برای مشاهده‌ی وقایعی که مقابلش اتفاق می‌افتد حرکت کرده، به آن‌ها نزدیک و یا از آن‌ها دور می‌شود،

بیننده نیز خود را شریک رخدادهای روی پرده حس می‌کند و با آدم‌ها و شخصیت‌های آن‌ها همدردی می‌نماید. چنین پویایی و جنبشی، به لحاظ توانایی آن برای ایجاد حس بی‌واسطگی و مشارکت فیزیکی و روانی با عناصر روی پرده، ارزش و اهمیت بسزایی دارد.

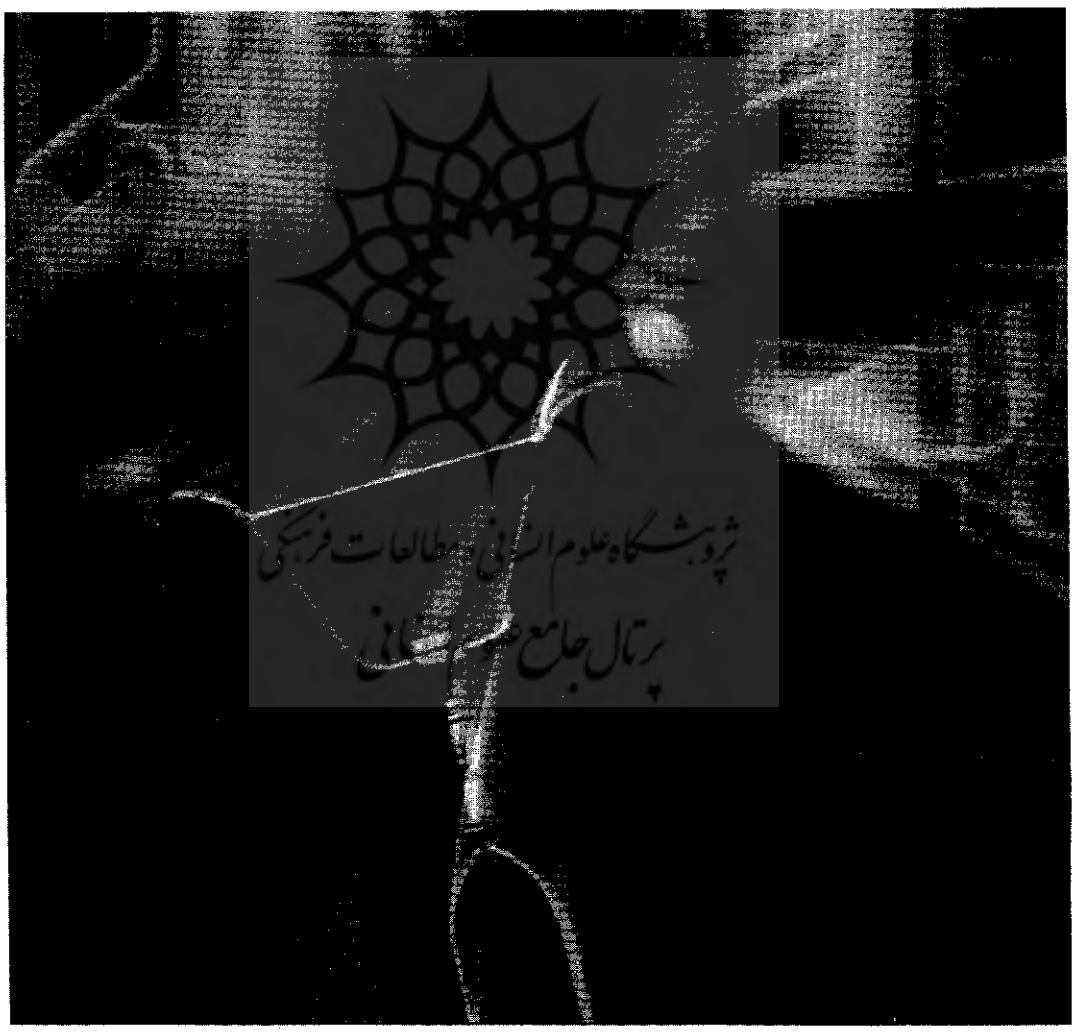
با نگاهی کلی به سیر پیشرفت سینما، درمی‌یابیم فیلم‌سازان دهه‌ی ۱۹۲۰ آلمان نخستین کسانی بودند که از تکنیک دوربین متحرک استفاده کردند. فردریک ویلهم مورناتو در فیلم **آخرین خنده** (۱۹۲۵)، دوربین را همچون موجودی زنده به کار می‌گیرد که در یک نمای متحرک (تراولینگ)[۲] طولانی، با آسانسور پایین می‌آید، راهروها را پشت سر می‌گذارد، از درهایی که باز و بسته می‌شود می‌گذرد، خیابان‌ها را طی می‌کند، دور اتاق‌ها می‌چرخد و از پنجره‌ها می‌گذرد. به این ترتیب، بیننده به بطن فعالیت‌های شخصیت دربان فیلم رسوخ کرده، و از نوعی مشارکت مؤثر، همذات‌پنداری عاطفی و عجین شدگی با ماجراهای داستان برخوردار می‌شود. این تکنیکی بود که بعدها آلفرد هیچکاک با استادی و مهارتی بی‌نظیر در فیلم **طناب** (۱۹۴۸) به کار برد. او با استفاده از تحرک و آزادی نامحدود دوربین، موفق شد حرکتی پیوسته و روان خلق کند. در این فیلم هشتاد دقیقه‌ای، که سراسر آن در واقع شامل یک نما است، حرکت تراولینگ دوربین، بدون هیچ گونه برش و یا هر نوع تمهید متداول انتقالی از یک نما به نمای دیگر، پیوسته جریان دارد.

بدون تغییر مکان دوربین نیز امکان حرکت وجود دارد. کلگی متحرک سه پایه‌ی دوربین این امکان را به وجود می‌آورد که دوربین با حرکتی افقی حول یک محور ثابت به چپ و راست بگردد و به اصطلاح «پن» [چرخش افقی] کند و یا به صورت عمودی به بالا یا پایین نظر افکنده، به قولی «تیلت» [چرخش عمودی] کند. معمولاً از چرخش افقی و عمودی برای توصیف و معرفی مکان یا فضای داستان در ابتدای سکانس، یا توجه دادن بیننده به حوادثی که در پیش است و یا صرفاً برای جنبش بخشیدن به تصویری که بیش از حد ساکن و ایستا می‌نماید استفاده می‌شود. چرخش افقی و عمودی را می‌توان با عقب انداختن معنا و منظور حرکت دوربین تا آخرین لحظه، به عنوان شگردی برای ایجاد تعلیق و غافل‌گیری دراماتیک به کار برد. به طور مثال، در فیلم **سایه‌ی یک شک** (۱۹۴۲) [از هیچکاک] صحنه‌ای وجود دارد که در آن دو مرد در تعقیب مرد سومی هستند. مرد فراری وارد محوطه‌ای شده، از آن خارج می‌شود. مدتی بعد، تعقیب کنندگان ظاهر شده، می‌ایستند و مات و مبهوت در جست‌وجوی طعمه اطراف را می‌پایند. در این لحظه، دوربین از روی دو مرد «پن» کرده، با حرکت «تیلت» به پشت بام می‌رسد و مرد فراری را که نگران و مضطرب تعقیب کنندگان را می‌نگرد نشان می‌دهد.

سومین نوع حرکت، یعنی حرکتی که با تغییرات نوری در عدسی دوربین و قراردادن موضوع در نقطه‌ی وضوح و خارج کردن آن از وضوح تحقق پیدا می‌کند، بهترین تمهیدی است که مرکز توجه بیننده را در یک نما از نقطه‌ای به نقطه‌ی دیگر تغییر می‌دهد. کاربرد شاخص این تمهید معمولاً در لحظاتی است که در آن شخصی در پیش‌زمینه با کسی که در پس‌زمینه است صحبت می‌کند و در طول گفت‌وگو، دوربین با تغییر وضوح از یکی به دیگری، توجه تماشاگر را به نقطه‌ی موردنظر هدایت می‌کند. در این صورت، حسی از انتقال و حرکت دراماتیک در تصویری که به نظر ساکن و ایستا می‌آید، آفریده می‌شود.

از وضوح و عدم‌وضوح تصویر می‌توان به طور متوالی برای خلق جلوه‌های روان‌شناختی، ایجاد حس تاری در دید آدم‌ها و شخصیت‌ها، بیان رؤیا و دیگر تجاربی که ماهیت ذهنی (سوبژکتیوی) دارند استفاده کرد. در صحنه‌ای از فیلم **کهنه و نو** (۱۹۲۹) ساخته‌ی سرگئی آیزنشتاین، از این شگرد برای خلق تعلیق استفاده شده است: در لحظاتی که روستاییان دور

ماشین خامه‌گیری تجمع کرده‌اند تا نحوه‌ی عملکرد خودکار دستگاه را در انجام کاری که آن‌ها همیشه با دست انجام می‌دادند از نزدیک شاهد باشند. برای نشان‌دادن بیگانگی روستاییان با این دستگاه، آیزنشتاین ابتدا آن را خارج از وضوح نشان می‌دهد، به‌طوری که فقط هاله‌ای از انعکاس نقاط روشن روی بدنه‌ی فلزی دستگاه دیده می‌شود. سپس وقتی به تدریج دستگاه شروع به کار می‌کند، تصویر به تدریج واضح می‌شود، به گونه‌ای که به نظر می‌رسد آگاهی روستاییان از



پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی

• برگرفته از کتاب جان فریمن(۲۰۰۱)، ص ۱۹۸

دستگاه به تدریج بیش تر می شود و سرانجام با پذیرش مشتاقانه و رضایتمندانه ی اهالی، تصویر به حداکثر وضوح و شفافیت بصری می رسد

با انجام تغییراتی در عدسی دوربین و نصب منشورهای ویژه‌ای در جلوی آن، می توان تصویر را تکثیر یا تجزیه کرد. همین طور، با جابه جا کردن عدسی، لرزاندن، تکان دادن، چرخاندن و یا ایجاد وضعیت های گوناگون در آن، می توان به اَشکال مختلفی از حرکت در نمای فیلم دست یافت. نمونه های قابل توجهی از کاربرد چنین تمهیداتی را می توان در فیلم **لوط در سودوم** (۱۹۳۳) یافت. در این فیلم، از انواع منشورهای تغییر شکل دهنده با ترکیبی از شیوه های نورپردازی متحرک و نوردهی چندمرتبه‌ای استفاده شده است تا کیفیتی خاص در تصاویر واقع گرای فیلم پدید آید.

با گسترش فنِ فیلم نامه نویسی، پدیده ی حرکت در سینما اشکال متعددی به خود گرفت: حرکت تلویحیِ نهفته ی زاویه ی دید از یک شخصیت به شخصیت دیگر و بالاخره حرکت از یک محل به محلی دیگر

یکی از تجهیزاتی که امکان ایجاد حرکت در درون یک نما را به وجود می آورد عدسی زوم است. به کمک این عدسی می توان با تغییر اندازه ی موضوع از نمای نزدیک (کلوزآپ) تا نمای دور (لانگ شات) و برعکس، در تصویر ثابت و ایستای دوربین حسی از حرکت را پدید آورد. استفاده ی مناسب از عدسی زوم می تواند برای تغییر مرکز توجه، تأکید و انتقال حس تعقیب موضوع توسط دوربین بسیار کارآمد باشد. همین طور، می توان با تأخیر در ارائه ی دیدنی ترین بخش تصویر تا زمانی که حرکت زوم به انتها نرسیده، حسی از تکامل در انتقال معنا و مفهوم را آفرید. به طور مثال، در فیلم **عشق شیرین، تلخ تر است** (۱۹۶۷) [از هربرت دانسکا]، نمای زوم با کارکردی دراماتیک، دو رویدادی را که ظاهراً بی ارتباط به نظر می رسند، در اوج یک رویارویی به یکدیگر پیوند می زند: از یک طرف، یک اجرای دسته جمعی از افراد پیاده که با لباس های پر زرق و برق در روز عید پاک مشغول نمایش اند و از سوی دیگر، درگیری خصوصی دو بازیگر آشفته ی سفیدپوست و سیاه پوست که نسبت به احساسات مردم بی تفاوت هستند؛ دوربین با یک زوم به عقب (زوم بک) از آن ها، جمعیتی را که آن دو را در میان گرفته اند نشان می دهد.

ایجاد حرکت از طریق تدوین، چهارمین نوع حرکت، دشوارترین، ظریف ترین و تحسین انگیزترین پدیده ی حرکتی در سینما است، زیرا تنها از ارتباط ارگانیک و مضمونی میان عناصر دیداری و شنیداریِ نماها حاصل می شود. برای کارگردانان سینمای صامت، این شیوه غنی ترین تمهیدی بود که رسانه ی سینما در اختیار آن ها می گذاشت. در این نوع حرکت، نماها چنان در کنار هم قرار می گیرند تا با عرضه ی طرح و ترتیب و طولی خاص در فیلم، توجه بیننده را به فرآیند دیداری و شنیداری مطلوب هدایت کنند. به این ترتیب، این حرکت می تواند از صحنه پردازی یک نما گرفته تا حرکت آدم ها و سایر موضوع، حرکت دوربین، حرکات نوری و یا از هر نوع ترکیبی از آن ها که نماها را به لحاظ صوتی و بصری به هم پیوند زند ناشی شود. هریک از نماها با حرکت تلویحی یا واقعی خود از یک سو، و حرکتی که با استفاده از تدوین و تلفیق نماها در هم ناشی می شود از سوی دیگر، چشم و گوش بیننده را به نماهای بعدی یا قبلی ارجاع می دهد.

