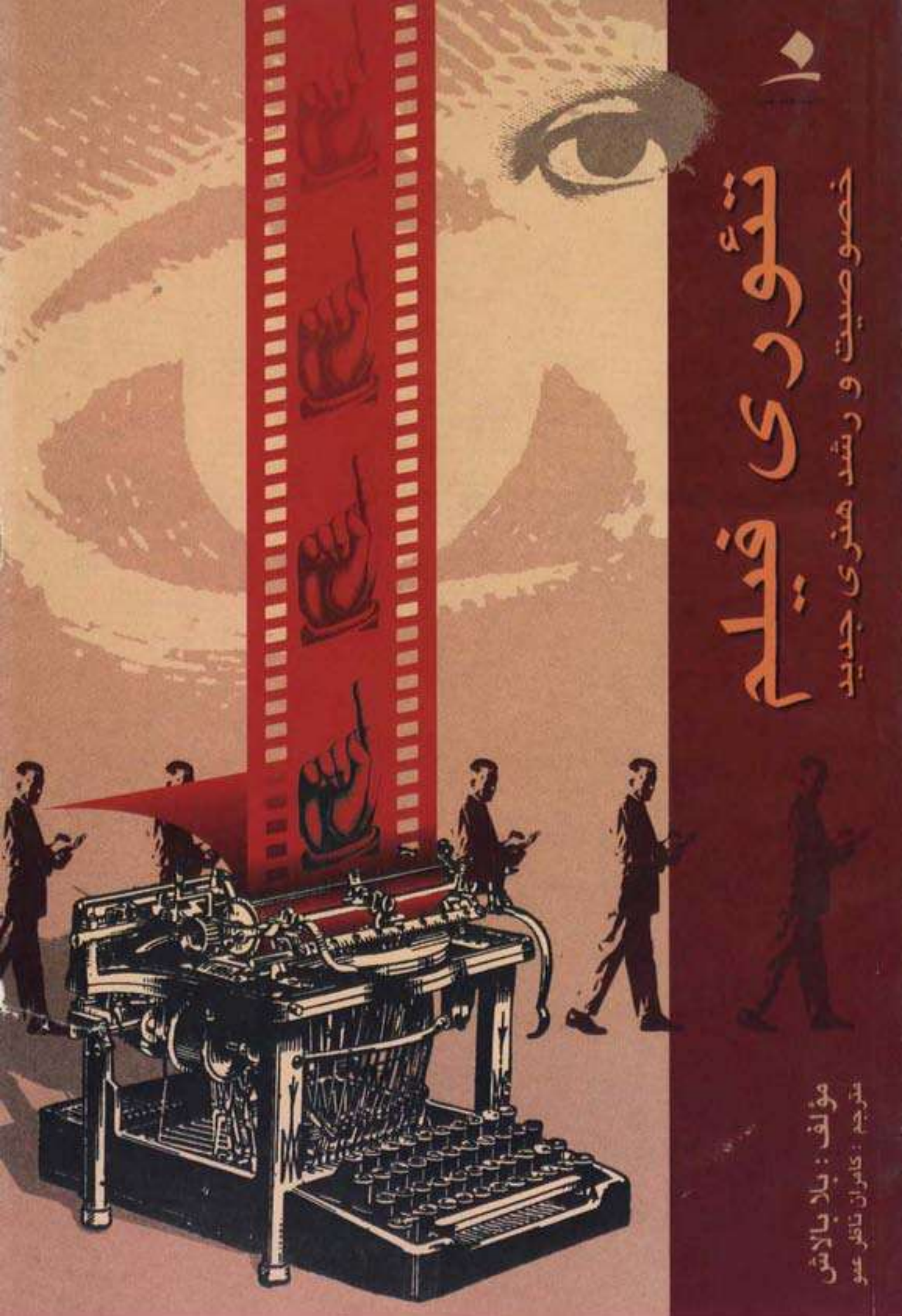




تئوری فیله

خصوصیت و رشد هنری جدید

مؤلف : بلا بالاش
مترجم : کامران ناظر عمو



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

تئوری فیلم خصوصیت و رشد هنری جدید

بلا بالاش

ترجمه: کامران ناظر عمو

دانشگاه هنر

تهران ۱۳۷۶

بالاش، بلا ۱۸۸۴ - ۱۹۴۹.

Balázs, Béla

تئوری فیلم، خصوصیت و رشد هنری جدید / بلا بالاش، ترجمه کامران ناظرعمو. - تهران: دانشگاه هنر، ۱۳۷۶.
بیست و هفت، ۵۰۰ ص [A] ص: تصویر، عکس. - (انتشارات دانشگاه هنر، ۱۱).

ISBN 964-6218-06-7

فهرست‌نویسی براساس اطلاعات فیبا (فهرست‌نویسی پیش از انتشار)
عنوان اصلی: Filmkultur = Theory of the film;
character and growth of a new art.

۱. سینما، الف. ناظرعمو، کامران مترجم، ب. دانشگاه هنر، ج. عنوان.

۷۹۱ - ۲۲

PN ۱۹۹۴ / ت ۲ ب ۹

۳۵۹۷-۷۶ م

کتابخانه ملی ایران

عنوان: تئوری فیلم، خصوصیت و رشد هنری جدید

مؤلف: بلا بالاش

مترجم: کامران ناظرعمو

زیر نظر: معاونت پژوهشی

ناشر: دانشگاه هنر

طرح روی جلد: کیانوش غریب‌پور

تاریخ انتشار: ۱۳۷۶ (چاپ اول)

تیراژ: ۳۰۰۰ نسخه

حروفچینی: سازمان جغرافیایی نیروهای مسلح

چاپ و صحافی: سازمان چاپ و انتشارات وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی

شابک: ۹۶۴-۶۲۱۸-۰۶-۷ ISBN: 964-6218-06-7

کلیه حقوق برای دانشگاه هنر محفوظ است.

به نام خدا

سرمایه‌گذاری برای اعتلا و ارتقای کیفی آموزش عالی، یک امر لازم و عقلایی در جهت توسعه‌ی فردای کشور است و این توسعه، هنگامی شتاب می‌گیرد و به پویایی می‌رسد که با پژوهش همگام گردد.

معاونت پژوهشی دانشگاه هنر تلاش می‌کند تا با همکاری هنرمندان، هنرشناسان و هنردوستان میهن اسلامی، رسالت خود را در این زمینه انجام دهد و پژوهشهای سازمان یافته، متعالی و هدفدار را در گستره‌ی هنرها شتاب بخشد.

انتشار کتاب حاضر، نمودی از فعالیت‌های این معاونت برای تحقق اهداف یاد شده است که بدین وسیله تقدیم حضور علاقه‌مندان می‌گردد.

معاونت پژوهشی دانشگاه هنر

فهرسعه مطالب

فصل اول

۱ در ستایش از تئوری

خطرات جهالت؛ چرا به مردم یاد داده نشده تا فیلمها را
درک کنند؟؛ نیاز به فرهنگ همگانی؛ فرهنگ اخلاق؛
تئوری همچون کلمبوسی جدید؛ فرصت مفتعی از دست
رفت.

۷ حواشی فصل اول

فصل دوم

تاریخ باستانی

تصویرهای متحرک و صنعت عظیم؛ تئاتر فیلم شده؛
موضوعات جدید؛ نقش آفرینان جدید؛ گمادی اسلپ
استیک؛ مثالها.

۲۲ حواشی فصل دوم

فصل سوم

دستور زبان جدید ۲۷

حواشی فصل سوم ۳۰

فصل چهارم

فرهنگ بصری ۳۱

فرهنگ فیلم؟ مردانگی‌ی مقیم مستمره؟ دختر اهل سیبری؟ ما

دیدن را آمرخته‌ایم؟ چرا فیلم‌های قدیمی مضحک هستند؟

هنر ترقی نمی‌کند.

حواشی فصل چهارم ۳۷

فصل پنجم

انسان مرئی ۳۹

حواشی فصل پنجم ۴۷

فصل ششم

دوربین خلاق ۵۱

ما در فیلم هستیم؛ یکی شدن با فیلم و شخصیت‌های فیلم؛

فلسفه جدید هنر؛ اصل عالم صغیر؛ ایدئولوژی پیشگامان.

حواشی فصل ششم ۵۸

فصل هفتم

نمای نزدیک ۶۱

چه چیز تصاویر جدای از هم را به یکدیگر پیوند می‌دهد؟

صدا تقسیم ناپذیر است؛ صدا در فضا؛ چهره چیزها؛ زندگی

بصری؛ افسون شاعرانه نمای نزدیک؛ نفر سیزدهم.

حواشی فصل هفتم ۷۰

فصل هشتم

چهره انسان ۷۵

یعد جدید؛ ملودی و چهره‌شناسی؛ با خورد حرف زدن خاموش؛

چندآوایی بازی اجزاء صورت؛ چهره‌شناسی میکروسکوپی؛
 آستا در مقابل آئینه؛ نمایندۀ بالتیک؛ حرف زدن و حالت چهره؛
 حرف زدن در فیلم صدا دارد؛ آستا حرف می‌زند؛ مثالی از
 روسیه؛ نمایش خاموش؛ سکوت کردن راه حل نیست؛ گام
 شکلک‌سازی؛ دیالوگ‌های خاموش؛ اجزاء چهره در نمای
 نزدیک؛ می‌توانم ببینم که نمی‌توانم ببینم؛ بازیگری ساده شده؛
 تفسیر سلیقه؛ قیافه‌های ساده؛ صداها بی‌ساده؛
 طبیعت غیرطبیعی به نظر می‌آید؛ طبیعت به هنر تبدیل شد؛
 تعلیم داشتن در چهره‌شناسی؛ بچه‌ها و مردم وحشی؛
 چهره‌شناسی گروهی؛ چهره‌های طبقاتی؛ چهره‌های شناخته
 نشده ما؛ چهره دوم؛ میکرودرام؛ ایجاد موقعیت دراماتیک؛
 ریتم دوربین؛ موضوعات هادی دراماتیک شدند؛ لحظه
 حساس؛ واقعیت به جای حقیقت.

حواشی فصل هشتم ۱۰۶

فصل نهم

صحنه متغیر ۱۱۱

ترکیبی که در تصویر صورت می‌گیرد؛ ذهنیت عین؛ قبلاً آن را
 دیده‌ام؛ مطلب بیشتر درباره یکی شدن با فیلم و شخصیت‌های
 فیلم؛ جهان‌نگری انسان شمول؛ گونه در فیلم؛ ذهنیت‌گرایی
 عینی؛ تیم با واریاسیون‌ها؛ مناظر اطراف صحنه و پشت زمینه؛
 منظره‌ها؛ چگونه واقعیت موضوع شد؟؛ کارگر و چهره ماشین؛
 شکل‌شناسی و نماد؛ زاویه و نحوه استقرار دوربین به ریتم
 شتاب می‌دهند؛ اعوجاج؛ شکل‌های ناآشنا؛ شکل‌های مستطین؛
 زوایای غیرمعمول احوالا غیرمعمول را می‌رسانند؛
 کاریکاتورهای فیلم؛ اکسپرسیونیسم در فیلم؛ کاپین دکتور
 کالیگاری؛ صحنه‌آرایی تزیینی؛ فیلم - امپرسیونیسم؛
 امپرسیون‌های وقایع؛ امپرسیونیسم ذهنی؛ صحنه غیرمستقیم؛
 زوایای نمادین؛ چهره انسان همچون یک آئینه؛ استعاره‌های

تصویری؛ تصاویر توخالی و گنده‌گویی با تصاویر؛ زیبایی
خطرتاک؛ اثر هنری به عنوان موضوع؛ سبک و کار دوربین؛
فیلم‌های معرفی سبک.

۱۴۳ حواشی فصل نهم

فصل دهم

۱۴۹ ادیتینگ

تعبیر اجتناب‌ناپذیر؛ رقتیکه قبیحی دروغ می‌گوید؛ تصاویر
زمان‌های دستوری ندارند؛ زمان در فیلم؛ زمان همچون عامل
اصلی و سه‌ش حگانی؛ تداوم شکل و آتمسفر؛ مونتاژ
خلاق؛ مونتاژ تداعی‌کننده؛ فلاش بک‌ها؛ مونتاژ استعاره‌ای؛
مونتاژ شاعرانه؛ مونتاژ مجازی؛ استعاره‌های ادبی؛ تداعی
معانی‌ها؛ مونتاژ روشنفکرانه؛ ریتم در مونتاژ؛ سرعت واقعه و
سرعت مونتاژ؛ صحنه با ریتم کند، نماها با ریتم تند؛ طول
نماها؛ ریتم فیلم صدا دارد؛ ریتم موسیقایی و تزئینی در مونتاژ؛
مونتاژ سبزه‌کتیو؛ راه‌رفتن؛ ورزش در فیلم؛ حرکات ورزشی
فاقد معنا هستند.

۱۷۱ حواشی فصل دهم

فصل یازدهم

۲۰۷ پانوراما

سنجش زمان؛ کیفیت دراماتیک پانوراما.

۲۱۲ حواشی فصل یازدهم

فصل دوازدهم

۲۲۳ فن بیان دوربین

فیدینگ؛ راز دیافراگم؛ دوربین چیزهای نامرئی را نشان
می‌دهد؛ پرسپکتیو زمان؛ روانکاوی دیزالو؛ زمان و توالی
نماها؛ اندازه کادر و دیزالوها؛ دیزالو و بیان ساده‌تر؛ دیزالو و
اتصال مکان‌ها؛ تعدیر؛ عوض شدن صحنه از طریق دیزالو؛
دیزالو و تصاویر ذهنی؛ پرده‌های فیلم.

قسمت دوم

فصل سیزدهم

سینما توگرافی ناب؛ فیلم‌های بدون داستان یا قهرمان؛ فیلم بدون قهرمان؛ فیلم‌های سیاحتی؛ فیلم‌های مستندی که قهرمان دارند؛ نزدیک اما ناشناخته؛ فیلم‌های خبری؛ حماسه‌های کار؛ نشان دادن انسان؛ فیلم‌های جنگی؛ فیلم‌های طبیعت.

فصل چهاردهم

فیلم مطلق؛ معرفت‌شناسی زیبایی‌شناسی؛ نمود دنیای خارج؛ درون‌کاوی؛ فیلم‌های تصویری؛ منطق وسیله است، روانشناسی هدف؛ فیلم‌های سورئالیستی؛ فیلم آبستره؛ آبستره؛ صدا دار؛ نوشته‌های فیلم؛ تشخیص اشتباه.

فصل پانزدهم

مفهوم ترفندهای دوربین؛ صورتک‌ها؛ فیلم کم‌دی؛ نمی‌توان یک تصویر را گشت؛ روانشناسی و طول فیلم؛ کارتونها.

فصل شانزدهم

پیشگویی ترازیک؛ کوچه بن‌بست؛ پیشگویی؛ ما چه می‌خواهیم؛ دنیای صوتی؛ کشف سروصدا؛ نقش دراماتیک

صدا؛ صدا زبان باز می‌کند؛ صدا همچون شخصیتی دراماتیک؛
تأثیر صدای زمینه؛ نبرد اصوات؛ مشکل نمایش رادیویی؛
تصویر به صدا شکل می‌دهد؛ سکوت؛ سکوت و فضا؛ نقش
دراماتیک صدا در نما؛ تصاویر توضیح دهنده صدا؛ صدایی که
منبع تولیدش خارج از تصویر است؛ پوشیده بودن صدا؛
نمی‌توان صدا را جدا کرد؛ تعلیم دادن گوش؛ اصوات سایه
نمی‌اندازند؛ اصوات اطراف ندارند؛ صدا شکل مکانش را
می‌گیرد؛ مشکل اساسی باز تولید صدا؛ اصوات تصویر ندارند؛
مونتاز صدا؛ دیالوگ صداها؛ افکت‌های صوتی که منبع
تولیدشان خارج از تصویر است؛ گویاترین شیوه؛ تصویر مجزا
از صدا و صدای همزمان.

حواشی فصل شانزدهم ۳۲۷

فصل هفدهم

دیالوگ ۳۶۵

حرف زدنی که دیده می‌شد و حرف زدنی که شنیده شد؛
سکوت عمل است؛ لحن قابل شنیدن کلام؛ چرا دوبله کردن
زبان فیلم غیرممکن است؛ قانون نفوذناپذیری در
زیبایی‌شناسی؛ نهای فیلم و کلمه؛ کلام به عنوان افکت صوتی
غیرعقلانی.

حواشی فصل هفدهم ۳۷۷

فصل هجدهم

مشکل کم‌دی ناطق ۳۸۳

صداهاى غیرواقع؛ مضحک‌های لفظی؛ مشکل کم‌دی
موزیکال؛ موسیقی فیلم؛ راز چارلی چاپلین؛ چشم‌اندازهای
فیلم صدا دار؛ استفاده صرفه‌جویانه از صدا؛ حکمرانی کلمه؛
فیلم همراه یا گفتار.

حواشی فصل هجدهم ۳۹۵

فصل نوزدهم

- ۴۰۱ نکاتی درباره فیلم رنگی و فیلم سه بعدی
رنگ های منحرک؛ مونتاژ فیلم رنگی؛ فیلم های سه بعدی؛
کارتون های رنگی.

- ۴۰۶ حواشی فصل نوزدهم

فصل بیستم

- ۴۱۱ فیلمنامه
لسبک و فیلم؛ رویدادهای موازی؛ خصوصیات فنی و اصول
هنری.

- ۴۲۵ حواشی فصل بیستم

فصل بیست و یکم

- ۴۳۳ شکل هنری و ماده کار
۴۴۳ حواشی فصل بیست و یکم

فصل بیست و دوم

- ۴۴۹ مشکلات سبک
حماسه؛ سبک و سبک پردازی؛ سبک پردازی ذهنی و سستی.

- ۴۵۹ حواشی فصل بیست و دوم

فصل بیست و سوم

- ۴۶۵ اشکال موزیکال
فیلم اپرا.

- ۴۷۵ حواشی فصل بیست و سوم

فصل بیست و چهارم

- ۴۷۹ قهرمانان، زیبایی، ستارگان و مورد گرتا گاربو
۴۸۴ حواشی فصل بیست و چهارم

- ۴۸۷ فهرست راهنما

فهرست عکس‌ها

عنوان	صفحه
نانوک شمال.....	
رین - تین - تین در آرواره‌های پولادین.....	
چاپلین و جکی کوگان در کودک.....	
آستانیلسن در DIE EWIGE NATT.....	
لیلیان گیش در شکوفه‌های شکسته.....	
فالکوتنی در مصیبت ژاندارک.....	
رزم ناوپوتمکین.....	
ماکس لیندر.....	
سه سویی‌هایاکاوا.....	
خورشید همچنان می‌درخشد.....	
زندگی در صلح.....	
آناکارنینا.....	
والیس بزرگ.....	
خانم همیلتون.....	
برلین.....	
مادر.....	
آرمنال.....	
شب آخر.....	
سقوط خاندان آش.....	
لنین در اکتبر.....	

..... نفر سیزدهم

..... موسیو وردوکس

..... رادیو فلیپس

..... زیر بام های پاریس

..... فلیکس گره

..... نیلی

..... خیابان

..... مأمور بالتیک

..... زنی درد دریاچه

مقدمه مترجم فارسی

۱

بالاش در جایی در این کتاب این سخن نفز را گفته است که: «هر پدیده تاریخی علتی دارد، اما نه هر پدیده‌ای علت تاریخی دارد». پیدایش هنر فیلم یک پدیده تاریخی بود (هم از نظر تکامل فن و هم تکامل توانایی‌های بیان انسان که توسط هنر عینیت می‌یابد)، زیرا همانطور که بالاش گفته است ثمره روح انسان بوده است. و علت تاریخی داشته است، زیرا روح اکنون به مرحله‌ای رسیده بوده است که می‌بایست خود را مرئی کند. فیلم تاکنون چیزهای زیادی به ما آموخته است که هیچ وسیله هنری دیگری حتی نتوانسته به بیان کردن آن‌ها نزدیک شود؛ به عنوان هنر شناخت دقیق و تازه‌ای از ما و دنیای ما ارائه داده است و مثل یک پالایشگاه بزرگ روح، بزرگ‌ترین پالایشگاه بشر، روح و جان ما را پالایش کرده است. برای ما وسیله‌ای بوده است تا به اعماق روح انسان و هر آنچه مرتبط با اوست نفوذ کنیم؛ به عنوان وسیله بیان به ما امکان داده است که به قول بالاش در زمانیکه هرچه می‌توانست با کلمات و در سایر هنرها گفته شود گفته شده است چیزهایی را بگوییم که ناگفته مانده‌اند. هر کسی که زبان این هنر را بیاموزد، بفهمد و درک کند، چیزهایی خواهد آموخت که او را از فردی ناآگاه به انسانی فرهیخته مبدل خواهند کرد. بونوئل گفته است: «سینما در دستان روحی آزاده - *a Free Spirit* - سلاحی کارآمد و خطرناک است». فیلم سلاحی است که می‌توانیم با آن بطور مؤثر با رذیلت‌ها مبارزه کنیم.

۲

در مورد تئوری بطور کُل و تئوری فیلم، بالاش در جایی دیگر گفته است: «ما معتقدیم که قدرت نظریه در خود آگاه کردن آنچه که غریزی است می تواند به نیرویی عمل کننده تبدیل شود و در حالیکه خود نتیجه یک روند تکاملی است بطور دیالکتیک نسبت به آن روند واکنش نشان دهد و آن را تحت تأثیر قرار دهد». تئوری (اگر گویا و صحیح باشد) - و این دو عامل ارزش یک تئوری هستند، در غیر این صورت آن تئوری ارزشی ندارد) به ما شناختی «از پیشی» - Periori - در مورد موضوعش می دهد که بسیار عمیق تر و جامع تر از شناختی است که در صورت عدم وجود آن فقط باید از طریق تجربه، بطور «پسینی» - Posteriori - و با تحمل زحمات و خطاهای بسیار، به آن دست یابیم. علاوه بر این، تئوری «تحلیل» و «ترکیب» موضوع مورد شناسایی را بطور یکجا در خود دارد در صورتیکه تجربه فاقد چنین توانایی است. از همین روست که ارسطو در *ما بعد الطبیعه*، در کتاب *آلفای بزرگ*، نظریه پردازان را فرزانه تر و ممتاز تر از تجربه مندان دانسته است، زیرا «آنان علت و چرایی را می دانند و تجربه مندان نمی دانند و آنان توانایی آموزاندن دارند و اینان ندارند». و گفته است که: «دانش های نظری معتبر تر از دانش های سازنده اند»، و در کتاب *آلفای کوچک* اضافه کرده است که: «زیرا هدف شناخت نظری حقیقت و هدف شناخت عملی گش است». در هنر نیز، مثل علم به معنی کلی آن، تئوری می تواند چنین شناخت «از پیشی» به ما بدهد و پیش از آنکه کسی با نادانی خود به تجربه ای گران و ناموفق دست بزند او را تعلیم دهد. تئوری فیلم نیز همین هدف و وظیفه را دارد و تمام تئورسین های برجسته فیلم، بالاش و دیگران - که من در حواشی فصل اول از آنان یاد کرده ام -، همین هدف و وظیفه را دنبال کرده اند. به همین دلیل است که بالاش کتاب خود را با مبحث «درستایش از تئوری» گشوده است و با نقل قولی که از او در ابتداء این قطعه آورده ام، در اواخر کتاب، آن را تمام کرده است. برای ما بخصوص که در این زمینه و در نتیجه در زمینه تجربه و عمل هنوز عقب ماندگی و ضعف ها و نادانی های زیادی داریم ارزش تئوری فیلم بسیار بیش از آن است که بتوانیم از آن چشم پوشیم یا بدون در اختیار داشتن آن کار و زندگی کنیم.

۳

من در حاشیه نویسی بر این کتاب سعی کرده‌ام از مباحث تئوری فیلم در کل دیدی جامع به خواننده بدهم. تئوری بالاش، هم از نظر تاریخی و هم زیبایی شناسی، بین تئوری کلاسیک و تئوری مدرن زیبایی شناسی فیلم جا دارد. به این معنی که؛ از یک سو سینمای صامت و دوران ابتدایی رشد سریع سینمای ناطق را کاملاً پشت سر گذاشته است، و از سوی دیگر دوران جدید سینمای ناطق مدرن را پیش رو داشته است. به همین دلیل توجه به تئوری‌های کلاسیک، نظیر تئوری‌های زیبایی شناسی موتاژ مکتب روس و فرمالیزم «سینمای ناب» Pure Cinema - و «فیلم مطلق» - Absolute Film - آوانگارد اروپا، از یک سو و توجه به تئوری‌های جدیدتر که بعد از بالاش مطرح شدند، نظیر تئوری مکتب فرانسه آندره بازین و تئوری جدید مکتب آلمان در تئوری فیلم زیگفرد کراکوتر، از سوی دیگر ضروری بوده است تا هم جایگاه تئوری بالاش در تاریخ تئوری فیلم مشخص شود و هم ارتباط آن با تئوری‌های قبلی و بعدی تا حدی روشن گردد و هم سیر تکاملی تئوری فیلم پی‌گیری شده باشد. به همین منظور، من به موازات حاشیه نویسی بر نظرات بالاش روی بعضی از مباحث خاص و کلیدی تئورسین‌های برجسته فیلم تأکید کرده‌ام. به قول هگل در مقدمه پدیدارشناسی «قضاوت در باره آنچه با محتوا و استوار است بسیار آسان است، دشوارتر درک آن است و دشوارترین کار آن است که بتوان قضاوت و درک را تلفیق کرد و امر را توضیح داد»؛ در توضیح نظرات بالاش و نیز سایر نظریه‌پردازان فیلم من با چنین مشکلی مضاعفی روبرو بودم و امیدوارم که توانسته باشم موضوعات مورد نظر را درست قضاوت و درک کنم و توضیح دهم. از خواننده نیز همین انتظار را در مورد این ترجمه و حواشی آن دارم.

۴

سرانجام تشکر و قدردانی من؛ از جناب آقای شریف لطفی بسیار تشکر می‌کنم که در طول انجام این کار در مراحل مختلف همواره پشتیبان و مشوق من بودند.

حسن مدیریت، کاردانی، و توجه ایشان سهم بسیار زیادی در به سرانجام رسیدن این کتاب داشته است. از همکار محترم جناب آقای حمید دهقانپور بسیار متشکرم. در حقیقت گام نخست در انجام این کار توسط ایشان برداشته شد و حسن تشخیص و نظر مساعد ایشان بود که این کتاب به دانشگاه هنر پیشنهاد شد و ترجمه آن میسر گردید. قدردانی و تشکر خاص من از برادر عزیزم جناب آقای مهندس کامبیز ناظم‌عمو که در طی چند سال کار روی این کتاب همواره با پشتیبانی‌های بی‌دریغ مالی و معنوی خود سختی این کار را بر من آسان کردند.

پس از مرحله حروفچینی سروران ارجمند جناب آقای دکتر علی‌اکبر زرگر، ریاست محترم دانشگاه هنر، و همچنین سرکار خانم پروین پرتوی، معاونت پژوهشی دانشگاه، برای به سرانجام رسیدن این کتاب مُتقبل زحمتهای زیادی شدند. من به سهم خود از ایشان قدردانی و بسیار تشکر می‌کنم. هرچند اختلاف نظرهایی وجود داشت، اما نیتها همه خیر بودند. امیدوارم همیشه کارساز و موفق باشند. از کلیه کارکنان بخش پژوهش دانشگاه هنر نیز برای تحمل زحمتهای فراوان این کتاب بسیار متشکرم.

کامران ناظم‌عمو

یادداشت ناشر - ۱۹۷۰

تئوری فیلم، آخرین اثر اصلی بلا بالاش، حاصل یک عمر افکار و مشغولیات ذهنی آن عالم بزرگ فیلم را واریسی و خلاصه کرده و به وضوح شرح می‌دهد.

برخلاف سایر نظریه‌پردازان، بالاش شخصی فعال در تئاتر و فیلمساز بود. وی در سال ۱۸۸۴ در سِگد^۱ مجارستان به دنیا آمد. در جوانی نمایشنامه و رمان می‌نوشت و شعر می‌سرود. او برای دو اثر بارتوک^۲: اُپرای قصرِ دوک ریش آبی^۳ تصنیف ۱۹۱۱، و باله شاهزاده چوبی^۴ تصنیف ۱۶ - ۱۹۱۴، اشعار اُپرای نوشت.

پس از انقلاب ناموفق کمونیستی در کشور زادگاهش در سال ۱۹۱۹، بالاش در اتریش و آلمان اقامت گزید و صنعت شکوفای سینمای آلمان برد که فرصت‌های مناسبی برای وی فراهم آورد تا به عنوان سناریست و کارگردان به فعالیت بپردازد. اعتبار سینمایی‌اش شامل فیلمنامه‌هایی برای فیلم‌های: ماجراهای یک اسکناَس ده مارکی^۵ ساخته ویرتل^۶ به سال ۱۹۲۶، و تخدیر^۷ ساخته آبل^۸ به سال ۱۹۲۹ - که هر دو در کتاب حاضر مورد بحث قرار گرفته‌اند - و همکاری با پابست^۹ در اُپرای سه پولی^{۱۰} به سال ۱۹۳۱، است. او همچنین در فیلم نور آبی^{۱۱} ساخته لنی ریغشتال^{۱۲} به سال ۱۹۳۲ مشاور کارگردان بود.

زمانیکه سوسیالیست‌های ملی^{۱۳} به قدرت رسیدند بالاش به روسیه شوروی رفت و از سال ۱۹۳۳ تا ۱۹۴۵ در آنجا ماند. او در مؤسسه دولتی فیلم در مسکو تدریس کرد. بعد از جنگ به مجارستان بازگشت و در سال ۱۹۴۷ فیلمنامه‌ای برای فیلم زگارادوانی^{۱۴} جایی در اروپا^{۱۵} نوشت. پس از تدریس هنر فیلم در کشورهای مختلف

اروپای شرقی در سال ۱۹۴۹ در پراگ درگذشت.

کتاب انسان مرئی یا فرهنگ فیلم^{۱۶} او به سال ۱۹۲۴، تحلیل روشن و پیشگویانه‌ای از توانایی‌های بالقوه فیلم صامت است و اولین نظریه با اسلوب و رسمی سینمایی است که تا آن زمان منتشر شده است. این کتاب از توانایی‌های دراماتیک^{۱۷} و احساس‌برانگیز نمای نزدیک، زاویه دوربین و صحنه‌پردازی، ترکیب‌بندی تصویر و مونتاژ متقاطع، دفاع کرده است. تأثیر این کتاب بر بودوفکین^{۱۸} و سایرین بی‌حساب بود. کتاب روح فیلم^{۱۹} به سال ۱۹۳۰، از عهده حل مشکلاتی که با انقلاب صدا بوجود آمده بود برآمده و از «صدایی که منبع تولیدش خارج از تصویر است»^{۲۰} جانبداری کرده است.

آخرین کتاب بالاش در زمینه تئوری فیلم برای اولین بار در مسکو در سال ۱۹۴۵ با نام هنرمینما^{۲۱} منتشر شد، و نسخه یوگسلاوی آن در سال ۱۹۴۷، و نسخه مجارستانی در سال ۱۹۴۸، و آلمانی (در وین) در سال ۱۹۴۹، با عنوان فیلم؛ خصوصیت و رشد هنری جدید^{۲۲}، منتشر شدند. مجلد حاضر انتشار مجدد اولین نسخه انگلیسی کتاب است که از مجارستانی ترجمه شده است.

تذکر مترجم فارسی؛

نسخه انگلیسی این کتاب که با عنوان تئوری فیلم؛ خصوصیت و رشد هنری جدید^{۲۳} در جهان منتشر شده ترجمه انگلیسی متن مجارستانی است که برای اولین بار در سال ۱۹۵۲ از طرف مؤسسه انتشاراتی «دنيس دابسون»^{۲۴}، به ترجمه ادیت بُن^{۲۵}، در لندن به چاپ رسید و سپس در سال ۱۹۷۰ از طرف مؤسسه انتشاراتی «دُور»^{۲۶} در آمریکا منتشر شده است.

ترجمه فارسی این اثر از روی نسخه انگلیسی «دُور» صورت گرفته است.

معادل‌های انگلیسی یادداشت‌ناشر و تذکر مترجم فارسی

- 1 - Szeged
- 2 - Bartok
- 3 - Duke Bluebeard's Castle
- 4 - The Prince Carved out of Wood
- 5 - The Adventures of a Ten Mark Note
- 6 - Viertel
- 7 - Narcosis
- 8 - Abel
- 9 - Pabst
- 10 - Threepenny Opera
- 11 - Blue Light
- 12 - Leni Riefenstahl
- 13 - National Socialists
- 14 - Geza Radvanyi
- 15 - Somewhere in Europe
- 16 - The Visible Man or Film Culture
- 17 - dramaturgical
- 18 - Pudovkin

- 19 - The Spirit of Film
- 20 - Asynchronous sound
- 21 - The Art of Cinema
- 22 - The Film; Character and Growth of a New Art
- 23 - Theory of The Film; Character and Growth of a New Art
- 24 - Dennis Dobson Ltd.
- 25 - Edith Bone
- 26 - Dover Publication Inc.

دیباچه

نام بلا بالاش در انگلستان احتمالاً فقط به عنوان نویسنده اشعار اپرایی بلا بارتوک و مؤلف کتاب‌های کودکان شناخته شده است، اما در جمع روشنفکران اروپا وی به عنوان پیشاهنگی کلاسیک در زمینه تئوری فیلم جای دارد. به خصوص دو کتابش با عنوان *انسان مرئی* (۱۹۲۲) و *روح فیلم*، که در اصل به آلمانی منتشر شدند، در ردیف مهم‌ترین آثار تئوری هنر فیلم به حساب می‌آیند. آن دو کتاب به راستی آثار راه‌گشایی بوده‌اند، اما متأسفانه به انگلیسی ترجمه و چاپ نشده‌اند. به نظر می‌آید آن نظر رایج اروپایی در مورد انگلستان هنوز صحت دارد که ما در هنر تجربه‌گرا^۱ هستیم و تئوری را حقیر می‌شماریم. به یقین در ارتباط با تئاتر و سینما به نظر می‌آید که چنین است، زیرا انتشار کتاب‌های اساسی در این زمینه به فرانسه، آلمانی و روسی در مقایسه با تعداد کتاب‌های مشابهی که در اینجا منتشر می‌شوند فوق‌العاده بیشتر است. به همین دلیل واجب است که آخرین کتاب بلا بالاش در انگلستان در اختیار باشد، زیرا این کتاب همه تلاش، اندیشه و تجربه‌ای را که او در آثار راه‌گشای پیشین‌اش به کار برده، و از آن زمان آثاری کلاسیک شده‌اند، جمع‌بندی و خلاصه کرده است. درفاکه این کتاب آخرین اثر اوست. او در حالی که این کتاب برای ما ترجمه می‌شد درگذشت.

من فکر می‌کنم که این اثر، به خصوص، یکی از روشن‌ترین کتاب‌هایی است که تاکنون در مورد هنر سینما نوشته شده و درست متباین با پیچیدگی روشنفکرانه آیزنشتاین^۲ و کلام مغلط اوست. با این حال او و آیزنشتاین هر دو به سمت هدف یکسانی می‌رفتند، به سمت زیبایی‌شناسی هنر فیلم.