این احساس می تواند از طریق ایما و اشاره ی شخصیت ها و یا ایجاد وقفه ها و تداوم گفت وگو و یا از صداها نیز حاصل شود. برش تطابقی[۳] بر روی حرکت کشیده شدن صدا بر روی تصویر دیگر، تکرار نماهای

حرکتی، همانندی و تضاد اشیأ و عناصر ترکیب‌بندی تصویر مثل اندازه، شکل، سایه روشن، خط، سطح، حجم، رنگ و زاویه‌ی دید دوربین و در یک کلام، هرچیز دیداری، شنیداری یا نمادینی که بتواند انگیزه‌ی جابه‌جایی موضوع را از یک نما به نمای دیگر فراهم کند و بیننده را به سوی توالی پویایی از نماها هدایت نماید می‌تواند این حرکت را به وجود آورد. حرکتی که از چنین تغییر و تحولاتی ناشی می‌شود اگر با طول زمانی نماها و تداوم ضرب آهنگ بیانی آن‌ها تأکید گردد، تنش‌های گوناگونی پدید می‌آورد و پویایی خاصی را ایجاد می‌کند که در نهایت ریتم کلی فیلم را شکل می‌دهد. از آن جا که سینما یک هنر سه بعدی (پلاستیک) محسوب می‌شود، بنابراین نظم و جنبه‌های ریتمی آن، که معلول ترکیب حرکات گوناگون است، با اضافه شدن لحن طبیعی و عاطفی، به فیلم سرزندگی، شکل و سبک می‌بخشد.

ریتم و حرکتی که از تدوین حاصل می‌شود، در درخشان‌ترین شکلش، در **رزمناو پوتمکین** (۱۹۲۵) اثر آیزنشتاین دیده می‌شود. آیزنشتاین در کتاب **یادداشت‌های یک کارگردان سینما** (۱۹۵۸)، فصل پلکان اودسای در این فیلم را با دیدگاهی فرم‌گرایانه (صورت‌گرایانه) و سه بعدی مورد تجزیه و تحلیل قرار می‌دهد. این صحنه با دو رویداد متضاد شروع می‌شود: رویداد اول جمعیتی را که روی پله‌های بندرگاه جمع شده‌اند و برای ملوانان رزمناو پوتمکین ابراز احساسات می‌کنند نشان می‌دهد، و رویداد دوم دسته‌ای از سربازان قزاق را که با تفنگ‌های سرنیزه‌دار آماده‌ی حمله ایستاده‌اند به تصویر می‌کشد. آیزنشتاین می‌نویسد:

ابتدا چند نمای نزدیک از آدم‌هایی

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی

• رزمناپوتمکین، سرگئی آیزنشتاین، ۱۹۲۵

داریم که با عجله و هراسان می‌گریزند و سپس نماهایی دور از همان صحنه. بعد نمایی از حرکت موزون پای سربازان که با نظم و ترتیب خاصی از پله‌ها پایین می‌آیند. در این لحظه، ضرب آهنگ افزایش می‌یابد و ریتم تندتر می‌شود. وقتی حرکت جمعیت به سمت پایین پله‌ها اوج می‌گیرد، ناگهان حرکتی مخالف جهت حرکت قبلی آغاز می‌شود. حال به جای هجوم سراسیمه‌ی جمعیت به پایین، مادر تنهایی دیده می‌شود که فرزند کشته شده‌اش را روی دست گرفته و با ابهت و وقار خاصی از پله‌ها بالا می‌رود. جمعیت به حرکت سراسیمه‌ی خود به پایین همچنان ادامه می‌دهد، در حالی که همزمان انسانی تنها مخالف جهت آنان به بالا حرکت می‌کند. ریتم تندتر می‌شود و ضرب آهنگ شدت می‌یابد. نمای جمعیت در حال فرار ناگهان به نمای کالسکه‌ی بچه که به طور مقطعی از پله‌ها پایین می‌رود پیوند زده می‌شود....

در این شرایط، تنها با ضرب آهنگ‌های گوناگون سروکار نداریم چرا که پرشی در نحوه‌ی بازنمایی پدیدار شده است؛ پرشی از نوع انتزاعی به نوع فیزیکی؛ پرشی روبه پایین به شکلی دیگر که در واقع وجهی دیگر از حرکت روبه پایین است. حال نماهای نزدیک به نماهای دور تبدیل می‌شوند. حرکت سراسیمه‌ی جمعیت جای خود را به حرکت منظم نظامی‌ها می‌دهد. یکی از جنبه‌های حرکتی (فرار مردم هراسان روی پله‌ها که با زمین خوردن و لگدمال شدن همراه است) جای خود را به جنبه‌ی دیگری از حرکت می‌دهد که همان چرخ‌های کالسکه‌ی متحرک بچه است. در این وضعیت، به جای شلیک تفنگ‌ها، شلیک یک توپ در کشتی نشان داده می‌شود. بدین ترتیب، در هر لحظه از فیلم یک نوع از حرکت به نوع دیگر و یک کیفیت به کیفیت دیگر تبدیل می‌شود تا زمانی که این تغییر و تبدیل‌ها در نهایت نه تنها بر یک رویداد مجزا، بلکه بر کلِ ساختار فیلم تأثیر می‌گذارد...

با این روند، حرکت مداوم و خشن قزاق‌ها، حرکت نابهنجار و مهارناپذیر مردم و حرکت منقطع و نزولی کالسکه‌ی بچه، در تمامیتی پیچیده از عناصر متحرک، چنان انسجامی پدید می‌آورند که زمان‌بندی دقیقشان تنش و عواطف بیننده را به تدریج از یک سطح هیجانی به سطح بالاتر تحریک می‌کند.

دوربین سینما با تغییر زاویه‌ی دید، مانند یک بیننده‌ی اپرا که با دوربین مخصوص توجهش را یک لحظه روی یک شخصیت و لحظه‌ای بعد روی شخصیت دیگر متمرکز می‌کند، با هدف حرکت میان دو نما، از یک تصویر به تصویر دیگر می‌پرد

امروزه، بسیاری از کارگردانان جوان این نظام زیبایی‌شناختی را با تأثیرهای گوناگون آن پذیرفته و مورد استفاده قرار داده‌اند، به‌طوری‌که در قالب‌های سینمایی جدید، تجربه‌های فراوانی درباره‌ی مفهوم ساختاری حرکت دیده می‌شود که غالباً موضوع اصلی را به طور کامل تحت‌پوشش تأثیرهای زیبایی‌شناختی سینما قرار می‌دهند. گستردگی و گونه‌گونی این تمهیدات، به علاوه‌ی تهور، نوآوری و خلاقیت

فیلم‌سازان با استعداد گواه این مدعا است که حرکت در سینما به‌خودی‌خود آن‌چنان رشد و نمو یافته که می‌تواند به عنوان یک پدیده‌ی زیبایی‌شناسانه مورد تجزیه و تحلیل قرار گیرد.

○ حرکت در نتیجه‌ی انتقال زاویه‌ی دید

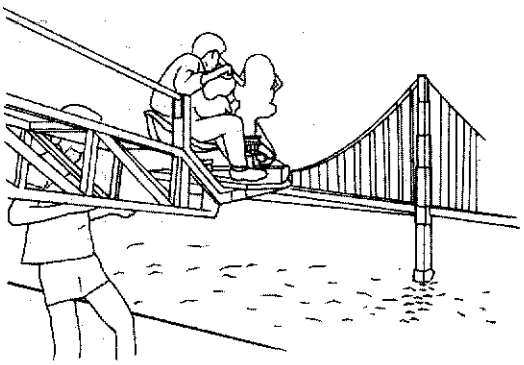
به‌جز سینما، ویژگی همه‌ی شکل‌های نمایشی اعم از تئاتر، سیرک، مسابقه‌های ورزشی و غیره این است که بیننده در یک موقعیت ثابت و در فاصله‌ای معین از حوادثی که نظاره می‌کند، باقی می‌ماند. تماشاگر مسابقه‌ی فوتبال در حالی که فاصله‌اش با دروازه‌ها ثابت است، حرکات بازیکنان دو تیم را نسبت به دروازه‌های حریف دنبال می‌کند. در چنین وضعیتی، این تنها بازیکنان‌اند که حرکت می‌کنند و تماشاگر با گرداندن سر، حرکات آن‌ها را پی می‌گیرد. البته قوه‌ی عقلانی تماشاگر هم در این حرکت فعال است چرا که دائم می‌کوشد فاصله‌ی بازیکنان مورد علاقه‌اش را از دروازه‌ی حریف تخمین بزند. زیرا این فاصله برایش ارزش دارد و کم شدن آن او را به هیجان می‌آورد.

در این وضعیت، اگر یک فیلم‌بردار خبری حضور داشته باشد، به احتمال قوی این بازی را اول از جایی بالاتر از میدان بازی و در نمایی عمومی که هر دو دروازه دیده شود، فیلم‌برداری می‌کند. در بخش‌هایی از بازی وقتی دو تیم در طول زمین می‌دوند، تنها این نمای عمومی می‌تواند حس و حال و کلیت بازی را به بیننده منتقل کند. اما از چنین فاصله‌ی دوری، بازیکنان آن‌قدر کوچک دیده می‌شوند که جزئیات بازی آن‌ها را نمی‌توان تشخیص داد. به همین دلیل پس از مدت کوتاهی، فیلم‌بردار یا نزدیک‌تر می‌رود یا عدسی دوربینش را عوض می‌کند تا بتواند جزئیات بیش‌تری از بازی را ببیند. اما در این صورت تنها نیمی از زمین بازی دیده می‌شود. این نمای بهتری است چرا که تقریباً همه‌ی بازیکنان را وقتی که در یک نیمه‌ی زمین جمع شده‌اند و به طرف یکی از دروازه‌ها می‌روند، نشان می‌دهد. فیلم‌بردار با تغییر دادن محل دوربین، در واقع جای تماشاگر را تغییر می‌دهد. وقتی فیلم به نمایش گذاشته می‌شود، بلافاصله بعد از نمای دور، نمای نزدیک‌تر را می‌بینیم. همچنان که بازی ادامه می‌یابد، زاویه‌ی دید تماشاگر ناگهان عوض می‌شود و وقتی یکی از بازیکنان توپ را می‌گیرد و به سرعت به طرف انتهای میدان می‌رود، زاویه‌ی دید دوربین بازتر می‌شود تا فضای عمومی بازی و موقعیت بازیکنان نسبت به دروازه‌ها تشخیص داده شود.

هدف از این توضیح آن بود که بگوییم نزدیک‌تر شدن دوربین به رویداد، آن‌هم در طول مدتی که رویداد در جریان است، بدون این‌که وقفه‌ی آشکاری در جریان پیوسته و متداوم نمایش ایجاد کند، نخستین تحول تکنیکی مهمی بود که باعث شد سینما به تجربه‌ی بصری نوین و بی‌نظیری بدل شود. با پیدایش این تمهید، رابطه‌ی همیشگی و تکراری بیننده با دنیای روی پرده، به یک‌باره فرو ریخت و ارتباط تازه‌ای پدید آمد. در وضعیت جدید، بیننده می‌توانست رویدادهای دنیای فیلم را از فاصله‌ی نزدیک‌تر و یا دورتری ببیند و با ماجراها هم‌حسی بیش‌تری کند.

باید توجه داشت آن‌چه هنگام تماشای فیلم، به‌عنوان تغییر ناگهانی زاویه‌ی دید درک و دریافت می‌شود، در رویدادهای فیلم و یا در موقعیت واقعی کسی که فیلم را تماشا می‌کند رخ نمی‌دهد، بلکه در خود فیلم و شیوه‌ی نگریستن به کنش‌ها اتفاق می‌افتد. به‌عبارتی، اگرچه این تغییر دید در سیر حوادث فیلم کنش‌آفرین نیست، اما آفریننده‌ی پدیده‌ای است که آن را «حرکت» می‌نامیم.

با گسترش فن فیلم‌نامه‌نویسی، پدیده‌ی حرکت در سینما اشکال متعددی به خود گرفت: حرکت تلویحی نهفته‌ی زاویه‌ی دید از یک شخصیت به شخصیت دیگر و بالاخره حرکت از یک محل به محلی دیگر. بدون تردید، جاانداختن قراردادهایی که تماشاگر



بتواند این تغییرهای ناگهانی در زاویه‌ی دید را بپذیرد دشوار نبود؛ زیرا اولاً این قراردادها از حسی عمیق‌تر از ویژگی‌های سینمایی حرکت مایه می‌گرفتند و ثانیاً شباهت قابل‌ملاحظه‌ای با عملکرد تخیل بیننده داشتند. انگیزه‌ی وجودی چنین حرکت‌هایی در ساختار فیلم چیزی است که بسیار با آن‌چه چشم در رویارویی با یک صحنه یا موقعیت انجام می‌دهد شبیه است. همان‌طور که چشم آدمی هنگام تماشای یک رویداد، دیدنی‌ترین اتفاق و یا مهم‌ترین و توجه‌برانگیزترین بخش را انتخاب می‌کند و بقیه‌ی عناصری را که در همان لحظه حضور دارند ناخودآگاه حذف می‌کند، دوربین سینمایی نیز مطابق ماهیت حرکتی خود چنین رفتاری را بروز می‌دهد. اگر کمی دقت کنیم، خواهیم دید که ذهن نیز هنگام خواندن یک داستان، ناخودآگاه و خودکار، همین عمل را انجام می‌دهد.

در یک آن، کارهای یک شخصیت را مطابق توصیفات نویسنده برای خود تصویر می‌کند و در یک آن دیگر، کارهای شخصیت دیگر را از نظر می‌گذراند؛ در یک لحظه، حوادثی را که در یک مکان روی می‌دهد مجسم می‌کند و در لحظه‌ای دیگر، حوادث مکانی دیگر را؛ زمانی ناظر چشم‌اندازهای وسیع است و زمانی دیگر ناظر جزئیات. بنابراین، توانایی حرکت در سینما عامل تحقق آمال و آرزوهای وجود آدمی است که بیش‌تر از زندگی واقعی و دیگر شکل‌های نمایشی، می‌تواند به آن‌چه در برابر دیدگانش می‌گذرد نزدیک‌تر شود و واضح‌تر و دقیق‌تر ببیند.

دوباره به بازی فوتبال برمی‌گردیم و فرض می‌کنیم که فیلم‌بردار در موقعیتی نزدیک‌تر به بازی قرار دارد و عدسی دوربین او تنها نیمی از زمین را نشان می‌دهد. او از درون چشمی دوربین می‌بیند که یکی از بازیگران با توپ به طرف دروازه‌ی مقابل می‌دود. بنابراین، دوربین را می‌چرخاند و بازیکن دونده را دنبال می‌کند؛ یعنی درست همان کاری که هر بیننده برای تماشای بازی به‌طور ناخودآگاه انجام می‌دهد. در این جا، به جای پرش ناگهانی زاویه‌ی دید به نقطه‌ای که از آن‌جا بهتر می‌توان حوادث را دنبال کرد، حرکتی را داریم که همگام و هماهنگ با رویداد صورت می‌گیرد. این حرکت، یعنی حرکتی که با رخدادهای جلوی دوربین به‌طور همزمان و هماهنگ انجام می‌شود، نه در خود فیلم بلکه در سازوکار دیداری چشم، که حال دوربین نماینده‌ی آن است، رخ می‌دهد.

به‌کارگیری دوربین متحرک با چنین ویژگی‌ها و خصلت‌هایی منجر به خلق شخصیت کاملی می‌شود که هرچند به چشم تماشاگر نمی‌آید، ولی واقعی و ملموس است و به اندازه‌ی راوی حقیقی ماجرا، یعنی نویسنده یا کارگردان از ویژگی‌های شخصی برخوردار است. با چنین بینشی از کاربرد دوربین فیلم‌برداری، کارگردان می‌تواند درست همانند یک نویسنده سبک شخصی خاصِ خود را داشته باشد

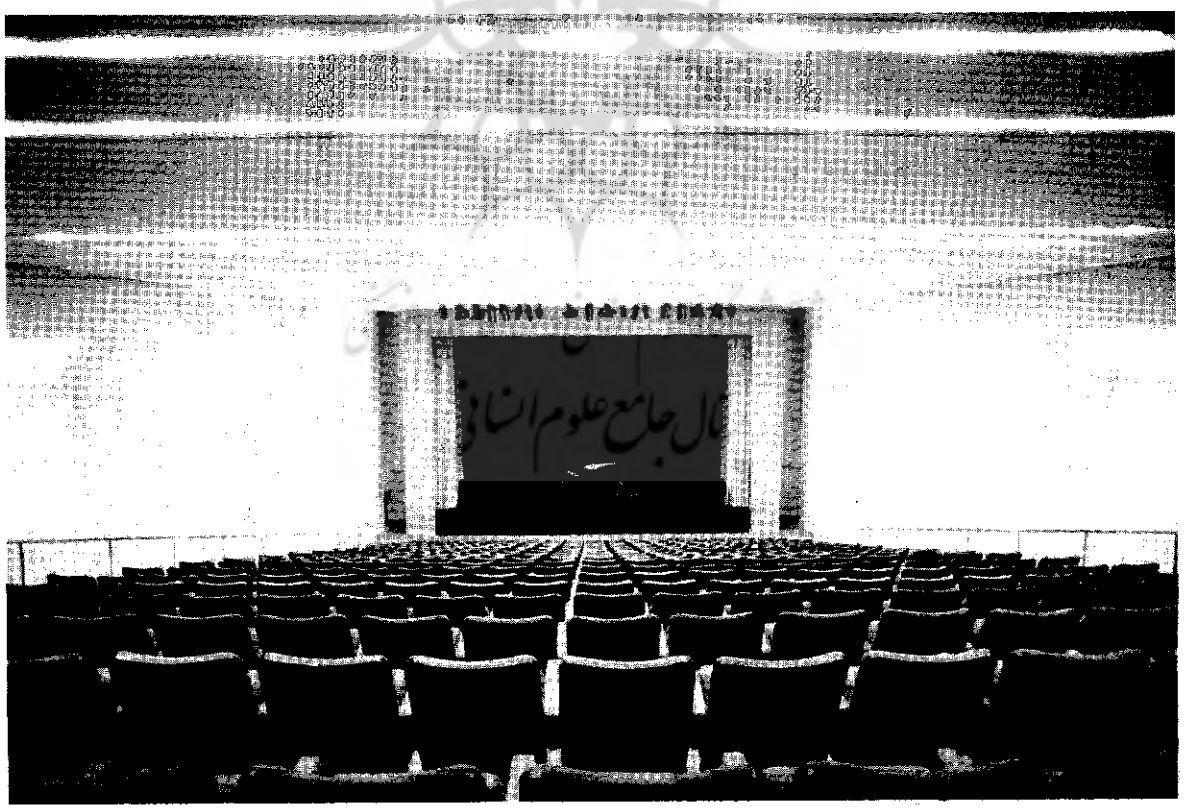
با پیشرفت تکنیکی سینما، حرکت دوربین نیز کاربردهای ماهرانه‌تری پیدا کرده است. با قراردادن دوربین روی وسیله‌ی چرخدار، می‌توان

شخصیت‌های فیلم را دنبال کرد یا از روبه‌رو با آن‌ها حرکت کرد. همچنین می‌توان با نصب دوربین روی جرثقال (کرین)، از بالا به رویدادها نگریست. دوربین می‌تواند از یک جزء عقب بکشد و به یک کل برسد و یا برعکس از یک نمای باز شروع کند و به نمای نزدیک یکی از شخصیت‌هایی که از صحنه گزینش شده برسد. در هریک از این وضعیت‌ها، باید توجه داشت که سرعت حرکت دوربین، به‌لحاظ تأثیر احساسی، از حرکتی که حاصل تعویض ناگهانی زاویه‌ی دید است، همواره کندتر است زیرا سرعت آن تابع سرعت حرکت چشم یا سرعت موضوع متحرکی است که چشم آن را دنبال می‌کند.

در یک نگاه کلی، انگیزه‌ی حرکت دوربین می‌تواند دو عامل باشد:

۱. تقلید از حرکتی که چشم آدمی در صورت حضور در صحنه انجام می‌داد، آن‌چنان که بسیاری از نماهای «افقی» چنین انگیزه‌ای را در خود دارند.

۲. القای این توهم در بیننده که خودش در حرکت دوربین سهیم است. وقتی فردی راه می‌رود، ناخواسته حس می‌کند به چشم‌اندازی ثابت در یک مکان معین نزدیک می‌شود. به‌طور مثال، وقتی به درختی نزدیک می‌شویم، اگرچه باور داریم که در حال نزدیک‌شدن به آن هستیم و جایگاه او ثابت است، اما احساس می‌کنیم اندازه و نسبت آن با سایر اشیأیی که در مقابل ما وجود دارد، دائم دگرگون می‌شود؛ به‌طوری که با نزدیک شدن به درخت، به نظر می‌رسد لحظه‌به‌لحظه بلندتر می‌شود. همین‌طور است وقتی سوار بر وسیله‌ی نقلیه‌ای می‌شویم که حرکتش مستلزم هیچ گونه فعالیت فیزیکی از جانب ما نیست. در این حالت، حرکت را نه به خود نسبت می‌دهیم نه به



وسیله‌ی نقلیه‌ای که سوارش هستیم، بلکه آن را به اشیأ پیرامونمان نسبت می‌دهیم و مثلاً می‌گوییم: «مناظر چه با سرعت از کنارمان می‌گذرند!» هریک از این دو حالت مشابه وقتی است که دوربین هنگام فیلم‌برداری از یک حادثه، با آن حرکت می‌کند. در این وضعیت، اگرچه شخصیت یا شیء متحرک در قاب حفظ می‌شود و در عمل جای آن‌ها روی پرده ثابت است، ولی پس‌زمینه حرکت دارد و سیلان دارد. مناظر و ساختمان‌ها به سرعت می‌گذرند و از آن‌جا که بیننده با شخصیت در حال حرکت همذات‌پنداری می‌کند، ارتباطش با پس‌زمینه دائم در تغییر است، در حالی که خودش در واقع حرکتی ندارد.

o گزینش شیوه

برای فیلم‌برداری از شخصیت یا موضوعی که در حال حرکت است، باید تصمیم گرفت که کدام شیوه مهم‌تر است:

۱. ایجاد حسی که با حرکت پدید می‌آید؛

۲. ایجاد حسی از نزدیکی که با قرارگرفتن در نقطه‌ی دید شخصیت حاصل می‌شود.

بدیهی است اگر دوربین همراه شخصیت متحرک حرکت کند، حرکتی دیده نمی‌شود زیرا همان‌طور که گفتیم، شخص موردنظر وسط قاب ثابت می‌ماند و پس‌زمینه از جلوی چشمانمان می‌گذرد.

همان‌طور که می‌دانیم دوربین فیلم‌برداری چشم سینما است؛ وسیله‌ای است مانند میکروسکوپ، تلسکوپ یا دوربین صحرایی که توانایی‌های چشم آدمی را افزایش می‌دهد. دوربین، چشمی است که به شیوه‌ای خاص و برای تحقق اهدافی خاص عمل می‌کند. اما به راستی دوربین فیلم‌برداری چشم چه کسی است؟ و چگونه باید آن را به کار برد؟

پاسخ سؤال دوم به پاسخ سؤال اول بستگی دارد. از آن‌جا که عموماً تصاویری که با دوربین ضبط و ثبت می‌شود توسط بیننده دیده می‌شود، معمولاً دوربین را عاملی برای گسترش چشم بیننده تلقی می‌کنند. دوربین چیزی را می‌بیند که تماشاگر در صورت حضور در صحنه می‌توانست ببیند. دوربین مثل فیلم خبری لحظاتی را گزارش می‌دهد که در یک قالب روایی یا دراماتیک، میل یا نیاز ناخودآگاه تماشاگر را برای دیدن مکان‌ها، آدم‌ها، چهره‌ها و رفتارهایشان ارضا می‌کند. دوربین سینما با تغییر زاویه‌ی دید، مانند یک بیننده‌ی اپرا که با دوربین مخصوص توجهش را یک لحظه روی یک شخصیت و لحظه‌ای بعد روی شخصیت دیگر متمرکز می‌کند، با هدف حرکت میان دو نما، از یک تصویر به تصویر دیگر می‌پرد. به محض این که جذابیت یک مکان و آدم‌هایش به انتها می‌رسد، دوربین بلافاصله به سراغ آدم‌های دیگر در مکانی

دیگر می رود تا از اوضاع آن ها مطلع شود. دوربین می تواند با یکی از شخصیت ها در اتومبیل یا هواپیما همراه شود و یا با زیردریایی به زیر آب رود؛ می تواند با عاشق و معشوق گردش کند و به خصوصی ترین گفتارهایشان گوش بسپارد و حتی با مجرم تا کنار چوبه ی دار همراه شود.

تکنیک دوربین ذهنی، مثل هر تکنیک ناب سینمایی، گاهی کاربردی سردستی و غیرهوشمندانه در فیلم ها پیدا می کند. تظاهر به هنرنمایی و جلوه گری در استفاده از این تمهید نه فقط باعث گیج شدن تماشاگر می شود، بلکه ارزش و اهمیت دراماتیک موضوع را می کاهد و باعث اختلال در درک و دریافت آن می گردد

اما نباید فراموش کرد که اگر دوربین فیلم برداری را به عنوان چشم بیننده یا وسیله ای برای گسترش توانایی آن به کار بگیریم، باید آن را از یک نظر محدود کنیم و آن رعایت یک زاویه ی دید قابل قبول و انسانی برای تمام شرایط است؛ زاویه ی دیدی که متناسب با جایگاه و موقعیت بیننده در سالن سینما بوده، و در تطابق کامل با جایگاه پرده ی سینما که تصاویر را به معرض دید بیننده می گذارد باشد. با این تذکر، بدیهی است که زاویه های دید نامعمول که به دلیل جایگاه خاص دوربین موقعیتی گیج و مبهم پدید می آورند چندان در نظر بیننده جا نمی افتند.