نکته مهمی که بلا بالاش روشن کرده است اهمیت تئوری و عدم درک این اهمیت در رابطه با فیلم، «یگانه هنر جدید» است. لنین در ۱۹۱۹ آن را مهم‌ترین هنرها نامید و رسماً پندی داد که آمریکایی‌ها مدت‌هاست که بر اساس آن عمل می‌کنند! بالاش در کتاب‌های اولیه‌اش خاطر نشان کرده است که ما «برای بررسی قوانین حاکم بر تکامل یک هنر در حال شکل‌گیری» فرصت بی‌نظیری به دست آورده‌ایم. این هنری است که فقط در تمدن صنعتی می‌توانست به دنیا آید، و توسعه فیلم^۲ در اصل وابسته به علل اقتصادی است. ساختن یک فیلم به قدری گران تمام می‌شود که فقط تعداد معدودی از کشورها دارای چنان بازار داخلی هستند که تکافوی مخارج‌شان را می‌کند. علاوه بر این عامل، البته، عامل ایدئولوژیکی است. صنعت فیلم آمریکا، برای مثال، نه فقط چهارمین صنعت بزرگ ایالات متحده آمریکا است، بلکه ارتش چهارم دولت نیز هست.

یکی از خصوصیات مهم هنر فیلم، که بالاش آن را کشف کرده است، ایجاد عمل روانی «یکی شدن»^۳ (با اثر هنری) است، که در این هنر به حدی رسیده است که تاکنون در سایر هنرها غیر قابل دستیابی بوده است. و در این مورد آیزنشتاین نظریه‌ای را ارائه داده است که کاملاً مطابق با نظریه بالاش است.

درک آیزنشتاین از هنر فیلم این است که سینما هم نهاد^۴ همه هنرهاست، و در جایگاه والتر پتر^۵ گفته است (من آنچه را که خاطرم هست بازگو می‌کنم)؛ «همه هنرها سعی می‌کنند به پای موسیقی برسند»، آیزنشتاین گفته است؛ «همه هنرها سعی دارند به شکل^۶ سینمای صدا دار رنگی سه بُعدی^۷ دست یابند»، و در این مورد بالاش نوشته است؛ «برای اینکه ادعا کنیم که برای قرن‌های متمادی نویسندگان موضوعات خود را همواره به شکل فیلم می‌نوشتند، و داستان‌های‌شان و شخصیت پردازی شخصیت‌های‌شان به گونه‌ای بوده که آنطور که می‌خواستند نمی‌توانستند آن‌ها را در شکل رمان یا نمایشنامه ارائه دهند، و اینکه این نویسندگان بیچاره می‌بایست قرن‌ها برای بوجود آمدن امکان بیان تصویری انتظار بکشند تا اینکه عاقبت سراغ برادران لومیر^۸ بروند و یک سینما توگراف^۹، شکل جدیدی که بتواند محتوای جدید را در خود جا دهد، سفارش دهند، نیازی به چنین نظریاتی نیست». اما از طرف دیگر، شکی نیست که هنرمندان بزرگ گهگاه قید و بند قالب‌های هنری‌شان را گسسته‌اند و محتوای آثارشان پرتوان‌تر از شکل وسیله بیان‌شان بوده است.

تصور کنید که هنرمندانی نظیر نیکلانز، تولستوی و بالزاک چه کارهایی با سینمای صدا دار رنگی می‌توانستند بکنند! من فکر می‌کنم که هریک و همه آنان فریادشان به هرش می‌رسید؛ این وسیله ایست که من سعی داشتم خلقش کنم، اینجا سیلان جهان و ذهن است، اینجا هر سه گذشته و حال و آینده وجود دارند، مکان و زمان، رنگ و صدا، روح و ماده، در یک وحدت درهم تنیده! پاسخ فغان دسته همسرایان در هنری پنجم شکسپیر در اینجا است؛

«آه، ای الهه نور که به فروزان‌ترین آسمان خیال پر می‌کشی».

همانطور که بالاش در این کتاب نیز بار دیگر خاطر نشان کرده است، جاودانگی در هنر از مقوله کمیت نیست (آنطور که به نظر می‌رسد هالیوود اغلب فکر می‌کند)؛ یک فیلم هرگز نمی‌تواند به دلیل انبوه سیاهی لشگرهایش یا بزرگی صحنه‌هایش جاودانه شود، بلکه فقط به واسطه پر محتوایی موضوعش یا شخصیت قهرمانش می‌تواند چنان شود.

از اینرو این کتاب در زمینه تئوری فیلم اثر راه گشای کلاسیکی است که توسط مؤلفش مطابق روز شده است. بسیاری از نظریات بدیعش، که زمانی نو ظهور بودند، اکنون رایج شده‌اند، اما مابقی هنوز بدیع هستند. این نظریات نه فقط توجه جدی منتقدان فیلم را می‌طلبد، بلکه خواهان توجه جدی همه کسانی است که به تئوری زیبایی‌شناسی هنر و تأثیر نیرومند و فراگیر سینما علاقمند هستند.

هربرت مارشال^{۱۱}

بمبئی، هند

جولای ۱۹۵۲.

حواشی دیباچه

1 - empiricist

کنایه‌ایست به اندیشهٔ تجربه‌گرایی در انگلستان. اتخاذ روش علمی تجربی در شناخت انسان و جهان که از قرن سیزدهم و زمان راجر بیکن روش غالب اندیشهٔ فلسفی - علمی در این کشور شد؛ یا فرانسیس بیکن در قرون شانزدهم و هفدهم متداول شد و در قرن هفدهم توسط جهان‌لاک بسیار توسعه یافت، و با دیوید هیوم و آیزاک نیوتن به نقطهٔ اوج خود رسید و سرانجام انقلاب صنعتی را در این کشور به ثمر رساند. برای مطالعهٔ بیشتر در این زمینه به کتاب‌هایی که در بارهٔ متفکران انگلیسی نوشته شده‌اند و تعدادی از بهترین آن‌ها نیز به فارسی ترجمه شده‌اند مراجعه فرمائید.

2 - Eisenstein

3 - universality

4 - Identification

در روانکاوی به معنی «خود را جای شخص دیگری تصور کردن» است، و نیز «تعیین هویت»، «یکی شدن»، «تطبیق»، هم معنی می‌دهد. اما در بحث بالاش، آنطور که از متن فهمیده می‌شود، منظور همان «یکی شدن» با فیلم و شخصیت‌ها و قهرمانان فیلم است. به عبارت دیگر، منظور مجذوب فیلم و بازیگران فیلم شدن، توی فیلم و چلند بازیگران فیلم رفتن، است.

5 - synthesis

6 - Walter Pater

7 - form

فرم، در اکثر موارد «شکل» ترجمه شده است. در موارد معدودی نیز «قالب» را به عنوان

معادل فارسی آن آورده‌ام.

8 - sound colour stereoscopic cinema

9 - Lumiere Brothers

10 - cinematograph

دوربین اختراعی برادران لومیر.

11 - Herbert Marshall

قسمت اول

فصل اول

درستایش از تئوری

خطرات جهالت

همه می‌دانیم و قبول داریم که هنر فیلم بیش از هر هنر دیگری بر افکار عمومی تأثیر می‌گذارد. اولیاء امور فرهنگی تا حدی با تأسف و ناراحتی به این حقیقت اذعان می‌کنند، اما تعداد بسیار کمی از ما به قدر کافی از خطراتی که پی‌آمد اجتناب ناپذیر این حقیقت است آگاهیم. و نیز به قدر کافی به روشنی تشخیص نمی‌دهیم که باید خبرگان بهتری در فیلم شویم، زیرا تا آن حد که تحت تأثیر بعضی از نیروهای کور و گریز ناپذیر بدوی هستیم شاید تحت تأثیر بزرگ‌ترین خردمند و روح زمانه خود نیستیم، و تا وقتی که قوانین و امکانات این وسیله هنری را بسیار به دقت مورد مطالعه قرار نداده‌ایم قادر به کنترل و هدایت این بالقوه بزرگ‌ترین وسیله تأثیرگذار توده‌ای، که دیگر برای همیشه در کل جریان تاریخ فرهنگ بشر به ارث گذاشته شده، نخواهیم بود. شاید گفته شود که طبیعتاً اکنون تئوری فیلم به عنوان مهم‌ترین موضوع مورد بحث تئوری هنر مطرح است. البته امروز هیچ کس متکرر این نیست که هنر تصویر متحرک همان هنر توده پسند قرن ماست، اما متأسفانه نه به این معنا که ثمره روح توده مردم است، بلکه کاملاً برعکس به این معنا که روحیه مردم، و بخصوص جماعت شهرنشین، تا حد زیادی ثمره این هنر است، هنری که در عین حال صنعت عظیمی است. بنابراین مسئله آموزش عموم برای

درک^۱ بهتر و انتقادی تر فیلم‌ها، مسئله سالم‌سازی ذهن ملت‌هاست. مع الوصف تاکنون تعداد بسیار کمی از ما پی برده‌ایم که چطور سهل‌انگارانه و غیرمسئولانه در پیشبرد چنان درک بهتری از هنر فیلم قصور کرده‌ایم.

چرا به مردم یاد داده نشده تا فیلم‌ها را درک کنند؟

این روزها توجهات اجتماعی، نه کمتر از سایر حوزه‌ها، به حوزه فرهنگ جلب شده است. باوجود این تاکنون آموزش زیبایی‌شناسی فیلم در هیچ جایی جزو آموزش رسمی هنرشناسی در نیامده است. مؤسسات آموزشی ما دوایری برای ادبیات و هر هنر شناخته شده دیگری دارند، اما هیچ قسمتی برای هنر جدید زمانه ما - فیلم - ندارند. در سال ۱۹۴۷ بود که اولین فیلمساز در فرهنگستان فرانسه پذیرفته شد. در دانشگاه‌های ما کرسی‌هایی برای ادبیات و همه هنرهای دیگر برپاست، به جز هنر فیلم. اولین مدرسه هنری که تئوری هنر فیلم را در برنامه تحصیلی‌اش گنجانده بود، در سال ۱۹۴۷، در پراگ، گشایش یافت. کتاب‌های درسی دبیرستانی ما هنرهای دیگر را مورد بحث قرار می‌دهند، اما چیزی از فیلم نمی‌گویند. میلیون‌ها نفر در مورد زیبایی‌شناسی ادبیات و نقاشی چیزهایی می‌شنود که هرگز از آن اطلاعات استفاده نخواهند کرد، زیرا کتابی نمی‌خوانند و به تابلویی نگاه نمی‌کنند، اما میلیون‌ها نفر که اغلب به تماشای فیلم می‌نشینند بدون راهنما گذاشته شده‌اند - هیچکس به آنان یاد نمی‌دهد تا هنر فیلم را درک کنند.

نیاز به فرهنگ همگانی

تعداد زیادی مدارس سیستمی در جهان هست و هیچکس انکار نمی‌کند که ممکن است در آن مدارس به یک تئوری فیلم - برای متخصصین - نیاز باشد. در پاریس، درلندن، و سایر کشورها، مؤسسات علمی فیلم و مجامع علمی فیلم تأسیس شده‌اند تا «دانش» فیلم را مورد مطالعه قرار دهند. اما آنچه که لازم است دانش تخصصی نیست، بلکه ارتقاء سطح فرهنگ همگانی است. کسانی که اطلاعی، هر چند اندک، از ادبیات یا موسیقی نداشته باشند به عنوان افرادی که تحصیلات خوبی دارند شناخته نمی‌شوند؛ کسی که هرگز نامی از بتهون یا میکلائز نشنیده باشد در بین افراد با فرهنگ جایی ندارد،

اما اگر کمترین اطلاع مقدماتی از هنر فیلم نداشته باشد و هرگز اسمی از آستانیلسن^۲ یا دیوید وارک گریفیث^۳ نشنیده باشد، باز ممکن است به عنوان فردی تحصیل کرده، شخصی یا فرهنگ، حتی در بالاترین سطح، جا زده شود. گویی مهم‌ترین هنر زمان ما هنری است که کسی هیچ نیازی به دانستن چیزی از آن ندارد! اما ضروری است که ما قدرت تشخیص افراد را به قدر کافی پرورش دهیم تا به هنری که سلیقه عموم را، در بالاترین سطح، شکل می‌دهد نفوذ کند. تا زمانی که در بخش تاریخ هنر و زیبایی‌شناسی هر کتاب درسی فصلی در باره هنر فیلم نیست، و هنر فیلم در دانشگاه‌های مان کلاسی ندارد، و نه جایی در برنامه تحصیلی دبیرستان‌های مان، ما این مهم‌ترین پدیده هنری قرن مان را، آنطور که لازم است، در آگاهی نسل مان دخالت نداده‌ایم.

فرهنگ خلاق

این از همه مهم‌تر است که آنچه در معرض خطر است صرفاً ارزیابی صحیح فیلم نیست، بلکه سرنوشت خود فیلم است، زیرا سرنوشت فیلم بستگی به ما دارد و ما مسئول هستیم. همیشه در تاریخ هنر و فرهنگ این قانون بوده که این دو، با ارتباطی دیالکتیک، تابع یکدیگرند؛ هنر سلیقه عموم را آموزش می‌دهد و سلیقه بهتر عموم ارتقاء هنر را به سطوح بالاتر امکان‌پذیر می‌کند و طالب آن می‌شود.

در فیلم این تأثیر متقابل صدها بار بیش از هر هنر دیگری است. در مورد یک نویسنده می‌شود تصور کرد که از زمانه‌اش جلوتر باشد و در خلوت دنیای خود کتاب بزرگی بنویسد که در زمان خودش درک نشود؛ یک نقاش ممکن است تصویری را نقاشی کند، موسیقیدانی موسیقی را تصنیف کند، که فقط آیندگان با فرهنگ و فهم بالاتر بتوانند درک کنند. آن شاهران، نقاشان، یا موسیقیدانان ممکن است از بین بروند، اما آثارشان زنده خواهند ماند.

امادر مورد فیلم، عدم درک^۴ درست نه فقط در وهله اول هنرمند را می‌کشد، بلکه خود آن اثر هنری را نیز، حتی قبل از تولد، خفه می‌کند. فیلم به عنوان محصولی از یک صنعت عظیم هزینه‌گزافی برمی‌دارد و فعالیت اشتراکی خلاقانه بسیار پیچیده‌تر است که فرد با استعدادی بخواهد با بی‌احتیایی به سلیقه‌ها و تعصب‌های زمانه‌اش شاهکاری خلق کند، و این فقط شامل حال صنعت فیلمسازی سرمایه‌داری

نیست، که بدون معطلی چشم انتظار برگشت پول نقد است. حتی تولید فیلم سوسیالیستی نیز نمی‌تواند فیلم برای مردمی بسازد که قرنی دیگر می‌آیند. درجه معینی از موفقیت - به عبارت دیگر، درک شدن فیلم - عامل تعیین‌کننده در تولید هر فیلمی است. قضیه تناقض آمیز است؛ مردم باید قبل از خود فیلم حاضر باشند! محصولی که ساختش فقط در صورتی امکان دارد که از پیش مورد درک حتمی قرارگیرد، درکی که تهیه‌کنندگان فیلم بتوانند رویش حساب کنند. آنچه که لازم است درک کورکورانه نیست که از همین که هست راضی باشد، بلکه درک الهام بخش، مشوق، و خلاق مورد نیاز است؛ ما به درک نظری و نوعی زیبایی‌شناسی نیاز داریم که از آثار در حال حاضر موجود هنری نتیجه‌گیری نکرده باشد، بلکه براساس پیشنهادهای نظری خواستار آثار هنری فیلم شود و بر همان اساس توقع چنان آثاری را داشته باشد. آنچه که مایه خواهیم مردمان مسئول و زیبایی‌شناسان هوشمند است.

این دلیل وجودی انجمن‌های فیلم است که اکنون در متمدن‌ترین کشورها تشکیل می‌شوند. البته انجمن‌های عشاق موسیقی و نظایر آن، که فراهم آوردن فرصت‌های مناسب برای لذت بردن از آثار هنری کمتر شناخته شده اما با ارزش و پشتیبانی از هنر خوب و هنرمندان خوب هدفشان است، مدت‌هاست که فعالیت می‌کنند، اما فقط برای ارائه آثاری که در حال حاضر خلق شده هستند و معرفی هنرمندانی که قبلاً فعالیت داشته‌اند. انجمن‌های اختصاصی فیلم و اعضاء آنها وظیفه متفاوتی دارند؛ آنها مردم را تعلیم خواهند داد و به تهیه‌کنندگان پیشکش خواهند کرد، و از این طریق تهیه‌کنندگان را تشویق خواهند کرد که با شجاعت به تولید محصولات جدید و خوب رغبت نشان دهند. هر چه باشد، سرمایه‌گذاران کمی را می‌توان یافت که اصولاً خواهان ساختن فیلم‌های بد باشند، و یا طالب ساختن فیلم‌های خوب نباشند. مسلماً اگر سرمایه‌گذاران و تهیه‌کنندگان از بازده خوب گیشه مطمئن باشند، و بتوانند فیلم خوب را از بد تشخیص دهند، ترجیح می‌دهند که فیلم‌های خوب بسازند. عامه مردم بخشی از مسئولیت پیشرفت هنر فیلم را به عهده دارند، و این احساس مسئولیت عاقبت به کندی شروع به گسترش کرده است. من برای اولین بار از یک تماشاگر سوئیسی اصطلاح «آگاهی فیلم» را، به همان معنایی که سایرین از اصطلاح «آگاهی طبقاتی» استفاده می‌کنند، شنیدم و امید می‌رود که سایر سینماورها بطور روزافزون به این معنا «آگاه به فیلم» شوند.

امروزه در بین زیبایی‌شناسان کمتر کسی است که امکانات هنری فیلم را اصولاً نفی کند. لیکن بسیاری از آنان این هنر جدید را نازس می‌دانند. چنین منتقدانی مایلند منتظر شکسپیری در فیلم باشند تا از آثار جاودانه فیلم‌های کلاسیک نتیجه‌گیری کنند. باید سؤال کرد که؛ بدون درک نظری و زیبایی‌شناسی فیلم آنان چگونه آثار را شناسایی خواهند کرد؟ معیارها و اصول ارزش‌گذاری را که با آن کیفیات یک فیلم را تشخیص و توضیح دهند در کجا خواهند یافت؟

برای زیبایی‌شناسان فرصت مفتاحی فراهم آمده است، نه صرفاً به منظور ثبت و تفسیر ارزش‌های هنری که بدون کمک آنان بوجود آمده‌اند، بلکه برای سهم بردنشان در بوجود آمدن چنان ارزش‌هایی، و در ایجاد شرایط مطلوبی که بوجود آمدن آن ارزش‌ها را امکان‌پذیر سازد.

تئوری همچون گلمبوسی جدید

نظریه‌ای که جهت و مقصد قوانین درونی تحول را شرح دهد صرفاً یک «جغد مینروا» نخواهد بود که، همانطور که شلگل^۷ می‌گوید، پروازش را تا غروب آغاز نمی‌کند. آن نظریه نه فقط یک نظریه «پسینی»^۸ خواهد بود که نتایج قبلی را خلاصه می‌کند، بلکه تئوری مبتکرانه‌ای خواهد بود که به آینده نظر دارد و نقوش آقیانوس‌های ناشناخته را همچون گلمبوسی جدید ترسیم می‌کند. آن تئوری، نظریه‌ای الهام بخش خواهد بود که تخیل کاشفان و آفرینندگان آینده را در جستجوی دنیاهای جدید و هنرهای جدید شعله‌ور خواهد کرد. ما نیازی نداریم خود را سرگرم این بحث کنیم که یک نظریه کلی جاف‌فاده در هنرهای دیگر می‌تواند به قدر کافی راهنمای خوبی برای نشان دادن مسیر توسعه هنری کاملاً جدید باشد. یکی از اهداف این کتاب دقیقاً اثبات این مطلب است که معیارهای کهنه عمیقاً ریشه دار، و نحوه ارزش‌گذاری‌های متداول هنری در هنرهای پیشین، بزرگ‌ترین مانع ارتقاء هنر فیلم در اروپا بوده‌اند. همان اصول قدیمی و غیر قابل تطبیق با هنر جدید بودند که اصول جدید را در نطفه خفه کردند. اما هوابما به این دلیل که نمی‌توان آن را در جاده راند ماشین بدی نیست. هنرهای مرسوم، که به واسطه سابقه قرن‌ها تکرار و تجربه خود را استقرار بخشیده‌اند، کمتر به پشتیبانی نظری نیاز دارند تا هنری که لخت و هور در افق امروز ظاهر شده است.

فرصتِ مفتنمی از دست رفت

این حقیقت که هنر فیلم هنوز کاملاً پیشرفت نکرده است برای زیبایی‌شناسان فرصت بی‌سابقه‌ای را فراهم می‌آورد تا قوانین حاکم بر تکامل یک هنر در حال شکل‌گیری را بررسی کنند. بیست و پنج سال پیش، در کتاب *انسان مرئی*^۹، من این زنگ را به صدا درآوردم، اما آن موقع، و از آن موقع تا کنون، به آن توجهی نشد. به زیبایی‌شناسان، تاریخ‌دانان هنر، روانشناسان، فرصتِ مشاهده تولد هنری جدید در مقابل چشمان‌شان داده شد. زیرا فیلم تنها هنری است که روز تولدش را می‌دانیم - آغاز همه هنرهای دیگر در قُبارِ قرون باستان گمگشته است. اسطوره‌های نمادین که از تولد آن‌ها می‌گویند بر رازِ اینکه چرا و چگونه این هنرها و نه هنرهای دیگری بوجود آمدند، چرا و چگونه شکل‌هایی به خود گرفتند که گرفته‌اند، و چرا و چگونه مهم‌ترین مظاهرِ نژادِ انسان شدند، نوری نمی‌تابانند. نه کندن زمین و نه باستان‌شناسی می‌تواند به این چراها و چگونگی‌ها پاسخ دهد و نه می‌تواند نقشی را که از سوی هنرِ بدوی در جوامع اولیه ایفاء شد توضیح دهد. ما نه اوضاع اجتماعی و اقتصادی را که این هنرها در آن بوجود آمدند می‌دانیم، و نه وضعیت شعور انسانی را که به آن‌ها هستی بخشید. بنابراین فضایی ما فقط فرضیاتی و یا حدس‌های کمابیش جسورانه‌ای دارند که بر آن‌ها تکیه کنند. اما حدود پنجاه، یا بهتر بگوییم، سی سال پیش هنری کاملاً جدید متولد شد. آیا مؤسسات پژوهشی، گروه‌های تحقیقاتی تشکیل دادند؟ آیا ساعت به ساعت و با پی‌گیری دقیق ناظر اینکه چگونه این جنین رشد کرد و در طی رشدش قوانین حاکم بر جریان حیاتش را آشکار کرد بودند؟

فضلا و حوزه‌های پژوهش^{۱۰} گذاشتند این فرصت از دست برود، اگرچه پس از قرن‌های بسیار برای مشاهده یکی از نادرترین پدیده‌های تاریخ فرهنگ، با چشم به اصطلاح غیرمسلح، این اولین فرصت بود؛ ظهور شکل جدیدی از بیان هنری، تنها شکل هنری تولد یافته در زمان ما و اجتماع ما، و بنابراین تنها شکل هنری که با مصالح، فکر و الهام بوجود آورنده‌اش کاملاً آشنا هستیم.

هنوز ارزش دارد که این فرصت را غنیمت بدانیم، اگر نه به دلایل دیگر، به این دلیل که شناختن روند تکاملی این شکل جدید بیان هنری، از طریق مقایسه‌ای^{۱۱}، کلیدی برای گشودن رازهای فراوان هنرهای قدیمی‌تر به دست می‌دهد.^{۱۲}

حواشی فصل اول

1 - appreciation

2 - Asta Nielsen

هنریشه زن دانمارکی که از سال ۱۹۱۲ به بعد در سینمای آلمان نیز فعالیت داشت. وی در فیلم مشهور *کوچه محزون - Joyless Street* - ساخته پایست در سال ۱۹۲۵ به همراه گرتا گاریو بازی کرد. آستانیلسن یکی از برجسته‌ترین بازیگران سبک اکسپرسیونیسم بود. بازی تاریخی او در فیلم *به سوی نور - Toward the Light* - آخرین فیلمش در دانمارک ساخته ۱۹۱۸، یکی از بهترین نمونه‌های بازیگری در این سبک است. وی همسر اوریان گد - *Urban Gad* - کارگردان فیلم و طراح صحنه مشهور دانمارکی در دوران سینمای صامت، بود. این دو به همراه کارل درایر از چهره‌های برجسته سینمای دانمارک در دوران صامت هستند.

3 - David Wark Griffith

به قول آرتور ناپیت - تاریخدان، متفقد، و مدرس فیلم آمریکایی - گریفیث پدر سینماست. او اگرچه اولین، یکی از نخستین نظریه‌پردازان برجسته تاریخ سینما به شمار می‌آید. سینمای داستانی و سینمای هنری و سینمای تجاری همه به گریفیث بازمی‌گردد. او صرف‌نظر از ابداعات بی‌نظیر و بی‌شمارش در تقریباً تمام زمینه‌های هنر فیلمسازی اولین کارگردان سینماست که به این «وسیله» - *Medium* - هملاً زبان هنری و بیان یگانه و مؤثری بخشید. گریفیث کارگردان فیلم و هنرمندی نابغه و انسانی کم‌نظیر بود. وی در تاریخ سینما اولین کسی است که نظریاتش را به شکل عملی ارائه داد و از این جنبه پیشگام سینماگران روس دهه ۱۹۲۰، کسانی چون کولشوف، ورتوف، آیزنشتاین، و پودوفکین بود. تأثیر ابداعات گریفیث در زمینه کارگردانی، فیلمبرداری، مونتاز، صحنه‌پردازی و ... در سینمای سایر کشورها، بخصوص روسیه شوروی، در این دوران بسیار زیاد بود. گریفیث که خود پایه‌گذار اصلی سینمای آمریکا و بنیان‌گذار سیستم فیلمسازی استودیویی در این کشور بود پس از سه شاهکار جاودانی‌اش؛ *تولد یک ملت*، *تعصب*، و *شکوفه‌های شکسته*، به تدریج قربانی حرص و طمع و طبایع پست دست اندرکاران سینمای نوپای آمریکا شد که با شتاب به سمت سینمای تجاری می‌رفت. شرح حال حرفه‌ای و پایان زندگی تراژیک این کارگردان و هنرمند بزرگ در کتاب جان هوارد لاشن - *John Howard Lawson* - به نام: *فیلم، روند خلاق*

Film, The Creative Process- به تفصیل آمده است.

4 - appreciation

5 - film conscious

۶ - Minerva - الهه خرد. در اصل از الهه‌های یونانی است و در اساطیر یونان باستان «آتنا» - Athena - نامیده می‌شود. وی ثمره ازدواج «زنوس» خدای خدایان اساطیر یونان و «متیس» است. بنابه اسطوره «آتنا» وی از سر مادرش تولد یافت. او همچنین از دوستان و همکاران نزدیک «پرومتئوس» - Prometheus - بود که انسان را به آتش مسلح کرد. این سخن هگل در فلسفه حق است که: «جغد مینرو تنها پس از درآمدن شب پروازش را آغاز می‌کند». در آنجا می‌خوانیم: «... چند کلمه دیگر در مورد آموزش این که جهان چه باید باشد. فلسفه برای دادن این آموزش همیشه بسیار دیر به صحنه می‌آید. فلسفه به مثابه اندیشه جهان فقط آنگاه ظاهر می‌شود که جهان پس از تکمیل روند تشکیل خود به صورت حاضر و آماده فعلیت یافته باشد. آموزش مفهوم، که درس ناگزیر تاریخ نیز هست، این است که فقط پس از آن که فعلیت کامل می‌شود، امر آلمانی برای نخستین بار در برابر امر واقعی ظاهر می‌شود، جوهر دنیای واقعی را درک می‌کند و آن را به صورت قلمروی فکری می‌سازد. وقتی فلسفه رنگ تیره را تیره می‌کشد معلوم می‌شود که شکلی از زندگی دیگر به پیری رسیده است. جهان با رنگ آمیزی فلسفه نمی‌تواند جواتی خود را از سر گیرد، بلکه فقط شناخته می‌شود. جغد مینرو تنها پس از درآمدن شب بال‌های خود را می‌گستراند». رجوع کنید به کتاب هگل، جوان، گورک لوکاج، ترجمه محسن حکیمی، نشر مرکز چاپ اول، ۱۳۷۲، فصل یکم از بخش چهارم صفحه ۵۶۶. فریدریش شلگل از بنیان مکتب رومانتیک بود و سرانجام نیز به مذهب کاتولیک گروید و به ستیز علیه فلسفه هگل پرداخت. از گفته بالاش در اینجا چنین نتیجه می‌گیریم که او در این زمینه طرف شلگل را در مقابل هگل گرفته است.

منظور بالاش این است که تئوری نمی‌تواند و نباید منتظر بوجود آمدن آثار بی‌سازمان تا از روی آن‌ها به تحلیل نظری پردازد، و یا تحلیل را مطابق با آن آثار انجام دهد. به عبارت دیگر، وظیفه تئوری مطابقت دادن خود با آثار موجود نیست، بلکه از این جنبه تئوری باید مقدم بر آثاری که بوجود خواهند آمد باشد. این مطلب متناقض با گفته چند سطر پائین‌تر وی نیست آنجا که می‌گوید: «آن نظریه نه فقط یک نظریه پسینی خواهد بود...»، در این جا منظور بالاش از «نظریه» تئوری فیلم است که باید کلیه نظریات پیشین هنرهای دیگر را در خود جمع کند. همانطور که در این کتاب خواهیم دید خود بالاش کمابیش این کار را انجام داده است. پس، از نظر بالاش تئوریهی که برای فیلم مورد نیاز است از این جنبه که باید در بردارنده کلیه نتایج قبلی به دست آمده در تئوری‌های مربوط به هنرهای دیگر باشد، یک تئوری «پسینی» - a Posteriori - است، اما از این جنبه که آن تئوری باید مقدم بر خلق آثار هنری در هنر فیلم باشد، یک تئوری «پیشینی» - a periori - است.

7 - F. Schlegel

فریدریش شلگل، از بنیان به نام مکتب رومانتیک در قرن نوزدهم در آلمان است. در حقیقت

شلگل، نووالیس، و شلابرماخر، سه تن از متفکران اصلی طرز تفکر رومانتیک در فلسفه و فرهنگ اواخر قرن هجدهم تا اواسط قرن نوزدهم هستند. شلگل معتقد به همگونی و همجنسی فلسفه و شعر بود و در یکی کردن آندو تلاش بسیار کرد، تلاشی که بعدها در فلسفه نیچه به اوج رسید. به نظر وی تفکر فلسفی از پیشش شهودی و نه استدلال منطقی و مانند آن مایه می گیرد. مکتب رومانتیک، که می توان آن را مکتبی فلسفی دانست - به رغم اینکه در دوره رومانتیک فلسفه غالب ایده آلیزم آلمانی بود و این مکتب بیشتر به جنبه های فرهنگی و اخلاقی شخصیت فرد و بخصوص اندیشه خلاق هنرمند می پرداخت -، از نظر فلسفی و تاریخی پیوند بین «هیومانیزم» - Humanism - دوران شکوفایی رنسانس و «ناتورآلیزم» - Naturalism - قرن هجدهم بود که در فرهنگ و هنر قرن نوزدهم شکوفا شد. فیخته، شلینگ، و هگل از متفکران بزرگ این دوراند که هر یک به سهم خود (بخصوص شلینگ و کمتر از همه هگل) موجب تقویت این مکتب فکری و فرهنگی شدند. طبیعت گرایی روسو تفکر غالب در قرن هجدهم بود و سپس خود را در آثار گوته باز یافت و در فلسفه هگل، با نفوذترین فیلسوف ایده آلیست قرن نوزدهم آلمان، به عنوان «مثّل بیرون از خود» - که از حال اصلی خود بیرون شده و به صورت «جز خود» و «هینی» درآمده - مطرح گردید. «هیومانیزم» نتیجه زوال فلسفه مدرسی و آغاز دوره رنسانس بود. احیاء فرهنگ و هنر و اندیشه «هلنیزم» اهمیت یافتن علوم تجربی؛ نظریات کوپرنیک، کپلر، گالیله و نیوتن - که بنیان فیزیک ارسطویی را برهم زد -؛ ثنویت فلسفه دکارت و جهان مکانیکی او؛ تجربه گرایی فرانسیس بیکن و جان لاک؛ اصلاح مذهبی قرن شانزدهم؛ جنبش روشنگری انگلستان و فرانسه و سرانجام آلمان در قرن هجدهم؛ و اصولاً مجموعه تحولات و ثمرات فکری، علمی، اجتماعی، سیاسی، مذهبی و مانند آن در فاصله بین قرن پانزدهم تا نوزدهم در اروپا؛ و بالاخره «انسان طبیعی» روسو؛ «هیومانیزم» و «ناتورآلیزم» را عوامل برتر در تفکر فلسفی و فعالیت های هنری این دوران ساختند. از پیوند این دو نگرش جدید به عالم بود که جنبش رومانتیک در فرهنگ، هنر، و اندیشه قرن نوزدهم سر بر آورد. «رومانتی سیزم» به همراه ایده آلیزم آلمانی بخش بسیار مهمی از تاریخ فرهنگ، هنر، و فلسفه جهان نوی بعد از انقلاب کبیر فرانسه را تشکیل می دهند. متأسفانه به رغم اهمیت این موضوع جای بحث مفصل و جامع آن در اینجا نیست. مقدمه ای که فردریک کاپلستون بر کتاب خود تاریخ فلسفه؛ از فیخته تا نیچه نوشته است، و نیز شرحی که برتراند راسل در کتاب تاریخ فلسفه خود در این مورد آورده است، می توانند در این زمینه، و نیز بعضی از نظرات شلگل، راهنمای نسبتاً جامع و مفیدی باشند.

۸ - a Posteriori - اصطلاح «Posteriori»، که به فارسی بعدی (منوچهر بزرگمهر)، پسینی

(حمید عنایت)، پس اندر (داریوش آشوری)، ترجمه شده است؛ و نیز اصطلاح «Pariori»، که به فارسی به ترتیب: قبلی، پیشینی یا پیشین، و پیش اندر، ترجمه شده، صرف نظر از رساله در باره متافیزیک لایب نیتس، هر دو از اصطلاحاتی هستند که مبتکر و مروج اصلی آن ها ایمانوئل کانت فیلسوف شهیر قرن هجده آلمان بوده است. این دو اصطلاح بنیان و هسته اصلی نظریه شناخت سنجشگرانه کانت را تشکیل می دهند و از زمان او به عنوان اصطلاحات رایج فلسفی - منطقی در شرح چگونگی شکل گیری شناخت

آدمی بکار رفته‌اند. بطور کلی گفته شود؛ منظور از اصطلاح «پیشین» - *Periori* -a در فلسفه کانت شناختی است که پیش از تجربه، یا به عبارتی مقدم بر تجربه، حاصل آمده باشد، و منظور از «پسین» - *Posteriori* -a بر عکس، شناختی است که پس از تجربه، یا به عبارتی مؤخر بر آن، ایجاد شده باشد. اما خود مقصود کانت یا بهتر گفته باشیم روش توضیح او در این مورد بسیار گسترده تر و دقیق تر از این است که گفته شد، لیکن همین مقدار نیاز ما را برای درک گفته بالاش برطرف می‌کند (برای جزئیات بیشتر رجوع کنید به کتاب فلسفه نظری، جلد دوم، ترجمه منوچهر بزرگمهر، انتشارات علمی و فرهنگی). همانطور که می‌دانیم بحث کانت پیرامون نحوه شکل‌گیری شناخت آدمی است، و نیز می‌دانیم که جان لاک انگلیسی در فلسفه خود مُنکر دانش فطری شد که افلاطون مروج و پشتیبان آن بود و شناخت آدمی را بر مبنای تجربه و اکتسابی مورد قبول دانست. کانت با تأثیرپذیری از فلاسفه انگلیسی، بخصوص لاک و هیوم، درصدد حل این افتراق برآمد تا به قول خود «کشتی به گِل نشسته را بار دیگر در اقیانوس ناشناخته‌ها به حرکت درآورد و با قطب‌نما و سایر تجهیزات آن را به مقصد رساند». - تمهیدات، مقدمه، ترجمه غلامعلی حداد‌عادل، مرکز نشر دانشگاهی». خلاصه آنکه کانت در فلسفه خود نقش حواس ظاهری و باطنی را در شکل‌گیری شناخت آدمی مورد تحقیق قرار می‌دهد. و اما منظور بالاش در این میان این است که آن تئوری که مورد نیاز فیلم است، از آن جهت که فیلم هنری مؤخر هنرهای دیگر است، باید دربرگیرنده کلیه نظرات و آراء زیبایی‌شناسی باشد که در سایر هنرها تاکنون ارائه شده‌اند و به تجربه گذاشته یا نگذاشته شده‌اند؛ از این جنبه آن تئوری «پسینی» خواهد بود. اما بالاش، چند سطر بالاتر، در بحث فرهنگ خلاق می‌گوید: «ما به درک نظری و نوعی زیبایی‌شناسی نیاز داریم که نتیجه آثار هنری در حال حاضر موجود نباشد، بلکه آثار هنری نتیجه آن باشند»، در این عبارت منظور بالاش از «آثار هنری در حال حاضر موجود» همان فیلم‌های هستند که تاکنون (تا زمان وی) ساخته شده‌اند (ساخته شده بودند)، و منظور وی این است که تئوری فیلمی که می‌خواهد نوشته شود نباید براساس آن فیلم‌ها به نوشته درآید، بلکه باید آن تئوری محکی باشد برای سنجش آن فیلم‌ها و نیز راهنمایی باشد برای فیلم‌های بهتر آینده. و از این جنبه تئوری فیلم بالاش قطعاً یک تئوری فیلم «پیشینی» است. شاید بتوان منظور بالاش را به بهترین وجه اینطور گفت که؛ تئوری فیلم، نقد فیلم نیست، و تحلیل نظری هنر فیلم در صدد نقد فیلم‌ها بر نخواهد آمد، بلکه از این جنبه بر نقد فیلم برتری قطعی دارد. در حالیکه نقد فیلم به آثار در حال حاضر موجود و فیلم‌های ساخته شده توجه دارد و آن‌ها را مورد بررسی نقادانه قرار می‌دهد، تئوری فیلم مبنایی برای ساخته شدن آن آثار است و خصوصیت و کیفیت هنر فیلم را با شرح جزئیات ماهیتی آن بطور کل و بدون در نظر گرفتن این یا آن فیلم بخصوص شرح می‌دهد. این گفته به این معنی نیست که در تئوری فیلم از فیلم‌های ساخته شده به عنوان مثال و نمونه ذکر نمی‌شود. تئوری فیلم سال‌ها بعد از ساخته شدن فیلم‌های متعدد و متنوع در جهان بود که بوجود آمد و طبیعی است که با چنین تأخیری به ناچار مجبور بود از فیلم‌های موجود به عنوان مثال یا نمونه برای شرح مقصودش استفاده کند، همچنانکه استفاده نیز کرد، و خود بالاش نیز در این کتاب از فیلم‌های بسیاری به عنوان مثال و نمونه استفاده کرده است و به توضیح و تحلیل آن‌ها پرداخته است.

منظور تفاوت واضح و اساسی بین هدف و مقصود از نقد فیلم و تئوری فیلم است؛ نقد فیلم همواره «پسینی» و بعدی است، در صورتیکه تئوری فیلم همواره «پیشینی» و قبلی؛ نقد فیلم به یک فیلم خاص یا یک گروه از فیلم‌های خاص می‌پردازد یا به مکتبی توجه دارد یا به یک دوره، در صورتیکه تئوری فیلم، به فیلم بطور کلی می‌پردازد؛ نقد فیلم محدود و خاص است، تئوری فیلم جامع و عام.

9 - The Visible Man

10 - academies

11 - analogiam

۱۲ - بالاش در این فصل بر این موضوع تأکید دارد، و از آن شکایت می‌کند، که تاکنون به زیبایی‌شناسی هنر فیلم از جنبه تئوریک کمتر اهمیت داده شده است، و هنر فیلم از این جنبه فقیرمانده و دارای نظریه زیبایی‌شناسی همانند سایر هنرها نیست، یا لاف‌دار تئوری زیبایی‌شناسی مستقلی نیست. از این شاکی است که این قهرنظری بر جنبه‌های عملی هنر فیلم تأثیر مستقیم می‌گذارد، و از یک سو موجب عدم پرورش صحیح فرهنگ عموم می‌گردد، و از سوی دیگر، به دلیل وجود رابطه دیالکتیک بین فیلم و فرهنگ مردم، باعث تنزل کیفیت فیلم‌ها می‌شود. و نیز معتقد است که تنها راه ارزشیابی واقعی فیلم‌ها از طریق تئوریک امکان‌پذیر است و بدون درک درست تئوریک نمی‌توان به ارزش هنری فیلم‌ها پی برد. البته اکنون که نزدیک به نیم قرن از درگذشت بالاش می‌گذرد این اوضاع تا حدود بسیار زیادی تغییر کرده و پس از او تئوریسین‌ها و زیبایی‌شناسان ممتازی در عالم سینما ظهور کرده‌اند که با تئوری‌ها و تحلیل‌های ژرف خود زیبایی‌شناسی هنر فیلم را بسیار غنی کرده و تحرک بخشیده‌اند، و رویهم رفته می‌توان گفت که این کمبود جبران شده و به شکایت بالاش تا حد بسیار زیادی، اگر نگوئیم کاملاً، رسیدگی شده است. اما در زمان طرح این شکایت، یعنی در زمان انتشار کتاب تئوری فیلمش در اواسط دهه ۱۹۴۰ - و از آن هم قبل‌تر در ۱۹۲۴ و زمان انتشار کتاب انسان مرئی، که بخشی از آن در فصل پنجم همین کتاب آمده است -، وضعیت تقریباً بگونه‌ای بود که بالاش حقاً به آن معترض است. در هنر فیلم، به معنای تئوریک ناب، تا دهه ۱۹۳۰ چیزی به معنی واقعی زیبایی‌شناسی نظری فیلم وجود نداشت.

به استثناء کتاب مشهور هوگو مانستربرگ - Hugo Munsterberg - تحت عنوان «The Photoplay, a Psychological Study»، که تاریخ انتشارش در ۱۹۱۶ میلادی بوده است و مباحثش بیشتر جنبه روانشناسی بصری دارند تا زیبایی‌شناسی فیلم - آنطور که بعدها توسط زیبایی‌شناسان اصلی هنر فیلم مورد بررسی قرار گرفت -، تا زمان انتشار کتاب انسان مرئی بالاش (۱۹۲۴) ما به کتاب تئوریک قابل توجه‌ای در زمینه زیبایی‌شناسی هنر فیلم بر نمی‌خوریم. اگر چه دوران بعد از جنگ جهانی اول، بخصوص دهه ۱۹۲۰، یکی از دوران‌های اوج سینمای بعضی از کشورهای اروپایی و آمریکا از لحاظ فعالیت‌های عملی فیلمسازی و نوآوری‌های هنری و فنی بود، اما تئوری زیبایی‌شناسی این هنر در این دوران به رغم فعالیت‌های گسترده سینمای آمریکا و جذابیت سینمای اکسپرسیونیسم آلمان و تحرک سینمای آوانگارد فرانسه و سینمای انقلابی روسیه شوروی همچنان بی‌رمن و کم اهمیت باقی ماند.

(سینمای ایتالیا در این دوران در احتضار بود، و سینمای انگلستان تقریباً در پایان این دهه -۱۹۲۸- با مکتب مستندسازان به رهبری جان گریسون اهمیتی یافت). در آن دوران، سینمای آمریکا، صرفنظر از نظریات پراکندهٔ تئوریک مانند گریفیث درمورد زیبایی‌شناسی فیلم که بعضی از آن‌ها صرفاً بسیار شاعرانه هستند، در این زمینه اثر قابل ملاحظه‌ای ارائه نداد. هر چند، این سینما در دههٔ ۱۹۳۰ چندین نوع *genre*- اصلی فیلم را از وسترن گرفته تا فیلم جنایی رسماً پایه‌ریزی و به سینمای جهان دیکته کرد. بعدها نیز فیلمسازان، تاریخدانان و زیبایی‌شناسان برجسته‌ای نظیر: جان هوارد لاسن - J. H. Lawson -، آرتور نایت، لوئیس جاکوب - Lewis Jacobs -، و فلم بدستان ممنوع القلم دوران مک کارتیزم، در این سینما ظهور کردند و مباحث زیبایی‌شناسی هنر فیلم را تقویت و ترویج کردند. و نیز تئورسین به نام زیگفرد کراکوتز کتاب‌های عمدهٔ تاریخی و زیبایی‌شناسی فیلم خود را با پشتیبانی مالی و معنوی این کشور به نگارش درآورد. سینمای اکسپرسیونیسم آلمان نیز فقط از جنبه‌های عملی و فنی بسیار پرتوان بود و سبک اکسپرسیونیسم به همراه سایر فعالیت‌هایی که در آن دوران در این سینما می‌شد، مثل فیلم‌های پابست - *Pabst* -، بیشتر از همان جنبهٔ عملی پربار بود تا نظری. هر چند، هیچکس منکر این نیست، و نمی‌تواند باشد، که سبک اکسپرسیونیسم در زمینهٔ زیبایی‌شناسی فیلم از دکور گرفته تا بازیگری به نوآوری‌های عملی دست زد که بی‌نظیر بوده‌اند، اما با این حال زیبایی‌شناسی نظری سینمای اکسپرسیونیسم فقط بعدها در تحلیل‌های زیبایی‌شناسی تئورسین‌های به نام مورد بررسی، و غالباً انتقاد منفی، قرار گرفت. همچنین سینمای آوانگارد فرانسه به رغم تلاش‌های نظری لوئی دلوک - Louis Delluc -، رهبر جنبش آوانگارد دههٔ ۱۹۲۰ این سینما، و ریچیونو کانودو - Ricciotto Canudo - ایتالیایی الاصل، در همان سرگردانی دستیابی به فرم سینمایی باقی ماند و توانست تئوری زیبایی‌شناسی منسجمی برای هنر فیلم بطور کل و سینمای آوانگارد فرانسه بطور خاص ارائه دهد. حاصل فعالیت‌های سینمای فرانسه در این دوران در همان فیلم‌های رنه کله، ژان اپستین، آبل گانس، و کاوالکانتی به بار نشست (از ژان رنوار صرفنظر می‌کنیم چون او بیشتر متعلق به دههٔ ۱۹۳۰ است تا سینمای صامت، اگر ناگاه را مستثنی کنیم و *بود و نجات یافته از آب رادر* نظر بگیریم، وانگهی او تنها فیلمساز بزرگ آن دهه است که ارتباط کمی با جنبش آوانگارد به معنای خاص آن داشته است). اگر چه جنبش سوررئالیسم، که در اصل جنبشی ادبی بود، مانیفست خود را در همان اوایل دههٔ ۱۹۲۰ ارائه داد، اما - حتی به رغم این واقعیت که بونوئل ستنز همهٔ فعالیت‌هایی شد که در آن دهه در هنرهای آوانگارد فرانسه به ظهور رسیده بودند - به هیچ وجه نمی‌توان آن را به زیبایی‌شناسی هنر فیلم ربط داد. و اما سینمای شوروی، که از سینمای سایر کشورها چه از نظر پویایی و چه از نظر هنری و زیبایی‌شناسی پربارتر بود و به قول آندره بازین: با دیدگاه رئالیستی‌اش هم از نظر سیاسی و هم از نظر هنری انقلابی را در هنر فیلم بوجود آورد که در تضاد با سینمای اکسپرسیونیسم آلمان و ستاره‌سازی هالیوود قرار گرفت، نیز اگرچه یگانه سینمایی بود که با آن فیلمسازان تئورسین خود، که بعدها زیبایی‌شناسی تئوریک هنر فیلم را هم بسیار غنی ساختند، به جنبه‌های تئوریک هنر فیلم توجه خاص و بی‌سابقه‌ای نشان داد، اما ثمرات فعالیتش در دوران مورد بحث (دههٔ ۱۹۲۰) چندان نصیب تئوری فیلم نشد. صرفنظر از

کارگاه کولشوف و نظریات مقدماتی او در مورد زیبایی‌شناسی فیلم، و به‌رغم بیانیۀ «سینما - چشم» - *The Kino Eye* - ورتوف در ۱۹۲۲ که به فیلم مستند و بطور کل سینمای رئالیزم سرخ دوستی را داد، تئوری‌های منسجم زیبایی‌شناسی فیلم مکتب روس که در اصل توسط آیزنشتاین و پودوفکین، به‌خصوص آیزنشتاین در این زمینه مهم تر است، سروسامان داده شدند فقط بعداً در دهۀ ۱۹۲۰ و ۱۹۵۰ یکجا و به صورت کتاب منتشر شدند. البته ناگفته نماند که از همان شروع حرکت انقلابی سینمای شوروی (۱۹۱۸) و جان گرفتن مکتب سینمایی این کشور، با تحولات روزانۀ هنر فیلم، بیانیه‌ها و مقالات زیبایی‌شناسی و تئوریک متعددی در مورد این هنر پی‌درپی انتشار می‌یافتند، اما مع الوصف نمی‌توان پذیرفت که سینمای دوران طلایی روسیه شوروی به تئوری فیلم منسجم و با اسلوی دست یافته بود.

رادلف آرنهایم - *Rudolf Arnheim* - طی دهۀ ۱۹۳۰ مجموعه مطالبی در زمینۀ زیبایی‌شناسی هنر فیلم نوشت که سال‌ها بعد (۱۹۵۷) با نام؛ فیلم به عنوان هنر - *Film as Art* - به صورت کتاب منتشر شدند. این کتاب تا به امروز به عنوان یکی از اولین، معتبرترین، و مهم‌ترین کتاب‌های تئوری فیلم شناخته شده است. هرچند آرنهایم در این کتابش بیشتر به سینمای صامت پرداخته - بخش عمده این کتاب از کتاب دیگری با نام؛ *Film als Kunst* گرفته شده که به گفتۀ خود او مدت کوتاهی قبل از به قدرت رسیدن هیتلر (۱۹۳۳) به آلمانی منتشر شده بود و در همان زمان به انگلیسی نیز ترجمه و انتشار یافته بود -، اما مباحثی مثل صدا و رنگ را نیز مورد توجه قرار داده و بحثی نیز در بارۀ ظهور تلویزیون دارد که تاریخ نگارشش ۱۹۳۵ است.

اما در دو دهۀ ۱۹۲۰، به‌خصوص پس از جنگ، و ۱۹۵۰ بود که تئوری فیلم و مباحث زیبایی‌شناسی این هنر مورد توجه جدی و به اصطلاح سازمان یافته قرار گرفتند و اهمیت فوق‌العاده‌ای یافتند. دو کتاب اصلی آیزنشتاین؛ مفهوم فیلم - *The Film Sense* - (۱۹۲۲)، و شکل فیلم - *Film Form* - (۱۹۲۹)، که مقالات هر دو توسط جی لیدا - *Jay Leyda* - تاریخ‌دان بنام سینمای شوروی گردآوری و ویرایش شده بودند، به انگلیسی چاپ و منتشر شدند. اتفاق آراء بر این است که آیزنشتاین از نظر خلاقیت هنری بعد از گریفیث مهم‌ترین و بزرگ‌ترین شخصیت آن دوران در هنر فیلم است، اما از نظر تئوریک اتفاق آراء بر این است که او بزرگ‌ترین شخصیت آن دوران است. موتاز روس، تئوری‌ها و تحلیل‌ها و نمونه‌های برجستۀ خود را ابتداء در فیلم‌های آیزنشتاین و سپس در نوشته‌های او به جهانیان معرفی کرد. تئوری موتاز آیزنشتاین، که مهم‌ترین بخش تئوری فیلم او است و مابۀ شکل عملی مقدمات آن را در پوتمکین (۱۹۲۵) و نتایج نهایی‌اش را در الکساندر نوسکی (۱۹۳۸) و ایوان مخوف (۲۶-۱۹۴۴) می‌بینیم، محرک‌ترین تئوریهایی بوده است که تا به امروز هنر فیلم را، چه از نظر زیبایی‌شناسی عملی و چه از نظر زیبایی‌شناسی نظری، نیرو بخشیده است. در هر حال تئوری فیلم آیزنشتاین محدود به مباحث موتاز نیست و کل ساختار فیلم را به عنوان یک هنر، و آن هم هنر برتر، در ارتباط و مقایسۀ با سایر هنرها مورد تحلیل ژرف قرار می‌دهد. بالاش، که مدت‌ها در مدرسه سینمایی مسکو به تدریس تئوری هنر فیلم مشغول بود و پیش از آن دو کتاب *انسان‌مردنی* (۱۹۲۴) و *روح فیلم* (۱۹۳۰) را در زمینۀ تئوری و زیبایی‌شناسی فیلم

نوشته بود، کتاب تئوری فیلم خود را - ترجمه حاضر - ابتدا در سال ۱۹۲۵ در مسکو به چاپ رساند، و سپس در ۱۹۵۲ نسخه انگلیسی این کتاب در انگلستان منتشر شد. خصوصیت تئوری فیلم بالاش این است که درسینمای آلمان، یعنی سینمایی تماماً سبک‌گرا، پرورش یافته، و در سینمای شوروی، یعنی سینمایی تماماً انقلابی و آنتی تزی & Anti - Thesis، به کمال رسیده است. از اینرو تئوری فیلم بالاش از نظر وسعت بینش زیبایی‌شناسی فیلم بی‌نظیر است. اگر چه بالاش مبتکر تئوری موتاژی نیست، مثل آیزنشتاین، و یا کاشف و فاکت سینمایی - Cinematic Fact -، مثل آندره بازین، اما مطالب بسیار عمیق و پرمحتوایی که در زمینه‌های مختلف زیبایی‌شناسی فیلم مطرح کرده است (بحث‌هایش در موارد؛ فرهنگ فیلم، بیان تصویری، نمای نزدیک، سینمای آوانگارد و فیلم «مطلق» یا ناب، سبک و سبک پردازی در فیلم، و غیره) در هیچیک از تئوری‌های دیگر فیلم، حتی تئوری فیلم کراکوتز، از نظر بینش نافذ و فراگیر فیلسوفانه، نظیر ندارد. پودوفکین، که از همان اواسط دهه ۱۹۲۰ و در بحبوحه تجربیات عملی زیبایی‌شناسی فیلم و ساختن فیلم مادر (۱۹۲۶) به پایه‌ریزی و تنظیم جنبه‌های تئوریک فعالیت خود پرداخته بود، حاصل تجربیات و اندیشه‌های زیبایی‌شناسی و تئوریک خود را در کتاب مشهور فن فیلم و بازیگری فیلم - Film Technique and Film Acting - ارائه داد. این کتاب، که در حقیقت شامل دو کتاب مستقل است و بیشتر به سینمای صامت و اوایل دوران صدا اختصاص دارد، در ۱۹۵۲ با معرفی لوئیس جاکوب - Lewis Jacobs - به انگلیسی منتشر شد. این کتاب پودوفکین بیشتر به عنوان کتابی تکنیکی معرفی شده است و از این لحاظ که وی در این کتاب بر تکنیک فیلمسازی خود تکیه کرده است و بطور مفصل به شرح روش فیلمسازی خلاق خود پرداخته است حتماً باید آن را کتابی تکنیکی دانست، اما به لحاظ زمینه قوی تئوریک این کتاب باید آن را به عنوان یکی از معتبرترین و اصلی‌ترین کتاب‌های تئوری فیلم به حساب آورد. بخش عمده کتاب فن فیلم به تئوری موتاژ اختصاص دارد، و در بخش بازیگری فیلم وی به بداهه کاری‌های فن و هنر کارگردانی و فیلمبرداری و بازیگری بسیار توجه نشان داده است. در کتاب تئوری فیلم بالاش نیز اشاراتی به کتاب پودوفکین یافت می‌شوند و او (بالاش) هم به آیزنشتاین و هم به پودوفکین توجه خاص کرده است.

طی همین دو دهه تعدادی بیانیه و مقاله و کتاب‌های بسیار باارزش زیبایی‌شناسی، تاریخی، و تحلیلی توسط افراد برجسته‌ای چون؛ ژرژ سادول، ژان کوکتو، پل روتا، لوئیس جاکوب، زیگفريد کراکوتز، رنه کله، جان هوارلاسن، مایکل بالکان، ریموند اسپوتیس وود - R. Spottiswoode -، آندره مالرو، هانری آژل، الکساندر آستروک، منتشر شدند که هر یک به سهم خود در پیشبرد درک تئوریک و زیبایی‌شناسی هنر فیلم بسیار مؤثر واقع شدند.

یکی از مهم‌ترین پدیده‌های این دوران ظهور آندره بازین - Andre Bazin - منتقد و تئوریسین بنام فرانسوی است که بعد از جنگ جهانی دوم فعالیت خود را بطور رسمی در زمینه نقد و تئوری فیلم آغاز کرد. و به راستی زیبایی‌شناسی این هنر را به پایه‌ای رساند که در نوع خود بی‌نظیر است. ظهور آندره بازین، که تقریباً با ظهور سینمای نئورئالیسم ایتالیا هم‌زمان است (پائیزا و واکسی، ۱۹۴۶، از چهار قلم در ابرهای

بلازتی، ۱۹۴۲، و موسسه ویسکوتی، ۱۹۴۲، صرف نظر می‌کنیم)، موجب تحولات و انقلابات بسیار زرفی در زیبایی‌شناسی و تئوری فیلم گردید، و در عین حال سالیان بعد نیز موجب به راه افتادن جنبش فیلمسازی «موج نو» در سینمای فرانسه شد. نقدها و تحلیل‌های تئوری مانند آندره بازین از سال ۱۹۴۵ به بعد مرتباً در نشریات مختلف فرانسوی، و گاه ایتالیایی و انگلیسی، بخصوص «اسپریت» - *Esprit* - و «کابه» - *Cahiers* - تا سال ۱۹۵۷ به چاپ می‌رسیدند. آثار وی، تحت عنوان: «*Que-est-ce Que le Cinema?*»، پس از مرگش، در فرانسه از ۱۹۵۸ تا ۱۹۶۵ در چهار جلد به چاپ رسیدند، و بعدها در ۱۹۶۷ و ۱۹۷۱ در دو جلد تحت عنوان: «سینما چیست؟» - *What Is Cinema?* - توسط هاگ گری - *Hugh Gray* - برگزیده و به انگلیسی ترجمه شدند. هر چند در دوران فعالیت بازین به عنوان منتقد فیلم نظریاتی نظیر: «دوربین - فیلم» - *Camera Pen* - آستروک، و «نظریه مؤلف» - *Auteur Cinema* - منتقدان کابه، عرضه شدند و رواج و اهمیت یافتند، اما تمام این دسته از نظریات و اصولاً مکتب زیبایی‌شناسی فیلم فرانسه از تئوری‌های آندره بازین - که موتاز نقطه یک جنبه آن‌هاست - منشعب شده‌اند. بازین در حقیقت پایه‌گذار مکتب فرانسوی تئوری فیلم است.

زیگفرید کراکولر، که قبلاً در ۱۹۲۷ کتاب تاریخی - تحلیلی و زیبایی‌شناسی - جامعه‌شناسی مشهور خود را در مورد سینمای آلمان تا بعد از به قدرت رسیدن هیتلر، تحت عنوان: «از کالیگاری تا هیتلر» - *From Caligari to Hitler* - به نگارش درآورده بود، در سال ۱۹۶۰ یکی از مهم‌ترین کتاب‌های زیبایی‌شناسی فیلم راه ابتداء تحت عنوان: «*Nature of Film*» در انگلستان، و سپس تئوری فیلم - *Theory of Film* - در آمریکا، به انگلیسی به چاپ رساند. کتاب تئوری فیلم کراکولر، که عنوان فرمی‌اش: «رهایی واقعیت فیزیکی» - *The Redemption of Physical Reality* - است و تا حدی موضع تئوریک وی را می‌رساند بسیار پر جزئیات و بقول نیچه همانند اثر آلمانی گند آهنگ و سنگین و دیر جنب و نفس‌گیر و شکوهمندانه زمنت است. کراکولر مبنای نظریه‌اش را بر «طبیعت مبنی بر عکاسی فیلم» - *photographic nature of film* - قرار داده است و کنایش به گفته خود او به مباحث «زیبایی‌شناسی مادی» - *material aesthetics* - می‌پردازد و نه «صوری» - *formal aesthetics* - . می‌توان اینطور هم گفت که کتاب او به «زیبایی‌شناسی محتوا» می‌پردازد و نه «زیبایی‌شناسی شکل».

ژان میتری - *Jean Mitry* - ، که هم روزنامه‌نگار بود و هم کارگردان فیلم و هم منتقد فیلم، یکی دیگر از شخصیت‌های بسیار ممتاز زیبایی‌شناسی فیلم است. سابقه میتری در سینما بسیار زیاد است و به سال‌های دهه ۱۹۲۰ برمی‌گردد. اما آنچه که میتری به آن معروف است یکی تأسیس «سینماتک» فرانسه به همراه هانری لانگلوآ، و استاد تاریخ و زیبایی‌شناسی فیلم در مدرسه «ایدک»، و نویسنده دو جلد کتاب فسطور «*Esthetique et Psychologie du Cinema*» (۶۵ - ۱۹۶۳) در زمینه زیبایی‌شناسی، روانشناسی، جامعه‌شناسی، و تاریخ فیلم است، و دیگر در تعارضی که نظریات زیبایی‌شناسی‌اش با نظریات زیبایی‌شناسی آندره بازین پیدا کردند. من شخصاً کتاب میتری را، متأسفانه به دلیل ناآشنایی با زبان فرانسه، مطالعه نکرده‌ام، اما از این سو و آن سو، بخصوص از اشاراتی که هاگ گری مترجم انگلیسی کتاب

بازین در هر مقدمه دو جلد ترجمه‌اش به میتری و تعارض او با بازین کرده است، چنین دریافته‌ام که میتری با همان روش نقادی کانت، که «شیء فی نفسه» - *Thing in Itself* - را غیرقابل شناخت و فقط «پدیدار» - *Phenomenon* - را قابل شناسایی می‌داند، به نظریه رئالیزم فیلم بازین معترض شده است، و نیز چنین دریافته‌ام که از نظرات و آزادی فکری بازین و همی تحلیل‌ها و تئوری‌هایش نتوانسته است بطور جدی و مردود کننده‌ای به مکتب فرانسوی زیبایی‌شناسی رئالیزم فیلم که بازین پایه‌گذارش است معترض شود و به قول هاگ‌گری گویی باتمام صغرا و کبراهایی که می‌چیند و تاییدی که از آن‌ها می‌گیرد چیزی در درون او، که به تحلیل در نیامده است، او را به سمت بازین می‌کشاند. در هر حال کتاب نام برده میتری بدون شک یکی از مهم‌ترین کتاب‌های نسبتاً جدید در زمینه زیبایی‌شناسی فیلم است.

به غیر از این سه مکتب اصلی تئوری فیلم، یعنی روسی، فرانسوی و آلمانی (تئوری فیلم بلابالاش را، اگرچه او مجارستانی الاصل است، به دلیل خصوصیات فعالیت حرفه‌ای و زندگی‌اش - به یادداشت ناشر انگلیسی مراجعه کنید - متعلق به مکتب آلمانی - روسی می‌دانیم)، و پس از تئورسین‌های اصلی زیبایی‌شناسی فیلم، یعنی: آیزنشتاین، پودوفکین، آرنه‌ایم، بالاش، بازین، کراکوف، و میتری، مادیگر تا به امروز به مکتب یا تئورسین اصلی که همسنگ آنان باشد و توانسته باشد اثری بدیع و راه‌گشا در زمینه تئوری فیلم ارائه دهد بر نمی‌خوریم. البته گردآورندگان یا بررسی‌کنندگان آثار این تئورسین‌های بنام فیلم بسیار فراوان بوده‌اند (چه در تأیید و یا نقد منفی تئوری‌های آنان)، اما هیچیک تئورسین‌های اصیل و طراز اول نبوده‌اند. شاید هم اکنون در اروپا یا آمریکا، یا در سایر کشورهای جهان، باشند کسانی که در زمینه تئوری فیلم تئورسین‌های آینده خواهند بود (تا آنجا که ما اطلاع داریم ژاک درایدا - *Jacques Drieyda* -، که یکی از طرفداران و نظریه‌پردازان جنبش «بعد از مدرن» - *Post Modern* - است، یکی از آنان است)، اما ما از آنان اطلاعی نداریم. لیکن از این مطلع هستیم که از دهه ۱۹۷۰ به بعد، و بخصوص امروز، نقادی و تحلیل فیلم بسیار بیش از تئوری فیلم رشد کرده است و بسیاری از مباحث زیبایی‌شناسی و تئوریک این هنر اکنون در نقدها و تحلیل‌های ژورنالیستی فیلم مطرح می‌شوند. متفقدان واقعی بیش از تئورسین‌های واقعی این وظیفه پر مسئولیت و سنگینی را که بالاش بر انجام آن تأکید داشت به عهده گرفته‌اند.

فصل دوم

تاریخ باستانی

تصویرهای متحرک و صنعت عظیم

من این فصل را تاریخ باستانی عنوان گذاشته‌ام، زیرا با دوره‌ای سروکار دارد که تصویرهای متحرک نمایشات جنبی تماشاخانه‌ای^۱ بودند، نه یک هنر.

در مارس ۱۸۹۵ بود که برادران لومیر^۲ در فرانسه دوربین فیلمبرداری خود را تکمیل کردند. اما این وسیله بیان جدید و زبان جدید هنر فیلم تا ده یا بیست سال بعد، که در ایالات متحده رشد کرد، کامل نشد. از اینرو در پایان قرن گذشته ابزار فنی فیلمسازی در اختیار جمعی از سرمایه‌داران متمول بود، اما با این وجود سینمای فرانسه در بوجود آوردن نمونه ساده‌ای از هنر جدید واماند. پس هنر فیلم خودبخود از دوربین فیلمبرداری فرانسوی نروید، و نیز این هنر فرآورده مکانیکی قوانین کلی بینایی نبود. نیروهای دیگری لازم بود تا هنر جدید را بوجود آورند، و شانس نبود که این هنر نه در اروپا، بلکه در ایالات متحده متولد شد.

فن فیلمبرداری از همان آغاز قرن بیستم شکل گرفت، و برحسب تصادف نبود که در زمانی پدید آمد که تولیدات سایر فرآورده‌های روشنفکرانه نیز در مقیاس بزرگی صنعتی شروع شده بودند. در همین دوران بود که مؤسسات انتشاراتی عظیم، بنگاه‌های بزرگ نمایشی و آژانس‌های موسیقی، تراست‌های روزنامه‌ای و معاملات عمده‌فروشی

منظبط، بودند. این‌ها نقش آفرینان جدیدی بودند که به واسطه امکانات فنی جدید به هنر قدیمی تئاتر راه یافتند. پس این‌گونه بود که فیلم، حتی در ایام طفولیتش، مدت‌ها قبل از آنکه بتواند قدرت بیان ویژه و زیان‌یگانه متعلق به خودش را پرورش دهد، موضوعات جدید، داستان‌های جدید، و حتی نقش آفرینان جدیدی را به دنیا آورد.

گم‌دی اسلپ استیک^{۱۰}

در همین زمان شکل هنری جدید خاصی متولد شد؛ گم‌دی اسلپ استیک. قهرمانش آنقدر جدید و بدیع نبود که کودکان و حیوانات بودند؛ او فقط تجسم دیگری از دوست قدیمی مان دلقک بود که در نقش گم‌دین کامل می‌شد. این دو، که از صحنه سیرک قرض گرفته شده بودند، قدیمی‌ترین نقش‌ها در سراسر تاریخ تئاتر هستند. اما هنرنمایی خاص دلقک و گم‌دین در صحنه سیرک و تماشاخانه‌های ساز و ضریب امکان ترقی بیشتر نداشت. فضای بازتری که برای گسترش سبک آنان لازم بود از طریق اجرای نمایش در فضای باز، که فیلم تصویر فیلمبرداری شده‌ای از آن بود، فراهم آمد.

اولین فیلم‌ها از این نوع پایانی کلیشه‌ای داشتند که مثل بوسه آخر فیلم و پایان خوش فیلم‌های جدیدتر استاندارد شده بود. پایان کلیشه‌ای گم‌دی‌های اسلپ استیک قدیمی یورش دسته‌جمعی بود. قهرمان فیلم نشان‌آور برداشته و فرار می‌کرد؛ از سوی یک نفر، دو نفر، سه نفر، و عاقبت همه آدم‌های فیلم، بدون توجه به اینکه آیا آنان اصلاً ربطی با مرد فراری دارند یا نه، تعقیب می‌شد. سیل آدم‌ها سرازیر می‌شد و در هجومی بی‌معنی و بی‌هدف هر آنچه در مقابل خود داشت می‌برد. این حرکت، که آنطور که می‌نمود کاملاً بی‌ارتباط با داستان فیلم بود، مردم را سرگرم می‌کرد و در آن خاصیت تصویر متحرک و، در حقیقت، جنب و جوش زندگی انسان را می‌دیدند.

طی پیشرفت بعدی هنر فیلم گم‌دی اسلپ استیک همچنان سخت‌پرطرفدار باقی‌ماند، درست مثل کودکان و حیوانات که هرگز از محبوبیت‌شان کاسته نشد. به این ترتیب قبل از اینکه اسلوب جدید ویژه هنر فیلم و دستور زبان جدید^{۱۱} فیلم رشد کند تنوع خاصی در این هنر، با سبکی ویژه خود، بوجود آمد. توضیح این مورد چیست؟

تئاتر فیلم شده ویژگی داشت که آن را از نمایش زنده تئاتر متمایز می‌کرد؛ آن ویژگی صامت بودنش بود. البته با پیشرفت بعدی فیلم صامت جای گفتگو با بازی

پرمعنی و ظریف اجزاء صورت^{۱۲} و ایماء و اشاره، که در نمای نزدیک نشان داده می‌شدند، گرفته شد، اما در آغاز تصویر متحرک حتی در نشان دادن حالت چهره^{۱۳} بازیگران گنگ بود، زیرا صحنه‌ها در نمای باز نشان داده می‌شدند، همانطور که در تئاتر دیده می‌شدند. از اینرو ضروری بود تا با ایماء و اشارات اخراق آمیز مضحک و سر و صورت و بدن، که بتوانند از مسافتی قابل دیدن شوند، نمایش لال‌بازی^{۱۴} اجراء شود تا اگر دیده شدند تأثیر سرگرم‌کننده مطلوبی بر تماشاگران بگذارند. بنابراین یکی از نقائص تصویر متحرک ابتدایی، یعنی گنگ بودنش، به سبب کیفیت خنده‌آور نمایش لال‌بازی به عنوان عامل موجد سبک به خدمت گرفته شد. یک سبک جدید نمایشی، نمایش موقعیت‌های گمیک پاتومیم^{۱۵}، متولد شد؛ صحنه‌های گمیکی که نه به جمله توضیح دهنده‌ای نیاز داشتند و نه به حرکات قلو آمیز اجزاء چهره.