ولی اگر دوربین را نه به جای چشم بیننده، بلکه به عنوان چشم راوی داستان فرض کنیم، این اجازه را داریم تا آن را با آزادی بیش تری به حرکت درآوریم. در این صورت، دوربین مثل چشم یک رمان نویس با شخصیت ها، منش و خلق وخوی آن ها شریک شده، در موضع روایتی یک دانای کل، که حضوری همه جانبه و همه گیر دارد، قادر می شود برای بیان داستانش فقط آن چه را که خود می خواهد ببیند و در هر کجا که خود برمی گزیند ناظر و حاضر باشد. او می تواند گزینش کند و تنها لحظاتی را تصویر کند که مجموعشان در ترکیبی تداومی از زمان، مکان و روابط علت و معلولی، ماجراهای فیلم را پیش برد. متقابلاً این توانایی را نیز دارد که هرچیزی را که در زندگی شخصیت های داستان، ارزش و اهمیت نمایشی ندارد حذف کند. به کارگیری دوربین متحرک با چنین ویژگی ها و خصلت هایی منجر به خلق شخصیت کاملی می شود که هرچند به چشم تماشاگر نمی آید، ولی واقعی و ملموس است و به اندازه ی راوی حقیقی ماجرا، یعنی نویسنده یا کارگردان از ویژگی های شخصی برخوردار است. با چنین بینشی از کاربرد دوربین فیلم برداری، کارگردان می تواند درست همانند یک نویسنده سبک شخصی خاصِ خود را داشته باشد.

o دوربین عینی و دوربین ذهنی

کوشش هایی نیز به عمل آمده تا با قراردادن دوربین در جایگاه دید یکی از شخصیت های داستان، مثلاً راوی اول شخص، شخصیت ذهنی تری به آن ببخشند. در این صورت، دوربین تبدیل به چشم یکی از شخصیت هایی می شود که در رویدادهای فیلم نقش مؤثری دارد. وقتی دوربین متحرک دیدگاه عینی یا ابژکتیو را کنار می گذارد و در جایگاه ذهنی یا سوبژکتیو قرار می گیرد، بیننده راحت تر و بی واسطه تر با شخصیتی که ماجراها از دید او نشان داده می شود همذات پنداری می کند و آن چه را از نحوه ی فیلم برداری می بیند در حکم واکنش هایی می پندارد که آن شخصیت نسبت به ماجرایی که در جریان است از خود بروز داده است. وقتی دوربین تاب می خورد، می لرزد، می چرخد، تار می شود، زوم می کند و یا رفتار

و حرکات خاصی از خود نشان می‌دهد، دیدگاه ذهنی شخصیت را، که نشان‌دهنده‌ی وضعیت جسمانی و عاطفی اوست، به مخاطب منتقل می‌کند؛ حالاتی چون سرگیجه، ضعف بدنی، مستی، ترس و یا هر احساس دیگری که بر شخصیت حاکم شود.

تکنیک دوربین ذهنی به‌خودی‌خود یک تمهید بدیع نیست، زیرا حتی زمانی که سینما دوران آغازینش را طی می‌کرد، امکان استفاده از نماهای ذهنی فراهم بود. از آن‌جایی که عموماً تکنیک‌های سینمایی از شیوه‌های معمول و آشکار تمهیدات بصری فراتر رفته است، دوربین ذهنی نیز در اکثر فیلم‌ها، به‌ویژه فیلم‌های هالیوودی، کاربردهایی ظریف و ماهرانه‌ای پیدا کرده تا تماشاگر به سادگی خود را در نقش یکی از شخصیت‌های فیلم احساس کرده، با آن‌ها همذات پنداری کند. این تمهیدی است پویا و کارآمد که تأثیرهای روانی‌اش بر تماشاگر صریح و بی‌واسطه است. به همین دلیل، تجربه‌ی شرکت و همراهی ناخودآگاه بیننده با اتفاقاتی که روی پرده رخ می‌دهد دلپذیرتر می‌نماید.

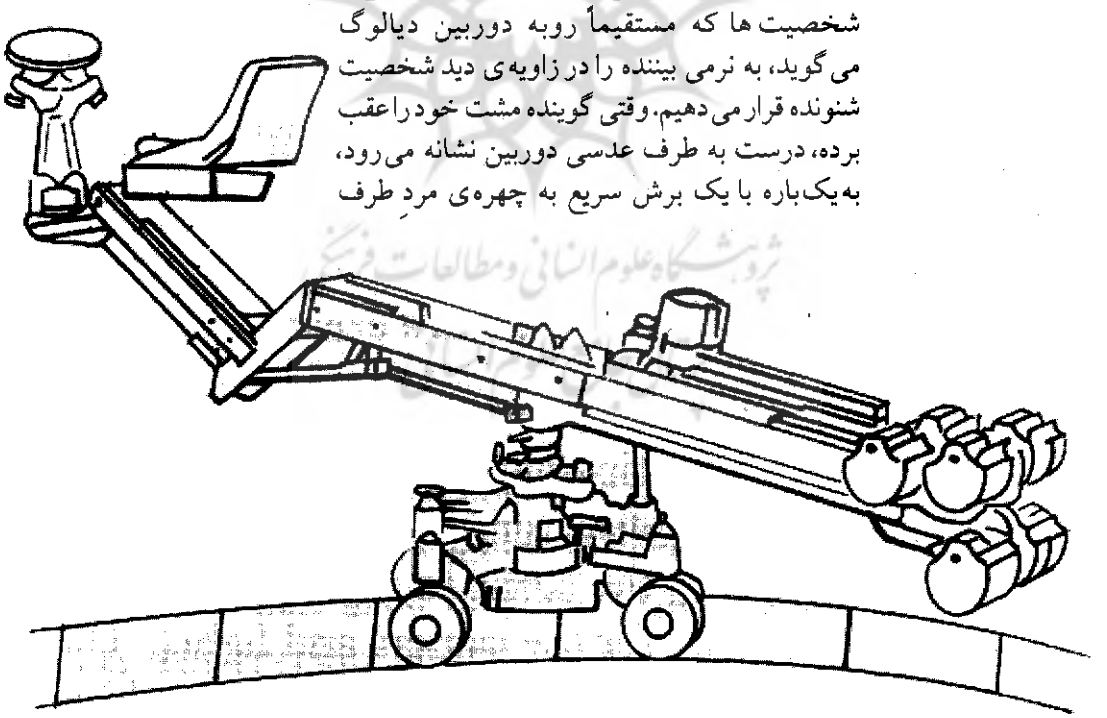
نمونه‌ی شاخصی از کاربرد دوربین ذهنی را می‌توان در فیلم **واریته** (۱۹۲۵) ساخته‌ی دوپون یافت. در این فیلم، دوربین در جایگاه درونی بندبازی قرار می‌گیرد که به لحاظ عاطفی در وضعیت نابسامانی به سر می‌برد. دوربین روی تابی در ارتفاع زیاد قرار می‌گیرد و به عقب و جلو تاب می‌خورد و به این ترتیب تماشاگر از دید دریچه‌ی دوربین چیزی را تجربه می‌کند که بندباز در ارتفاع زیاد می‌بیند و حس می‌کند. در فیلم مستأجر ساخته‌ی جان پرام، با فیلم‌برداری درخشان جان سیتز، سکانسی وجود دارد که طی آن زن مستخدم شلخته‌ای از اهالی لندن به قتل می‌رسد. او در مسیر بازگشت به خانه، جلوی مغازه‌ای توقف می‌کند تا نوشیدنی بخرد. بنا به زمینه‌چینی‌های قبلی، تماشاگر می‌داند که قاتل در خانه‌ی او منتظر است. وقتی دوربین زن را در اتاقش دنبال می‌کند، ناگهان صدایی خارج از قاب به شدت او را می‌ترساند و او پی می‌برد که کسی در خانه است. در این لحظه، دوربین در جایگاه دید ذهنی قاتل، زن را نشان می‌دهد که هراسان متوجه دوربین شده، به طرف آن می‌چرخد و مستقیماً به عدسی نگاه می‌کند. سپس آرام‌آرام عقب می‌رود و دوربین با حرکتی مشابه به طرف او حرکت می‌کند و او را در گوشه‌ای به دام می‌اندازد. زن، وحشت‌زده، کنار دیوار در خود جمع می‌شود و دوربین آهسته و آرام به او نزدیک و نزدیک‌تر می‌شود تا این‌که به نمای بسیار درشتی از چهره‌ی آشفته‌ی زن می‌رسد. در این لحظه، تصویر تاریک (فیدآوت) می‌شود و با افزایش تدریجی سیاهی، دوربین متحرک بی آن‌که حتی یک بار چهره‌ی قاتل را نشان دهد، تماشاگر را چنان تحت احاطه‌ی خود می‌گیرد که عملاً احساس بی‌نظیر و تکان‌دهنده‌ی شرکت در یک قتل را تجزیه می‌کند.

این واقعیت که شخصیت‌هایی که مخاطب دوربین واقع می‌شوند باید مستقیماً به عدسی دوربین نگاه کنند تا حدودی رابطه‌ی تخیلی و پرتأثیر بیننده را با دنیای داستانی فیلم برهم زده، او را متوجه ماهیت مکانیکی و فنی صنعت فیلم می‌کند. این امر حتی در برخی مواقع برهم‌زننده‌ی حس همذات‌پنداری نیز هست

تکنیک دوربین ذهنی، مثل هر تکنیک ناب سینمایی، گاهی کاربردی سردستی و غیرهوشمندانه در فیلم‌ها پیدا می‌کند. تظاهر به هنرنمایی و جلوه‌گری در استفاده از این تمهید نه فقط باعث گیج شدن تماشاگر می‌شود، بلکه ارزش و اهمیت دراماتیک موضوع را

می‌کاهد و باعث اختلال در درک و دریافت آن می‌گردد. این خود دلیلی است بر این نکته که کاربرد به‌جا و به‌موقع دوربین ذهنی سهل و ساده نیست و جدای از این که باید انگیزه‌ی کافی برای کاربرد آن مهیا شود، نیازمند آن است تا با نوعی حسابگری و هوشمندی در ترکیبی حساب‌شده از نماهای عینی عرضه شود.

برای مثال، برای این که صحنه‌ای داشته باشیم که در آن دو مرد درگیر مجادله‌ی لفظی شده، کم‌کم با مشت به جان هم بیفتند، می‌توانیم مراحل زیر را طی کنیم: ابتدا لازم است با یک نمای عینی رابطه‌ی مجادله‌آمیز میان دو مرد را نشان دهیم. سپس با شروع دعوا و اوج گرفتن آن، از نماهای روی شانه (اُور شولدر) استفاده می‌کنیم که متناوباً در هم برش می‌خورند. پس از مجموعه نماهای عینی، با توجه به روند داستان و اوج‌گیری آن به سراغ نمای ذهنی می‌رویم. در این لحظه، با یک نمای ذهنی از چهره‌ی درشت یکی از شخصیت‌ها که مستقیماً روبه دوربین دیالوگ می‌گوید، به نرمی بیننده را در زاویه‌ی دید شخصیت شنونده قرار می‌دهیم. وقتی گوینده مشت خود را عقب برده، درست به طرف عدسی دوربین نشانه می‌رود، به‌یک‌باره با یک برش سریع به چهره‌ی مردِ طرف



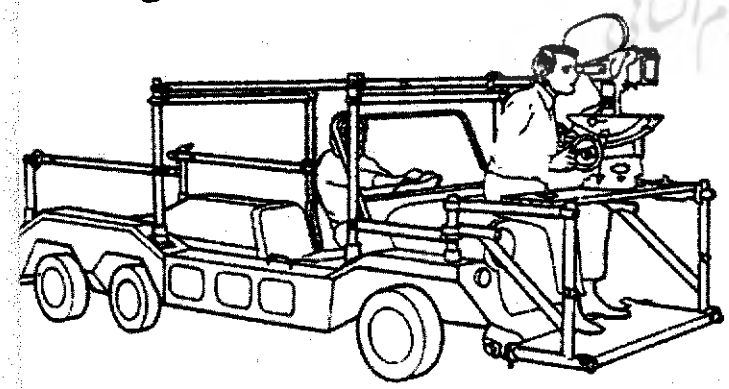
مقابل، که دوربین در وضعیت دیدگاه ذهنی او قرار داشت، لحظه‌ی مشت خوردنش را نشان می‌دهیم. به این ترتیب، نه تنها تأثیرگذاری حادثه‌ی مذکور شدیدتر می‌شود، بلکه عملاً ضربه‌ی شدید مشت توسط تماشاگر تجربه می‌شود.

هیچکاک، استاد دلهره، یکی از کارگردانانی است که از دوربین ذهنی استفاده‌های هوشمندانه‌ای کرده است. در یکی از فیلم‌های او به نام **قایق نجات** (۱۹۴۴)، با فیلم‌برداری گلن مک‌ویلیامز، صحنه‌ای وجود دارد که در آن زنی در قایق نشسته و مردی، که یکی از بازماندگان کشتی غرق‌شده است، به سوی او شنا می‌کند. زن با خونسردی دوربین دستی‌اش را برمی‌دارد و از مرد، که در تقلا برای رسیدن به قایق است، لحظاتی فیلم‌برداری می‌کند. در این لحظه، هیچکاک به زاویه‌ی دید ذهنی زن که از چشمی دوربین، مرد را در حال شناکردن می‌بیند، برش می‌زند. هدف از چنین کاربردی از دوربین ذهنی بیش از آن که به قصد تأثیرگذاری عمیق روانی بر مخاطب باشد، ایجاد تازگی و تنوع بوده است؛ هرچند که بر شخصیت زن، که دوست دارد با خونسردی کامل تلاش و ستیز همنوع خود را برای ادامه‌ی زندگی ببیند، تأکید می‌کند. در فیلمی مثل **قایق نجات**، که تحرک دوربین به خاطر محدودیت فضا کم است، نمایی مثل نمای یادشده به دلیل ایجاد تنوع و قدرت سینمایی، ارزش و اهمیت بسزایی پیدا می‌کند.

هیچکاک در فیلم **طلسم شده** (۱۹۴۵) استفاده‌ی تأثیرگذار دیگری از دوربین ذهنی کرده است. این فیلم داستانی عشقیروانی است که در سکانسی از آن به یک بیمار روانی لیوان شیر مسمومی داده می‌شود. بخش عمده‌ای از انگیزه‌ی دراماتیک داستان در این امر نهفته است که آیا او لیوان شیر را می‌نوشد یا خیر. بعد از نماهای مستقیمی که به شیوه‌ی عینی فیلم‌برداری شده است، فیلم با نمای نزدیکی از مرد که لیوان را به طرف دهانش می‌برد، برش می‌خورد. در این لحظه، دوربین در وضعیت ذهنی قرار می‌گیرد و از پشت لیوان لحظه‌ی سرکشیدن شیر را نشان می‌دهد. وقتی لیوان برای نوشیدن کج می‌شود، چشم‌انداز صحنه‌ی پس‌زمینه تحت تأثیر لبه‌ی لیوان قرار می‌گیرد تا جایی که مایع سفیدی اطراف عدسی را پر کرده، صحنه را سفید و محو می‌کند.