مثال‌ها

بگذارید از این شکل هنری بسیار قدیمی مثال خوبی بزنم؛ ماکس لندر^{۱۶}، یکی از اولین کم‌دین‌های فیلم، قصد خرید یک وان حمام را می‌کند. آن را خریده و می‌خواهد که خودش آن را به منزل ببرد. اما وان بزرگ است و در طول راه تلاش او برای بلند کردن و حمل وان موجب خنده‌های زیادی می‌شود. بعد از یک سری دولا و راست شدن‌های مضحک عاقبت وان را مثل یک گلاب خول‌هیت روی سرش می‌گذارد. وان سنگین است و کم‌کم او را فرو می‌برد. عاقبت لندر کاملاً زیر وان می‌ماند و چهار دست و پا خود را می‌کشد. به این ترتیب چنین به نظر می‌آید که وان خودش در پیاده‌روی شلوغ در حال رفتن است. آدم‌هایی را که از کنارش رد می‌شوند می‌ترساند و سگ‌هایی را که دور و برش جمع شده‌اند، و به شدت پارس می‌کنند، تحریک می‌کند. بالاخره وان به خانه لندر می‌رسد. از پله‌ها بالا می‌رود و می‌خواهد وارد آپارتمان او شود، اما هریض‌تر از در است. اینجا لندر از زیر وان بیرون می‌خزد و چون نمی‌تواند وان را به داخل آپارتمان ببرد آن را دم پاگرد، جلوی در، می‌گذارد و سخت هویس حمام کردن می‌کند. وان را با آبی که با تشت از آپارتمان می‌آورد پر می‌کند. بعد به آرامی لخت شده و داخل وان می‌شود. در همین موقع دو خانم از پله‌ها بالا می‌آیند. لندر باحیا زیر آب می‌رود. اما خانم‌ها او را دیده‌اند و با عصبانیت مستحفظ ساختمان را صدا می‌کنند. او سعی می‌کند با زور لندر را

بیرون بکشد، اما لیندر با استفاده از مؤثرترین سلاح مقاومت می‌کند - به او آب می‌پاشد! در این صحنه، از بین تمام آن احمال مضحک، این آشکار شدن واقعیت درونی ترس است که بیشترین تأثیر خنده‌آور را می‌گذارد، زیرا عکس‌العمل واقعی و گویای حالت چهره همه چیز را لو می‌دهد؛ نگاهی‌انگنده از آب بیشتر از چماق می‌ترسد و ترسش هم بی‌مورد به نظر نمی‌آید! او دنبال پلیس می‌فرستد. لیندر خشمگین و قهرمانانه آب می‌پاشد و پلیس را نیز مستأصل می‌کند. اکنون دیگر این هم قابل قبول است. هاقبت مأموزین آتش‌نشانی سر می‌رسند و با اسلحه آبی خودشان بر آن سلاح آبی چیره می‌شوند.

این یک خُرده خوشمزگی، فیلم به معنای واقعی بود، نه فقط بخاطر اینکه چیزهای زیادی در آن قابل رویت می‌شدند که در صحنه واقعی تئاتر نمی‌شد نمایش‌شان داد، بلکه همچنین به این خاطر که حرکات بازیگران نمایش دهنده عکس‌العمل‌های روانی خاصی بودند که قبلاً نمی‌شد آن‌ها را نشان داد.

اولین فیلم‌های کوتاه برجسته ساخته چارلی چاپلین در سبکی مشابه این ساخته شدند. کشمکش چارلی با صندلی جان‌دار دیوانه‌ای که هر وقت رویش می‌نشست دیگر نمی‌توانست بلند شود، یا درگیرش با آن درِ چرخان بدطینت که هر بار او را بیرون می‌فرستاد، یا اولین درس در بازی اسکیت که اسکیت‌هایی که با بند به پاهایش بسته شده بودند سر به نافرومائی گذاشته و هر کار که می‌خواستند می‌کردند. معنی عمیق‌تر بی‌دست و پایی چارلی در این حقیقت نهفته است که درگیرش با اشیاء نه فقط ذات شیطانی آن‌ها را آشکار می‌کند، بلکه اشیاء را همچون موجودات مخالف هم‌قدرت و حتی برتر از او نشان می‌دهد. آن‌ها چارلی را مقهور می‌کنند، زیرا او با انسانیت غیرمتحجرش نمی‌تواند خود را با طبیعت مکانیکی آن‌ها تطبیق دهد. این هنر از همان جوهر فیلم صامت مایه می‌گرفت - از جوهر صامت! - اما خام، نامتفاوت، و از اینرو چیزی شبیه تئاتر بود. در آن زمان حرکت هنوز آن احساس گرم هیجان‌انگیزی را که اهمیتش فقط می‌توانست در نمای نزدیک جلوه کند به دست نیآورده بود. برعکس، نمود کلی حرکت؛ کشمکش سرگرم‌کننده قهرمان فیلم، تأثیر خنده‌آور را می‌گذاشت.

بدیهی است که تولید فیلم صدا دار و ناطق پایان این نوع کمدی اسلپ استیک را موجب شد. کمدی که به ما نخستین ستارگان مشهور جهانی فیلم، مثل؛ ماکس لیندر،

پرنس^{۱۷}، سریتی نیتی^{۱۸}، و چارلی چاپلین، را داد. نسل دوم کم‌دین‌های بزرگ؛ هارولد لوی و باسترکیتون، زمانی ظاهر شدند که فیلم صامت قبلاً کاملاً رشد یافته بود، زمانی که هنر جدید دیگر از زوایای دوربین و نماهای نزدیک استفاده می‌کرد. به همین دلیل این ستارگان جدید فردیت بیشتری داشتند و نقشی که ایفاء می‌کردند، حتی فقط به عنوان کم‌دین، از عمق روانی بیشتری برخوردار بود. معه‌ذا، آنان نتوانستند هنرشان را با نیازهای فیلم صدادار تطبیق دهند، زیرا شوخ طبعی‌شان از بطنِ تئاتر فیلم شده صامت تولد یافته بود. حتی برای چارلی چاپلین بزرگ هم تغییر به فیلم صدادار بحران عظیمی را بوجود آورد، نکته مهمی که بعداً درباره‌اش بحث خواهیم کرد.

فیلم از نخستین سال‌های پیدایشش خصوصیت ویژه دیگری نیز داشت؛ می‌توانست بهتر از هر شعبده‌بازی چشم‌بندی‌کننده ژرژ ملیس^{۱۹}، که در اصل شعبده‌باز و تردست بود، خیلی زود کشف کرد که چه معجزه‌ای می‌تواند به کمک فن فیلم صورت گیرد؛ می‌توان آدم‌ها و اشیاء را ناپدید کرد، در هوا پروازشان داد، به یک دیگر تبدیل‌شان کرد. به ندرت حقه فنی، که دوربین قادر به انجامش باشد، هست که ملیس در همان سال‌های اولیه فیلمبرداری به کار نزده باشد. اما با این وجود کاری که او کرد باز هم فقط تئاتر فیلم شده بود، زیرا با اینکه توسط حقه‌های فنی ماهرانه‌ای این امکان بوجود آمد که در صحنه واقعی تئاتر بازیگران را ناپدید کرد، در فضا پروازشان داد، یا به چیز دیگری تبدیل‌شان کرد، اما این حقه‌ها شکل‌های ازلی و اصول اساسی تئاتر را تغییر ندادند.

حواشی فصل دوم

1- fairground sideshows

۲- Lumiere Brothers - «اگوست» و «لوئی» لومیر. آرئورنایت در کتاب تاریخ سینمای خود *The Liveliest Art* - نوشته است: «برادران لومیر کیتوسکوپ - Kinetoscope - دوربین ساخت ادیسون، را دیدند و سینماتوگراف خود را بلافاصله اختراع کردند».

اینکه آیا این گفته آرئورنایت تحقیقی و یقینی است، یا به دور از تعصبات ملیتی نیست، باید گفت در اینکه وی یکی از منابع قابل اطمینان و موثق تاریخ سینما و از بنیانگذاران تاریخ تحلیلی سینماست شک نیست. لپکن در کتب مربوط به سینما و تاریخ آن همواره این بحث مطرح شده که نحوه اختراع دوربین فیلمبرداری چگونه بوده است و چه کسانی آن را اختراع و تکمیل کردند، و اینکه دوربین فیلمبرداری اولین بار توسط چه کسی و در کجا تکمیل و یا اختراع شد. بخصوص همواره در این مورد که آیا ادیسون آمریکایی اولین مخترع دوربین فیلمبرداری بوده یا برادران لومیر اختلاف نظرهایی وجود داشته است. به هر حال آنچه مهم است، و در آن تردیدی نیست، این است که دستگاه اختراعی برادران لومیر به نام «سینماتوگراف» - Cinematograph - دستگاه فیلمبرداری کاملی بوده که کار چاپ و نمایش فیلم را هم انجام می‌داده و در روزهای نخست فیلمبرداری یکی از پرستاده‌ترین دوربین‌های فیلمبرداری در سراسر جهان بوده است.

۳- Pathe Freres - یکی از اولین شرکت‌های فرانسوی تولید فیلم بود و بعدها به صورت کمپانی بزرگی درآمد. کمپانی فیلم «پاته» در حال حاضر نیز یکی از کمپانی‌های فعال فیلمسازی، بخصوص در زمینه مستندسازی و فیلم‌های آموزشی، در فرانسه است. مؤسسان آن «شارل» و «توفیل» پاته بودند.

4- Societe des Auteurs Dramatiques

5- Urban Gad

6- movement

7- Alsatian Rin-Tin-Tin

8- Jackie Coogan

9- The Kid

10- Slapstick Comedy

۱۱- the new form-language که من آن را در سراسر این کتاب «دستور زبان جدید» ترجمه کرده‌ام؛ به همان معنی و مفهومی که مثلاً می‌گوییم دستور زبان فارسی، دستور زبان انگلیسی همانطور هم می‌گوییم دستور زبان فیلم، و منظور شکلی بیان جدیدی است که فیلم از آن طریق ارتباط برقرار می‌کند. گاهی نیز، البته بسیار به ندرت، فقط «زبان جدید» را معادل آن آورده‌ام.

۱۲- play of features که من آن را در سراسر این کتاب «بازی اجزاء صورت»، یا «بازی اجزاء چهره»، ترجمه کرده‌ام، که البته همانطور که هست ترجمه تحت‌اللفظی آن است و منظور از آن حرکات ارادی یا غیرارادی ابروها، چشم‌ها، دهان، خود ترکیب صورت، بینی، و اجزاء دیگر چهره، است که احساس، معنی یا حالتی را می‌رسانند.

۱۳- facial expression که من آن را در سراسر این کتاب «حالت چهره» ترجمه کرده‌ام، و خیلی به ندرت نیز «حالت بیان چهره» را معادل آن آورده‌ام، و منظور از آن حالات مختلفی است که در چهره انسان به هنگام خشم یا آرامش یا شادی و غم و اضطراب و ترس و شهوت ... آشکار می‌شود.

تذکره: سه مورد فوق‌الذکر، یعنی: «دستور زبان جدید»، «بازی اجزاء صورت»، «حالت چهره»، از جمله اصطلاحاتی هستند که در این کتاب بسیار بکار برده شده‌اند و بالاش با استفاده از آن‌ها توضیحات خاصی در موارد: فن بازیگری، سبک بازیگری، تفاوت بین بازیگری تئاتر و سینما، تفاوت بین زبان تئاتر و زبان فیلم، انتقال و القاء احساسات و هیجانات و معانی به وسیله آن‌ها، و موارد بسیار دیگر، داده است. به همین دلیل توجه به این اصطلاحات در این کتاب ضروری است و موجب فهم بهتر و عمیق‌تر مطلب مورد بررسی می‌شود.

14- dumb - show

15- pantomimic

16- Max Linder

17- Prince

18- Cretinetti

۱۹- George Melies یکی از اولین نوابع سینما در زمینه کارگردانی، فیلمنامه‌نویسی، پرداخت سینماتیک، دکور و صحنه‌آرایی، ترفندهای سینمایی، و ... غیرو بود. زیگفرید کراکاوئر Siegfried Kracauer- تئوریسین بنام آلمانی، در کتاب تئوری فیلم خود، از ملیس و فیلم‌هایش به عنوان آنتی‌تزی در مقابل لومیرها و فیلم‌هایشان یاد کرده است. افسوس که ملیس هم مانند گریفیث یکی دیگر از قربانیان صنعت رو به رشد فیلمسازی شد، و در حقیقت او اولین آنان بود.

فصل سوم

دستور زبان جدید^۱

اگر فیلم از طغولیتش موضوعات جدید، بازیگران جدید، یک سبک جدید، حتی یک شکل هنری جدید خاصی را ارائه داد پس چرا من می‌گویم که هنوز یک هنر جدید نبود، بلکه صرفاً نسخه‌ای از نمایش تئاتری بود؟ چه وقت و چگونه فیلمبرداری به یک هنر مستقل و ویژه تبدیل شد و روش‌هایی را به کار گرفت که کاملاً با روش‌های تئاتری فرق داشتند، و یک دستور زبان کاملاً متفاوت را مورد استفاده قرار داد؟ تفاوت بین تئاتر فیلم شده و هنر فیلم چیست؟ هر دوی آن‌ها بطور یکسان تصاویر متحرک^۲ هستند که بر پرده انداخته می‌شوند، چرا من می‌گویم که آن یک فقط باز تولید فنی بود، و این دیگری یک هنر مستقل^۳ خلاق؟

اصلی اساسی شکل دهنده^۴ تئاتر این است که تماشاگر صحنه در حال اجرا را، در مکان، یکپارچه می‌بیند، یعنی همواره کلی فضای صحنه نمایش را می‌بیند. بعضی مواقع فقط قسمتی از سکوی بزرگ نمایش محل اجرا یک صحنه است، اما آن قسمت نیز در طی صحنه مورد نظر تماماً قابل رویت باقی می‌ماند و هر چه که در آن مکان اتفاق می‌افتد یکپارچه و یکجا دیده می‌شود.

دومین اصلی اساسی شکل دهنده^۵ تئاتر این است که تماشاگر همیشه سکوی نمایش را از فاصله ثابت غیرمتغیری می‌بیند. درست است که تئاتر فیلم شده به

مرحله‌ای رسید که صحنه‌های مختلف یک نمایش را از فواصل مختلف فیلمبرداری می‌کرد، لیکن در طول یک و همان صحنه فاصله هرگز تغییر نمی‌کرد.

سومین اصل اساسی تشکیل دهندهٔ تئاتر این است که زاویهٔ دید تماشاگر تغییر نمی‌کند. بعضی اوقات تئاتر فیلم شده پرسپکتیو را از صحنه‌ای به صحنهٔ دیگر تغییر می‌داد، اما در یک و همان صحنه زاویهٔ دید، مثل فاصله، هرگز تغییر نمی‌کرد.

این سه اصل اساسی تشکیل دهندهٔ تئاتر البته با یکدیگر مرتبط‌اند و شالودهٔ^۴ این هنر دراماتیک و این وسیلهٔ بیانی^۵ را تشکیل می‌دهند. از این لحاظ خواه ما اجزاء زندهٔ صحنه‌ها را روی سکوی تئاتر ببینیم، یا باز تولید فیلمبرداری شده‌شان را در تئاتر فیلم شده، فرق نمی‌کند. و نیز تفاوتی نمی‌کند که صحنه‌های موردنظر طوری باشند که اصلاً نتوان روی سکوی تئاتر نمایش‌شان داد و فقط در فضای باز و به وسیلهٔ فن فیلمبرداری قابل نمایش باشند.

این سه اصل اساسی هنر تئاتر بود که از سوی هنر فیلم طرد شد. هنر فیلم جایی آغاز می‌شود که این سه اصل دیگر کارثردی ندارند و با روش‌های جدید از میدان به در می‌شوند. آن روش‌های جدید از این قرارند:

۱- فاصلهٔ متغیر بین تماشاگر و صحنه در یک و همان صحنه؛ بنابراین در قاب و کمپوزسیون یک نما تصویرهایی با ابعاد مختلف می‌توانند جا بگیرند.

۲- تقسیم تصویر کامل یک صحنه به قسمت‌ها یا نماها.

۳- تغییر زاویه، پرسپکتیو، و فوکوس نماها در یک و همان صحنه.

۴- موتاژ، یعنی سرهم کردن نماها به ترتیب خاصی که نه فقط کل یک صحنه بتواند به دنبال کل صحنهٔ دیگر بیاید (هر قدر هم که صحنه‌ها کوتاه باشند)، بلکه کوچک‌ترین جزئیات یک صحنه را نیز بتوان نشان داد، به صورتیکه کل یک صحنه از تصاویر مجزای به هم چسبیده‌ای که در یک تسلسل زمانی^۶ به دنبال هم ردیف شده‌اند تشکیل می‌گردد.

این نوآوری انقلابی هنرمندانه در زبان بصری در ایالات متحدهٔ آمریکا، در هالیوود، طی جنگ جهانی اول به وقوع پیوست. دیوید گریفیث نام نابغه‌ای بود که ما این‌ها را مدیون وی هستیم. او نه فقط شاهکارهای هنری خلق کرد، بلکه هنری آفرید که کاملاً جدید بود.^۷

یکی از خصوصیات ویژهٔ هنر فیلم این است که ما نه تنها می‌توانیم در نماهای

مجزای یک صحنه تراکم اتم‌های وجود^۸ و پنهانی‌ترین اسرار درونی‌شان را، که از نزدیک آشکار می‌شوند، ببینیم، بلکه می‌توانیم بی آنکه ذره‌ای از پوشیدگی‌شان از دست برود، که همیشه در هریانی نمایش تئاتر یا نقاشی از دست می‌رود، شاهدشان باشیم. چیز تازه‌ای که وسیله بیان جدید، یعنی «هنر فیلم»، آشکار کرد طوفانی در دریا یا فوران آتشفشان نبود، بلکه شاید آن قطره اشک اندوه‌باری بود که به آرامی در گوشه چشم آدمی حلقه زد.

یک کارگردان خوب فیلم هرگز به تماشاگر اجازه نمی‌دهد که با بی‌احتیایی به فیلمش نگاه کند. او چشمان ما را در مسیر خط موتاژش بی‌وقفه از جزئی به جزء دیگر رهبری خواهد کرد و با چنین تسلسلی خواهد توانست بر آنچه که می‌خواهد تأکید بگذارد و نه فقط آنچه را که در نظر دارد نشان دهد، بلکه در عین حال آن را تفسیر کند. از این راه است که خلایق فردی فیلم‌ساز به بهترین شکل آشکار می‌شود. دو فیلم که داستان و بازیگری‌شان دقیقاً یکسان باشند، اما به شیوه‌های متفاوت موتاژ شده باشند، احتمالاً دو شخصیت کاملاً متفاوت را نشان خواهند داد و دو تصویر و تصویر کاملاً متفاوت از دنیا ارائه خواهند داد.

حواشی فصل سوم

1- A NEW FORM-LANGUAGE

بعضی از مترجمان فارسی متون سینمایی، "Form-Language" را تحت‌اللفظی و شکل - زبان ترجمه کرده‌اند و سهل انگارانه توجه نکرده‌اند که ترجمه‌شان معنی نمی‌دهد. جمع شدن اینگونه سهل انگاری‌ها ترجمه را خراب و غیرقابل استفاده و بی‌ارزش می‌کند. به همین دلیل است که بعضی از ترجمه‌های متون سنگین سینمایی در کشور ما در واقع غیرقابل فهم و فاقد ارزش استفاده هستند. منظور بالاش، آنطور که از متن هم فهمیده می‌شود، زبان جدیدی است که فیلم بوجود آورنده‌اش بوده است. این زبان بصری جدید، همانطور که خود بالاش توضیح داده است، البته دستور و قواعد خاص خودش را دارد. به همین دلیل، پس از تأمل بسیار برای یافتن معادلی مناسبی برای این اصطلاح و پس از بالا و پائین کردن لغات و اصطلاحات متعدد، عاقبت تصمیم گرفتم که «دستور زبان جدید» را به عنوان معادل فارسی آن بیاورم، تا هم معنی و مقصود مورد نظر بالاش را برساند و هم از بی‌فوارگی یا گنگی معادل‌های دیگری که می‌شد برای آن آورد اجتناب کرده باشم.

2- motion pictures

3- formal

4- groundwork

5- means of expression

6- chronological

۷- از این عبارت متوجه می‌شویم که در این مورد بالاش و آندره بازین توافق نظر دارند. بازین هم معتقد است که این نوآوری و شکلی کلاسیک مونتاژ، که پایه مونتاژ روسی شد (بخصوص در فیلم‌های پودوفکین)، از گریفیث شروع شد و از ابداعات اوست.

8- the very atoms of life

می‌شد برای "life" معادل‌هایی نظیر «زندگی» یا «حیات» را آورد، اما در آنصورت معنی محدود می‌شد، در صورتیکه منظور عبارت کلی جهان هستی و «موجود» است که توسط فیلم به تصویر در می‌آید، چه آنچه که «زندگی» و «حیات» دارد، و چه آنچه که فقط «هستی» دارد و حیات و جان ندارد، اما «موجود» است.

فصل چهارم

فرهنگ بصری

تولد هنر فیلم نه فقط موجب خلق آثار جدید هنری شد، بلکه به ظهور قوای ذهنی تازه‌ای^۱ در انسان منجر گردید که با آن این هنر جدید را بفهمد و درک کند. جای بسی تأسف است که دانش پژوهانی که با هنر سروکار دارند تاکنون خود را اصولاً با آثار هنری در حال حاضر موجود سرگرم کرده‌اند و اصلاً به این قوای ذهنی فاعل شناسایی^۲، که در جریان یک ارتباط متقابل دیالکتیکی بوجود آمده و ما را قادر ساخته چیزهای زیبایی را که به تازگی قابل رویت شده‌اند ببینیم و لذت ببریم، توجهی نکرده‌اند. اگر چه واقعیت عینی، مستقل از ذهن و آگاهی ذهنی فاعل شناسایی است، اما زیبایی صرفاً واقعیت عینی نیست. و نه خاصیت شئی به کلی مستقل از مشاهده‌گر، نه چیزی که حتی بدون ذهن مدرک، به صورت عینی، موجود باشد، حتی اگر بشری روی زمین وجود نداشته باشد. زیرا زیبایی آن چیزی است که ما دوست داریم - ما از هیچ زیبایی دیگری باخبر نیستیم - و این احساس انسانی چیز مستقلی نیست، بلکه تابعی است که با نژادها، دوره‌های تاریخی، و فرهنگ‌ها تغییر می‌کند. زیبایی یک احساس باطنی^۳ آگاهی انسان است که با واسطه واقعیت عینی حاصل می‌شود؛ قوانین متعلق به خودش را دارد، اما آن قوانین، قوانین کلی آگاهی هستند و البته از این جنبه خالصاً ذهنی

نیستند.

فلسفه هنر، آن حامل فرهنگ هنری، که حساسیت و درکش نه فقط تحت تأثیر هنرها متحول می‌شود، بلکه شاید در حقیقت توسط آن‌ها بوجود می‌آید، در گذشته به این موضوع کمتر توجه کرده است. آنچه مورد نیاز است صرفاً یک تاریخ هنر نیست، بلکه تاریخ هنری است که با تاریخ بشریت پیوند داشته و در آن تداخل کند.

هدف این کتاب است تا آن محیط رشدی از آگاهی انسان را مورد بررسی قرار دهد، و طرحی از آن ارائه دهد، که در یک رابطه درونی متقابل با تکامل هنر فیلم توسعه یافت.

فرهنگ فیلم

تکامل ظرفیت فهم انسان، که به واسطه هنر فیلم به وقوع پیوست، فصل جدیدی را در تاریخ فرهنگ او گشود. درست مثل شنوایی موسیقی و درک موسیقی که تحت تأثیر موسیقی تکامل می‌یابند، نحوه تماشای فیلم و درک فیلم نیز به موازات رشد همه‌جانبه هنر فیلم تکامل پیدا می‌کند. زبان فیلم صامت به تدریج تکامل یافت، اما شتاب تکاملش به قدر کافی سریع بود و همراه با آن مردم توانایی فهم دستور زبان جدید را تکامل بخشیدند. ما نه فقط شاهد تکامل هنری جدید بوده‌ایم، بلکه تحت تأثیر این هنر جدید شاهد تکامل حساسیتی جدید، فهمی جدید، و فرهنگی جدید در بین عموم نیز بوده‌ایم.

مرد انگلیسی مقیم مستعمره

داستانی درباره یک مأمور انگلیسی مقیم مستعمره هست که طی جنگ جهانی اول و مدتی بعد از آن در جامعه‌ای عقب مانده زندگی می‌کرد. او مرتباً از کشورش روزنامه و نشریات دریافت می‌کرد و از اینرو فیلم‌ها را می‌شناخت و تصاویر ستارگان سینما را دیده و نقد فیلم‌ها و داستان‌های شان را خوانده بود، اما هرگز یک فیلم سینمایی ندیده بود. به مجرودی که به محلی رسید که سینمایی در آنجا بود به دیدن یک فیلم رفت. تعدادی کودک که در اطراف او بودند به نظر می‌آمد که از فیلم بسیار لذت می‌برند، اما او از چیزی که می‌دید کاملاً گیج شده بود و زمانیکه هاقبت فیلم به پایان رسید بسیار خسته شده بود. دوستی سؤال کرد: «خوب، چطور بود؟»، او جواب داد: «خیلی خوب بود، اما

اصلاً چی بود؟».

او فیلم را نفهمیده بود، زیرا دستورزیانی را که داستان فیلم توسط آن گفته شده بود نفهمیده بود، دستورزیانی که در آن موقع هر شهرنشینی آن را می دانست.

دختر اهل سبیری

این داستان را دوستی در مسکو برای من گفت؛ دختر صموئیل از یک مزرعه اشتراکی سبیری برای دیدار آمده بود. دختر باهوشی بود با تحصیلات خوب، اما هرگز یک فیلم سینمایی ندیده بود (این البته سال‌ها پیش بود). دختر هموهایش در مسکو او را به سینما بردند و چون برنامه‌های دیگری داشتند وی را در آنجا تنها گذاشتند. فیلم خنده‌داری بود. دخترک رنگ و رو باخته و هیوس به خانه برگشت. دختر هموهایش از او پرسیدند؛ «خوب، فیلم چطور بود؟». او که بسیار از آنچه دیده بود پریشان حال به نظر می‌رسید به زحمت می‌توانست جواب بدهد. آخر سر گفت؛ «آه، وحشتناک بود، وحشتناک. من نمی‌فهمم چرا اجازه نمایش چنین چیزهای وحشتناکی را در اینجا، در مسکو، می‌دهند».

«چطور، چه چیزی آنقدر وحشتناک بود؟».

«آدم‌ها تکه‌تکه می‌شدند، سرها و بدن‌ها، دست و پاها، به این طرف و آن طرف پرت می‌شدند».

ما می‌دانیم زمانیکه گریفیث، برای اولین بار، نمای نزدیکی بزرگی^۲ را در سینمای هالیوود نشان داد، و یک سَر بزرگِ مهیب‌المنظر برای نخستین بار به مردم لیخند زده در سینما وحشت ایجاد شد. خود ما دیگر فراموش کرده‌ایم که تداومی معانی‌های بصری را با چه تکامل پیچیده‌ای که در آگاهی‌مان روی داد آموختیم. چیزیکه ما آموخته‌ایم این است که تصاویر مجزای از هم را به صورت صحنه‌ای دارای ارتباط منطقی ببینیم، بدون آنکه حتی از پیچیدگی عمل روانی که در این کار دخیل است آگاه شویم. حیرت‌آور است که تا چه اندازه ما ظرف چند دهه دیدنِ پرسپکتیوهای تصویری، استعاره‌های تصویری، و سمبول‌های تصویری را آموخته‌ایم؛ چه بسیار فرهنگ و حساسیت بصری خود را پرورش داده‌ایم.

ما دیدن را آموخته‌ایم^۵

به این ترتیب فن جدید دوربین فیلمبرداری طریقهٔ جدیدی را در ارائه و بازگویی داستان بوجود آورد. زبان تصویری جدیدی تکامل یافت و طی حدود بیست سال به درجهٔ غیرقابل باوری آراسته^۶ و متفاوت شد. ما تا حدودی می‌توانیم این تغییر را با نگاهی به بیست سال گذشته بسنجیم، زمانیکه احتمالاً خودمان فیلم‌هایی را که امروز برای تماشاگران کاملاً قابل فهم هستند نمی‌فهمیدیم. این هم یک مثال: مردی با عجله وارد ایستگاه قطار می‌شود تا با معشوقه‌اش وداع کند. ما او را روی سکو می‌بینیم. نمی‌توانیم قطار را ببینیم، اما چشمان جستجوگر وی به ما می‌گوید که معشوقه‌اش اکنون در قطار نشسته است. ما فقط نمای درشتی از صورت وی می‌بینیم که گرفته و مضطرب است و بعد بازی نوارهای سایه و روشن نور که با ریتمی تندشونده روی چهرهٔ او حرکت می‌کنند. سپس اشک در چشم‌هایش حلقه می‌زند، و این پایان صحنه است. انتظار می‌رود که بدانیم چه اتفاقی افتاده است و امروز می‌دانیم. اما زمانیکه من برای اولین بار این فیلم را در برلین دیدم بلادرنگ پایان این صحنه را نفهمیدم، هر چند بزودی همه دانستند که چه اتفاقی افتاده است؛ قطار حرکت کرده بود و در حالیکه از مقابل آن مرد تندتر و تندتر می‌گذشت نورچراغ‌های داخلی کابین قطار روی صورت وی می‌افتاد.

مثال دیگر؛ مردی با حالت افسرده در اطاقی تاریک نشسته است. بیننده از صحنهٔ قبل می‌داند که زنی در اطاق مجاور است. ما نمای درشت صورت مرد را می‌بینیم. ناگهان از یک طرف نوری می‌تابد. مرد سرش را بلند کرده و با حالتی امیدوار و حاکی از انتظار نگاه می‌کند. سپس نور از صورتش محو می‌شود و با آن، آن حالت امیدوار. با ناامیدی سرش را پائین می‌اندازد. تاریکی کامل به آهستگی غلبه می‌کند. این آخرین نمای یک صحنهٔ تراژیک است. چیز بیشتری لازم نیست. چه اتفاقی افتاد؟ امروز هر سینماروی این زبان را می‌داند و می‌فهمد. آنچه اتفاق افتاد این بود که در اطاق مجاور برای لحظه‌ای باز شد، زن در آستانهٔ اطاق روشن ظاهر گشت، تأمل کرد، اما برگشت و در را برای همیشه بست. حتی این «برای همیشه» نیز در تاریکی تدریجی و کامل این تصویر احساس می‌شد، و دقیقاً چون چیز بیشتری نشان داده نمی‌شد تخیل بیننده تحریک شده و احساس مورد نظر را در او بوجود می‌آورد. ظرافتش نیز در همین بود.

چرا فیلم‌های قدیمی مضحک هستند؟

امروز ما نه فقط آنچه را که در یک تصویر نشان داده می‌شود می‌فهمیم، بلکه اهمیت جزئیاتش و معانی نمادینش را نیز درک می‌کنیم. با نگاه کردن به فیلم‌های قدیمی می‌توانیم سرعت تکامل‌مان را در این فهم تازه بسنجیم. ما با دیدن آن‌ها قهقهه سر می‌دهیم، بخصوص با دیدن غم‌انگیزترین تراژدی‌ها و به سختی می‌توانیم باور کنیم که چنان آتیک‌هایی توانسته باشند فقط بیست سال پیش از این جدی گرفته شوند. دلیلش چیست؟ سایر آثار قدیمی هنر به نظر ما مضحک نمی‌آیند و ما حتی نسبت به ساده‌ترین و ابتدایی‌ترین هنرها نیز به ندرت احساس مضحکه می‌کنیم.

دلیلش این است که هنر قدیم معمولاً ذهنیت دوران قدیم را در شکل مناسبی بیان می‌کند، اما آنچه را که در یک فیلم می‌بینیم به عصر خودمان ربط می‌دهیم که هنوز جزو «تاریخ» نشده است و به چند وقت پیشمان می‌خندیم. آنچه که می‌بینیم هنوز یک دوران تاریخی نشده است تا بتواند زیبا و افتخارآمیز باشد. هر چند شاید این گفته غریب به نظر آید، اما آنچه را که در فیلم می‌بینیم مُدِ سال گذشته است، مُدی که به نظرمان مسخره شده است.

هنر بدوی، ذوق و سلیقه و مهارت بدوی را به طرز درستی بیان می‌کند. بدویت فیلم‌های قدیمی نشان‌دهنده ضعف مسخره‌آمیزی است. یک نیزه در دست یک وحشی لخت و عور به اندازه یک گرز در دست نگهبان آپارتمان خنده‌دار نیست. در حالیکه یک کشتی بادبانی قرن پانزدهم پرتغالی وسیله شکیلی به نظر می‌آید، موتورهای بخار و ماشین‌دودی‌های اولیه مسخره هستند، زیرا ما در آن‌ها چیزی که کاملاً متفاوت باشد، چیزی که دیگر وجود نداشته باشد، نمی‌بینیم، بلکه شکل ناقص و مضحک وسیله‌ای را می‌بینیم که امروز مورد استفاده است. به فیلم‌های قدیمی می‌خندیم همانطور که به رفتار مسخره‌آمیز میمون‌ها می‌خندیم، چرا که آن‌ها مثل خود ما هستند.

زیرا فرهنگ فیلم چنان به سرعت ارتقاء یافته است که ما می‌توانیم خودمان را در شرایط بدویت ناهنجارش شناسایی کنیم. به همین دلیل است که این فرهنگ تا این حد برای ما مهم است، این هنری که میلیون‌ها انسان معمولی به آن دسترسی دارند.

هنر ترقی نمی‌کند

ما باید این را تشخیص دهیم که در حالیکه هنر تاریخی دارد، پیشرفتی به معنای رشد یا افزایش ارزش‌های زیبایی‌شناسی ندارد. ما نقاشی‌های رنوار^۶ یا مونه^۸ را نفیس‌تر یا عالی‌تر از تابلوهای سیمایو^۹ یا جیوتو^{۱۰} نمی‌دانیم. در هنر از لحاظ عینی پیشرفتی روی نمی‌دهد، اما در کسانی که از هنر لذت می‌برند یا خبرگان هنر هستند پیشرفت وجود دارد. فرهنگ هنری نه فقط تاریخی دارد، بلکه در جهت معینی نیز تکامل می‌یابد. احساس و درک ذهنی انسان، قوه فهم و تفسیر هنر، بطور فاحشی با تحول دائمی فرهنگ‌ها پیشرفت کرده است، اما هنگامیکه ما از پیشرفت قوای فهم فاعل شناسایی صحبت می‌کنیم منظورمان پیشرفت ارزش‌های زیبایی‌شناسی نیست. برای مثال؛ کشف و بکارگیری پرسپکتیو در هنر به خودی خود موجب افزایش ارزش‌های هنری نشد. امروزه قوانین پرسپکتیو توسط هر نقاش بی‌استعدادی در مدارس آموزش داده می‌شوند، اما این کار وی را هنرمندی بزرگ‌تر از جیوتو، که هیچ چیز از این قوانین نمی‌دانست، نمی‌کند. او هنرمند بزرگی نیست، اما حس تشخیص بصریش، فرهنگش، در سطح بالاتری است. کشف قوانین طراحی پرسپکتیو در تکامل کلی فرهنگ بشر نقش بسیار مهم‌تری داشته است تا در تکامل هنر. این قانون فرهنگ بینائی را خیلی بیش از فرهنگ نقاشی غنی کرد، و البته به روند معمول نقاشی نیز سرایت کرد، اما این نکته بسیار مهم‌تر است که این قانون جزء لاینفک زندگی روزمره انسان متمدن شد.

حواشی فصل چهارم

1- new human faculties

2- subjective faculties

3- subjective experience

که من آن را «حس باطنی» ترجمه کرده‌ام. اشاره به این مطلب بی‌فایده نیست که فلاسفه، بخصوص فلاسفه اسلامی و در صدر آنان ابن‌سینا، قوه ادراک انسان را به پنج «حس ظاهری» و پنج «حس باطنی» تقسیم کرده‌اند. پنج «حس باطنی» عبارتند از: «حس مشترک»، «قوه خیال» یا «مصوره»، «قوه متخیله»، «قوه وهمیه»، و «قوه حافظه». شرح بیشتر در این باب را می‌توانید در کتب تاریخ فلسفه اسلامی بیابید. برای نمونه رجوع کنید به کتاب سه حکیم مسلمان، نوشته سیدحسین نصر، ترجمه احمد آرام، شرکت سهامی کتاب‌های جیبی. منظور بالاش نیز از «حس باطنی» مجموعه تأثیر و تأثر این حواس است.

4- a big close-up

"close-up" را بیشتر «نمای نزدیک» ترجمه کرده‌ام، اما در بعضی موارد نیز «نمای درشت» را معادل آن آورده‌ام.

۵- بالاش با این عنوان به آن گفته معروف و عمیق گریفیث اشاره دارد که گفته بود:

"I want to teach you how to see"

6- polished

7- Renoir

8- Monet

9- Cimabue

10- Giotto

فصل پنجم

انسان مرئی

این فصل، که با آن فرهنگ بصری سروکار دارد که در دوران فیلم صامت پرورش یافت، از کتاب *من انسان مرئی گرفته شده است*. در آن کتاب من از فیلم صامت به عنوان نقطه عطفی در تاریخ فرهنگ مان تمجید کرده‌ام بی آنکه شکمی داشته باشم که فیلم صدادار بزودی آن را کنار خواهد زد. حقیقتی که آن روز به عنوان واقعیت موجود ابراز شد به قوت خود باقیست، اما آن واقعیتی که آن کتاب با آن سروکار داشت مثل یک اسب افسارگسیخته گریخت و لزوم ملاحظات و تعبیرات جدیدی را بوجود آورد. با وجود این، شاید این فصل بیش از صرفاً فصلی در تاریخ تئوری فیلم در خور توجه باشد، و شاید فقط بخاطر اینکه تصویر هنوز جوهر فیلم^۱ و محتوای بصری آن باقی مانده است نباشد که اهمیتش را حفظ کرده است. مسیرهای تکامل هرگز دقیقاً معین نیستند، اغلب به راه‌های غیر مستقیم پیش می‌روند و از طریق تقابل دیالکتیکی نور دانش قدیم را بر مسیرهای جدید می‌تابانند. زیرا من بر این باورم که ما اکنون در مسیر تکامل فیلم با رجعتی مضاعف^۲ مواجه شده‌ایم؛ در حالیکه قبلاً یکبار به ثمرات فیلم صامت دست یافتیم، اما آن ثمرات را از دست دادیم و اکنون باید به ارزیابی مجدد و اصلاح دوباره بپردازیم. من می‌خواهم در این فصل آنچه را که در ۱۹۲۳ در باره فیلم صامت نوشتم بیاورم؛

اختراع چاپ به مرور چهره افراد را ناخوانا کرد. از نوشته اینقدر می توانست خوانده شود که شیوه رساندن معنا بوسیله حالت چهره منسوخ شده است. ویکتور هوگو یکبار نوشت که چاپ کتاب جای نقشی را که بوسیله کلیسا در قرون وسطی ایفاء می شد گرفت و حامل روح مردم شد. لیکن هزاران کتاب روح واحدی را که در کلیسا تجسم یافته بود هزاران پاره کرد. کلمه محراب را هزاران تکه کرد، کلیسا را در هزاران کتاب مثله کرد.

بدین ترتیب اندیشه بصری^۲ به اندیشه ای خوانا مبدل شد و فرهنگ بصری به فرهنگ مفاهیم. ابن الهیة علل اجتماعی و اقتصادی خود را داشت که چهره کلی زندگی را تغییر داد، لیکن ما توجه کمی به این حقیقت داشته ایم که به موجب این تغییر چهره افراد منحصر به فرد، پیشانی شان، چشمان شان، دهان شان نیز می بایست الزاماً و به شکلی کاملاً مشخص متحمل رنج این تغییر شود.

اکنون یک اختراع جدید، یک ماشین جدید، به کار گرفته شده است تا توجه ما را به فرهنگ بصری معطوف کند و به افراد چهره های تازه ای بدهد. این ماشین دوربین فیلمبرداری است. مثل ماشین چاپ وسیله ای فنی است برای تکثیر و توزیع فرآورده های روح انسان، و تأثیرش بر فرهنگ او کمتر از ماشین چاپ نخواهد بود.

چرا که صحبت نکردن به این معنی نیست که شخص چیزی برای گفتن ندارد. آنهایی که حرفی نمی زنند شاید از هیجان و احساس لبریز شده اند، هیجان و احساسی که تنها می توانند بوسیله اشکال و تصاویر، با ایماء و اشاره^۵ و بازی اجزاء صورت بیان شوند. انسانی که دارای فرهنگ بصری است به همان شکلی که آدم کر و لالی از انگشتانش استفاده می کند از ایماء و اشاره به عنوان جانشینی برای کلمات استفاده نمی کند. او با کلمات فکر نمی کند، علامتی که در هوا می فرستد همانند نقطه و خط و علامت رمزی «مورس» هستند. ایماء و اشارات انسان مرئی قصد رساندن مفاهیمی را ندارند که می توانند با کلمات رسانده شوند، بلکه در زمانی که هرآنچه می توانست گفته شود گفته شده است در صدد بیان آن گفته های درونی، آن شور و احساس غیر عقلانی ای^۶ هستند که هنوز غیر قابل بیان باقی مانده اند. چنان شور و احساساتی در عمیق ترین طبقات روح جای گرفته اند و نمی توان بوسیله کلمات، که صرفاً مفاهیم اند، به آنها دست یافت: درست همانطور که گفتارهای موسیقی بایی ما نمی توانند در مفاهیم کلامی

بیان شوند. آنچه در چهره و حالت چهره نقش می‌بندد گفتار روح است که بلادرنگ، بدون وساطت کلمات، قابل بیان می‌شود.

در عصر طلایی هنرهای بصری قدیم، نقاش و مجسمه‌ساز صرفاً فضای خالی را با اشکال و هیاکل انتزاعی پر نمی‌کردند و انسان برای هنرمند صرفاً یک مشکل صوری نبود.^۷ نقاشان می‌توانستند بی‌آنکه «ادبی»^۸ شوند روح و جان^۹ را نقاشی کنند، زیرا روح و جان هنوز در مفاهیمی که فقط به وسیله کلمات قادر به بیان باشند محبوس نشده بودند، بلکه می‌توانستند بی‌کم و کاست تجسم یابند. زمانی که نقاشی هنوز می‌توانست «موضوع» و «مثلی»^{۱۰} داشته باشد روزگار خوبی بود، زیرا آن مثل هنوز به مفهوم و به کلمه‌ای که نامی به آن مفهوم دهد وابسته نشده بود. هنرمند می‌توانست بایان ساده‌اش تجسم روح را در حرکت بدن یا اجزاء صورت ارائه دهد. لیکن از آن زمان تاکنون ماشین چاپ رشد کرده است و وسیله‌ای شده است که بُعد زمان و مکان را از میان برداشته و تبادل احوال درونی انسان را میسر ساخته و روح عمدتاً در کلمه جمع و متبلور شده است. دیگر به بیان گویاتر بدن هیچ نیازی نیست. به همین دلیل جسم ما تو خالی و بی‌روح رشد کرده است - آنچه که مورد استفاده‌ای ندارد رویه زوال می‌گذارد.^{۱۱}

به این ترتیب هیئت گویای بدن ما در چهره خلاصه شده و این صرفاً بخاطر آن نبود که باقی بدن با لباس پوشیده شده بود، بلکه چون سطح کوچک صورت، بقایای ناچیزی که از بدن ما مانده بود، کفایت می‌کرد. همچون عضوی ناهنجار، که منعکس کننده روح بود، به بدن چسبیده و به بهترین شکلی که می‌توانست علامت می‌داد. گهگاه با حرکت دستی همراه می‌شد و مایخولیای بدنی افلیج را یادآوری می‌کرد. در طی تاریخ فرهنگ لغوی، روح سخن گفتن آموخت، اما تقریباً نامرئی شد. اینگونه بود تأثیر ماشین چاپ.

اکنون فیلم در صدد گشودن مسیر جدیدی در فرهنگ ماست. هر روز میلیون‌ها نفر در سالن‌های سینما می‌نشینند و بی‌نیاز از کلمات بسیار - فقط از طریق بینایی - حوادث، شخصیت‌ها، هیجانات، حالات، و حتی افکار را مشاهده می‌کنند. زیرا کلمات با محتوای معنوی تصاویر تماس پیدا نمی‌کنند و صرفاً ابزار کاری هستند که هنوز از نظر شکل هنری نامتکاملند. بشریت هم اکنون زبان غنی و شیرین ایماء و اشاره، حرکت بدن و حالت چهره را می‌آموزد. این زبان، مثل زبان علامت‌کرو لال‌ها، یک زبان علامت نیست که

به عنوان جانشینی برای کلمات بکار رود، بلکه یک وسیله ارتباط بصری است. فارق از کلام پیچیده در گوشت و تن. انسان بار دیگر مرئی شده است.

تحقیقات زبان شناسی معلوم کرده‌اند که مبداء زبان از ایماء و اشارات معنادار سرچشمه گرفته است، یعنی؛ زمانیکه بشر سخن گفتن آغاز کرد دهان و لب‌هایش را نه بیشتر از سایر عضلات صورت و بدنش تکان می‌داد، درست مثل کودک شیرخواری که هم امروز این کار را می‌کند، دراصل مقصود ساختن اصوات نبود. حرکت دهان و لب‌ها در ابتداء همچون سایر حرکات معنادار بدن ایماء و اشاره غیرارادی بود. اینکه حرکت آن‌ها موجب تولید اصوات می‌شد اهمیت ثانوی داشت، پدیده‌ای تصادفی بود که فقط بعدها برای مقاصد عملی بکار گرفته شد. به این ترتیب پیامی که بلادرنگ قابل رویت بود به پیامی که بلادرنگ شنیده می‌شد ترجمه شد و در طی این جریان، مثل هر ترجمه‌ای، چیزهای زیادی مفقود گردید.^{۱۲} حرکات معنادار بدن، ایماء و اشاره، است که زبان اصلی و مادری نژاد بشر است.

اکنون ما به یادآوری و آموختن دوباره این زبان پرداخته‌ایم. این زبان هنوز آلکن و ابتدایی و هنوز بسیار دور از ظرافت و آراستگی هنر کلامی است، اما هم در این حال نشان می‌دهد که گهگاه قادر به بیان چیزهایی است که از چنگ هنرمندان اهل قلم می‌گریزند. چه مقدار از افکار انسان ناگفته مانده بود اگر موسیقی نداشتیم؟! درست به همان نسبت، هنر اکنون تکامل یافته حالت چهره و ایماء و اشاره بسیاری از چیزهای نهان را بیان خواهد کرد. اگر چه این گفتارهای بشری عقلایی^{۱۳} نیستند، مفاهیم کلامی نیستند، اما نه مبهم‌اند و نه مغشوش، بلکه به روشنی و صراحتی هستند که موسیقی هست. به این ترتیب انسان درون‌گرا^{۱۴} نیز مرئی خواهد شد.

اما انسان مرئی گذشته دیگر امروز وجود ندارد، و انسان مرئی جدید هنوز به هستی نیامده است. همانطور که پیش از این گفتم؛ این قانون طبیعت است که اندام‌های بلا استفاده رو به زوال می‌نهند و ناپدید می‌شوند و فقط آثاری بجا می‌گذارند. حیواناتی که جَوَرنده نیستند دندان‌هایشان را از دست می‌دهند. در طی تاریخ فرهنگ لغوی ما از توانایی‌های پیام‌رسان بدن‌مان کمتر استفاده کرده‌ایم و به همین دلیل بخشی از آن توانایی‌ها را از دست داده‌ایم. ایماء و اشارات مردم بدوی اغلب گویاتر و متنوع‌تر از حرکات اروپایی تحصیل کرده‌اند که فرهنگ لغزش بی‌نهایت غنی‌تر است. چند سالی

بیشتر از هنر فیلم که بگذرد دانش‌پژوهان ما کشف خواهند کرد که فیلمبرداری آنان را قادر ساخته است که دایرةالمعارفی^{۱۵} از حالات چهره، حرکات بدن، و ایما و اشارات دست‌ها و صورت تألیف کنند، مثل آنچه که مدت‌هاست برای کلمات در شکل فرهنگ لغات^{۱۶} وجود داشته است. هرچند، هامة مردم نیازی ندارند که منتظر آن نوع دایرةالمعارف و دستور زبان‌های فرهنگی آینه بمانند، آنان می‌توانند به دیدن فیلم بروند و آن زبان را آنجا بیاموزند.

لیکن زمانی که ما بدن‌مان را همچون یک وسیله بیان نادیده گرفتیم بیش از صرفاً قدرت بیان جسمانی‌مان را از دست دادیم، آنچه قرار بود گفته شود نیز به دلیل این غفلت ناگفته ماند. زیرا روح و جانی که به وسیله کلمات به زبان می‌آیند همانی نیستند که با ایما و اشارات سرو صورت و بدن بیان می‌شوند. موسیقی همان چیزی را بیان نمی‌کند که شعر به طریقی دیگر می‌گوید، بلکه چیزی کاملاً متفاوت را بیان می‌کند. و تئیکه ما دلو^{۱۷} کلمات را به چاه لغات می‌اندازیم چیزهای دیگری از آن بیرون می‌کشیم تا تئیکه همین کار را با ایما و اشارات می‌کنیم. اما بگذار برای کسی این شبهه نشود که من می‌خواهم فرهنگ حرکات بدن و ایما و اشاره را به جای فرهنگ لغات بتشانم، زیرا هیچ یک از این‌ها نمی‌توانند جانشینی برای دیگری باشند. بدون فرهنگ معقول مفاهیم و توسعه‌هایی که با آن همراه است پیشرفت اجتماعی و در نتیجه پیشرفت انسان نمی‌تواند وجود داشته باشد. فشاء جامعه مدرن کلمات گفتاری و نوشتاری هستند که بدون آن‌ها همه نظامات و طرح‌ها غیرممکن خواهند شد. از طرفی فاشیزم به ما نشان داده است که تنزل فرهنگ انسان به هیجانان نیمه آگاه^{۱۸} - در حوض مفاهیم روشن^{۱۹} - بشریت را به کجا خواهد کشاند.

آنچه می‌گویم فقط در باب هنر است و در اینجا صحبت هرگز بر سر کنار گذاشتن هنر معقول‌تر کلامی نیست. دلیلی ندارد که ما از یک دست آورد بشر بخاطر دست آورد دیگری چشم‌پوشیم. حتی فرهنگ بسیار تکامل یافته موسیقی نیازی نمی‌بیند که فرهنگ معقول‌تر کلامی را از کنار خود براند.

اما برگردیم به آن استعاره دلو؛ می‌دانیم چاه‌هایی که خشک شده‌اند چاه‌هایی هستند که دیگر آبی از آن‌ها نمی‌جوشد. روانکاوی و علم زیان‌شناسی نشان داده‌اند که افکار و احساسات ما، به همان دلیل امکان بیان‌شان، به طریق^{۲۰} از پیشی شکل

می‌گیرند. علم زبان‌شناسی همچنین پی‌برده است که نه فقط این افکار و احساسات هستند که کلمات را می‌آفرینند، بلکه این روند برعکس نیز هست، یعنی؛ کلمات و مفاهیم افکار و احساسات را برمی‌انگیزند. این عمل نوعی فعالیت صرفه‌جویی^{۲۱} است که توسط ساختمان ذهن ما انجام می‌گیرد، و ساختمان ذهن ما میل به این دارد که حتی‌المکان کمتر چیزهای غیر قابل استفاده تولید کند، درست مثل اقدام‌های ما^{۲۲}. تجزیه و تحلیل‌های روانکاوانه و منطقی نشان داده‌اند که کلمات صرفاً هلاکشی نیستند که افکار و احساسات ما را بیان می‌کنند، بلکه در اکثر موارد قالب‌هایی هستند که افکار و احساسات ما در آن‌ها ریخته و محدود می‌شوند و از پیش^{۲۳} آماده می‌گردند. این جریان موجب بروز ابتدالی کلیشه‌سازی می‌شود که غالباً تهدیدی است برای افراد تحصیل کرده. در این مورد نیز سیر تکاملی روح انسان جریانی دیالکتیک دارد، یعنی؛ تکاملش وسیله بیانش را تکامل می‌بخشد و تکامل وسیله بیان متقابلاً سیر تکاملی روح را تسهیل و تسریع می‌کند. بنابراین اگر فیلم امکانات بیان را افزایش می‌دهد، پس این افزایش موجب تکامل روح خواهد شد.

آیا این زبان تازه تکامل یافته حالت چهره و ایماء و اشاره، که حامل معانی است، انسان‌ها را به یکدیگر نزدیک‌تر خواهد کرد، یا برعکس؟ به رغم «برج بابل» مفاهیمی در بطن کلمات مختلف وجود دارند که بین همگان مشترک‌اند و شخص می‌تواند زبان دیگران را نیز بیاموزد^{۲۴}. از طرف دیگر در جوامع متمدن مفاهیم دارای معانی هستند که قراردادی است. یک زبان زنده فراگیر، مثل فیلم، حتی می‌تواند عامل نیرومندتری در اتحاد و همبستگی افرادی باشد که در جوامع بورژوازی مستعبد انزوا و یگانگی از یکدیگر هستند. حتی ادبیات بسیار ذهن‌پرداز^{۲۵} از کلمات مشابهی استفاده می‌کند و از این طریق از انزوایی که ممکن است به دلیل عدم فهم مطلب پیش آید در امان می‌ماند. اما زبان ایماء و اشاره بسیار شخصی‌تر از زبان کلمات است. اگر چه حالات چهره نیز مشترکات و قراردادهایی دارند - تا حدی که می‌توان و باید طبق نمونه زبان‌شناسی تطبیقی^{۲۶} ایماء و اشاره‌شناسی تطبیقی^{۲۷} نیز بوجود آورد - و اگر چه این زبان حالت چهره و ایماء و اشاره نیز قواعد کلی معینی دارد، اما از همان قوانین سفت و سختی که بر دستور زبان کلمات حکمفرماست، و فراگیری و پیروی از آن تحت نظارت موسسات آموزشی برای همگی ما اجباری است، پیروی نمی‌کند. هیچ مدرسه‌ای نمی‌گوید که شما

باید شادمانی‌تان را با این نوع خنده ابراز کنید و خلق تنگتان را با آن نوع آبرو درهم کشیدن. در این یا آن حالت چهره خطایی روی نمی‌دهد که مستحق تنبیه باشد، اگر چه بدون شک بچه‌ها آن شکلک‌ها و ایماء و اشارات متداول را می‌گیرند و تقلید می‌کنند. از طرفی این تظاهرات جسمانی سریع‌تر از کلمات با تحریکات درونی برانگیخته می‌شوند. پس با این وصف احتمالاً این هنر فیلم خواهد بود که انسان‌ها و ملت‌ها را به هم نزدیک‌تر خواهد کرد و با یکدیگر آشنا خواهد ساخت و درکی دوجانبه بوجود خواهد آورد. فیلم صامت از قید موانع جدایی‌آور تفاوت‌های زبانی آزاد است. اگر ما به چهره و ایماء و اشارات یکدیگر توجه کنیم و آن‌ها را بفهمیم نه فقط شور و احساس یکدیگر را خواهیم فهمید، بلکه همچنین خواهیم آموخت که آن شور و هیجان را احساس کنیم. ایماء و اشارات فقط تظاهر بیرونی شور و احساسات نیستند، بلکه همچنین حامل مولده آن نیز هستند.

توسعه فیلم در اصل وابسته به علل اقتصادی است - که همواره از اصلی‌ترین علل تعیین‌کننده هستند. ساختن یک فیلم به قدری گران تمام می‌شود که فقط کشورهای معدودی هستند که بازار داخلی‌شان از عهده پرداخت هزینه تولید فیلم برمی‌آید. در عین حال یکی از پیش‌شرط‌های مقبولیت بین‌المللی هر فیلمی این است که زیانش فهمیده شود و این مستلزم آن است که زبان حالات چهره و ایماء و اشاره توسعه یابد و در همه جا بطور یکسان فهمیده شود. خصوصیات ملیتی و قومی فقط همچون ویژگی‌های ناآشنایی که کنجکاوی برمی‌انگیزند به جای خود مطلوب و کارساز هستند، اما در اصل این زبان ایماء و اشاره و حالت چهره است که برای فیلم حامل تعیین‌کننده است. قوانین بازار فیلم فقط این اجازه را می‌دهند که حالات چهره و ایماء و اشارات و هر تغییر مختصری در حرکات سروصورت و بدن یک پرنسس و یا دختر کارگر از سافرانسیسکو تا از میر به یک معنی فهمیده شوند. ما هم‌اکنون در موقعیتی قرار گرفته‌ایم که فقط فیلم به تنها زبان واقعاً مشترک جهانی، که برای همه قابل فهم است، سخن می‌گوید. ویژگی‌های قومی، خصوصیات ملیتی، گاه می‌توانند سبک و رنگی به فیلم بدهند، اما هرگز نمی‌توانند عوامل مؤثری در موفقیت یک فیلم باشند، زیرا ایماء و اشاراتی که معنای فیلم را می‌رسانند و جریان حوادث آن را پیش می‌برند باید برای هر بیننده‌ای، در هرکجا، بطور یکسان قابل فهم باشند، در غیر اینصورت تهیه‌کننده روی

فیلم ضرر مالی خواهد داد.

فیلم صامت به ما کمک کرده است تا به ظاهر یکدیگر خوبگیریم و در تلاش خلق نوع بین‌المللی انسان است. همین که عامل مشترکی^{۲۸} انسان‌ها را در محدوده‌های نژادی و میهنی‌شان به هم پیوند دهد، آنوقت فیلم، که انسان مرئی را به یک شکل به رویت همه می‌رساند، در تعدیل تفاوت‌های جسمانی و روحی بین نژادها و کشورهای مختلف تا حد بسیار زیادی کمک خواهد کرد و به این ترتیب یکی از مؤثرترین پیشگامان^{۲۹} تکامل انسان به سوی انسانیت بین‌المللی و عالمگیر خواهد بود.

حواشی فصل پنجم

1 - the essence of film

2 - doubling back

3 - visual spirit

4 - a legible spirit

5 - gesture

که من آن را اغلب «ایماء و اشاره» معنی کرده‌ام و منظور حرکات و جنبش‌هایی هستند که شخص، حتی هنگامیکه حرف نمی‌زند، به اعضاء بدن خود، بخصوص به دست‌ها و اجزاء صورت، می‌دهد و گویای احساسات، هیجانات، افکار و احوال او هستند. برای مثال؛ ایماء و اشارات ما، چه سخن بگوییم چه حرفی نزنیم، در دو حال متفاوت خشم و آرامش به کلی متفاوتند. در مواردی نیز، به ندرت، «ادا» یا «ادا و رفتار» را معادل آن آورده‌ام.

6 - non - rational

۷ - کنایه‌ایست به دست‌آورده‌های هنرهای تجسمی مدرن در قرن حاضر. اینگونه انتقادات از هنر مدرن و سبک‌های اصلی آن؛ کوبیزم، فوویزم، فوتوریزم، اکسپرسیونیسم، دادائیسم، و سبک‌های مدرن هنر روس، که همه آن‌ها در دو دهه نخست قرن حاضر شکل گرفتند و به اوج خود رسیدند، همواره نظرات مخالف زیبایی‌شناسان و منتقدان چپ‌گرای هنر را در مورد هنر مدرن بازگو می‌کنند (اکسپرسیونیسم را به حساب نیاورده‌ام چون اگرچه از این لحاظ که بعد از رومانتیسم پدید آمد همه جا جزو هنر مدرن به حساب می‌آید، اما سبکی متعلق به قرن نوزدهم است. رئالیسم و اکسپرسیونیسم نیز مثل اکسپرسیونیسم از تجزیه سنتز -synthesis- رومانتیسم در همان اوایل و اواسط قرن نوزدهم در هنرهای تجسمی و ادبیات پدید آمدند، اما بسیار پیش از اکسپرسیونیسم بر هنر قرن بیستم تأثیر گذاشتند، هرچند رسم بر این است که کوبیزم تحلیلی را نتیجه تحلیلی آثار سزان می‌دانند). این دسته از متفکران، از نقطه نظر «شکل» -Form- و «فن روایت» -Narrative Technique-، مخالف سبک‌های آبستره مدرن هستند و از مکتب رئالیسم سستی دفاع می‌کنند، یعنی همان رئالیزمی که بلافاصله آنتی تیز -Anti Thesis- سنتز رومانتیسم شد، هر چند رئالیزم سستی بیشتر از لحاظ «محتوا» -content- آنتی تیز رومانتیسم بود و از نظر «شکل» و «فن روایت»، برخلاف هنر

مردن، آن را زیر و رو نکرد. در بیان مطلب اخیر من بخصوص به فکر آثار گوستاو کوربه و نویسندگان رئالیست قرن نوزدهم از یک سو، و کوبیزم - هم «تحلیلی» و هم «ترکیبی» - و ادبیات نیمه نخست قرن حاضر از سوی دیگر، هستم. در هر حال این موضوع بسیار قابل تحلیل است، اما اجازه دهید از بحث اصلی دور نشویم. بالاش، بدون شک، پیرو رئالیزم سنتی - Traditional Realism - است. شاید همین جنبه از بلابالاش است که او را از آندره بازین متفاوت می‌کند، زیرا یکی از اصول موضوعه مهم زیبایی‌شناسی رئالیستی بازین انتقاد از «شکل» و «فن روایت» رئالیزم سنتی است. و باز شاید همین جنبه است که او را به زیبایی‌شناسی رئالیستی زیگفرد کراکثر نزدیک می‌کند، زیرا اصل موضوعه زیبایی‌شناسی کراکثر حفظ «شکل» رئالیزم سنتی است. آیزنشتاین نیز در این میان جزو رئالیست‌های کلاسیک به حساب می‌آید، لااقل از دیدگاه بازین. مخالفت، یا بهتر بگوییم ضدیت، آیزنشتاین با اکسپرسیونیسم آلمان در مقوله «شکل»، و نیز بحث‌هایش در کتاب *شکل فیلم* - Film Form - در مورد «فن روایت» رئالیزم کلاسیک قرن نوزدهم، بخصوص در ادبیات و آثار دیکتز، چنان دیدگاهی را تقویت می‌کنند. در هر صورت منتقدان چپ هنر مدرن نظر مساعدی نسبت به آن نداشته‌اند و هر بار که «شکل» سنتی رئالیزم، و متقابلاً تا حدی «محتوای آن، از سوی هنر مدرن مورد تغییر و بدعت قرار گرفته است آن را تأیید نکرده، بلکه به شدت محکوم کرده‌اند. به عقیده من مرجع اصلی مخالفت آنان نظریه «کاریگانه» - Estranged Labour - و «انسان پیگانه» - Alienated Man - مارکس است. در زمینه ادبیات و هنرهای تجسمی، انتقادات شدید پلخائف از کوبیزم و اکسپرسیونیسم، و در زمینه فیلم انتقادات شدید منتقدان چپ‌گرای ایتالیایی در دوره نئورئالیزم از آثار بعد از نئورئالیزم کلاسیک روسلینی و بخصوص فلینی نمونه‌های بسیار مهم و قابل توجهی در این زمینه هستند. برای مطالعه بیشتر در این زمینه می‌توانید به کتاب‌های: هنر و زندگی اجتماعی، نوشته گ. و. پلخائف و رابطه هنر با واقعیت، نوشته ن. گ. چرنیشفسکی مراجعه فرمایید. انتقادات تئورسین و منتقد برجسته ایتالیایی گوئی‌دو آریستارکو - Guido Aristarco - در زمینه سینما و بخصوص آثار بعد از نئورئالیزم فلینی نیز می‌توانند نمونه خوبی از نظرات این دسته از منتقدان هنر فیلم را ارائه دهند.

8 - "literary"

9 - spirit and soul

10 - a "theme" and an "idea"

۱۱ - اشاره ظریفی است به نظریه تکاملی داروین در مورد چگونگی سیر تکاملی جانوران و گیاهان. برای مطالعه بیشتر در این زمینه به کتاب *منشاء انواع*، ترجمه دکتر نورالدین فرهیخته، مراجعه فرمایید. همانطور که از این عبارت و نیز عبارات دیگر این فصل و فصول دیگر کتاب بالاش می‌توان حدس زد، وی بسیار تحت تأثیر نظریه تکاملی داروین بوده است. استفاده از اصطلاحات زیست‌شناسی، نظیر: «رجعت»، «رجعت مضاعف»، «مسیرهای تکامل و راه غیرمستقیم آن‌ها»، «آثار بجا مانده از تکامل عضوی»، در تحلیل‌های بالاش همگی نشانه‌هایی از این تأثیر هستند. جالب توجه است که وی کتاب خود را با نظریه «انتخاب طبیعی» و «بقا و اصلح» داروین به پایان می‌رساند. رجوع کنید به فصلیست و چهارم همین کتاب.

۱۲ - فکر می‌کنم با این گفته بالاش مترجم می‌تواند از فکر اینکه شاید نتوانسته است حتی متنی اصلی را در این ترجمه اداء کند کمی آرام گیرد.

13 - rational

14 - Inner man

15 - encyclopaedia

16 - dictionary

17 - bucket

18 - subconscious emotions

19- clear concepts

20 - "apriori"

21 - economy practise

از این عبارت انسان به یاد «تیغ اُوکامی» یا «آستره اُوکامی» می‌افتد که یکی از افکار بدیع ویلیام اُوکام فیلسوف مدرسی قرن چهاردهم در منطق است. وی گفته است: «بیهوده است کاری که با کمتر می‌توان کرد با بیشتر کرده شود». با آنطور که برتراند راسل در کتاب تاریخ فلسفه خود آن را شرح داده: «تکثیر امور بدون ضرورت جایز نیست». خود راسل چند سطر پائین‌تر می‌گوید که از این اصل اُوکام در فلسفه تحلیلی منطقی‌اش بسیار سود برده است. رجوع کنید به کتاب تاریخ فلسفه، نوشته برتراند راسل، ترجمه نجف دریابندری، کتاب دوم فلسفه قرون وسطی. اُوکام پس از توماس آکوئیناس مهم‌ترین فیلسوف مدرسی پیش از رنسانس بود. بی‌تردید بالاش نیز در اینجا به این اصل مهم اُوکام توجه داشته است. شاید برای خواننده مفید باشد (برای من مفید بوده است) که بدانید نیوتن نیز در کتاب خود اصول ریاضی فلسفه طبیعی در بخش قواعد استدلال در فلسفه به این اصل توجه کرده است. وی در قاعده اول چنین گفته است: «مانمی‌باید هیچ علت دیگری را برای اشیاء طبیعی بپذیریم، جز علت‌هایی که برای تبیین پدیدار شدن آن‌ها هم واقعی و هم کافی‌اند. از اینرو فیلسوفان می‌گویند که طبیعت هیچ چیزی را بیهوده انجام نمی‌دهد و وجود تعداد بیشتری علت - هنگامی که بتوان همان نتیجه را با علل کمتری به دست آورد - بیهوده است. زیرا طبیعت با سادگی (یا صرفه‌جویی) خشنود است و علل زیادی (یا اسراف) را دوست ندارد. رجوع کنید به کتاب: فلسفه روشنگری، ارنست کاسیرر، ترجمه عبدالله موذن، انتشارات نیلوفر، چاپ اول ۱۳۷۰، صفحه ۵۶ شماره پانوشته ۲ و صفحه ۴۷۵.

۲۲ - باز هم اشاره‌ای است به نظریه تکاملی داروین.

23 - apriori

۲۴ - رجوع کنید به: تورات، سفر پیدایش، باب یازدهم.

25 - the literature of extreme subjectivism

26 - comparative linguistic

27 - comparative "gesturology"

۲۸ - منظور از «عامل مشترک» عواملی نظیر: زبان، مذهب، نژاد، هستند.

29 - pioneers

فصل ششم

دوربین خلاق

چیزی که ما روی پرده می‌بینیم یک عکس است، یعنی مثل یک نقاشی که روی پارچه کرباسی آفریده شده روی پرده سینما خلق نشده، بلکه نقداً پیش‌تر در واقعیت وجود داشته و مشهود بوده است. آن چیز می‌بایست در مقابل دوربین فعلیت یافته باشد، در غیر اینصورت نمی‌توانسته مورد فیلمبرداری قرار گیرد. پس اصل آفرینش هنری، آن نمایش خلاقه اصلی، در استودیو یا محل فیلمبرداری به اجراء درآمده است. در هر حال قبل از دوربین در «مکان» و قبل از فیلمبرداری در «زمان» حی و حاضر بوده است، بعداً، و در آنجا، بازیگران به ایفاء نقش پرداخته‌اند و افراد فنی کارشان را کرده‌اند. همه چیز ابتداءً باید واقعیت باشد پیش از آنکه بتواند یک تصویر شود. پس فیلمی که ما روی پرده می‌بینیم صرفاً یک باز تولید^۱ فتوگرافیک است، یا دقیق‌تر گفته باشیم، باز تولید یک اجرای نمایشی است.

یا اینکه؛ آیا ما چیزهایی را در فیلم، روی پرده، می‌بینیم که حتی اگر زمان ساخته شدن فیلم در استودیو بودیم نمی‌توانستیم آن چیزها را در آنجا ببینیم؟ آن چیزهایی که فقط روی سلولوئید^۲ خلق می‌شوند، چیزهایی که فقط با انداختن فیلم بر پرده سینما آفریده می‌شوند، چه هستند؟ آنچه که فیلم باز تولید نمی‌کند، بلکه تولید می‌کند و از اینرو با همه این حرف‌ها اصولاً هنر جدید مستقلی می‌شود چیست؟

قبلاً گفته‌ایم: تغییر فاصله، بیرون کشیدن جزء از کل، نمای نزدیک، تغییر زاویه دید، بُرش، و آنچه که از همه مهم‌تر است؛ تأثیرِ عملِ روانیِ جدیدی که به وسیلهٔ فیلم، از طریق عواملی که هم‌اکنون ذکر شدند، بوجود می‌آید. این عملِ روانیِ جدید «یکی شدن با فیلم و شخصیت‌های فیلم»^۳ است.