ممکن است استفاده از این شیوه بسیار تحمیلی و اغراق‌آمیز به نظر برسد اما در واقع کاربرد چنین نمایی باعث تقویت این تصور می‌شود که مرد به دلیل ضعف حافظه مناظر اطراف خود را خیلی محدود می‌بیند. در ضمن، این تکنیک به تماشاگر کمک می‌کند تا دیدگاه مخدوش و عجیب مرد را تجربه کند.

همچنین در لحظه‌ی گره‌گشایی فیلم **طلسم شده**، دوربین یک آن در جایگاه چشمان دکتر مرچیسون قرار می‌گیرد که اینگرید برگمن را دنبال می‌کند. در همان حال که او را تعقیب می‌کند، دست مرچیسون را می‌بینیم که سلاح کمری را می‌فشارد. وقتی اینگرید برگمن از اتاق بیرون می‌رود و در را پشت سرش می‌بندد، دست مرچیسون لحظه‌ای درنگ می‌کند و سپس مستقیماً به طرف عدسی دوربین ـ که چشم بیننده است ـ می‌چرخد و شلیک می‌کند. البته وقتی با این شیوه دوربین را به جای یکی از شخصیت‌های فیلم به کار می‌گیریم، بلافاصله محدودیت‌هایی نیز ناخواسته پدیدار می‌شود. این واقعیت که شخصیت‌هایی که مخاطب دوربین واقع



می‌شوند باید مستقیماً به عدسی دوربین نگاه کنند تا جدودی رابطه‌ی تخیلی و پرتأثیر بیننده را با دنیای داستانی فیلم برهم زده، او را متوجه ماهیت مکانیکی و فنی صنعت فیلم می‌کند. این امر حتی در برخی مواقع برهم‌زننده‌ی حس همذات‌پنداری نیز هست.

سکانس‌هایی که به‌گونه‌ای ذهنی درگیری‌ها و برخوردهای روانی شخصیت‌های فیلم را به تصویر می‌کشند معمولاً به کمک تمهیداتی چون تدوین از موفقیت بیشتری برای خلق رؤیاهایی ناهمگون و ذهنیتی آشفته برخوردار می‌شوند. یکی از نمونه‌های قابل توجه در این زمینه فیلم **نغمه‌های شبانه** ساخته‌ی آناتول لیتواک است که در آن برای به‌تصویرکشیدن ناهنجاری‌های عصبی یکی از شخصیت‌های فیلم، از شیوه‌ی ذهنی ترکیب نماهای مونتاژی استفاده شده است. این تمهید که یکی از استادانه‌ترین شیوه‌های پیوند و تلفیق نماها است، ترکیبی است از نماهایی که اشیأ پیرامون شخصیت فیلم را به‌هم ریخته، تحریف‌شده و شکسته نشان می‌دهد. دقیقاً به همان شکلی که ذهنیت روانی و درهم‌شکسته‌ی یک بیمار روحی فضای پیرامونش را درک و دریافت می‌کند. البته هستند فیلم‌هایی که سکانس‌های رؤیایی‌شان با استفاده از دوربین ذهنی فیلم‌برداری نشده و دوربین فقط در موضع ناظر عینی، تصاویری را که به رؤیا مربوط می‌شود ضبط و ثبت می‌کند. سکانس رؤیای فیلم **طلسم‌شده**، که توسط سالوادور دالی طراحی شده است، برای انتقال احساس ذهنی و ایجاد تأثیرهای سوررئالیستی (فراواقع‌گرایانه)، تصاویر را همان‌گونه که شخصیت فیلم استنباط می‌کند، به صورت غیرواقعی، تحریف‌شده و ازشکل‌افتاده نشان می‌دهد.

از نمونه‌های دیگر کاربرد دوربین متحرک به شیوه‌ی عینی می‌توان به فیلم **دکتر جکیل و مستر هاید**، ساخته‌ی روبن مامولیان اشاره کرد. این فیلم با سکانس مفصلی آغاز می‌شود که در آن دوربین چشم دکتر جکیل است و آن‌چه او می‌بیند با همان حس و حال نشان داده می‌شود. اما از آن‌جا که فیلم تماماً شامل ماجراهایی نبوده که فقط توسط او بازگفته می‌شود، بلکه داستانی است درباره‌ی او، این وضعیت از سکانس دوم به بعد عوض می‌شود.

در فیلم **فرمان بزرگ** ساخته‌ی ایرونیک پیچل، دوربین در دو سکانس از فیلم به جای چشمان عیسی‌مسیح و در مقام اول شخص قرار می‌گیرد. از آن‌جا که حضرت مسیح تنها در دو بخش کوتاه این فیلم ظاهر می‌شد و فیلم اساساً نه درباره‌ی او بلکه راجع به شخصیت‌هایی است که با او به مخالفت برخاستند، استفاده از این تمهید از دو نظر به‌جا و مناسب بود: اول این که بهانه‌ای بود تا از بازسازی حضور مسیح بر پرده، که به هر شکل نمی‌توانست قشر وسیعی از بینندگان را اقناع کند، پرهیز شود و دوم این که با قرارگرفتن دوربین به جای شخصیت مسیح، تأثیر حضور او بر شخصیت‌های اصلی ماجرا بهتر دیده و حس می‌شود.

اگرچه دوربین فیلم‌برداری همچون چشم انسان مطابق قوانین نور عمل می‌کند، ولی در چگونگی کارکردش، بیش‌تر از جنبه‌های زیست‌شناختی و روان‌شناختی دیدن تأثیر می‌گیرد تا جنبه‌های مکانیکی و فیزیکی ناب

تمهید دوربین ذهنی گاه نیز با نیت اصلی به‌کارگیری‌اش در تناقض واقع می‌شود. زیرا نه تنها دامنه‌ی فعالیت فیزیکی دوربین نمی‌تواند از دامنه‌ی تحرک و جنبش جسمانی آدمی که دوربین نقش او را بازی می‌کند فراتر رود، بلکه دوربین تنها چیزی را می‌تواند ببیند و از آن باخبر باشد که این شخصیت می‌بیند و می‌داند. اورسن ولز قصد داشت به عنوان نخستین کارش در هالیوود رمان **قلب تاریکی** اثر

جوزف کُنراد را به فیلم برگرداند و در آن دوربین را در مقام شاهد و راوی ماجرا به کار گیرد، اما محدودیت هایی نظیر آن چه گفته شد باعث شد این طرح کنار گذاشته شود.

○ تغییر ناگهانی زاویه‌ی دید

تغییر ناگهانی زاویه‌ی دید می تواند تأثیر دوربین متحرک را تشدید کرده، این تأثیر را صریح تر به تماشاگر منتقل کند. نمونه‌ی تأثیرگذار و مؤثر کاربرد این تکنیک را می توان در فیلم **پرندگان** (۱۹۶۳) ساخته‌ی دیگری از هیچکاک یافت. در صحنه‌ای از این فیلم، خانمی نگران و آشفته از وضعیت بحرانی و نابسامانی که پرندگان مهاجم ایجاد کرده‌اند، برای حصول اطمینان از این که مزرعه‌اش از هجوم پرندگان در امان مانده است، با سرعت به طرف آن جا می راند. وقتی به مزرعه می رسد، در خانه را باز می بیند. وارد می شود و مزرعه‌دار را صدا می زند، ولی جوابی نمی شنود. هنگام خارج شدن ناگهان متوجه تعدادی فنجان شکسته می شود که هنوز به قلاب ها آویزان است، گیج و مبهوت با عجله به اتاق خواب می رود و با دیدن وضعیت درهم و آشفته‌ی اتاق خشکش می زند. در این لحظه، ناگهان نقطه‌ی دید دوربین تغییر می کند و دوربین ذهنی روی آن چه که او می بیند تأکید می کند؛ چیزهایی مثل خرت وپرت های شکسته، اسباب و اثاثیه‌ی خردشده، یک پرنده‌ی دریایی مرده، شیشه‌ی شکسته‌ی پنجره و تختی به هم ریخته. این نما با حرکت سریع دوربین بر روی جسد مزرعه‌دار که در اثر ضربه‌ی منقار پرندگان کشته شده است به اوج می رسد. در این لحظه، دوربین با دیدگاه عینی قبلی خود نشان می دهد که زن حالت تهوع پیدا کرده است و با حالتی نامتعادل از اتاق خارج می شود. تغییر دیدگاه از وضعیت عینی به وضعیت ذهنی [و سپس بار دیگر عینی] تماشاگر را به ترتیب در جایگاه ناظر بی طرف و سپس ناظر مداخله گر قرار می دهد تا هم شوک منتقل شده به زن [را تجربه کند] و هم اضطراب و تنش درونی او را درک کند.

○ شیوه‌ای دیگر

از دوربین به شیوه‌ی دیگری هم می توان استفاده کرد... در این وضعیت، دوربین دیگر چشم بسطیافته‌ی راوی یا شخصیت ها نیست بلکه به کلی وسیله‌ی دیداری جدیدی است که از محدودیت های چشم آدمی رها است. با چنین قابلیتی، دوربین می تواند به جاهایی رود که چشم هیچ آدمیزادی آن را ندیده باشد؛ و مطابق قوانینی حرکت کند که تنها به خودش اختصاص دارد. برخی از کارگردانان با چنان مهارت و نبوغی این دوربین را به کار می برند که موفق به خلق جلوه های غریبی می شوند... مثلاً هنگام فیلم‌برداری از صحنه های رقص و آواز، دوربین را در زوایایی مختلف به نحوی قرار می دهند که کاملاً بدیع و تازه است. در این موارد، هرچند حرکت دوربین ممکن است مناسبتی واقعی یا سرگرم کننده با الگوی موسیقی یا رقص داشته باشد، اما اغلب با انتخابی آزادانه و نامحدود از زوایا و حرکات دوربین سروکار داریم که هدفی جز حفظ توجه بیننده به آن چه که تماشا می کند ندارد.

در عمل... معمولاً کارگردان برای استفاده از دوربین از اصل ثابتی پیروی نمی کند. او یک لحظه دوربین را در جایگاه تماشاگر قرار می دهد، لحظه‌ای دیگر برای بیانی شخصی در موضع راوی ظاهر می شود و اندکی بعد در هیئتی غیرشخصی، حرکت را همچون ابزاری برای خلق تأثیری خاص به کار می گیرد. کارگردان گاهی از حرکت دوربین برای خلق نوعی سیّالیت و گاهی برای تأکید بر این نکته که تغییر مداوم زاویه‌ی دید حالتی زنده به فیلم می دهد استفاده می کند. همه‌ی این رفتارها می تواند در شرایط معین موجه باشد، اما نباید فراموش کرد که دوربین بیش از آن که ابزار باشد، همچون یک موجود زنده عمل می کند.

از سویی دیگر، اگرچه دوربین فیلم‌برداری

همچون چشم انسان مطابق قوانین نور عمل می‌کند، ولی در چگونگی کارکردش، بیش‌تر از جنبه‌های زیست‌شناختی و روان‌شناختی دیدن تأثیر می‌گیرد تا جنبه‌های مکانیکی و فیزیکی ناب... از این لحاظ، جان فورد کارگردانی است که دوربین را به عنوان چشم تماشاگر به کار می‌برد. او به ندرت دوربین را حرکت می‌دهد تا به بیننده اجازه دهد دید خود را در دنیای ثابتی که آدم‌ها در آن حرکت می‌کنند و نه مناظر طبیعی یا ساختمان‌ها، هدایت کند. وی از نمای نزدیک بسیار کم استفاده می‌کند و نماهای نزدیک را معمولاً با نزدیک کردن آدم‌ها به دوربین فیلم‌برداری ایجاد می‌کند. به اعتقاد جان فورد حرکت دوربین واقعیت را نابود می‌کند، زیرا معتقد است توهمی که از حرکت به ذهن بیننده تزریق می‌شود با تجربه‌ی فیزیکی‌اش بر صندلی سینما به هنگام تماشای فیلم سنخیت ندارد. این موضوع باعث می‌شود اندک نماهای متحرک فیلم‌های فورد تأثیر و معنایی نامتعارف داشته باشند. به عنوان مثال، می‌توان از حرکت مردد‌انه‌ی دوربین او در فیلم **خوشه‌های خشم** (۱۹۴۰) یاد کرد که هنگام ورود کامیون خانواده‌ی مهاجر به اردوگاه، ناگهان در موقعیت زاویه‌ی دید آن‌ها قرار می‌گیرد. همین‌طور، در نمایی از فیلم **چقدر دره‌ی من سرسبز بود!** (۱۹۴۱) در یک لحظه، فورد در مقام راوی داستان قرار گرفته، دوربین را از چهره‌ی خانم و آقای مورگان به خیابان سمت چپ آن‌ها هدایت می‌کند تا دو پسر آن‌ها را، که در حال ترک زادگاهشان هستند، نشان دهد. فورد

• خوشه‌های خشم، جان فورد، ۱۹۴۰

عموماً تماشاگر را هدایت می کند تا وقایع و رویدادهای داستان را به عنوان شاهد ماجرا ببیند. در این میان، خود نیز هرازگاهی اظهارنظری می کند تا در بستر بی طرفانه و سردی که روایت با نگاهی عینی و بی طرفانه ایجاد می کند، بر بیننده بیش تر تأثیر بگذارد...