حتی اگر من در هر نمایی حاضر باشم، اگر شاهد هر صحنه‌ای باشم که در استودیو اجراء می‌شود، هرگز نمی‌توانم تأثیراتِ تصویری را که ثمرهٔ کارِ دوربین و زاویه دید آن است ببینم و یا احساس کنم، و نه اینکه می‌توانم از ریتمی که ماحصلِ آنهاست آگاه شوم. زیرا در استودیو من هر صحنه و هر چیز را در کل می‌بینم و قادر نیستم با چشمم جزئیات را تفکیک کنم.

در واقعیت ما هرگز نمی‌توانیم چهرهٔ چیزها را با ریزبینی^۴ یک نمای نزدیک ببینیم، حتی اگر زمانی که نما برداشته می‌شود کنار دوربین ایستاده باشیم. قابلیت جداسازی نمای نزدیک قابلیت ویژه‌ایست مشابه ترکیب‌بندی در نقاشی. آنچه که حذف می‌شود و آنچه که باقی می‌ماند اهمیت خاص خودش را دارد، و این اهمیت فقط به وسیلهٔ دوربین تعیین می‌شود، و فقط از طریق تصویری که بر پرده می‌افتد به ما منتقل می‌گردد.

زاویه دید دوربین است که به تمام چیزها شکلی را که دارند داده است، و چیزی که از زوایای مختلف فیلمبرداری شود اغلب به گلی تصویرهای متفاوتی می‌دهد. این قوی‌ترین «وسیلهٔ پرداختی»^۵ است که فیلم در اختیار دارد. بنابراین کارِ دوربین باز تولید نیست، بلکه آفرینش حقیقی است. دید فیلمبردار، کارِ خلاقهٔ هنرمندانه‌اش، بیان شخصیتش، فقط بر پردهٔ سینما قابل مشاهده است.

سرانجام بُرش است؛ کارِ نهایی تکمیل‌کننده روی فیلم، که کاملاً جدای از فیلمبرداری فیلم است و ریتم و تداعی معانی‌ها را می‌آفریند و باز تولیدِ مُجدد چیزی نمی‌تواند باشد، اگر نه به هیچ دلیل دیگر، به این دلیل که در این مرحله از ساختن فیلم چیزی قبلاً وجود ندارد که موتاژ باز تولید آن باشد، نه حتی آن مقدار که نقاش در مُدلش دارد. موتاژ، معمارِ سیارِ موادِ تصویری فیلم، هنرِ خلاقِ جدید و ویژه‌ای است.

این چنین‌اند اجزاء اصلی اصولاً بدیع هنر فیلم. این‌ها هستند چیزهایی که اختراع دوربین سینماتوگرافیک در فرانسه به خودی خود نیافرید، بلکه سال‌ها بعد در هالیوود به

تدریج بوجود آمدند.

ما در فیلم هستیم

بعضی‌ها فکر می‌کنند بیان جدیدی که به وسیله دوربین مَیِر شده است فقط بخاطر تحرّکش^۶ است، و اینکه دوربین نه فقط دائماً چیزهای تازه نشان می‌دهد، بلکه این کار را با تغییر مدام زوایای دید و فواصل می‌کند، و اینکه این نوآوری تاریخی فیلم است.

این درست است. دوربین فیلمبرداری دنیاهاى جدیدی را به ما نشان داده است که تاکنون پنهان بوده‌اند، مثل: ماهیت اشیاء، سیلان جمعیت، زبان مرموز چیزهای بی‌زبان.

اما همه این‌ها فقط به منزله دانشی جدید، مطالبی جدید، موضوعاتی جدید، و مواد جدیدی هستند. نوآوری مهم‌تر، حیاتی‌تر، و تاریخی‌تر فیلم این نیست که چیزهای ناآشنایی را به تماشا گذاشته است، بلکه همان چیزها را به طریق متفاوتی نشان می‌دهد - و اینکه، در فیلم آن فاصله همیشگی که در هنر بین مخاطب و اثر وجود داشته است از آگاهی وی محو می‌شود و آن جدایی ذاتی که تاکنون جزئی از بیان هنر بوده است نیز با آن از میان برداشته می‌شود.

یکی شدن با فیلم و شخصیت‌های فیلم

در سینما دوربین تماشاگر را به درون خود تصویر فیلم می‌برد. ما، همانطور که تجربه کرده‌ایم، همه چیز را از داخل می‌بینیم و از سوی شخصیت‌های فیلم احاطه می‌شویم. لازم نیست که شخصیت‌های فیلم به ما بگویند که چه احساسی دارند، زیرا ما آنچه را که آنان می‌بینند می‌بینیم و همانطور می‌بینیم که آنان می‌بینند.

اگرچه ما در صندلی مان، که برایش پول داده‌ایم، نشسته‌ایم، اما «رومئو و ژولیت» را از آنجا نمی‌بینیم. ما با چشمان «رومئو» از آن پائین به بالا کن «ژولیت» نگاه می‌کنیم و با چشمان «ژولیت» از آن بالا به «رومئو». چشمان ما، و با آن آگاهی ما، با شخصیت‌های فیلم یکی می‌شوند. ما با چشمان آنان به دنیا نگاه می‌کنیم و از خودمان زاویه دیدی نداریم. با قهرمان فیلم در میان جمعیت راه می‌رویم، سواره می‌رویم، پرواز می‌کنیم، یا

می‌افتم، و اگر بازیگری به چشمان بازیگر دیگری نگاه کند روی پرده چنان است که به چشمان ما نگاه می‌کند، زیرا چشمان ما در دورین هستند و با نگاه خیره شخصیت‌های فیلم یکی می‌شوند. آنان با چشمان ما می‌بینند؛ در اینجا است که عمل روانی یکی شدن با فیلم و شخصیت‌های فیلم صورت می‌گیرد.

هیچ چیز شبیه به این تأثیر هرگز در هیچ وسیله هنری^۷ دیگری وجود نداشته است، و در اینجا است که فیلم نوآوری هنری بی‌نظیرش را به تماشا می‌گذارد.

فلسفه جدید هنر

دورین فیلم از اروپا به آمریکا رفت. پس چرا هنر فیلم از آمریکا به اروپا آمد؟ چرا اول بار هالیوود، به جای پاریس، به قواعد زبان جدید و خاص هنر جدید دست یافت؟ این اولین بار در تاریخ بود که اروپا هنری را از آمریکا آموخت.

دلیلش این است که فیلم تنها هنری است که در عصر کاپیتالیسم متولد شد. ریشه‌های همه هنرهای دیگر به گذشته‌ای بس دور می‌رسند و همگی شان کمابیش مهر ایدئولوژی‌های قدیمی‌تری را بر خود دارند. باید به این مطلب سُنن زیبایی‌شناسی و فلسفه هنر بورژوازی را نیز اضافه کرد که حقانیت مطلق هنر پیش از کاپیتالیسم، بخصوص هنر دوران باستان و قوانین جاودانیش، را موعظه می‌کرد. بورژوازی هنر عهد باستان را، که در جوامع پیشین و با ایدئولوژی‌های دیگری بوجود آمده بود، به عنوان معیار مطلق و تنها مآخذ همه هنرها شناخت. هر حوزه علمیه‌ای، هر ارگانی رسمی که با هنر سروکار داشت، این طرز برخورد را پذیرفت. چنین برخوردی با هنر، اروپای متحده را مکان نامطلوبی برای جهش ناگهانی به سمت هنر کاملاً جدید قرن بیستم ساخت،^۸ هنری که آمریکایی‌های فاقد سُنن و تعصب توانستند به راحتی بپذیرند.

چنین بدعتی در سایه آکادمی محافظه‌کار فرانسه، در همسایگی گنجینه‌های روی هم انباشته شده لوور^۹، در نزدیکی گمدهی فرانسه عهد حقیق، آنجا که یونانی مآبان پرو کورنی^{۱۰} و راسین^{۱۱} هنوز همانطور حرف می‌زدند که دوست سال پیش سخن می‌گفتند، مسلماً با مشکلات بسیار بیشتری مواجه شد تا در خلاء فرهنگ دست نخورده هالیوود. اما طرز فکر مردم آمریکا با زیبایی‌شناسی و سُنن فرهنگ قدیم قفل و زنجیر نشده بود. اما اجازه دهید ببینیم که طرز برخورد سنتی اروپایی با هنر، با طرز برخورد آمریکایی چه

فرقی دارد.

اصلی عالم صغیر^{۱۲}

اصل اساسی زیبایی‌شناسی و فلسفه هنر اروپایی از زمان یونانیان باستان تا زمان ما این بوده است که بین مخاطب و اثر هنری یک فاصله بیرونی و درونی، یک دوگانگی^{۱۳} وجود دارد. این اصل حاکی از آن است که هر اثر هنری به لحاظ ساختار درونیش یک عالم صغیر با قوانین متعلق به خودش است. اثر هنری ممکن است واقعیت را نشان دهد، اما ارتباط و تمایز مستقیمی با آن ندارد. اثر هنری از دنیای تجربی پیرامونش جداست و این جدایی فقط به واسطه قاب تابلو، سکوی مجسمه، چراغ‌های صحنه نمایش، نیست. اثر هنری به دلیل طبیعت ذاتیش، به موجب ساختار درونیش و قوانین مخصوص به خودش از واقعیت طبیعی جداست، و دقیقاً چون واقعیت طبیعی را نشان می‌دهد نمی‌تواند تداومش باشد. حتی اگر من یک تابلوی نقاشی را در دست بگیرم نمی‌توانم به درون فضای نقاشی شده آن نفوذ کنم. من نه فقط از نظر جسمانی ناتوان از انجام چنین کاری هستم، بلکه آگاهیم نیز نمی‌تواند چنین کاری کند. لیکن باید در اینجا گفته شود که این احساس غیرقابل گریز فاصله موجود همواره و در همه جا، در همه ملت‌ها، وجود نداشته است. برای مثال؛ چینی‌های عهد گهن هنرشان را با دید متفاوتی می‌نگریستند و طرز تلقی‌شان در افسانه‌هایی نظیر این افسانه ابراز شده است؛

روزی روزگاری نقاشی بود که یک روز منظره‌ای کشید. دره زیبایی بود با درختانی عجیب و راه پریچ و خمی که به طرف کوهستان می‌رفت. نقاش به قدری مجذوب تصویرش شده بود که میل شدیدی به قدم زدن در آن مسیر پریچ و خمی که به طرف کوه‌های دور دست می‌رفت احساس کرد. داخل تصویر شد و در آن مسیر به سوی کوهستان رفت و دیگر هرگز کسی او را ندید.

داستان دیگری درباره مرد جوانی هست که می‌گوید؛ تصویر زیبایی از دوشیزگان دلربایی را دیده بود که در چمن‌زار پرگلی در حال تفریح بودند. یکی از آن دخترکان نظر او را می‌گیرد و مرد جوان عاشقش می‌شود. به درون تصویر می‌رود و آن دختر را به زنی می‌گیرد. سال بعد کودکی در آن تصویر ظاهر می‌شود.

چنین افسانه‌هایی هرگز نمی‌توانسته‌اند در اذهان مردمی که با نگرش اروپایی به

هنر پرورش یافته‌اند بوجود آیند. تماشاگر اروپایی فضای درونی^{۱۴} یک تصویر را همچون فضایی غیرقابل دسترس احساس می‌کند که توسط ساختار قائم به خودش محافظت می‌شود.

اما چنین داستان‌های عجیبی، مثل این افسانه‌های چینی، به سادگی می‌توانند در ذهن یک آمریکایی اهل هالیوود تجسم یابند. زیرا شکل‌های جدید هنر فیلم که در هالیوود بوجود آمده‌اند نشان می‌دهند که در آن قسمت از جهان، مثل چین عهد کهن، تماشاگر دنیای درون تصویر را غیرقابل دستیابی و دور از دسترس نمی‌داند. هالیوود هنری را ابداع کرد که اصل ساختار درونی را نفی می‌کند و نه فقط فاصله بین مخاطب و اثر هنری را از میان برمی‌دارد، بلکه عمداً در تماشاگر توهمی بوجود می‌آورد که او احساس کند در وسط واقعه‌ایست که در فضای ساختگی^{۱۵} فیلم بازآفرینی شده است.

ایدئولوژی پیشگامان

متناقض با همه تجربیات و احتمالات می‌بود و توضیح خاصی را می‌طلبید، اگر چنین هنر جدید سنت شکنی از بطن ایدئولوژی‌های مترقی متولد نشده بود. به هیچ وجه تصادفی نیست که آغازگر انقلاب در سینماتوگرافی، دیوید گریفیث نابغه، فیلم‌هایی ساخت که نه فقط از نظر شکل جدید بودند، بلکه از نظر محتوا نیز به شدت مردم‌گرا^{۱۶} و مترقی بودند. مجموعه چهار قسمتی عظیمش، تعصب^{۱۷}، ساخته شده در زمان جنگ جهانی اول، دلیرانه‌ترین بیانیه صلح طلبانه آن زمان بود و علیه لاف و گزاف میهن پرستانه امپریالیستی موضع داشت. وی روش کاروکسپ سرمایه‌داری را اینگونه نشان داده است:

کسب و کار یک کارخانه‌دار آمریکایی کساد است. برای درآمدن از کساد وی احتیاج به نوعی تبلیغ و معرفی دارد. از اینرو کارخانه‌دار به خواهرش پول می‌دهد تا یتیم‌خانه‌هایی بسازد. الزاماً نیازی به یتیم‌خانه نیست، اما صدقه دادن همیشه تبلیغ خوبی است. ساختن یتیم‌خانه‌ها هزینه گزافی برمی‌دارد و چون یتیمی در کار نیست خالی می‌مانند. پول ساختن یتیم‌خانه‌ها باید از کارخانه‌های کارخانه‌دار بیاید، پس او دستمزدها را کاهش می‌دهد. کارگران علیه کاهش دستمزد اعتصاب می‌کنند. کارخانه‌دار مزدوران اعتصاب‌شکن را می‌آورد. اعتصاب‌کنندگان از ورود اعتصاب‌شکنان به کارخانه

جلوگیری می‌کنند. مأمورین کارخانه به روی اختصاص کنندگان آتش می‌گشایند، تعدادی از آنان کشته می‌شوند. کارخانه دوباره شروع بکار می‌کند، و حالا یتیم‌خانه‌ها تعداد زیادی یتیم دارند. همه چیز روبراه شده است. پایانی خوش!

این فیلم در ۱۹۱۶ ساخته شد و حماسه‌ای بود از سینمای بورژوازی. چارلی چاپلین، که به اولین نسل بزرگانی تعلق دارد که هنر فیلم را آفریدند، همیشه فقرا را به نمایش می‌گذاشت و در کنکاش انسان‌ها بود. البته شکل و شمایل فناناپذیر «چارلی» قیافه کارگر انقلابی استثمارشده کارخانه یا کارگر کشاورز نیست، بلکه قیافه «لومپن پرولتاریا»^{۱۸} است که با زیرکی خوش‌آیندی علیه قس‌القلبی توانگران از خود دفاع می‌کند و از راه‌های ساده لوحانه انتقامش را می‌گیرد. با این حال، در گُل، اولین نسل بزرگان هالیوود، که دستورزیان جدید فیلم را آفریدند، در ایدئولوژی و در ماهیت و محتوای فیلم‌هایش مترقی و مردم‌گرا بود. از درون روح این نسل است که اولین و تنها هنر بورژوازی متولد شد.^{۱۹}

حواشی فصل ششم

- 1 - reproduction
- 2 - celluloid
- 3 - identification
- 4 - microscopic
- 5 - means of characterization
- 6 - its mobility
- 7 - system of art

۸ - منظور هنر فیلم است نه هنرهای دیگر؛ نظیر؛ ادبیات، تئاتر، موسیقی و هنرهای تجسمی. فهم درست مطلب بالاش در اینجا حائز اهمیت است، زیرا در آغاز قرن بیستم اروپا خود آغازگر انقلابات عظیمی در تقریباً همه هنرها بوده است. پیدایش سبک‌های مدرن اروپایی در اوایل قرن بیستم گویای این حقیقت است. ظهور سبک‌های مدرن اروپایی در آغاز این قرن انقلاب و عصبانی بود علیه سیطره فرهنگ و هنر دوره رنسانس و سبک‌های طلایی و متنوعش که از روح «یونانی‌مآبی» - همان روحی که بالاش می‌گوید بورژوازی آن را به عنوان معیار مطلق و تنها مأخذ همه هنرها شناخت - جان می‌گرفت و به رغم ضربات مهلکی که از انقلاب کبیر فرانسه و جنبش رومانتیک و انقلابات عظیم اواسط قرن نوزدهم (انقلابات ۱۸۴۸ و «کمون پاریس») دریافت داشته بود هنوز به حیات محتضرانه و بیمارگونه خود ادامه می‌داد. این فرهنگ و این هنر، حتی با برگشت‌هایی که طی دوره رومانتیک به سمت هنر کلاسیک (نئوکلاسی سیزم - نئوپاروک) و هنر گوتیک (نئوگوتیک) انجام گرفت و طی قرن نوزدهم ادامه داشت، عاقبت نتوانست در برابر طغیان «جنبش مدرنیسم» که از شروع قرن بیستم در اروپا آغاز شد، مقاومت کند و این بار ضربه مرگبار نهایی بر پیکر فرهنگ و هنر رنسانس و سبک‌های رویایی و مسحورکننده‌اش وارد آمد و با پیش درآمد سبک‌هایی چون اکسپرسیونیسم ادبی قرن نوزدهم آلمان و امپرسیونیسم و بعد از امپرسیونیسم و رئالیسم قرن نوزدهم فرانسه، «هنر مدرن» خشمگین، ستیزه‌جو، بی‌اهتناء، خشن، جسور، و معصومانه پا به میدان گذاشت. هنری که از انقلاب خود به آگاهی رسیده بود، اما از این آگاهی سرور و سرافراز نبود. اگرچه ظاهراً با گذشته یکسره قطع ارتباط کرده بود، اما هنوز آثار جراحات روزهای سخت و محنت‌بار گذشته را بر خود داشت و

کابوس آن دوران در خاطرش زنده بود و عصیان او را دامن می‌زد. اگرچه سرسختانه تلاش می‌کرد که خود را چابک و سرزنده و بی‌اعتناء به گذشته و نو جلوه دهد، اما نه گذشته و نه حالش به او این اجازه و امکان را می‌داد. پس خیلی زود در تشویش و اضطراب فوتوریزم، خشونت دادائیسم، بربریت اکسپرسیونیسم، هنر کوبیزم، فاضل مآبی کنستراکتیویزم، و رسواگری و هجو سورئالیسم، فرو رفت. «هنر مدرن» در دوران بلوغ کاپیتالیزم به دنیا آمد و از همان ابتداء تحت تسلط خواسته‌ها و امیال آن فرارگرفت، که به قولِ بالاش از دیر باز، از طریق فرهنگ بورژوازی، سنن زیبایی‌شناسی و فلسفه هنر خود را دیکته می‌کرد. به همین دلیل است که در حالیکه «هنر مدرن» از یک سو روح انقلابی و جسورانه‌ای دارد، از سوی دیگر به شدت خیال‌پرداز و وهم‌انگیز است، یعنی در حالیکه می‌خواهد در سیر تکاملی انسان سکوی جهشی باشد محکوم به نفی آن است. به راستی از اینجااست که عصیان «هنر مدرن» برانگیخته می‌شود. هنر اروپای متحدن در چنین ستیزی بود که «هنر جدید» - فیلم - به دنیا آمد.

9 - Louvre (the)

10 - Corneille

11 - Racine

12 - Principle of the Microcosm

13 - dualism

14 - internal space

15 - fictional space

16 - democratic

17 - Intolerance

18 - "Lumpen Proletarian"

۱۹ - از این مطالبی که بالاش در این فصل در مورد فلسفه هنر و زیبایی‌شناسی بورژوازی نوشته است به سهولت می‌توان به دیدگاه‌های زیبایی‌شناسی و موضع ایدئولوژیک وی پی‌برد. با چنین دیدگاهی عجیب نیست که نتوانسته فضای سیاسی و هنری مجارستان را پس از پایان جنگ، و فضای سیاسی و هنری آلمان را پس از به قدرت رسیدن حزب نازی، تحمل کند. چنین به نظر می‌آید که بالاش بخش عمده دوران فعالیت هنری و سینمایی و نیز فعال‌ترین دوران زندگی خود را همواره در تبعید خودخواسته سپری کرده است. می‌توان حدس زد که در دوران تدریسش در مسکو نیز چندان آرام و راضی نبوده است و اگر سرگذشت آیزنشتاین را ملاک قرار دهیم می‌توانیم نتیجه‌گیری کنیم که رحلی اقامتش در شوروی نه از روی ناچاری، اما صرفاً ترجیح او بوده است. مسلماً نظرانی که بالاش در مورد شکل‌گیری هنر فیلم در هالیوود ابراز کرده است و اصرار او در اینکه هنر فیلم نه در فرانسه و بطور کل در اروپا، بلکه در آمریکا به دنیا آمده است در آن دوران، و امروز هم، نظرات جسورانه‌ای بوده‌اند. البته در اینکه گریفت پدر سینما شناخته شده است و بزرگانی چون چاپلین پیشرو و مترقی بودند و سینمای شوروی پس از انقلاب بسیار تحت تأثیر سینمای آمریکا و

بخصوص گریفیث و ابداعات او قرار گرفت هیچ شکی نیست. و نیز اینکه شیوه بیان سینمایی گریفیث، و بزرگان پس از او در سینمای آمریکا، اصل حاکمیت فلسفه هنر بورژوازی و ساختار درونی اثر هنری را نفی کرد خود یکی از مهم‌ترین و جنجال‌برانگیزترین وقایعی است که در سینمای آمریکا روی داده است. کافی است به تأثیری که تولد یک ملت گریفیث در آن دوران، هم از نظر زیبایی‌شناسی و هم از نظر سیاسی و اجتماعی، گذاشت توجه کنیم تا متوجه شویم که دلیل اصرار بالاش در چنین موردی چیست. اما، به نظر من، نادیده گرفتن سهم سینمای فرانسه و آلمان در دوران مورد نظر بالاش، در پیشبرد هنر فیلم، به جامع بودن این دیدگاه و تحلیل لطمه زده است و مسلماً زمینه‌های رشد هنر فیلم را از هر جهت مورد توجه قرار نداده است. توجیه این دیدگاه بالاش در اینجا مشکل است (بخصوص که وی در فصل‌های بعدی همین کتاب به این دو سینما توجه بسیار زیاد و خاصی کرده است) و شاید تنها توجیهش این باشد که توجیه تمام وقایعی که بین دو جنگ جهانی در اروپا، و بطور کل در دنیا، در همه زمینه‌های سیاسی، اجتماعی، هنری، فلسفی، و علمی، روی دادند مشکل و مبهم است. می‌توان حدس زد که آن دوران، دوران اغتشاش و هرج و مرج و ناپسانمانی دنیا بوده است، بیش از امروز، و چه بسا کمبود و نقص اطلاعات و فقدان ارتباطات صحیح موجب شده نتیجه‌گیری‌های یک جانبه و شتابزده‌ای در این مورد از سوی بالاش صورت گیرد.

فصل هفتم

نمای نزدیک

همانطور که تا به اینجا گفتیم اساس دستور زبان جدید، دوربین فیلمبرداری متحرک با تغییر دائمی زاویه دیدش است. فاصله دوربین از موضوع مورد فیلمبرداری و در نتیجه اندازه و تعداد چیزهایی که در کادر جا می‌گیرند، زاویه دید و پرسپکتیو، همگی دائماً تغییر می‌کنند. این تغییر و تحرک موضوعی را که در مقابل دوربین قرار می‌گیرد به تصاویر جدای از هم، یا «نماها»، خرد می‌کند، صرف‌نظر از اینکه آن موضوع در حال حرکت باشد یا بی‌حرکت. تصاویر جدای از هم جزئیاتی از کل فیلم نیستند، زیرا حاصل کار فیلمبرداری خرد کردن فیلمی که قبلاً ساخته شده است، یا برای ساخته شدن در نظر گرفته شده است، به جزئیات تشکیل دهنده اش نیست. اگر چنین بود البته هر تصویری جزئی از کل فیلم می‌بود، و در این صورت مثلاً در یک صحنه پُرازدهام تمام افراد و چیزها می‌بایست در طول آن صحنه از یک و همان زاویه دید نشان داده شوند و هیچیک حرکتی نداشته باشند، زیرا در غیر اینصورت دیگر جزئی از همان کل نخواهند بود. اما کاری که صورت می‌گیرد خرد کردن یک فیلم کامل هم اکنون موجود و ساخته شده به جزئیاتش نیست، بلکه فیلمبرداری از صحنه‌های زنده و دارای حرکت یا صحنه‌هایی است که از ترکیب تصاویر جدای از هم شکل می‌گیرند و در آگاهی ما به فیلم کاملی تبدیل می‌شوند. پس، نماها جزئیاتی از اجزاء تغییرناپذیر یک فیلم نیستند و هرگز

نمی‌توانند هریک به‌تنهایی معنی یک فیلم کامل را برسانند.^۲

چه چیز تصاویر جدای از هم را به یکدیگر پیوند می‌دهد؟

پاسخ این سؤال موتاژ یا بُرش^۳ است، ترکیب تغییرپذیر^۴ فیلم، معماری زمان نه مکان، که بعداً درباره‌اش بسیار بیشتر صحبت خواهیم کرد. عجبالتاً مورد توجه ما این سؤال روانکاوانه است که چگونه چطور صحنه‌ای که به تصاویر جدای از هم^۵ خرد می‌شود تکه پاره نمی‌شود، بلکه یک کل دارای ارتباط منطقی باقی می‌ماند و در آگاهی تماشاگر، هم از نظر مکان و هم از نظر زمان، به شکل صحنه منسجمی در می‌آید؟ با وجودیکه تصاویر سریع‌آبه‌دنبال هم از مقابل چشمان ما می‌گذرند و گذر واقعی زمان را نشان می‌دهند، چگونه می‌فهمیم که حوادث در یک زمان و مکان روی می‌دهند؟

این انسجام^۶ و همزمانی^۷ تصاویری که در زمان جریان می‌یابند^۸ خودبخود بوجود نمی‌آید؛ تماشاگر باید تداعی معانی‌ها^۹، ترکیبی از خودآگاهی و تخیل، را در این جریان دخالت دهد و برای این کار باید ابتداء آموزش دیده‌باشد. این همان فرهنگ بصری^{۱۰} است که در فصل‌های گذشته درباره‌اش صحبت کردیم.

در هر صورت تصاویر جدای از هم (نماها)^{۱۱} باید به طرز صحیحی مرتب و ترکیب شوند، در غیر اینصورت بعضی از نماها به قدری از کل یک صحنه جدا می‌افتند که تماشاگر دیگر احساس نمی‌کند که در همان مکان و در همان صحنه‌ای است که قبلاً، در نماهای قبلی، بوده است. این امر بستگی به کارگردان دارد؛ او می‌تواند احساس تداوم یا عدم مداومت زمانی و مکانی صحنه‌ای را به تماشاگر بدهد، حتی اگر هرگز تصویر کاملی از کل آن صحنه را به وی نشان نداده باشد.

این احساس تداوم با حرکتی، ایما و اشاره‌ای، شکلی^{۱۲}، چیزی که چشم را به نماهای جلوتر و بعدی حواله دهد، بوجود می‌آید؛ چیزی که در نماهای دیگر هم دیده شود، مثلاً شاخه یک درخت یا قسمتی از یک جدار، تویی که از این نما به آن نما می‌غلطد، پرنده‌ای که از این سوه آن سو پرواز می‌کند، دود سیگاری که هم در این نما و هم در آن نما دیده می‌شود، نگاه یا ایما و اشاره‌ای که در نمای بعد پاسخی به آن هست. اما کارگردان باید مراقب باشد که جهت دید دوربین درست باشد و جهت حرکت تغییر نکند، زیرا در غیر اینصورت تغییر در فیلم به حدی زیاد خواهد شد که تداومش

گسسته می‌شود^{۱۳}. فیلم صدادار حفظ تداوم را آسان کرده است، زیرا صدا می‌تواند همواره در تمام فضای یک صحنه، در هر نمایی، شنیده شود. برای مثال؛ اگر صحنه‌ای در کلپ شبانه‌ای باشد که موزیکی در آن نواخته می‌شود، آن موسیقی به نماهای آن صحنه تداوم خواهد داد و حتی اگر در نمایی از آن صحنه، برای مثال، چیزی جز دستی که دسته‌گلی، یا چیزی شبیه به آن، را نگه داشته‌نبینیم، اما آن موزیک را بشنویم، باز هم تصور خواهیم کرد که در همان کلپ شبانه هستیم. اما اگر در همان نمای دست ناگهان صدای متفاوتی بشنویم تصور خواهیم کرد که آن کسی که گُل را در دست دارد اکنون در مکان کاملاً متفاوتی است، حتی اگر آن محل را نبینیم. برای مثال؛ اگر به جای موزیک رقص چهجه پرنندگان را روی نمای دستی که دسته گُل رُز را در دست دارد بشنویم انتظار داریم هنگامیکه تصویر به نمای باز^{۱۴} می‌رود باغی ببینیم و صاحب دست را که مشغول چیدن گل‌های رُز است. این‌گونه تغییرات تأثیرات دلنشینی بر تماشاگر می‌گذارند.

صدا تقسیم‌ناپذیر است^{۱۵}

این طبیعت کاملاً متفاوتِ صدا بر کمپوزیسیون، مونتاز، و درام‌پردازی^{۱۶} فیلم صدادار تأثیر قابل ملاحظه‌ای می‌گذارد. در فیلم صدادار، همان‌طور که دوربین فیلمبرداری می‌تواند موضوعات را خُرد کند^{۱۷}، نمی‌توان صدا را به قسمت‌ها یا نماها تقسیم کرد. در فضا صدا همواره تقسیم نشده و یکپارچه شنیده می‌شود، یعنی؛ در یک قسمت از مکان همان خصوصیت را دارد که در هر قسمت دیگر آن مکان دارد، فقط می‌تواند بلندتر یا آهسته‌تر، نزدیک‌تر یا دورتر باشد و به طرق مختلف با صداهای دیگر مخلوط شود. برای مثال؛ در آن کلپ شبانه ممکن است که ابتداء فقط صدای موزیک رقص شنیده شود و بعد، مخلوط با آن، صدای کسانی که سر یکی از میزها نشسته‌اند و مشغول صحبت و خندیدن هستند.

صدا در فضا^{۱۸}

همه اصوات جای شناخته شده‌ای در فضا^{۱۹} دارند. از زیر و بمی هر صدایی ما می‌توانیم تشخیص دهیم که آن صدا در یک اطاق است یا یک زیرزمین، در سالی بزرگی

است یا در فضای باز. این امکان تشخیص محل صدا همچنین به تداوم نماهای صحنه‌ای که در یک مکان فیلمبرداری می‌شوند کمک می‌کند. فیلم صدادارگوش ما را برای تشخیص دانگی (طنین)^{۲۰} صدا آموزش داده است، یا می‌تواند آموزش بدهد و آموزش نیز می‌دهد. لیکن ما در آموختنِ طنینِ صدا پیشرفت کمتری از آموزش بصری‌مان داشته‌ایم. در هر حال، فیلم صدادار که می‌توانست از صدا به عنوان ماده هنریش استفاده کند، به همان طریق مشابهی که فیلم صامت از بیان بصری استفاده کرد، خیلی زود از سوی فیلم ناطق^{۲۱}، که به یک معنا گامی به عقب به سوی تئاتر فیلم شده بود، کنار زده شد.

چهره چیزها^{۲۲}

نخستین دنیای تازه‌ای که توسط دوربین فیلمبرداری در دوران فیلم صامت کشف شد دنیای چیزهای بسیار کوچک^{۲۳} و زندگی پنهان‌شان^{۲۴} بود که فقط از فواصل خیلی نزدیک قابل رویت شده بود. از این طریق دوربین نه فقط وقایع و چیزهای تاکنون ناشناخته؛ زندگی حشرات در حلقه‌های وحشی، تنازع جوجه‌های یک روزه در گوشه‌ای از مرغداری، جدال عاشقانه گل‌ها، و حالت شاهرانه چشم اندازهای پر نقش و نگار، را به ما نشان داد؛ نه فقط موضوعات جدید ارائه داد، بلکه همچنین در همان دوران فیلم صامت، توسط نمای نزدیک^{۲۵}، نیروهای پنهان حیات بخشی را آشکار کرد که تا آن وقت گمان می‌کردیم که آن‌ها را به خوبی می‌شناسیم. تصورات مغشوش غالباً نتیجه دید محدود و غیرحساس و بی‌مایگی ما هستند. ما از جوهره بار آور^{۲۶} حیات سر سری می‌گذریم. دوربین آن یاخته حیات بخشی را نشان می‌دهد که همه وقایع در خور توجه در اصل از آن باردار شده‌اند. زیرا بزرگ‌ترین زمین لرزه نیز فقط تراکم جنبش‌های ذرات خرد است. تراکم نمای نزدیک می‌تواند آن لحظه بسیار کوتاهی را به ما نشان دهد که جزء به کل تغییر ماهیت می‌دهد. نمای نزدیک نه فقط دید ما را نسبت به عالم وسعت داده است، بلکه همچنین عمیق‌تر کرده است و در دوران فیلم صامت نه فقط چیزهای جدیدی را آشکار کرد، بلکه معنای چیزهای قدیمی را نیز فهماند.

زندگی بصری^{۲۷}

نمای نزدیک می‌تواند در یک حرکت دست چیزی را به ما نشان دهد که ما هرگز

قبلاً زمانیکه آن دست را در حال نوازش کردن چیزی یا ضربه زدن به چیزی می دیدیم به آن توجه نداشتیم؛ چیزی که اغلب پر معناتر از هر بازی اجزاء صورت است. نمای نزدیک شیخ شما را، که تمام مدت هم‌تان با آن بسر برده‌اید و به ندرت متوجه‌اش بوده‌اید، نشان‌تان می‌دهد. نمای نزدیک چهره خاموش و سرنوشت‌آشیا بی‌جانی را که با شما در اطاق‌تان زندگی می‌کنند و سرنوشت شان با سرنوشت شما گره خورده است نشان می‌دهد. شما قبلاً به زندگی‌تان آن‌طور نگاه می‌کردید که شنونده گنستری بدون اینکه اطلاعی از موسیقی داشته باشد به موسیقی سمفونی گوش می‌دهد. تمام آنچه که او می‌شنود ملودی اصلی است، مابقی سروصدای درهم یکتواختی شنیده می‌شود. فقط کسانی می‌توانند موسیقی را واقعاً بفهمند و از آن لذت ببرند که می‌توانند ساختار مرکب هر قطعه را در آن بشنوند. این گونه است که ما «زندگی»^{۲۸} را می‌بینیم؛ فقط ملودی اصلیش دیده می‌شود! اما یک فیلم خوب، با نماهای نزدیکش، پنهان‌ترین قسمت‌های زندگی چند وجهی^{۲۹} ما را آشکار می‌کند و به ما می‌آموزد، مثل کسی که تئ می‌خواند، اجزاء بصری درهم تنیده زندگی را ببینیم.