فیلم‌های برشتی با روندی که در پیش می‌گیرند شرایطی را ایجاد می‌کنند که بیننده بتواند با دیدی به دور از احساسات حاکم بر رویدادهای فیلم، آن‌ها را ببیند و با صافی تعقل و تفکر به نظاره‌ی حوادث بنشیند که حاصل آن، همان‌طور که برشت در تئاتر اشاره می‌کند، نگرشی انتقادی، فعال است

کارگردان‌های دیگری هم هستند که دوربین در فیلم‌هایشان از تحرک بیشتری برخوردار بوده است، زیرا آن‌ها دوربین را همچون قلمی می‌انگارند که داستان‌نویس برای بیان افکارش از آن بهره می‌برد. زاویه‌ی دید دوربین در فیلم‌های این کارگردان‌ها عموماً زاویه‌ی دید شخص کارگردان است. اگرچه تماشاگر نیز در این زاویه‌ی دید شریک است، امّا شیوه‌ی کار آن‌ها به گونه‌ای است که گویی کارگردان به بیننده می‌گوید: بگذار آن‌چه را که دیده‌ام به تو نیز نشان دهم. این کارگردان‌ها چون راهنمایی عمل می‌کنند که تماشاگر را با خود از مکانی به مکان دیگر برده، با لحنی تلخ یا طنزآمیز شخصیت‌ها را به او نشان می‌دهند و در این میان ناگهان عنصری غافل‌گیرکننده ماهیت خاص زاویه‌ی دید دوربینشان را افشا می‌کند. در این شرایط، اگرچه دوربین زاویه‌ی دید باورپذیر خود را حفظ می‌کند، اما این زاویه‌ی دید به گونه‌ای از تماشاگر برتر و جلوتر است؛ دوربین می‌داند به کجا می‌رود و در پی افشای چیست، در حالی که تماشاگر نمی‌داند. برای نمونه، در هریک از فیلم‌های ارنست لوبیچ داستانی که بازگو می‌شود، صرفاً برای سرگرم کردن یا تحت تأثیر قرار دادن تماشاگر است و هر نوع پرسشی که درباره‌ی حقیقتِ رخدادها مطرح می‌شود، کاملاً فرع قرار می‌گیرد. بنابراین، هدف زیبایی‌شناختی این فیلم‌ها لذت بردن تماشاگر از تماشای ماجرای جذاب فیلم است.

یک فیلم‌ساز ماهر، صرف‌نظر از فلسفه‌ی شخصی‌اش درباره‌ی چگونگی بهره‌گیری از حرکت دوربین، باید همواره این اصل اساسی را مدنظر داشته باشد که در هر نما، محتوا اهمیت بیشتری دارد یا شیوه‌ی انتقال. اگر حرکت جسمانی شخصیت‌ها مهم باشد، دوربین باید فضای لازم را برای دیدن این اَعمال و رفتار فراهم کند و بستری مناسب را برای شکل‌گیری آن‌ها پدید آورد. اگر اعمال و رفتار یک شخصیت نسبت به آن‌چه می‌گوید یا می‌اندیشد از اهمیت کم‌تری برخوردار باشد، دوربین باید این شخصیت را، چه ثابت باشد و چه در حال حرکت، در مرکزیت قاب تصویر حفظ کند. اگر حرف‌های او یا مقصودش، چنان‌که از چهره‌اش دریافت می‌شود، به اندازه‌ی کافی مهم و جالب باشد، حرکت دوربینی که او را دنبال می‌کند توجه کسی را به خود جلب نمی‌کند.

ولی اگر یکی از شخصیت‌ها در جایی ساکن باشد و دوربین به سمت او حرکت کند یا از او دور شود، این حرکت ناگزیر به چشم می‌آید و باید معنایی در خود داشته باشد... اگر مقدمه‌چینی‌ها با بهره‌گیری از حرکت دوربین تأثیر دراماتیک فیلم را افزایش دهد، موجه است اما اگر در این میان جزِ تطبیق مکانیکی زاویه‌ی دید کار دیگری انجام ندهد، حرکت صرفاً توجه‌ی بیننده را به عملکرد فنی خود ارجاع داده، محتوای صحنه کم‌اهمیت جلوه می‌کند.

○ حرکات دوربین

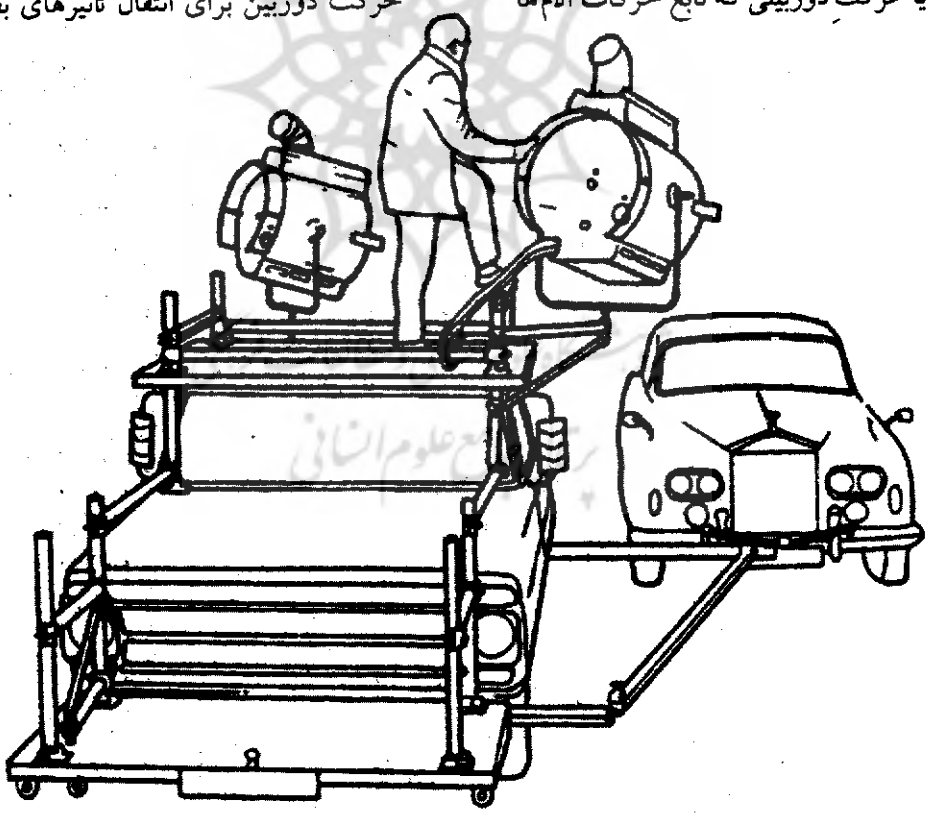
به استثنای حرکت افقی (پن)، که مشابهتی با چرخش سر تماشاگر دارد، حرکات دوربین را می‌توان به دو نوع تقسیم کرد:

۱. حرکتی که به ضرورت حرکت شخصیت یا شخصیت‌های فیلم انجام می‌شود و دوربین همراه با موضوع متحرک حرکت می‌کند.

۲. حرکتی که با حرکات آدم‌ها یا اشیا روی پرده همزمان نیست و به طور مستقل انجام می‌شود.

حرکت نوع اول همان‌طور که اشاره شد، وقتی موجه است که بخواهیم توجه تماشاگر را روی شخصیتی که حرکت می‌کند متمرکز کنیم، نه روی حرکات او، که در این صورت فاصله‌ی تماشاگر با موضوع متحرک همواره ثابت باقی می‌ماند. اما حرکت از نوع دوم، یا حرکتِ دوربینی که تابع حرکات آدم‌ها و اشیا نیست و منحصربه‌فرد عمل می‌کند، تنها زمانی توجیه می‌شود که به عنوان حرکتی نمادین یا تقلیدی، که در خیال بیننده یا روایتگر رخ می‌دهد، صورت گیرد. اگر این حرکات به گونه‌ای با مشارکت عاطفی تماشاگر در رویدادها همخوانی داشته باشد، او را به شخصیت‌های فیلم نزدیک‌تر می‌کند و یا توجه‌اش را به وضعیت عمومی صحنه جلب می‌نماید. همچنین ممکن است این حرکات نظر او را به یک جزء مهم صحنه برانگیزد و یا با دورکردن نگاه او از یک جزء صحنه، نظرش را به شخصیتی که این جزء با او در ارتباط است معطوف سازد. بدیهی است همین تأثیرات حرکتی را می‌توان از طریق حرکتی که با برش مستقیم به‌وجود می‌آید، مستقیم‌تر و سریع‌تر عملی کرد...

یکی از مهم‌ترین تحولات سینما استفاده از حرکت دوربین برای انتقال تأثیرهای بصری است.

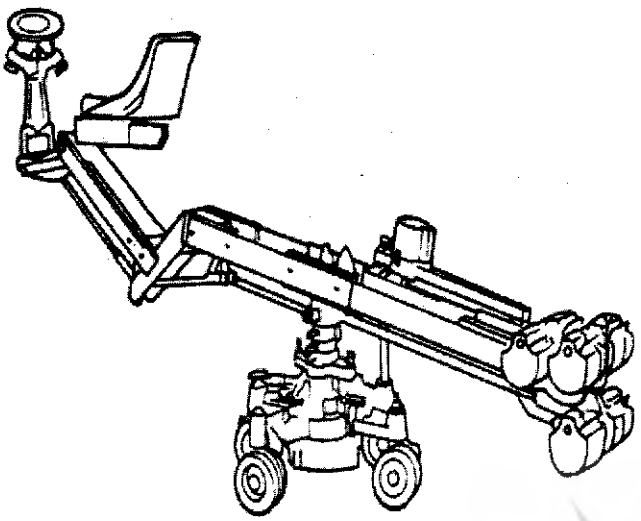


آن‌چه هنگام استفاده از حرکت دوربین رخ می‌دهد صرفاً ایجاد یک تحول فنی نیست، بلکه دگرگونی بنیادینی در نحوه‌ی نگرش به شیوه‌های بیانی بصری است. فیلمی که در آن تعداد زیادی نمای متحرک وجود دارد نظم فکری متفاوتی از کارگردان می‌طلبد تا فیلمی که عمدتاً بر موقعیت‌های ثابت دوربین متکی است. هرچند استفاده از دوربین متحرک در فیلم‌های متوسط بیش‌تر دلبخواهی، غیرضروری و متظاهرانه به نظر می‌رسد، ولی تردیدی نیست که برخی از کارگردان‌ها کاربردهای بدیع‌تر و با ارزش‌تری برای این فن پیدا کرده‌اند. به طور مثال، نماهای متحرک (تراولینگ) فیلم **راشومون**، ساخته‌ی آکیرا کوروساوا، که در میان درختان جنگل با دوربین متحرک فیلم‌برداری شده بود، از چنان بدعتی [در شیوه‌ی بیان بصری] برخوردار بود که دنیای سینما را عمیقاً متأثر ساخت[۴].

○ کاربردهای دوربین متحرک

برای بررسی و تشریح دقیق‌تر ماهیت سینمایی حرکت، برخی از کاربردهای شاخص دوربین متحرک را با توجه به چهار فیلم **چترهای شربورگ** ساخته‌ی ژاک دمی، **ژول و ژیم** ساخته‌ی فرانسوآ تروفو، **ترن** ساخته‌ی جان فرانکن هایمر و **صحرای سرخ** ساخته‌ی میکل آنجلو آنتونیونی مورد بررسی قرار می‌دهیم. کاربرد حرکت دوربین در این فیلم‌ها نشان‌دهنده‌ی تصورات اندیشمندانه‌ای است که برای ارتقا هنر فیلم اتخاذ شده است.

شاید بتوان شاهکارهای مشهور صورت گرایانه‌ای چون **موسیو وردو**، **رزمناو پوتمکین**، **قاعده‌ی بازی**، **ام**، **هفت سامورایی**، **مهر هفتم** و فیلم‌هایی از این دست را به دلیل نوع فعالیتی که از مخاطبان خود درخواست می‌کنند، «فیلم‌هایی برشتی»[۵] نامید. منظور از برشتی بودن فیلم، که اشاره به نوع دیدگاه برتولت برشت نسبت به هنرهای نمایشی



دارد، اشاره به عینیت عقل‌گرایانه و منطق‌جویانه‌ای است که فیلم‌ساز برای نحوه‌ی ارائه‌ی ماجراهای فیلم و روایت کردن قصه برمی‌گزیند. فیلم‌های برشتی با روندی که در پیش می‌گیرند شرایطی را ایجاد می‌کنند که بیننده بتواند با دیدی به دور از احساسات حاکم بر رویدادهای فیلم، آن‌ها را ببیند و با صافی تعقّل و تفکر به نظاره‌ی حوادث بنشیند که حاصل آن، همان‌طور که برشت در تئاتر اشاره می‌کند، نگرشی انتقادی، فعال است.

بی‌تردید اگر تماشاگر به لحاظ عقلانی آمادگی داشته باشد، کم‌تر گرفتار احساسات گرایی نسبت به وقایع فیلم می‌شود. دلیل این امر آن است که در یک شاهکار سینمایی، چیزهای دیدنی بیش از بحران‌های عاطفی یا معضلات، عشق‌ها، سرخوردگی‌ها و خوشی‌های شخصیت‌های فیلم توجه تماشاگر را به خود جلب می‌کند. در این فیلم‌ها با فرم سروکار داریم؛ چارچوب معینی که تماشاگر می‌تواند به آن توجه کند، بدون این که موقعیت و جایگاه داوری خود را از دست دهد. ماجرا هر اندازه هم از نظر عاطفی نیرومند باشد،

بیننده می تواند به لحاظ عقلانی مسلط بوده، در چشم‌اندازی که بر پرده‌ی سینما می بیند غرق نشود. به طور مثال، در سکانس تازیانه زدن فیلم **مهر هفتم**، ساخته‌ی اینگمار برگمن، هرچند نفَس تماشاگر بند می آید، اما او می تواند در هر لحظه در یک موقعیت ارزش گذارانه به سنجش عملکرد فیلم پرداخته... و با تجزیه و تحلیل عاقلانه به ارزش گذاری فرم فیلم بپردازد، چراکه به وجود نظامی عقلانی در پس گزینش صحنه ها باور دارد. در حالی که در برابر فیلمی مثل **چترهای شربورگ**، بیننده جزئی از نیروی سنجش خود .جزء عقلانی آن را .موقتاً تعطیل می کند تا از تماشای فیلم لذت بیش تری ببرد. مسلماً فیلم ساز هنرمندی مثل دمی هم می داند چه کار کند و چگونه دوربین متحرک را به عنوان تمهیدی مدرن برای پرداخت دستمایه های سبک گرایانه اش به کار گیرد. از آن جا که دوربین دمی در **چترهای شربورگ** در اطراف می چرخد، تماشاگر هم به وسط اتاقی که بازیگران در آن ایفای نقش می کنند نقل مکان می کند.

به این ترتیب به طور سنتی، تماشاگر سینما هم مثل تماشاگر تئاتر می تواند از بیرون ماجرا و از فاصله‌ی نزدیک تری، اما به هرحال از «کنارگود»، ناظر رویدادها باشد. با وجود دوربینی که به همه جا سرک می کشد، ما نه تنها به رویدادها نزدیک می شویم، بلکه در مرکز آن قرار می گیریم. وقتی مدام از یک دیوار به طرف دیوار دیگر می چرخیم، انگار در خود اتاق هستیم و به این سو و آن سو نظر می افکنیم. در نتیجه‌ی این حضور بی واسطه، دنیایی که وارد آن شده و در آن مشارکت کرده‌ایم جاندارتر و زنده تر به نظر می رسد.

هماهنگ با ماهیت موسیقایی فیلم **چترهای شربورگ**، دوربین عملاً حرکات موزون یک رقصنده

• مهر هفتم ، اینگمار برگمان ،۱۹۵۷.

را تقلید می‌کند و نرم و زیبا در گوشه و کنار فضای بسته‌ی فروشگاه چترو پمپ بنزین می‌خرامد. اما حتی اگر بپذیریم که استفاده‌ی دمی از حرکت دوربین مناسب و به‌جا است، باز نمی‌توان انکار کرد که معادل چیزی که بدین‌سان به دست می‌آورد، چیزی را از دست می‌دهد و آن چارچوب ارجاعی عینی است که دنیای کوچک فیلم را احاطه کرده و تماشاگر را از زندگی روی پرده جدا می‌کند. این چارچوب ارجاعی عینی همان نمود صورت‌گرایانه و حساب‌شده‌ی بصری است که شاخص بسیاری از فیلم‌هایی است که آن‌ها را دستاوردهای هنری بزرگی می‌پنداریم.

افزون بر سرزندگی، ارزش دیگری که می‌توان برای استفاده‌ی گسترده از حرکت دوربین بر شمرد، مناسبت آن برای ترسیم موجودیت پرهرج‌ومرج زندگی معاصر است. اگر در تئاتر و ادبیات و نقاشی امروز، نمایش بیهودگی و هرج‌ومرج به ارزش تبدیل شده است، به‌ناچار باید پذیرفت که این امر در سینمای معاصر هم می‌تواند به همان اندازه با تمهیداتی چون حرکت دوربین نمود و حضوری علنی و عینی داشته باشد. از آن‌جا که سینما در دورانی پرهرج‌ومرج پا به هستی گذاشت، همواره شیوه‌های خاصی برای به تصویرکشیدن این هرج‌ومرج‌ها نیز پیدا کرد. گریفیث شیوه‌ی تدوین موازی و تداخل دو یا چند رویداد را برای فیلم‌های خود برمی‌گزیند. به‌طور مثال لیلیان گیش روی قطعات یخ شناور گرفتار است، در حالی که ریچارد بارتلمیس در جست‌وجوی او است. آیزنشتاین عناصر بصری متضاد را در یک یا چند نمای متوالی در برابر هم قرار می‌دهد. لانگ و رنوآر هم با شیوه‌ای مشابه، با توجه به خطوط عمودی و افقی، از طریق تضاد بصری، حس تنش را به‌گونه‌ای زنده و پرتأثیر به بیننده القا می‌کنند. به‌طور مثال، در فیلم **قاعده‌ی بازی** (۱۹۳۹)، نماهایی از پله‌های تراس دیده می‌شود که وقتی کسی در میدان دید دوربین نیست، این تصاویر به عکس‌هایی مجرد و زیبا می‌ماند: در این جا، آرامش مطلق که محصول چیرگی خطوط افقی است حکمفرماست. اما وقتی یکی از شخصیت‌های فیلم جلوی دوربین ظاهر می‌شود و از پله‌ها بالا یا پایین می‌رود، به دلیل حضور عنصر بصری عمودی و متحرک، تنش حادی پدید می‌آید؛ در صورتی که اگر قرار بود شخصیت تازه‌وارد را پیش از رسیدن به پله‌ها با دوربین متحرک دنبال کنیم، حضور او دیگر چنین جلوه‌ای پیدا نمی‌کرد.

اگر تماشاگر به لحاظ عقلانی آمادگی داشته باشد، کم‌تر گرفتار احساسات‌گرایی نسبت به وقایع فیلم می‌شود. دلیل این امر آن است که در یک شاهکار سینمایی، چیزهای دیدنی بیش از بحران‌های عاطفی یا معضلات، عشق‌ها، سرخوردگی‌ها و خوشی‌های شخصیت‌های فیلم توجه تماشاگر را به خود جلب می‌کند

شیوه‌ی جدیدتری که در رابطه با القای حس سردرگمی و عدم تعادل اتخاذ می‌شود استفاده از دوربینی است که آزادانه به هر سو حرکت کرده، روان و سیال در فضا به گردش درمی‌آید. **ژول و ژیم** یکی از فیلم‌های نسبتاً محبوبی است که چنین گرایشی دارد. در سرتاسر فیلم، دوربین تروفو بی‌قرار و پرجنب‌وجوش به این طرف و آن طرف می‌رود تا دنیای روانی و عصبی سه شخصیت ناپایدار و بی‌انگیزه‌ی فیلم را به تصویر کشد. بیننده‌ای که هوشمندانه به تماشای این فیلم می‌نشیند مدام حضور فیلم‌ساز را حس می‌کند و این چیزی است که از دید بسیاری از هواداران پروپاقرص «موج نو» مزیّت اصلی هنر سینما محسوب می‌شود. این یکی از ویژگی‌های

ممتاز **ژول و ژیم** است که حتی برای انتقال سکانس‌ها به یکدیگر از حرکت دوربین استفاده می‌شود. پدیده‌ی فیزیکی حرکت تند دوربین روی نوار فیلم، تصویری تار و کشیده ایجاد می‌کند که این موضوع در مورد چشم انسان صدق نمی‌کند. تروفو گاهی از این حرکت تند دوربین برای تغییر صحنه استفاده می‌کند تا به این ترتیب آن را جایگزین شیوه‌های رایج و متعارف انتقال صحنه ـ مثل برش (کات)، محو تدریجی (فید)[۶] یا همگذاری (دیزالو)[۷]، میان‌نویس‌های نوشتاری، صدای راوی و بالاخره تمهیدات نوری خاص مثل روبش (وایپ)[۸]، عنبیه (آیریس)[۹] و غیره کند. استفاده‌ی مداوم از این تمهیدات رایج و تکرار در کاربرد آن‌ها هرگونه معنا و جذابیت را از آن‌ها زدوده، و آن‌ها را به پدیده‌هایی عادی و بی‌تأثیر بدل می‌کند، به‌طوری که از فرط تکرار، بیش‌تر تماشاگران تقریباً متوجه‌ی آن‌ها نمی‌شوند.

ولی حرکت‌های تند دوربین تروفو چنین نیستند. از آن‌جا که این شگرد نامتعارف است، نظر بیننده را به خود جلب کرده، با تأثیری «آشنازدایانه» به خاطره انگیزترین و تأثیرگذارترین عامل در ذهن تماشاگران فیلم تبدیل می‌شود... تصاویر کشیده و تار که از حرکت سریع دوربین تروفو حاصل می‌شود، اگرچه به شدت تند و افراطی به نظر می‌رسد، ولی با شیوه‌ی خاص تروفو و مهارت و نبوغ ویژه‌ی او به تکنیکی متعادل و پذیرفتنی در سرتاسر فیلم تبدیل می‌شود. وقتی شخصیت‌های فیلم با هم حرف می‌زنند، تروفو با پرهیز از شیوه‌ی معمول قطع از چهره‌ی گوینده به شنونده و برعکس، در فضای احساسی و دراماتیک میان آن‌ها «پن» کرده، یک سره از جانب یکی به سوی دیگری حرکت می‌کند. این حرکات اغلب گونه‌ای تضاد بصری خاص می‌آفرینند که در تقابل با محتوای گفت‌وگوها یا رویدادهای همان صحنه، که عموماً آرام و ملایم است و شخصیت‌ها آهسته صحبت می‌کنند، حسی از اغتشاش و هرج‌ومرج را منتقل می‌کند. با وجود آن‌که چندان معمول نیست که در یک اثر هنری صورت (فرم) و محتوا در تضاد با یکدیگر باشند، اما اگر هم چنین تناقضی گاه در فیلم‌ها نمودار شود، معمولاً این محتوا است که به آن بها داده شده و برجسته‌تر می‌شود. در حالی‌که در فیلمی مثل **ژول و ژیم**، فرم چشمگیرتر از دستمایه‌ای است که ارائه می‌شود.

با وجود آن‌که چندان معمول نیست که در یک اثر هنری صورت (فرم) و محتوا در تضاد با یکدیگر باشند، اما اگر هم چنین تناقضی گاه در فیلم‌ها نمودار شود، معمولاً این محتوا است که به آن بها داده شده و برجسته‌تر می‌شود. در حالی‌که در فیلمی مثل ژول و ژیم، فرم چشمگیرتر از دستمایه‌ای است که ارائه می‌شود

هنگام تماشای فیلم‌های بسیاری از کارگردانان بااستعداد و علاقه‌مند، مخصوصاً کارگردانان فرانسوی، خواه‌ناخواه این پرسش در ذهن پیش می‌آید که واقعاً محتوا چقدر اهمیت دارد. در این فیلم‌ها به نظر می‌آید تکنیک، کار دوربین، ضرب‌آهنگ و سایر جنبه‌های صورت گرایانه‌ی فیلم جای همه‌چیز را گرفته‌اند. احساس می‌کنیم این کارگردان‌ها همواره در حال تجربه‌کردن هستند و استفاده از دوربین متحرک نمادی است برای سیلان حساسیت‌های هنری آن‌ها و سیلان دنیایی که از طریق سینما می‌آفرینند.

به‌کارگیری دوربین متحرک تنها به فیلم‌سازان تجربی و یا کارگردان‌های فرانسوی محدود نمی‌شود، چرا که این گرایش را در آثار کارگردانان شناخته شده‌ای چون فرانکن‌هایمر یا آنتونیونی، که بی‌تردید

به سینمای روشنفکرانه تعهد دارند، می توان دید. کسی نمی تواند مدعی شود که این کارگردان ها بیش تر از آن که مجبور باشند با فیلم هایشان چیزی بگویند، به تجربه کردن با تکنیک علاقه مندند.

فضای جنون آمیزی که حرکت دوربین در فیلم ترن خلق می کند دست کمی از **ژوئ و ژیم** تروفو ندارد. از آن جا که فرانکن هایمر همواره دستمایه های سیاسی اجتماعی را برای فیلم های خود برمی گزیند، انتظار می رود فرم در فیلم های او با مضمون دستمایه هایش همخوانی داشته باشد و او در پی ایجاد تنش از طریق ایجاد تضاد میان فرم و محتوا در آثارش نباشد. در ترن، ریتم سکانس اول فیلم پس از عنوان بندی (تیتراژ) لحن کل فیلم را مشخص می کند: اتاقی پر از سربازان آلمانی، که در آستانه ی ورود نیروهای متفقین به پاریس، در حال بسته بندی تعدادی تابلوی نقاشی هستند و قرار است تابلوها به پشت خطوطشان حمل شود. دوربین به سرعت از میان این رویداد می گذرد و آن چه تماشاگر برداشت می کند نه جزئیات شتابزده ی جمع آوری تابلوها، بلکه یک احساس کلی از شتابزدگی و به هم ریختگی است. به این ترتیب، از همان ابتدا ضرب آهنگ فیلم، رویدادهای آتی روایت را به گونه ای نمادین تعریف می کند؛ ضرب آهنگی که از شتاب سربازان، فرار رزمندگان جبهه ی مقاومت و حرکت قطار تندرو حاصل شده است. برای القای حس تحرکی که تحمل آن غیرممکن است، و تصمیم هایی که به سرعت گرفته شده و شتابان به اجرا گذارده می شوند، بارها از زوم و نمای متحرک (تراولینگ) و نمای گذرا استفاده می شود. تماشاگر به لحاظ روان شناختی وارد ماجرایی می شود که کم تر کسی می تواند در حین تماشای فیلم به آن بیندیشد. ما با دوربین همراه می شویم و ناخواسته داوری عقلانی درباره ی دیده هایمان را مدتی کنار می گذاریم. در چند نمای آخر فیلم، دوربین بی قرار فرانکن هایمر ناگهان به طور کامل آرام می شود تا تصاویری از کشتار بی معنای پایان فیلم را به ما نشان دهد؛ تصاویری که حالا بیش تر به عکس هایی ثابت و ساکن شبیه اند. با توجه به دقایق پایانی فیلم، می توان گفت که موضوع فیلم محکوم کردن تلویحی اَعمال نسنجیده و بی فکری مردان مستأصل و سرخورده ای است که تحت فشار شرایطِ جنگی به گرفتن تصمیم های لحظه ای و بی رحمانه تن می دهند... به نظر می رسد هدف فرانکن هایمر از نشان دادن نماهایی که سکونی از مرگ و نیستی را در خود دارند صرفاً میخکوب کردن تماشاگر و ساکن نگاه داشتن او نبوده است؛ او قصد دارد با این تصاویر نظرش را درباره ی کل ساختار رویدادهای فیلم بیان کند. اگرچه بعید به نظر می رسد این تصاویر تماشاگر را به چنین نگرشی متمایل کنند، زیرا فیلمی که از ابتدا روندی سرگرم کننده و مهیج به خود بگیرد و یکی از ویژگی های دوربین متحرک آن، درگیر کردن عاطفی بیننده با ماجراهای فیلم است و باعث می شود که توانایی تماشاگر برای دریافت مفاهیم عقلانی فیلم به شدت کاهش یابد....