افسون شاعرانه نمای نزدیک

گاه ممکن است نمای نزدیک ریزه‌کاری طبیعت گرای محضی^{۳۰} به نظر آید که به جزء نظر دارد. اما نماهای نزدیک خوب از بطن چیزهای پنهان یک وابستگی ظریف انسانی، یک نکته باریک، رابطه‌ای صمیمانه با زندگی، یک احساس گرم، بیرون می‌کشند. نماهای نزدیک خوب شاعرانه هستند؛ به دل می‌نشینند نه اینکه به دیده آیند. نماهای نزدیک اغلب افشاءگر دراماتیک آن چیزی هستند که واقعاً زیر صورت ظاهر امور در حال وقوع است. ممکن است در یک نمای متوسط^{۳۱} شخصی را ببینیم که در آرامش کامل نشسته و مشغول صحبت است؛ نمای نزدیک انگشتان وی را نشان خواهد داد که بالرزشی عصبی با شئی کوچکی ور می‌روند، نشانی از یک طوفان درونی. در یک خانه گرم و راحت که امن و آمان به نظر می‌رسد پوزخند شیطانی چهره شریری را بالای طاقچه می‌بینیم یا شکل و شمایل تهدیدکننده دَری را که به تاریکی باز می‌شود، مثل ملودی تکرارشونده‌ای در یک آپرا که هر بار از واقعه شومی خبر می‌دهد، ناگهان شیخ فاجعه‌ای تهدیدآمیز بر آن صحنه آرام و امن می‌افتد.

نماهای نزدیک تصاویری هستند که احساس شاعرانه کارگردان را بیان می‌کنند؛ چهره چیزها و بیان شاعرانه او را نشان می‌دهند. و این مهم است، زیرا نماهای نزدیک انعکاس احساس نیمه آگاهانه خود ما نسبت به امور هستند. در این نماهاست که هنر فیلمبردار واقعی نمایان می‌شود.

در یک فیلم خیلی قدیمی آمریکایی من چنین صحنه‌ای را دیدم؛ هروس در محضر هاکد از چنگ دامادی که از او بیزار است، دامادی که پولدار است و او را مجبور به ازدواج کرده، ناگهان می‌گریزد. او مجبور است از وسط اطاق بزرگی که پُراز هدایای هروسی است بگذرد. هدایای زیبا، چیزهای خوب و امیدبخشی که از آن‌ها نعمت و آرامش خیال می‌تراود، به وی لبخند می‌زنند و با چهره پُرمعنی‌شان به طرف او خم شده‌اند. آن‌ها هدایای داماد هستند که از علاقه پراحساس، محبت، لطافت و عشق او حکایت می‌کنند و به نظر می‌آید که همگی به هروس فراری می‌نگرند، زیرا او به آن‌ها نگاه می‌کند؛ به نظر می‌آید همگی‌شان دستهای‌شان را به طرف او دراز کرده‌اند، زیرا وی این‌گونه احساس می‌کند. حتی تعدادشان بیشتر شده است - آن‌ها اطاق را پُر کرده‌اند و راه او را بسته‌اند - فرار او کندتر و کندتر می‌شود، سپس می‌ایستد و عاقبت برمی‌گردد.

نفر سیزدهم^{۳۲}

این عنوانِ فیلمی ساخته روم است. جانِ دراماتیکِ حیات بخشی که نمای نزدیک به وقایع می‌دهد امتیاز هنری منحصر به نوع فیلم صامت نیست. زمانیکه فیلم صدا دار کاملاً تکامل یافته بود مایکل روم^{۳۳} در فیلمش نفر سیزدهم از آن استفاده کرد؛ راهزنان بیابان گروه کوچکی از سربازان را محاصره می‌کنند. یکی از آنان سوار براسب می‌رود تا کمک بیاورد. ما به تناوب تلاش مرگ و زندگی دوازده نفری را که مانده‌اند - تلاشی که نمی‌تواند زیاد پایدار بماند - و سفر طولانی و خطرناک آن سوار تنها را در بیابانی بی‌انتها می‌بینیم. زندگی آن دوازده تن به او بستگی دارد و به همین دلیل تلاش و سرنوشت وی از تلاش و سرنوشت آن دوازده نفری که جدال‌شان در پناه پشته‌ای از خاک جذابیت کمتری دارد بیشتر مورد توجه ما قرار می‌گیرد. دشمنی که سوار تنها توانایی اش را علیه او می‌آزماید طولی راه است. کارگردان چگونه این را نشان داده است؟ با نشان دادن اینکه سوار می‌تازد و می‌تازد؟ در این صورت تماشاگر حتی زودتر از خود

سوار خسته خواهد شد. به همین دلیل روم اصلاً وی را نشان نداده است، بلکه فقط رَدِ ۳۴ او را روی شن‌های صحرا نشان داده است. رَدِ او بیش از آنچه که هر تاختنی، یا حتی چهره او، می‌توانست به ما بگوید می‌گوید چون نشان می‌دهد که هولناک‌ترین چیز چیست - طولِ وحشتناک راه. ما یک نمای بزرگ پانورامیک^{۳۵} از بیابانی بی حد و مرز می‌بینیم، و روی شن‌های نرم مسیر سرگردانِ رد پای سوار تنهایی را می‌بینیم که در بیابان بی‌انتهایی که بی‌سرانجام به سمت افق کشیده شده گم شده است. کارگردان چه مقدار زمان و نوار فیلم لازم داشت اگر می‌خواست تأثیری را که با یک نمای عرض پانورامیک به دست آورده از طریق صحنه‌های سوار کاری به دست آورد؟

سپس نماهای نزدیکِ رَدِپا درام هیجان‌انگیزی را آغاز می‌کنند. زیرا شکل رَدِپا تغییر می‌کند و فیلم شکل شناسی^{۳۶} می‌شود. نماهای نزدیک خستگی و بعد از افتادگی فزاینده پاهای بی‌اراده او را نشان می‌دهند. و تخیل ما، از آنرو که نمی‌توانیم خود وی را ببینیم و فقط از روی شکلِ رَدِپاهایش حال و روز او را حدس می‌زنیم یا نتیجه می‌گیریم، برانگیخته می‌شود. سپس می‌بینیم که چیزی دَمَر روی شن‌ها پهن شده است، اما ابتداء نمی‌توانیم تشخیص دهیم که آیا آدم است یا اسب. این تعلیق هیجان‌انگیز است و بعد از آن است که رَدِپای انسانی را روی شن‌ها می‌بینیم. اینکه ما نمای نزدیکی از اسب مرده نمی‌بینیم بیش از پیش اهمیتِ نمای نزدیک را آشکار می‌کند، زیرا تماشاگر ته‌دلش هراسان است؛ او واقعاً نمی‌خواهد ببیند که چه چیزی آنجا افتاده است، اما در تخیلش، هر چه قوی‌تر، نمای نزدیکی از آن را پیش خود مُجسم می‌کند.

از این به بعد ما فقط رَدِپای آن سرباز را می‌بینیم که تا زانو در شن فرو رفته است. می‌توان دید و تشخیص داد که می‌لنگد - رَدِپاهایش کج و معوج است - و بعد رَدِپای سرگردان در انتهای افق محو می‌شود، و مقصد هنوز بسیار دور است.

سپس تفنگی را می‌بینیم که روی شن‌ها افتاده است. نمای نزدیک اسلحه‌ای پرارزش را نشان می‌دهد - هیچ کس تا وقتی که هنوز قدرتی برای حمل آن دارد چنین چیزی را دور نمی‌اندازد - و بعد سرنیزه‌ای بر زمین افتاده؛ نماهای نزدیک نشان می‌دهند که چگونه او به تدریج وسایلش را دور انداخته است، و تلاش و رنجش را، اراده استوارش را، جدالِ سرسختانه مقاومتش را، نشان می‌دهند. خود او حتی یکبار هم نشان داده نمی‌شود، اما تصویری که تخیل ما از او می‌کشد بسیار دردآور است. ما منظومه

تراژیکِ سفری بی‌پایان را می‌بینیم و هر نشانه تازه، هر شئی جدید، بیتی دیگر در آن منظومه است.

اگر کارگردان خود او را به ما نشان داده بود، چند وقت یکبار مجبور می‌شد عملاً همان تصویر را تکرار کند؟ چهره انسان اگر دائماً چیزی جز تلاش و از پا افتادگی را نشان ندهد نمی‌تواند مثل آن زدیبا آنقدر متنوع باشد. ما فقط در پایانِ راه خود آن شخص را در اوج تلاشِ دراماتیکش می‌بینیم؛ او هنوز چهار دست و پا به پیش می‌خزد، و بعد می‌افتد و از حال می‌رود و در همان حالِ حالتِ چهره‌وی نیز اثرِ خود را بر قلب‌های ما می‌گذارد، زیرا کارگردان پیش از موقع از این تأثیر استفاده نکرده است. این نمونه‌ایست کلاسیک از طرز استفاده صحیح از نماهای نزدیک.

در تئاتر، انسانِ زنده ناطق بسیار بیش از چیزهای بی‌جان اهمیت دارد؛ آن‌ها هم ردیف نیستند و قدر و قیمت‌شان فرق می‌کند. در فیلم صامت انسان و شئی هر دو بطور یکسان تصویر، عکس، هستند. ماده همجنس‌شان روی یک و همان پرده انداخته می‌شود، همانگونه که در نقاشی هر دو آن‌ها بطور یکسان لکه‌های رنگ هستند و بطور یکسان اجزایی در یک و همان کمپوزیسیون. از این لحاظ، از نظر اهمیت و قدر و قیمت، انسان‌ها و اشیاء در فیلم در یک ردیف قرار می‌گیرند.

حتی در فیلم ناطق، انسان ناطق^{۳۷} باز هم فقط یک تصویر^{۳۸}، یک عکس^{۳۹} است؛ کلمه او را از مجموعه سایر مواد جدا نمی‌کند. به همین دلیل است که حتی فیلم‌صدا دار نیز می‌تواند سبکی استوار داشته باشد. در فیلم صدا دار همانطور که بازیگر می‌تواند خصایصِ خانوادگیِ یک شخصیتِ بدطینتِ بد دهن را نشان دهد، چیزهایی که دخترکِ خندان و خوش رویی را احاطه کرده‌اند نیز می‌توانند همگی خندان و زیبا نشان داده شوند.

بدون شک، فیلم صامت با کشفِ ماهیتِ چیزها^{۴۰} در نمای نزدیک اهمیت آن‌ها را بیش از حد جلوه داد و گاه با تسلیم شدن به وسوسه نشان دادنِ زندگیِ پنهانِ چیزهای کوچک^{۴۱} به عنوان تمام آنچه که هست از مقصود و غایتِ انسان جدا شد، از زنجیره درامِ زندگی جدا شد، و به جای نشان دادنِ انسان به منظومه سراییِ اشیاء پرداخت. اما آنچه که لسینگ^{۴۲} در لائوکون^{۴۳} در باره هومر^{۴۴} گفته است - که او هرگز به چیزی جز اعمال انسان^{۴۵} توجه نکرده است و همواره اشیاء^{۴۶} را فقط تا آن حد مورد توجه قرار

داده که نقشی در زندگی او داشته‌اند - امروز هم، و تازمانیکه وجود انسان مرکزیتِ فعال است، باید به عنوانِ الگویی برای همه هنرهای نمایشی و دراماتیک در نظر گرفته شود.^{۲۷}

حواشی فصل هفتم

1- frame

۲ - بالاش در شروع این فصل توضیح کلی مختصر، اما بسیار مهمی، دربارهٔ ساختمان فیلم داده است و بعد بحث «نمای نزدیک» را آغاز کرده است که یکی از اصلی‌ترین عوامل شکل دهندهٔ فیلم است. پس این فصل با توضیحاتی در مورد؛ مونتاژ، تداوم، و ماهیت صدا در فیلم آغاز می‌شود - مباحثی که در فصل‌های بعد به تفصیل مورد بحث و بررسی قرار گرفته‌اند. منظور بالاش از پیش کشیدن این مباحث و اینکه گفته است؛ «تصاویر (نماهای) جدای از هم اجزایی از کل فیلم نیستند»؛ و «کاری که در ساختن فیلم صورت می‌گیرد خرد کردن یک فیلم کامل به اجزاء نیست، بلکه این ترکیب تصاویر جدای از هم در آگاهی ماست که به فیلم کاملی تبدیل می‌شود» این است که ساختمان فیلم و کارکرد نماهای مجزای فیلم را از طریق بحث «مجاورت» تحلیل کند، نه از طریق نظریهٔ «مجموعه‌ها».

برای مطالعهٔ بیشتر در این زمینه رجوع کنید به کتاب؛ فلسفهٔ نظری، جلد دوم، انتشارات علمی و فرهنگی، ترجمهٔ منوچهر بزرگمهر.

برای توضیحات بیشتر در این زمینه رجوع کنید به کتاب؛ نظریهٔ مجموعه‌ها، ترجمهٔ پرویز شهریاری، انتشارات خوارزمی - و کتاب؛ یک، دو، سه، بینهایت، نوشتهٔ ژرژ گامف، ترجمهٔ احمد بیرشک.

آیزنشتاین عالم بزرگ فیلم، که به قول هربرت مارشال در دیباچهٔ این کتاب به همراه بالاش به سمت هدف یکسانی پیش می‌رفتند که همان زیبایی شناسی هنر فیلم باشد، در کتاب خود مفهوم فیلم - Film Sense - تحلیلی را آورده که در این زمینه برای ما گویاتر از هر نظریه‌ای است. در مبحث «مونتاژ فیلم» وی می‌گوید؛ «آنچه به نظر صحیح می‌رسد و امروز نیز صادق است این است که مجاورت دو نمای مجزا، دو تکه فیلم، بیشتر همچون یک محصول، یک آفرینش، است تا مجموع. علت این است که نتیجهٔ حاصله از مجاورت همواره از نظر کیفیت و ماهیت با هر یک از نماهای مجزا یعنی اجزاء پهلوی هم گذاشته شده، اختلاف دارد. آنچه که پرفسور کافکا در این مورد گفته است برای ما جالب توجه است. کافکا گفته است؛ کلیت بیشتر از مجموع اجزاء است. درحقیقت بهتر است بگوئیم کل چیز دیگری است و مجموع اجزائی که تشکیل دهندهٔ آن کل هستند چیز دیگری. چون مجموعه فاقد معنا است، درحالی‌که کل،

که حاصل ارتباط کل است با اجزاء خود، دارای معنا است. نقل قول آیزنشتاین از پرفسور کورث کافکا از کتاب: مبادی روانشناسی گشتالت، تألیف او گرفته شده است.

3 - cutting

4 - mobile composition

5 - sectional pictures

6 - unity

7 - simultaneity

8 - proceeding in time

9 - association of ideas

که من آن را در سراسر این کتاب «تداعی معانی» ترجمه کرده‌ام و همانطور که بالاش گفته است: «ترکیبی از خودآگاهی و تخیل است»، که به هنگام برخورد با بعضی چیزهای خاص در ما ایجاد می‌شود. در اینجا فرصت مناسبی است که بگوئیم آیزنشتاین یکی از اولین کسانی بود که در توضیح تئوری مونتاژش توجه همگان را به این عامل مهم بصری و عمل روانی که بر اثر آن بوجود می‌آید جلب کرد و توضیحات بسیار مهم و روشنگری را در این مورد و ارتباطش با هنر فیلم ارائه داد.

10 - visual culture

11 - (shots)

12 - a form

۱۳ - توجه خواننده را به این نکته بسیار مهم جلب می‌کنم که کتاب تئوری فیلم بالاش، با توجه به تاریخ نگارشش، در دوره‌ای نوشته شده و به دورانی نظر دارد که شیوه رایج و غالب در فیلمبرداری و مونتاژ فیلم و پرداخت کارگردان شیوه به اصطلاح «کلاسیک» بود، یعنی: همه تلاش‌ها در جهت حفظ تداوم و پیوستگی کامل زمانی و مکانی موضوع مورد فیلمبرداری صورت می‌گرفتند. هرچند، از ابتداء دهه ۱۹۲۰، و حتی چند سالی پیش از آن، جنبش‌های آوانگارد در سینمای اروپا تحت تأثیر و نفوذ جنبش هنر مدرن به این سبب کلاسیک پشت کرده بودند و از همان ابتداء عامل «تداوم» شیوه کلاسیک را بطور کل بی‌مورد دانسته و نادیده گرفته بودند، اما سینما در کل، بخصوص تحت نفوذ سینمای آمریکا در سال‌های بروز بین دو جنگ جهانی، به همان سمت «بیان کلاسیک» پیش رفت و شیوه مرسوم و غالب در فیلمبرداری و مونتاژ فیلم و پرداخت موضوع از سوی کارگردانان همان «شیوه کلاسیک» باقی ماند. به عبارت دیگر: درام پردازی سنتی - Traditional Dramaturgy - و رئالیسم سنتی - Traditional Realism -، دورکن بیان کلاسیک در سینمای آن دوران بودند. حتی جنبش‌هایی نظیر: آوانگارد سینمای فرانسه و اکسپرسیونیسم آلمانی و راه یافتن سوررئالیسم به سینما در پایان دهه ۱۹۲۰، همگی یا با شکست مواجه شدند و یا منزوی باقی ماندند - که این البته دلایل خاص خودش را دارد که بالاش در فصل‌های بعدی این کتاب به وضوح شرح داده است. به هر حال بیان سینمایی در آن دوران به همان «شیوه کلاسیک» ادامه یافت.

به همین دلیل هرچند بالاش در این کتاب توضیحات جامع و بسیار مفیدی دربارهٔ این گونه جنبش‌های آوانگارد داده است، اما کمتر با آن‌ها موافقت کرده است و نظرش بیشتر متوجه همان شیوه کلاسیک بیان سینمایی بوده است. شیوه کلاسیک، یا به عبارت دیگر رئالیزم سنتی، در فیلم از لحاظ «شکل» - Form - متکی به دکور (طبیعی یا استودیویی)، نورپردازی صحنه مطابق با روانشناسی شخصیت، فیلمبرداری صحنه‌ها با حفظ تداوم فقط یک «جهت صحنه» - Screen Direction - و یک جهت حرکت و یک جهت دید، و مونتاژ کلاسیک بوده است (یعنی همان مونتاژی که از گریفت به فیلمسازان جهان و بخصوص فیلمسازان شوروی به ارث رسید و انوازش مونتاژهای موازی، شتابی، ضربه‌ای، متقاطع، و مونتاژهای نوع روسی هستند که هدف اصلی تمامی آن‌ها حفظ تداوم زمان و مکان و حرکت در صحنه‌ها و نماها و گُل فیلم است). از نظر «محتوا» - Content - درام‌پردازی دراماتیک فیلمنامه (که در فیلم‌های ضعیف‌تر به ملودرام تنزل می‌کند و در بعضی از فیلم‌ها، بخصوص فیلم‌های آمریکایی، شکلی رومانتیک به خود می‌گیرد)، و میزانشن‌هایی که مطابق عوامل فوق‌الذکر تشکیل دهنده «شکل» - Form - از سوی کارگردان در نظر گرفته می‌شوند، و شخصیت‌پردازی روانکاوانه شخصیت‌ها در فیلمنامه توسط کارگردان و اجراء آن به شیوه کلاسیک استعراقی ارسطویی - استانیسلاوسکی توسط بازیگر، از جمله اصول شیوه کلاسیک بیان سینمایی هستند. آنچه که در آثار آندره بازین از آن به عنوان «رئالیزم سنتی» یاد شده همین عوامل تشکیل دهنده «شکل» و «محتوا» در سینمای کلاسیک هستند. از نظر زیبایی‌شناسی هارمونی کلاسیک خوش‌آیند بالاش است، نه ضدهارمونی کاتر پوینت - Counter Point -، یعنی؛ حفظ جهت صحنه - Screen Direction - و تداوم داشتن یک و همان جهت در میزانشن و حرکت دوربین و حرکات بازیگر و مونتاژ، و حفظ اصول دراماتیک (به معنای ثنائی آن) در بیان «محتوا» (پرداخت حماسی یا تراژیک موضوع). در هر حال، این شیوه کلاسیک، بخصوص از نظر «شکل» و حفظ تداوم واقعیت، در تحلیل‌های آندره بازین به نقد کشیده شد و بسیاری از اصول موضوعه‌اش، مثل؛ مونتاژ کلاسیک، ساختمان دراماتیک، شخصیت‌پردازی دراماتیک، حادثه آفرینی دراماتیک یا تراژیک، یا بطور گُل مردود دانسته شدند و یا شدیداً تغییر کردند. شیوه بیان سینمایی نئورئالیزم ایتالیایی، تا اوایل دهه ۱۹۵۰، همان شیوه‌ای است که بازین با استناد به آن، بخصوص در تحلیل‌هایش از فیلم‌های روسلینی، شیوه بیان کلاسیک را در سینما به نقد کشیده است و اصول آن را برای بیان واقعیت مردود دانسته است، یا لااقل محدود دانسته است (به همان معنایی که، برای مثال، اصول هندسه اقلیدسی از سوی اصول هندسه نا اقلیدسی مردود و محدود دانسته شده است). اما با به ظهور رسیدن جنبش «موج نو» - New Wave - در سینمای فرانسه بعد از آندره بازین بود که انقلاب واقعی در رئالیزم سنتی، و بیان سینمایی بطور کل، به وقوع پیوست. این انقلاب که بنیان‌ش بر «مونتاژ» گذاشته شد، که این خود یکی از آن تناقضات پیچیده موجود در تئوری فیلم بازین است، «شکلی فیلم» - Film Form - را زیرورو کرد و به محتوای رئالیزم (واقعیت) شکلی دیگری داد که کاملاً متفاوت با شکلی کلاسیک بود. ژان. لوک. گودار - Jean Luc Godard - نام آن فیلمسازی است که این انقلاب را به ثمر رساند.

14 - long shot

15 - Sound is Indivisible

16 - dramaturgy

17 - break up

18 - Sound in Space

19 - space

در این ترجمه در اکثر موارد «مکان» را معادل فارسی «Space» آورده‌ام، و در مواردی که معنی را بهتر می‌رساند از کلمه «فضا» استفاده کرده‌ام.

20 - timbre

21 - talkie

که من آن را در سراسر این کتاب «فیلم ناطق» ترجمه کرده‌ام، و «فیلم صدادار» را معادل «Sound Film» آورده‌ام.

22 - Face of Things

می‌شد به جای «چیزها»، «اشیاء» را معادل «Things» آورد، اما در این صورت با توجه به متن معنی محدود و مشخص می‌شد. از اینجا تا پایان فصل این کلمه، یعنی «Thing»، همراه با کلمه «Object» مرتباً مورد استفاده بالاش قرار گرفته‌اند و گاه به عنوان کلمات مترادف بکار رفته‌اند، به همین دلیل من اکثراً «چیز» و «چیزها» را معادل فارسی «Thing» و «Things» آورده‌ام، و «شیء» و «اشیاء» را معادل «Object» و «Objects». همین مورد در فصل هشتم نیز تکرار شده است.

23 - very small things

24 - hidden life

25 - close - up

26 - teeming substance

27 - Visual Life

28 - «life»

29 - polyphonous life

30 - mere naturalist

31 - medium shot

32 - The Thirteen

33 - Michael Romm

34 - trail

35 - panoramic

36 - physiognomy

37 - speaking human

38 - a picture

39 - a photograph

40 - soul of things

41 - «the hidden little life»

42 - Lessing

یکی از بزرگ‌ترین شخصیت‌های آلمان در ادبیات و نقد ادبی و هنری در قرن هیجدهم و دوران معروف به «روشنگری».

43 - Laokoon

نام یکی از کتاب‌های معروف لسینگ است.

44 - Homer

حماسه سرای نامی یونان باستان. تاریخ و شرح حال زندگی او به درستی معلوم نیست و گاه حتی وجود او را مورد تردید دانسته‌اند. به مقدمه سعید نفیسی در کتاب: «آبلیاد، انتشارات علمی و فرهنگی، مراجعه فرمائید.

45 - human actions

46 - objects

۴۷ - توجه خواننده را مجدداً به این نکته جلب می‌کنم که منظور بالاش در این فصل بیش از آنکه تحلیل زیبایی‌شناسی «نمای نزدیک» در فیلم باشد، تحلیل ساختمان فیلم است. به همین دلیل است که او ابتداء قبل از بحث نمای نزدیک به تحلیل ماهیت «نما» در فیلم پرداخته است. و همچنین، بطوری که دور از انتظار و غافلگیرانه است، در مورد ماهیت صدا در فیلم شرح مختصری داده است و تقسیم‌ناپذیری آن را با تقسیم‌پذیری صحنه‌ها به نماها مورد مقایسه قرار داده است. بالاش بر این نکته نیز تأکید دارد که هر چند نمای نزدیک دنیای تازه‌ای از زندگی انسان را به روی ما گشود و کاشف بسیاری از جنبه‌های پنهان زندگی ما شد، اما استفاده بی‌رویه و بیش از اندازه از این نما به محتوای فیلم لطمه می‌زند؛ بحث او در قسمت پایانی این فصل تأکید بر این نکته و همین جنبه وسوسه‌انگیز نمای نزدیک است.

فصل هشتم

چهرهٔ انسان

اساس و امکان هنر فیلم این است که هر کس و هر چیز همانطور که هست دیده می‌شود.

هر هنری همیشه با انسان‌ها سروکار دارد. هنر یک بیان انسانی است و انسان‌ها را به نمایش می‌گذارد. از مارکس نقل کنیم: «ریشهٔ همهٔ هنرها انسان است». هنگامیکه نمای نزدیک فیلم دنیای پنهان چیزهای کوچک را آشکار می‌کند و حجاب از دیدگان ما و عدم تشخیص ما برمی‌دارد و صورت اشیاء^۱ را نشان می‌دهد، باز هم انسان را نشان ما می‌دهد، زیرا آنچه که به اشیاء معنی می‌دهد حالات انسان^۲ است که در آن‌ها دیده می‌شود. اشیاء فقط منعکس‌کنندهٔ خود ما هستند، و این آن چیزی است که هنر را از دانش علمی متمایز می‌کند (هر چند حتی دانش علمی نیز تا حد زیادی بطور ذهنی تعین می‌یابد^۳). هنگامیکه ما صورت چیزها^۴ را می‌بینیم همان کاری را می‌کنیم که مردمان باستان در تخیل‌شان، در خلق خدایان، می‌کردند و روح انسانی در آن‌ها می‌دمیدند. نماهای نزدیک فیلم ادوات^۵ آفرینندهٔ این آتروپومورفیزم بصری^۶ نیرومند هستند.

مع الوصف آنچه که بیش از کشف صورت اشیاء اهمیت داشت کشف چهرهٔ انسان بود. حالت چهره ذهنی‌ترین بیان آدمی است، حتی ذهنی‌تر از نطق^۷، زیرا کلمه و دستور زبان کمابیش تحت انقیاد قوانین و قراردادهای پذیرفته شدهٔ جهانی هستند، در

صورتیکه بازی اجزاء صورت، همانطور که قبلاً گفته شد، بیانی است که تحت انقیاد قوانین مقرر شده‌ای نیست، هر چند تا حد زیادی ثمره تقلید^۸ است. این ذهنی‌ترین و شخصی‌ترین نوع بیان انسان در نمای نزدیک عینیت می‌یابد.

بُعد جدید

با اینکه نمای نزدیک چیزی، یا قسمتی از چیزی، را از محیط اطرافش جدا می‌کند باز ما آن را همچون چیزی که در مکان وجود دارد درک می‌کنیم. ما برای یک لحظه هم فراموش نمی‌کنیم که مثلاً دستی که در نمای نزدیک می‌بینیم متعلق به یک انسان است، و دقیقاً همین ارتباط است که به هر حرکتش معنا می‌بخشد. اما زمانی که نبوغ و شجاعت گریفیث برای اولین بار بر پرده سینما «سُرهای از تن جداشده» خول هیبت را نشان داد نه فقط از نظر مکانی چهره انسان را نزدیک‌تر آورد، بلکه همچنین آن را از مکان به بُعد دیگری بُرد. البته منظور ما این نیست که پرده سینما، شمع‌های نور و اشباحی که روی آن حرکت می‌کنند - که همگی چیزهای ساکن قابل رویتی هستند - تغییر مکان و بُعد می‌دهند؛ مورد بحث ما آن حالت بیان چهره است آنطور که در نمای نزدیک آشکار می‌شود. گفتیم دستی که با نمای نزدیک از محیط اطرافش جدا شده است معنا و بیانش را از دست می‌داد اگر که ما رابطه‌اش را با یک انسان نمی‌دانستیم و تصور نمی‌کردیم. اما حالت چهره در خود کامل و قابل درک است و بنابراین نیازی نداریم که آن را همچون چیزی که در مکان و زمان وجود دارد تصور کنیم. حتی اگر هم اکنون همان چهره را در بین جمعیتی دیده باشیم و نمای نزدیک صرفاً آن را از سایرین جدا کرده باشد، باز هم احساس می‌کنیم که ناگهان با آن چهره، جدای از مابقی دنیا، تنها شده‌ایم. حتی اگر لحظه‌ای پیش صاحب آن چهره را در نمای باز دیده باشیم، زمانی که در نمای نزدیک به چشم‌های او نگاه می‌کنیم دیگر به آن فضای باز فکر نمی‌کنیم، زیرا حالت بیان و معنای آن چهره نسبتی با مکان و ارتباطی با آن ندارد. دیدن یک چهره در نمای نزدیک ما را از مکان بیرون می‌برد، آگاهی ما غافل از مکان می‌شود و ما خود را در بُعد دیگری می‌یابیم؛ بُعد چهره‌شناسی^۹.

این حقیقت که اجزاء صورت در کنار هم - یعنی در مکان - دیده می‌شوند؛ چشم‌ها در بالا، گوش‌ها در پهلوها، و دهان کمی پائین‌تر، هنگامیکه ما نه هیشی از پوست

و استخوان، بلکه حالت چهره‌ای را می‌بینیم، یا به عبارت دیگر؛ هنگامیکه شور و شعف، خلق و خو، قصد و منظور، و افکار و آلام را می‌بینیم - چیزهایی که اگرچه چشمان ما می‌توانند ببینند، اما در مکانی واقع نیستند - حالت چهره هر نوع وابستگی به مکان را از دست می‌دهد، زیرا احساسات، شور و هیجان، قصد و نیت، و افکار، چیزهایی نیستند که در خود به مکان وابسته باشند، حتی اگر فقط با واسطه اجزاء صورت قابل رویت باشند.

ملودی و چهره‌شناسی

ما به کمک تحلیلی که هانری برگسون^{۱۰} از زمان و سیر آن دارد این بُعد ویژه را بهتر درک خواهیم کرد. برگسون گفته است؛ یک آهنگ از نُت‌های منفردی تشکیل می‌شود که به توالی هم می‌آیند، یعنی؛ در زمان پشت سرهم می‌آیند. با این وجود یک آهنگ بُعدی در زمان ندارد، زیرا اولین نُت فقط به این خاطر جزء اصلی ملودی را می‌سازد که به نت بُعدی ارجاع می‌شود، و نیز به این خاطر که با تمام نُت‌های دیگر، تا به آخرین آن‌ها، در یک رابطه معین قرار می‌گیرد. بنابراین آخرین نُت، که ممکن است زمانی دیرتر نواخته شود، همچون یکی از اجزاء اصلی ملودی از قبل در اولین نُت حاضر است. آخرین نُت فقط به این خاطر کامل‌کننده ملودی است که ما همراه با آن اولین نت را نیز می‌شنویم. نت‌ها، یکی بعد از دیگری، در توالی زمان شنیده می‌شوند و از اینرو دارای یک سیر زمانی واقعی هستند، اما رشته درهم سرشته ملودی بُعدی در زمان ندارد؛ ارتباط نُت‌ها با یکدیگر پدیده‌ای نیست که در زمان روی دهد. یک ملودی به تدریج در سیر زمان نیست که بوجود می‌آید، بلکه به محض نواخته شدن اولین نُت، همچون وجودی کامل، موجودیت می‌یابد. در غیر اینصورت ما چطور می‌فهمیدیم که یک آهنگ شروع شده است؟ نُت‌های منفرد سیری در زمان دارند، اما ارتباطشان با یکدیگر، که به صداهای مجزا معنا می‌بخشد، بیرون از زمان است. یک استنتاج منطقی نیز توالی خودش را دارد، اما صفرا و کبرا و نتیجه یکدیگر را در زمان دنبال نمی‌کنند. عمل فکر کردن، همچون یک عمل روانی، ممکن است سیر زمانی داشته باشد، اما فهم، مثل ملودی، به بُعد زمان تعلق ندارد.

اینک حالت چهره، چهره‌شناسی، مثل نسبت ملودی با زمان، دارای نسبتی با

مکان است. اجزاء صورت البته در مکان، در صورت، جای دارند، اما همانطور که بروز هیجانات و احساسات و افکاری که ما در حالاتِ چهره‌ای می‌بینیم وابستگی به آن مکان ندارند، ارتباطِ معنی‌دارِ اجزاء صورت با یکدیگر نیز ارتباطی نیست که به مکان آن‌ها وابسته باشد. حالات چهره‌ای که ما در فیلم می‌بینیم تصاویری هستند که مثل یک عکس به نظر خارج از مکان می‌آیند؛ این چنین است تأثیر روانیِ حالت چهره.

با خود حرف زدنِ خاموش^{۱۱}

تأثیرِ مدرنِ دیگر از اینکه شخصیتِ نمایش با خودش حرف بزند استفاده نمی‌کند، هر چند بدون آن شخصیت‌های نمایش درست‌زمانیکه بیشترین حقیقت و کمترین تَقید را دارند - یعنی زمانیکه تنها هستند - مجبوراند ساکت بمانند. تماشاگر امروز نخواهد پذیرفت که بازیگری در سکوت با خودش حرف بزند، زیرا به قول معروف «غیرطبیعی» است. اما فیلم اینک از آن استفاده می‌کند و چهره بازیگر می‌تواند بی آنکه غیرطبیعی جلوه کند و موجب ناخشنودی تماشاگر شود با ظریف‌ترین بیان صحبت کند. در این تَك گوییِ خاموش^{۱۲}، روح تنها شده انسان می‌تواند بیش از هر سخنی بیانی گویا و صمیمانه داشته باشد، زیرا غریزی و نیمه خودآگاه حرف می‌زند. گفتار چهره نمی‌تواند فرمایشی یا کنترل شده باشد. هر قدر هم که چهره‌ای تحت کنترل و متظاهرانه غلط‌انداز باشد باز در ریزینیِ نمای نزدیک می‌توان دید که چیزی را پنهان می‌کند و یا ریاکارانه است. زیرا پنهان کاری و دورویی حالت‌های خاص خودشان را دارند که در چهره‌ای که ساختگی باشد ظاهر می‌شوند. دروغ گفتن با کلمات بسیار آسان‌تر از دروغ گفتن با چهره است و فیلم این مطلب را بطور مسلم ثابت کرده است.