یکی از موفق ترین نمونه های حرکت دوربین را می توان در فیلم **صحرای سرخ** ساخته ی آنتونیونی یافت. در این فیلم، آنتونیونی رویکردی را برمی گزیند که با عملکرد دمی در چترهای شربورگ کاملاً متفاوت است. تلاش دوربین دمی این بود که سر زندگی و جوش وخروش شخصیت ها را تصویر کند، اما دوربین متحرک آنتونیونی در خدمت نمایش چشم اندازهای صنعتی مدرنی است که سنگینی و ابعاد بزرگ آنها نشانه و مظهر رکود زندگی آدمی است. به این ترتیب ضرب آهنگ **صحرای سرخ** پیوسته با تأمل و تعمق همراه است و دوربین متحرک با نمایشی آرام در محیط طبیعی در حال اضمحلال، مدام روی صحنه های بی حرکت می چرخد تا نمادهایی برای مرگ جامعه بیابد: صحنه هایی مثل رودخانه ای که در اثر ضایعات شیمیایی کارخانجات به توده ی غلیظی از گل ولای بدل شده یا جوّی که با گازهای زرد دودکش

کارخانه‌های غول‌آسا به کلی آلوده شده است.

چیزی که آنتونیونی با نماهای متحرک در فضاهای خارجی می‌آفریند آن است که نیروهای مخرب دست‌پرورده‌ی آدمی انباشته از قدرت‌های نهان و ناپیدایی هستند که از کنترل و فرمان آدمی خارج هستند و چون هیولایی، زندگی مستقل و خودمختاری برای خود دست‌وپا کرده‌اند. در این فیلم، به ندرت انسانی را در حال کار با ماشین می‌بینیم، و حتی وقتی چند نفری را هم در حال ساخت یک دستگاه آزمایشی فوق‌العاده بزرگ می‌بینیم، آن‌ها را در کنار سازه‌های غول‌پیکری که خودساخته و برپا کرده‌اند، بسیار کوچک و ناچیز می‌یابیم. دوربین برای پرورش موضوع موردنظر فیلم‌ساز، روی دستگاه‌های قدرتمندی حرکت می‌کند؛ البته از آن‌جا که قدرت تعقل و تفکر ندارند، نمی‌توانند از نیروی خود برعلیه انسان استفاده کنند. مؤثرترین تصویرها زمانی دیده می‌شوند که دوربین آنتونیونی روی انبوه درهم‌تنیده‌ای از لوله‌های فلزی حرکت می‌کند. در تقابل با این قضیه، آنتونیونی تصویر آدم‌هایی را ترسیم می‌کند که قدرت تعقل دارند اما ظاهراً از اراده و توانی که به یاری آن بتوانند موضعی عاقلانه در قبال عصر ماشین اتخاذ کنند محروم‌اند. بدین‌سان **صحرای سرخ** نمایشگر دنیای کابوس‌زده‌ای است که در آن انسان و ماشین گرفتار تضادی بی‌معنا هستند؛ بی‌معنا از این نظر که هیچ‌یک از شخصیت‌ها توانایی تشخیص نیروهای مخالف پیرامون خود را ندارند، هرچند که همه‌ی آن‌ها را درک و دریافت می‌کنند. یکی از مؤثرترین نمادهای این وضعیت هیولای بی‌مغزی است که بی‌هدف روی چرخ‌هایش به عقب و جلو حرکت می‌کند و از اتاق خواب کودکی مراقبت می‌کند؛ یک تهدید آشکار که

م.ام، فریتز لانگ، ۱۹۳۱

هنوز برای آدم‌های فیلم پنهان است.

مشغله‌ی ذهنی آنتونیونی به لحاظ صوری این است که چگونه عاطفه و احساس ما با دنیایی که شتابان به سوی مرگ عاطفه روان است هَمدم و شریک است. به همین دلیل، اکثر شخصیت‌های فیلم، به جز دو شخصیت اصلی، آدم‌هایی بی‌عاطفه تصویر شده‌اند... راه‌حل آنتونیونی برای انتقال تمام این مفاهیم استفاده از حرکت دوربین بود، آن‌هم بسیار محتاطانه و با خویشتنداری بسیار.

در **صحرای سرخ**، بیش‌تر حرکات دوربین به قصد آن انجام نمی‌شود که ما را در موقعیت شخصیت‌های فیلم قرار دهد، بلکه برعکس غالباً اهدافی انزجارجویانه و جداکننده دارد تا هرچه بیش‌تر خود را از غرق کردن در چنین محیطی دور کنیم. این امر ضروری است چرا که با توجه به پیچیدگی‌های فیلم اگر قرار باشد کاملاً در زندگی شخصیت‌ها غرق شویم و فاصله‌ی لازم را با دنیای داستان رعایت نکنیم، نمادها و نشانه‌های بی‌شمار فیلم ساز دیگر هرگز نمی‌تواند تأثیرگذار و معنارسان باشد. استفاده‌ی انحصاری از دوربین عینی یا ذهنی به تنهایی نمی‌تواند پاسخ‌گوی مقاصد و خواسته‌های آنتونیونی در این فیلم باشد. به همین دلیل، تمهیدات و شگردهای روانکاوانه‌ای اتخاذ می‌شود تا همذات‌پنداری به شیوه‌ی خاص آنتونیونی برای بیننده حاصل شود. اگر با وضع تأسف‌انگیز شخصیت زن اصلی در این فیلم (مونیکا ویتی) مطلقاً احساس همدردی نکنیم، در این صورت دید کاملاً عینی ما مانع از آن می‌شود تا بتوانیم به لحاظ عاطفی اهمیت خطرات گوناگونی را که در کمین ثبات روانی این جامعه نشسته دریابیم. از طرفی، اگر کاملاً در دنیای فوق‌العاده ذهنی زن که به خاطر شرایط روحی در آن به سر می‌برد غرق شویم، دیگر قادر به تشخیص آگاهانه‌ی نمادهای فیلم نمی‌شویم. در چنین کشمکش تأثیرگذارانه‌ای است که آنتونیونی به مدد هوش و استعداد خود در به کارگیری قابلیت‌های بیانی سینما موفق به خلق صحرای سرخ با مناسب‌ترین رویکرد ممکن می‌شود. دوربین آنتونیونی مرتباً و پی‌درپی در لحظاتی آرام و قرار می‌گیرد که سکون و ثبات به زیباترین شکل ممکن از طریق سایر عناصر بصری بازآفرینی و القا می‌شود.

آنتونیونی علاوه بر این، تجربیاتی نیز با تغییر در فاصله‌ی کانونی عدسی می‌کند و آن این که به شخصیت‌ها اجازه می‌دهد از حوزه‌ی عمق میدان دید دوربین یا وضوح تصویر خارج و یا به آن وارد شوند. در واقع، زمانی بازیگران به حرکت درمی‌آیند که دوربین با موضعی ثابت و ساکن آن‌ها را نظاره کند. دوربین متحرک آنتونیونی غالباً به قصد دنبال کردن شخصیت زن اصلی فیلم آن‌هم از فاصله‌ی نزدیک به کار برده می‌شود. چنین حرکتی از دوربین عملاً تمام قاب را با تصویر او پر می‌کند و پس‌زمینه‌ی کادر را از وضوح خارج می‌گرداند تا رابطه‌ی بازیگر با محیط پیرامونش را گنگ و مبهم و سرگردان جلوه دهد. آنتونیونی با نماهای نزدیک از این زن آگاهانه می‌کوشد تا هم تسخیرشدگی او را در دنیای خارج از وضوح و شفافیت نشان دهد و هم بیگانگی‌اش را آشکار کند زیرا بدون آن که از حضور آدم‌های اطراف خودآگاه باشد حرکت می‌کند، ضمن آن که به نظر می‌رسد آدم‌های دیگر نیز از وجود او غافل‌اند. آنتونیونی با استفاده از دوربین متحرک، بارها او را از دنیای پیرامونش جدا می‌کند و دائماً بر جداشدگی و انزوای وی تأکید می‌ورزد.

○ نتیجه‌گیری

از آن جا که همواره تجارب فراوانی با دوربین متحرک صورت می‌گیرد، به نظر می‌رسد زمان آن فرا رسیده باشد تا شیوه‌های بیانی مختلف سینما با یکدیگر سنجیده و به لحاظ تأثیرگذاری و انتقال معنا و مفهوم ارزش‌گذاری شوند. از این رو، همواره باید به خاطر داشت که حرکت دوربین صرفاً یک پدیده‌ی فنی

نیست بلکه می‌تواند در خدمت تحریک عواطف تماشاگر باشد تا او از طریق همذات‌پنداری با شخصیت‌های فیلم، احوالات روحی آن‌ها را تجربه کند، و یا آن‌که نیروی تعقل او را به کار اندازد تا به فهم روابط علت و معلولی و تأثیر متقابل شخصیت‌ها نسبت به یکدیگر و دنیای پیرامونشان دست یابد. یکی از ضروری‌ترین موضوعاتی است که می‌تواند برای بیان معنای بصری هنر فیلم، بیش‌ترین کارآیی را داشته باشد.[۱۰]

یادداشت‌ها

۱. این نوع حرکت را می‌توان هم با بهره گرفتن از وسایل مخصوص به هنگام فیلم‌برداری انجام داد و هم با استفاده از امکانات لابراتوآر در مراحل مختلف ظهور و چاپ ایجاد کرد.(ینابع)

۲. حرکت دوربین هنگام فیلم‌برداری با استفاده از پایه‌های چرخ‌دار (رک آیرا کُنیگزبرگ؛ ترجمه‌ی رحیم قاسمیان، فرهنگ کامل فیلم، تهران: پژوهشگاه فرهنگ و هنر اسلامی ـ حوزه‌ی هنری، ۱۳۷۹، ص ۹۲۷).(ینابع)

۳. مَچ کات: برش از یک نما به نمای دیگر بر اساس مشابهت در شکل، اندازه، رنگ، جهت حرکت و... (فرهنگ کامل فیلم، ص ۵۰۳).(ینابع)

۴. اما پاره‌ای از فیلم‌سازان بر اساس مبنایی تفکر برانگیز، دوربین را به حرکت درمی‌آورند. حرکت دوربین یا شخصیت‌ها در آثار این فیلم‌سازان نه به قصد همذات‌پنداری بیش‌تر تماشاگر از طریق غرق ساختن عاطفی او در دنیای فیلم، بلکه برانگیختن نیروی تفکر تماشاگر است.(ینابع)

۵. برگرفته از برتولت برشت (۱۹۵۶ـ۱۸۹۸)، نمایشنامه‌نویس، کارگردان و نظریه‌پرداز برجسته‌ی هنر تئاتر؛ به اعتقاد برشت، با استفاده از ترفند «فاصله‌گذاری» به جای همذات‌پنداری، تماشاگر می‌تواند از تسلط احساسات و عواطف نسبت به شخصیت‌ها رهایی یابد و در عوض، با اتکا به اندیشه و تعقل خویش به ارزیابی و تحلیل موقعیت آن‌ها بپردازد.(ینابع)

۶. روشن برای تیره کردن (پایان) و روشن کردن (آغاز) یک نما (فرهنگ کامل فیلم، ص (ینابع)

۷. ترفندی برای انتقال از یک نما به نمای بعدی به ترتیبی که نمای اول به آرامی محو و نمای بعد آشکار شود (فرهنگ کامل فیلم، ص ۲۱۸).(ینابع)

۸. انتقال از نمایی به نمای دیگر به نحوی که خطی حدفاصل، دو نما را طی کند تا نمای دوم جایگزین نمای اول گردد (فرهنگ کامل فیلم، ص ۱۰۰۲).(ینابع)

۹. نمایی که در آن از نقابی مدور در مقابل دوربین استفاده می‌شود و حالتی شبیه عنبیه‌ی چشم انسان به تصویر می‌دهد (فرهنگ کامل فیلم، ص ۴۲۸).(ینابع)

کتابنامه

Harris, Hilary. **Thoughts on Movement.**

Goodman, Ezra. **Movement in Movies.**

Jacobs, Lewis. **Movement: Real and Cinematic.**

Solomon , Stanley/Modern. **Uses of the Moving Camera.**

Lightman, Herbert A. **The Subjective Camera.**

Pichel, Irving. **Change of Camera Viewpoint.**