در فیلم گفتارِ خاموش چهره حتی زمانیکه قهرمانِ فیلم تنها هم نیست شنیده می‌شود و در این حالت است که برای نشان دادن او فرصتِ مناسبِ دیگری دست می‌دهد. اهمیتِ شاعرانه حرف زدن با خود این است که بیانگرِ تنهایی ذهنی و نه جسمی شخص است. اما در تأثیر فقط زمانی یک شخصیت می‌تواند با خودش حرف بزند که کس دیگری در آنجا نباشد و اگر در جمع بسیار شلوغی هزار بار بیش از وقتی که تنهاست احساس تنهایی کند نمی‌تواند با خودش حرفی بزند. در حالیکه او عملاً مشغول صحبت با دیگران است شاید گفتگوی درونی نیز با خودش داشته باشد که صدایش در درون او

صدها مرتبه بلندتر باشد. از اینرو در صحنه تئاتر پرمعنا ترین حرف‌هایی که انسان با خودش می‌زند نمی‌توانند راه بیانی بیابند. فقط فیلم است که می‌تواند امکان چنین بیانی را فراهم آورد؛ زیرا نمای نزدیک می‌تواند او را از دلی انبوه جمعیت برگیرد و نشان دهد که در حقیقت چقدر تنهاست و در این تنهایی پُرازدحام چه احساسی دارد.

فیلم، بخصوص فیلم صدا دار، می‌تواند در حالیکه بازیگری مشغول صحبت با دیگران است صحبت کلامی او را از بازی اجزاء صورتش، که صحبتی غیر کلامی است، تفکیک کند؛ به این طریق که بین گفتگوی او ترتیبی داده می‌شود که ما حرف‌زدن او را با خودش نیز بشنویم و تفاوت بین آندو صحبت را تشخیص دهیم. آنچه که وجود جسمانی بازیگری می‌تواند روی صحنه زنده تئاتر نشان دهد حداکثر این است که گفته‌هایش صادقانه نیست. و اینکه مخاطب او نسبت به چیزی که همه تماشاگران می‌توانند ببینند و بشنوند کور و کر است صرفاً یک قرار پذیرفته شده تئاتری است^{۱۳}. اما در نمای نزدیک فیلم ما می‌توانیم از طریق حرکات ظریف عضلات صورت، که حتی مراقب‌ترین مخاطب هم هرگز ملتفت آن‌ها نمی‌شود، انتهای عمیق یک روح را ببینیم.

البته یک نویسنده داستان نیز می‌تواند گفتگویی را چنان بنویسد که در حالیکه افراد مشغول صحبت با یکدیگر هستند افکار درونی‌شان نیز به آنچه که می‌گویند بافته شود، اما با چنین کاری ارتباط و وحدت بین گفتار و افکار پنهان آنان را - که گاه کمیک و گاه تراژیک، ولی همواره با روح هستند و پیام متضادشان فقط در چهره انسان بازگو می‌شود - برهم می‌زند. و دیگر اینکه؛ فیلم اولین وسیله‌ای بود که این ارتباط و وحدت را، با همه تنوعات خیره‌کننده‌اش، به ما نشان داد.

چند آوایی^{۱۴} بازی اجزاء صورت

فیلم برای نخستین بار امکان نمایش چیزی را فراهم آورد که من به دلیل فقدانِ واژه بهتر آن را «چند آوایی» بازی اجزاء صورت می‌نامم و منظورم از آن ظاهر شدنِ حالت‌های متضاد در یک چهره است. با نوعی هم‌آهنگی در چهره، احساسات مختلف، تغییرات نفسانی، و افکار گوناگون، در بازی اجزاء صورت همچون بیانِ روشنی از گوناگونی روح انسان درهم می‌آمیزند.

آستانیلسن یکبار نقش زنی را بازی کرد که استخدام شده بود تا مرد جوان

ثروتمندی را اغوا کند؛ مردی که او را استخدام کرده از پشت پرده شاهد ماجراست. آستانلیسن در حالیکه می‌داند زیر نظر است تظاهر به عشق‌ورزی می‌کند و این کار را به نحو رضایت‌بخشی انجام می‌دهد؛ مجموعه‌ی کاملی از احساسات در چهره‌اش نقش می‌بندد. در عین حال ما می‌دانیم که این عشق‌ورزی فقط یک ایفاء نقش، یک تظاهر، یک چهره‌ی ساختگی است. اما در طی این صحنه او واقعاً عاشق آن مرد جوان می‌شود. حالت چهره‌اش تغییر مختصری را نشان می‌دهد. او در تمام این مدت تظاهر به عشق کرده و این کار را بخوبی انجام داده، اکنون چطور می‌تواند نشان دهد که این بار واقعاً عاشق شده است؟ حالت چهره‌اش تغییر مختصری می‌کند، اما به وضوح در چهره‌اش آشکار می‌شود و آن حالتی که تا چند لحظه پیش فقط تظاهر بود اینک حالت صادقانه‌ی احساسی عمیق می‌گردد. ناگهان به یاد می‌آورد که تحت نظر است. مرد پشت پرده نباید حالت چهره‌اش را بخواند و بفهمد که او دیگر تظاهر به عشق نمی‌کند، بلکه واقعاً عاشق شده است. بنابراین در همان حال آستانلیسن تظاهر می‌کند که تظاهر می‌کند. چهره‌اش برای سومین بار تغییر تازه‌ای را نشان می‌دهد؛ اول تظاهر به عشق، بعد عشق ورزی صادقانه، و چون اکیداً اجازه ندارد که عاشق باشد چهره‌اش دوباره تظاهر می‌کند، تظاهر به اینکه عاشق نیست، بلکه تظاهر به عشق می‌کند. اما این بار تظاهر به اینکه عاشق نیست دروغ است. اکنون او دروغ می‌گوید که دروغ می‌گوید. و ما می‌توانیم همه این حالت‌ها را از پشت دو صورتکِ ساختگی متفاوتی که بر چهره دارد به وضوح ببینیم. در چنین مواقعی حالت خاصی در چهره واقعی افراد ظاهر می‌شود، درست مثل کلمات که با نداهای معانی‌هایی می‌توانند چیزهای غیرقابل بیان و مشاهده را در ذهن تجسم بخشند، حالتی که فقط برای کسی قابل درک می‌شود که مخاطب است.

در سال‌های نخست فیلم صامت گریفیث صحنه‌ای از این نوع را به نمایش گذاشت؛ قهرمان فیلم یک مغازه‌دار چینی است و لیلیان‌گیش نقش دختر گدایی را بازی می‌کند که آدم‌های شرور دنبالش کرده‌اند و جلوی خانه مرد چینی از پا می‌افتد. مغازه‌دار چینی او را می‌بیند و به داخل خانه‌اش می‌برد و از او مراقبت می‌کند. دختر کم‌کم خوب می‌شود، اما چهره‌اش سرد و خم‌زده باقی می‌ماند. «نمی‌تونی بخندی؟» مرد چینی از دخترکِ وحشت‌زده که تازه دارد به او اعتماد پیدا می‌کند می‌پرسد. لیلیان‌گیش می‌گوید: «سعی می‌کنم»، و بعد آئینه‌ای را برداشته و ادای خندیدن را در می‌آورد. با انگشتانش

عضلات صورتش را حرکت می‌دهد. چهره ساختگی زنده‌ای که دخترک به او نشان می‌دهد رقت‌انگیز است. اما چشمانِ مهربان و دوستانهٔ مرد چینی خندهٔ واقعی را به چهرهٔ او می‌آورند. خود چهرهٔ آن دختر تغییری نمی‌کند، اما شور و شوقی گرم از درون آن را می‌شکند و تغییر مختصری در حالت چهره‌اش آن شکلک را به حالتی واقعی تبدیل می‌کند.

در دوران فیلم صامت چنین نمای نزدیکی گُل یک صحنه را تغذیه می‌کرد. فکر خوبِ کارگردان و نقش‌آفرینی عالی بازیگران نتیجه‌ای که می‌داد نمایشی گیرا، مُحرک، و نو برای تماشاگر بود.

چهره‌شناسی میکروسکپی^{۱۵}

در فیلم صامت حالت چهره‌ای که از محیط اطرافش جدا شده بود به نظر می‌آمد به بُعد ناشناختهٔ جدیدی از روح نفوذ می‌کند و دنیای جدیدی را به ما نشان می‌دهد - دنیای چهره‌شناسی میکروسکپی - که طور دیگر با چشم غیرمسلح یا در زندگی روزمره نمی‌توانستیم آن را ببینیم. در فیلم صدادار تا حد زیادی از نقشی که به وسیلهٔ این چهره‌شناسی میکروسکپی ایفاء می‌شد کاسته شد، زیرا ظاهراً اینک در فیلم صدادار این امکان فراهم شده بود که بیشتر آنچه که به وسیلهٔ حالت چهره در فیلم صامت نشان داده می‌شد به وسیلهٔ کلمات گفته شود. اما این دو هرگز یکی نیستند - بسیاری از حالات عمیق احساسی هرگز به هیچ وجه نمی‌توانند با کلمات بیان شوند.

حتی بزرگ‌ترین نویسنده، استادِ مُسلمِ قلم، نمی‌تواند آنچه را که آستانیلسن با چهره‌اش در نمای نزدیک می‌گوید با کلمات بگوید؛ زمانیکه او جلوی آئینه می‌نشیند و تلاش می‌کند تا صورت فرتوت و پُرچین و چروکش را، که از فقر، نکبت، مرض و فاحشگی خورده شده، برای آخرین بار، برای معشوقه‌اش که در انتظار اوست، معشوقه‌ای که بعد از ده سال زندان آزاد شده و جوانیش را در اسارت حفظ کرده، زیرا زندگی توانسته در آنجا آسیبی به او برساند، آرایش کند.

آستا در مقابل آئینه

او به آئینه نگاه می‌کند؛ چهره‌اش رنگ پریده، مرده، و ماتم‌زده است و تشویش و

وحشتی غیرقابل وصف را نشان می‌دهد. او مثلی ژنرالی می‌ماند که با همه لشکرش ناامیدانه محاصره شده است و یکبار دیگر، برای آخرین بار، در جستجوی راهی برای فرار روی نقشه‌اش خم می‌شود و درمی‌یابد که راه گریزی نیست. سپس شروع به تقلایی جنون‌آمیز می‌کند. با دستی لرزان به آن صورت زشت نفرت‌انگیز حمله می‌برد. ماتپکش را چنان در دست می‌گیرد که شاید میکلائل اسکناش را در آخرین شب زندگیش در دست گرفته باشد. تقلایی بر سر مرگ و زندگی. صورتش را مقابل آئینه رنگ می‌کند و تماشاگر مات و مبهوت شاهد اوست. آئینه شکسته و رنگ و رو رفته است و واپسین تشنجات روحی رنج دیده را منعکس می‌کند. او سعی دارد زندگیش را با ماتپک کوچکی نجات دهد! اما کارگر نیست. با کهنه پاره‌ای صورتش را پاک می‌کند، دوباره و دوباره سعی می‌کند، و بعد شانه‌هایش را بالا می‌اندازد و با حرکتی که به وضوح حاکی از آن است که این بار زندگیش را محو می‌کند تمام آرایشش را پاک می‌کند. کهنه را دور می‌اندازد؛ نمای نزدیک افتادن و مجاله شدن کهنه کثیف را روی زمین نشان می‌دهد. مجاله شدن آن کهنه نیز به سادگی قابل فهم است؛ آخرین تشنج حالت مرگ.

در این صحنه چهره‌شناسی میکروسکوپی با بیشترین ایجاز تراژدی عمیقاً تکان دهنده یک انسان را به نمایش می‌گذاشت. این صحنه شکلی جدید و ارزنده از هنر بود. فیلم صدا دار در نشان دادن چنین صحنه‌هایی حوصله کمتری به خرج می‌دهد، اما به هیچ وجه مانعی در نشان دادن شان ایجاد نمی‌کند و جای تأسف خواهد بود اگر در فیلم صدا دار چنین فرصت‌هایی نادیده گرفته شوند و مابقی جهت بیش از پیش فقیرتر شویم.

نماینده بالتیک

در این فیلم، در نمای نزدیک چهره پرفسور پیری گفتار بدون کلام طولانی پرمعنایی هست. پرفسور پوله ژایف به بلشویک‌ها پیوسته و به همین خاطر هیچیک از مهمانانی که به جشن تولدش دعوت شده‌اند نیامده‌اند. پرفسور سر میز خالی، که برای عده‌ای مهمان چیده شده، تنها نشسته است. میز منظره‌ای دلگیر دارد و همسرش گریبان است. ناگهان پیرمرد بلند می‌شود و به لابراتوارش می‌رود. در آنجا او دیگر نه به میز خالی، بلکه به قفسه پر از لوازم آزمایشگاهی، لوله‌های آزمایش و سایر وسایلش نگاه می‌کند. وسایل زندگی‌کاریش، دوستان همیشه صادق و وفادارش با خوشرویی به او

شادباش می‌گویند. نماهای نزدیک این صحنه بسیار گویا هستند، اما حالتی که در چهره پرفسور نقش می‌بندد حتی گویاتر است. در چهره او حالتی از پایداری آمیخته با تأسف، ایمان راسخ به رغم همه چیز، حالتی از عهد و وفاداری همیق و ناگفته به انقلاب، همه در گفتگوی درونی خاموش وی دیده می‌شوند. تماشاگران روسی هنگام دیدن این صحنه بی‌اختیار به شدت دست می‌زدند.

در این گونه نماهای نزدیک نه فقط موشکافی‌های روانکاوانه یا احساساتِ تکان دهنده می‌توانند نشان داده شوند، بلکه چیزهای مهم‌تری مثل جلال و عظمتِ انسان نیز می‌توانند به نمایش درآیند. حالتِ گویا و بی‌درنگ قابلِ درکِ چهره انسان از خطر عبارت پردازی و لفاظی در امان است (البته در صورتیکه حالت چهره گویا باشد، بازی اجزای صورت همچنین می‌تواند بیانی غیرصادقانه از خود ابراز کند). به خاطر می‌آورم که ششکین نقشِ لنین را در فیلمِ لنین در اکتبر بازی کرد، بخصوص آن صحنه‌ای که با بچه کوچکی سرگرم صحبت است. هنگامیکه خبرِ ترور دوست و هم‌رزمِ نزدیکش، یورتسکی، را می‌آورند گرمیِ محبتِ پدرانه هنوز در چهره‌اش موج می‌زند. با شنیدنِ آن خبر کلمه‌ای نمی‌گوید فقط صورتش را برمی‌گرداند، برای مدتی طولانی خاموش می‌ماند، اما چهره‌اش در چهره‌شناسی میکروسکوپی نمای نزدیک بیش از پیش گویاست. حالتِ عشق و مهریانی از چهره‌اش محو نمی‌شود، اما به آهستگی با احساس دیگری، با احساسِ اندوه و درد، پوشیده می‌شود. سپس سومین پوششِ چهره می‌آید؛ خشم به تنفرِ شدید و هراس‌انگیز تبدیل می‌شود. در چهره ششکین این چهار احساس همگی با هم هم‌زمان، مثل هم‌نوایی چهار نُت، دیده می‌شوند.

کارگردان ترتیبی داده است تا این صحنه بلافاصله به دنبالِ صحنه آن کودک بیاید، زیرا می‌خواسته است که در این ترکیبِ احساساتِ مختلف روحِ راستینِ آن انقلابی بزرگ را به تصویر کشد و آنچه را که از هر چیز مهم‌تر است نشان دهد؛ اینکه سنگدلی فقط روی دیگرِ عطوفت است، و آن انقلابی بزرگ فقط از آنرو می‌تواند چنان سنگدل باشد که می‌تواند چنان با عطوفت عشق بورزد.

حرف زدن و حالت چهره

در فیلمِ صامت بازیگر درست همانطور حرف می‌زد که در فیلمِ ناطق می‌زند، اما

در فیلم صامت ما حرف زدن او را در نمای نزدیک می‌دیدیم و صحبتش همان بازی معنی‌دار اجزاء صورت بود. آنان که در حین گوش دادن به کسی که مشغول صحبت است او را نیز می‌توانند ببینند چیزهای متفاوتی می‌شنوند و می‌بینند تا کسانی که فقط می‌توانند حرف‌های وی را بشنوند.

همچنین در فیلم صامت نحوه‌ای که بازیگر در حین حرف زدن دهانش را حرکت می‌داد جزئی از حالت چهره بود و به همین خاطر بود که همه ما هنرپیشه‌های ملیت‌های دیگر را به آن خوبی می‌فهمیدیم و هنگامیکه بازیگری از میان دندان‌های به هم فشرده‌اش، با حالت خشم، حرفش را می‌زد، یا کلمات را مثل زبان پُران ماری زهری بیرون می‌پراند، می‌فهمیدیم که چه می‌گوید. این بازیگری به معنای واقعی بود، زیرا هنگامیکه مستی به زور از بین لب‌های شل و ولش، مین و مین کنان، حرف می‌زد می‌فهمیدیم که منظورش چیست یا هنگامیکه قهرمان فیلم با استهزاء و تحقیر کلماتش را از گوشه دهانش ادا می‌کرد می‌فهمیدیم که چه می‌گوید. این یکی از خصوصیات نمای نزدیک بود، زیرا در دورانی که کلمات فقط دیده می‌شدند، ولی شنیده نمی‌شدند، هزار جور می‌شد معنی‌شان کرد.

حرف زدن در فیلم صدادار

در فیلم صامت بازیگر طوری حرف می‌زد که برای چشم قابل فهم بود نه برای گوش، و دقیقاً به این دلیل می‌توانست این کار را بکند که نیازی نداشت طوری صحبت کند که برای گوش قابل درک باشد، نیازی نداشت برای تلفظ صحیح صداها دهانش را شکل دهد؛ برای تلفظ «آ» دهانش را گشاد و برای تلفظ «ا» تنگ کند. هر حرکت دهان فقط برای رساندن احساسی بود نه اینکه حرکت موزونی باشد که می‌بایست با کلام شمرده قابل فهم تطبیق کند. این هنر بیان در واقع توسط فیلم ناطق نابود شد، زیرا دهانی که طوری سخن می‌گوید که برای گوش قابل فهم باشد دیگر نمی‌تواند برای چشم قابل فهم باقی بماند، دیگر مثل سایر اجزاء صورت یک وسیله بیان خودکار نیست، بلکه به آلت تولید صدا تبدیل می‌شود.

به همین دلیل است که فیلم صدادار، تا آنجا که ممکن است، از نشان دادن چهره آدم‌ها هنگام حرف زدن در نمای نزدیک پرهیز می‌کند، زیرا در چنان مواقعی قسمتی از

صورت، یعنی دهان، از ریخت می افتد و چون در عین حال می جنبد اغلب مضحک به نظر می رسد. این خسران به معنای آن است که ما مجبوریم از نماهای نزدیک چهره شناسی میکروسکپی، که نوری به اعماق روح انسان می افکنند، لااقل هنگامیکه شخصیت فیلم روی پرده مشغول صحبت است، صرف نظر کنیم.

اما حتی در آنصورت نیز در فیلم صدا دار هر چهره ای که حرف می زند حالتی دارد که کافی است با جایگزین کردن زبان دیگری به جای زبان اصلی ناخوش آیند جلوه کند. نه فقط به این خاطر که هر کلمه متنی دوبله شده باید با حرکت دهان بازیگر تطبیق داده شود؛ که نتیجه این کار اغلب عبارت سازی های مضحک و غیرطبیعی است، بلکه همچنین به این خاطر که در هر دوبله ای، بطور اجتناب ناپذیر، کیفیتی غیرهتري و ساختگی بروز می کند. زیرا هر زبانی بازی اجزاء صورتی دارد که بطور لاینفک ذاتی آن زبان است و ویژگی مردمی است که به آن زبان صحبت می کنند. حرف زدن به انگلیسی با ایماء و اشارات ایتالیایی وحشتناک است و تماشاگر متوجه آن خواهد شد. به همین دلیل است که دوبله کردن فیلم بیش از پیش به سود زیرنویس ترجمه شده کنار گذاشته شده است.

آستا حرف می زند

آستانیلسن در یکی از فیلم های قدیمی اش (وانینا، یا عروسی زیر چوبه های دار^{۱۶}) تلاش می کند تا معشوقه اش را از زندانی که محکوم به مرگ شده نجات دهد. او کلیدها را گیر آورده و در ملول است. راه فرار باز است، اما فقط برای چند دقیقه. زندانی ناامید و مأیوس روی پوشال دراز کشیده و تکان نمی خورد. آستا با او حرف می زند و همه انرژی و توانش را در حرف هایش می گذارد. تند، مضطرب، و با تب و تاب حرف می زند. ما نمی توانیم بشنویم که چه می گوید و هیچ زیرنویسی هم به ما نمی گوید که او چه می گوید. نیازی هم نیست، وضعیت خودش گویا است. روشن است که سعی دارد امیدی در او ایجاد کند و پشت سرهم تکرار می کند که: «بیا، وقتی برای تلف کردن نیست. زود باش وگرنه هردو کشته می شویم». اما در این صحنه کلام نیست که گویای هراس واقعی و تلاش قابل مشاهده آستا است، بلکه جدال بیرحمانه بین عشق و ترس از جان، که هیچ کلامی نمی تواند آن را بیان کند، نشان دهنده آن است. دیدن او در حال

حرف زدن تأثیر عمیق‌تری می‌گذارد تا اینکه احیاناً می‌دیدیم موهایش را می‌کند یا با تشویش صورتش را چنگ می‌زند. آستا به همین شکل مدتی طولانی حرف می‌زند؛ و گوش دادن به حرافی بسیار ملال‌آور می‌بود.

مثالی از روسیه

آموزنده‌تر از همه این‌ها موردِ مایکل روم و فیلمش از نوشتهٔ مویاسان تُپلی^{۱۷} است. روم این فیلم را مثلاً یک فیلمِ صامت ساخت، اگرچه در آن موقع فیلمِ صدا دار کاملاً پیشرفت کرده بود. از اینرو صامت بودنِ این فیلم، و هر چه که نتیجهٔ آن شد، نه به دلیل ضرورت فنی، بلکه عمدتاً سبکی اختیار شده بود - بیشتر مثلاً سیاه قلم کاری که از بکار بردنِ رنگ امتناع می‌کند. در حقیقت روم در این فیلمِ صامت به تأثیرات تصویری و دراماتیک بسیاری دست یافت که دستیابی به آن‌ها در یک فیلمِ صدا دار غیر ممکن بود. داستان مشهور است، اما تکرار آن بد نیست؛ دخترکِ پارسیِ تک‌پراتی همراه تعدادی افراد دیگر با اتوبوسی در حال فرار از جنگِ پروسی‌ها هستند. دخترک از طرف مسافری همراهش مورد تحقیر و بی‌اعتنایی قرار می‌گیرد؛ مسافرینی که غذای او را با طیب خاطر می‌خورند، اما در همهٔ موارد دیگر از او کناره می‌گیرند. اتوبوس از طرف گشتِ پروسی متوقف می‌شود و افسرِ فرماندهٔ گشت اجازه نمی‌دهد فراریان بروند مگر اینکه دخترکِ تک‌پران شب را با او بگذرانند. دو راهبه، که جزو مسافرینی هستند که سخت جانماز آب می‌کشند، خود را به آب و آتش می‌زنند تا دختر را، که رغبتی به انجام این کار ندارد، به برآوردنِ خواستهٔ افسرِ پروسی راضی کنند. دخترک هرزه زیر رگبار حرف‌های آنان تسلیم می‌شود. ما دهانِ راهبه‌ها را می‌بینیم که با حالتی عصبی می‌جُتبد. چند دقیقهٔ پیش، وقتی که آنان در مقابلِ تندیسِ مشغول دعا بودند، هیچکس باور نمی‌کرد که قادر به ابراز چنین شهواتِ افسار گسیخته‌ای باشند. آنچه که راهبه‌ها برای راضی کردنِ آن دختر می‌گویند در دو زیرنویس کوتاه به تماشاگران گفته می‌شود و فحواً آن این است که چون او به هر صورت فاحشه است یک مرد بیشتر یا کمتر برای او فرقی نمی‌کند، از طرفی اگر با آن آلمانی بخوابد برای رضای خدا این کار را کرده است. اما بسیار بیش از حرف‌های آن دو راهبه این حالت حرف زدن‌شان است که اقتناع‌کننده و تأثیرگذار است، و این فقط از طریقِ بصری می‌توانست نشان داده شود. سیلِ کلماتِ

پی در پی و غیرقابل مقاومت، بیرحمی آنان، خواسته‌شان، اصرار شدید غیرقابل تحمل‌شان، چون از طریق حرکات قابل مشاهده، سریع و بدون مکث لب‌ها نشان داده می‌شوند بسیار مؤثرتراند تا اینکه حتی می‌شد همان‌ها را به گوش رساند یا اینکه حرفی را با تغییر مختصری دائماً تکرار کرد. این کار فقط دورویی را نشان می‌داد، در صورتیکه روش قبلی شهوات افسارگسیخته آن دو راهبه را نیز نشان می‌دهد. خود پُرحرفی صفت مشخصه‌ای است، اما گوش دادن به آن هم خسته‌کننده و هم کسالت‌آور است. در فیلم صدا دار میل کلمات هرگز نمی‌تواند با چنین سرعتی هجوم آورد - کلمات در چنین سرعتی نامفهوم می‌شوند. اما در این فیلم حرکات حرف زدن بسیار پرمعنی‌تر و واضح‌تر از هر عبارتی است که احیاناً می‌توانست شنیده شود. به همین دلیل، این گونه تأثیرات فقط در یک فیلم صامت می‌توانستند ایجاد شوند.

نمایش خاموش^{۱۸}

در فیلم صامت بازیگران صحبت می‌کردند، اما حرف‌های‌شان فقط قابل رویت بود نه قابل شنیدن. فقط نمایش پاتومیم حقیقتاً بازیگران صامت دارد و از اینرو اساساً شکلی هنری متفاوتی است. پاتومیم نه فقط برای گوش که برای چشم هم صامت است، زیرا پاتومیم فقط یک هنر صامت نیست، بلکه هنر صامت بودن است و چیزی را بیان می‌کند که از هم سکوت برمی‌خیزد. ایما و اشارات و شکل‌سازی در پاتومیم مکمل حرف‌هایی که زده می‌شوند ولی ما نمی‌توانیم بشنویم نیستند، بلکه بیان‌کننده گفتار عمیقی از نوع موسیقی هستند، موسیقی که در اعماق سکوت نواخته می‌شود. ممکن است در فیلمی تماشاگرانی را ببینیم که صحنه رقصی را تماشا می‌کنند، جالب توجه است که تماشاگرانی که در جای خود نشسته‌اند بیشتر واقعی به نظر می‌آیند تا رقاصانی که در حال رقص هستند. دلیلش این است که سکون آنان برای ما رفتاری عادی است و ما هر روز چنین رفتاری را هم خود تجربه می‌کنیم و هم از دیگران می‌بینیم، اما جنبش رقاصان رفتاری است که کمتر عادی است و جزو تجربه روزمره ما نیست.

سکوت کردن راه حل نیست

من باید در اینجا کمی خوددار باشم چون مشکل فیلم صامت بعداً دوباره پیش

کشیده خواهد شد. تناقضاتِ درونی حل نشده فیلم صدا دار، علاوه بر سایر موارد، از اینجا مشخص است که تقریباً هر کارگردانی ترجیح می‌دهد که از گفتگوی زیاد پرهیز کند و فیلمنامه‌ای می‌خواهد که حتی امکان دیالوگ کمتری داشته باشد. خود همین مورد فیلم ناطق را بی‌اعتبار کرده است و نشان می‌دهد که یک شکل غیرطبیعی از هنر است - بیشتر مثل این است که نقاشی ترجیح دهد بدون استفاده از رنگ نقاشی کند.

این مشکل به هیچ وجه نمی‌تواند اینطور حل شود که بازیگران را وادار به کم حرفی کنیم، یا مجبور به اینکه اصلاً حرف نزنند. صامت بودن بازیگران پاتومیم کیفیت ذاتی این شکل هنری است، اما در فیلم کیفیت و خصوصیت بازیگران است نه شکلی هنری. اگر شخصی، چه زن و چه مرد، با وجودیکه می‌تواند صحبت کند (یا زبانی آنطور که در فیلم ناطق حرف می‌زند، یا فقط بصری آنطور که در فیلم صامت حرف می‌زد) ساکت بماند، در آنصورت ما سکوت وی را جزئی از نقش او یا اقتضاء موقعیت دراماتیکی موجود خواهیم دانست. ما نمی‌توانیم از این وسیله پر قدرت شخصیت‌پردازی فقط برای اجتناب از حرافی استفاده کنیم؛ یقیناً نتیجه چنین کاری این خواهد شد که در فیلم‌های ما همه شخصیت‌های فیلم عجیب و مضحک، و بدون دلیل مشخصی کم حرف و ساکت، به نظر آیند.^{۱۹}

گام شکل‌سازی^{۲۰}

گفتارهای بی‌صدای چهره، گویایی بدون کلام حالت چهره، می‌توانند چیزهای بسیاری را بگویند که سایر هنرها برای گفتن‌شان هیچ وسیله‌ای در اختیار ندارند. نه فقط خود حالت چهره می‌تواند چیزهایی به ما بگوید که برای بیان‌شان کلماتی نداریم، بلکه تغییر ریتم و گام در حالت چهره همچنین می‌تواند تغییر خلق و خور را نشان دهند، تفسیری که نمی‌توان آن را با کلمات بیان کرد. انقباض یک عضله صورت می‌تواند بیانگر شور و هیجان احساسی باشد که شاید برای بیان کلامی‌اش به یک جمله طولانی نیاز باشد و تا بازیگر به پایان چنان جمله‌ای برسد چه بسا خلقش تغییر کرده است و احتمالاً آنچه که می‌گوید دیگر با حالِ درونیش مطابقت ندارد. سریع‌ترین آهنگ کلام از پس سیلان و طیران احساسات می‌آید، اما حالت چهره همواره می‌تواند با جریان احساسات هم‌گام شود و برای هر یک از آن‌ها بیان صادقانه و قابل درکی ارائه دهد.

فیلم دیگری از گریفیث هست که در آن قهرمان زن فیلم، لیلیان گیش^{۲۱}، دختر ساده و پاکی است که ولگرد بی همه چیزی افغالش می‌کند. او با نیشخند به دخترک می‌گوید که فریبش داده است. لیلیان گیش، دخترک دوست‌داشتنی و پاک، نمی‌تواند آنچه را که می‌شنود باور کند، یا بهتر بگوئیم قادر نیست تشخیص دهد که به یکباره زندگیش تباه شده است. او می‌داند چیزی که آن مردک می‌گوید راست است، اما در همین حال دوست دارد فکر کند که شوخی می‌کند، زیرا ممکن نیست که او تا به این حد رذل بوده باشد. در این کشاکش نفس‌گیر و محزون، در نوسان بین احساس وفاداری و خیانت، لیلیان گیش در حالیکه بدون گفتن کلمه‌ای به افغال گرش زل زده است شاید برای چندین و چندبار به تناوب می‌خندد و می‌گرید. این نمایش خاموش دو دقیقه‌ای، که در نمای نزدیک نشان داده شده، یکی از بزرگ‌ترین دست‌آوردهای هنری چهره‌شناسی میکروسکپی است و به تنهایی کافی است تا هنر فیلم صامت را جاودانه کند، فیلم صامتی که از آن زمان تاکنون مرده است.

غیرممکن است که به وسیله کلمات بتوان چنین نوسان احساسات را، با ریتم واقعی، بیان کرد. اگر بخواهد در یک داستان تشریح شود چندین صفحه را خواهد گرفت، چندین صفحه‌ای که خواندنش بسیار بیش از این شرح صحنه وقت خواهد گرفت. در اینجا بار دیگر ما با جوششی از احساسات روبرو هستیم که فقط به وسیله فیلم می‌تواند بطور شایسته بیان شود، اما نه فقط به وسیله فیلم صامت. برای نمایش چنین صحنه‌هایی در فیلم صدا دار هیچ مانع تکنیکی وجود ندارد. اما به نظر می‌آید که فیلم‌های صدا دار فعلی تارهای صوتی‌شان پاره شده است. در ابتدای بدوی که گرفتار آمده‌اند امکانات وسیله بیان‌شان را نمی‌دانند و نمی‌خواهند که بدانند، و میراث غنی فیلم صامت را بر باد می‌دهند.

دیالوگ‌های خاموش^{۲۲}

در آخرین سال‌های فیلم صامت چهره انسان بیش از پیش مرئی شد، یعنی؛ بیش از پیش گویا شد. نه فقط چهره‌شناسی میکروسکپی تکامل یافت، بلکه به همراه آن توانایی فهم معانی حالات چهره نیز رشد کرد. در آخرین سال‌های فیلم صامت ما نه فقط شاهد شاهکارهایی از حرف زدن چهره‌های صامت بودیم، بلکه همچنین شاهکارهایی

از گفتگوهای خاموش را نیز دیدیم. ما شاهد صحبت‌هایی بین حالات چهره دو انسان بودیم که حرکات چهره یکدیگر را بهتر از حرف‌های هم می‌فهمیدند و می‌توانستند نکات باریکی را که ظریف‌تر از آن هستند تا توسط کلمات بیان شوند دریابند.

نتیجه طبیعی این تکامل آن بود که فضا و زمان بیشتری در فیلم صرف نمایش احساسات درونی شد، که در چهره‌شناسی میکرومسکپی نمای نزدیک آشکار می‌شد - و من بعداً با تجزیه و تحلیل کافی در رابطه با درام‌پردازی فیلم در مورد آن بحث خواهم کرد -، و از هشت هزار فیت فیلم، حد نصاب تعیین شده، مقدار کمی صرف سایر وقایع فیلم می‌شد. به این ترتیب بود که فیلم صامت توانست به اعماق شیرجه رود و امکان ارائه دراماتیکی جدال شورانگیز بین زندگی و مرگ را، تقریباً منحصرأ در نماهای درشت صورت، به دست آورد.

فیلم ژاندارک درایر و سکانس پر قدرت، تکان‌دهنده، و طولانی بازجویی آن دختر مثال قانع‌کننده‌ای در این مورد است. در این سکانس پنجاه مرد تمام مدت در یک جا نشسته‌اند. چند صد فیت از فیلم چیزی جز نماهای نزدیک درشت از سرها و صورت‌ها نشان نمی‌دهد. در این فیلم ما فقط در بُعد معنوی حالات چهره سیر می‌کنیم و مکان واقعی را که این سکانس در آن روی می‌دهد نه می‌بینیم و نه احساس می‌کنیم. در این فیلم نه سواری اسب می‌تازد و نه مشت‌زنی وجود دارد، بلکه شهوات افسار گسیخته، هیجانات، افکار، عقیده و ایمان می‌ستیزند، اما ستیزشان ربطی به مکان ندارد. با این حال، این مجموعه از جنگ‌های تن به تن بین نگاه‌ها و چهره‌های گرفته و عبوس، جنگی که در آن چشم‌ها به جای شمشیرها به هم می‌خورند، می‌تواند توجه تماشاگر را بدون تزلزل برای نود دقیقه جلب کند. در این جنگ تن به تن و رو در رو می‌توان هر حمله و ضدحمله‌ای را در چهره محاربان تعقیب کرد. بازی اجزاء صورت آنان هر حیل، هر حمله ناگهانی را نشان می‌دهد. در این فیلم، فیلم صامت سعی کرده است تا از «روح» نمایشی ارائه دهد که از هر نمایش تئاتری که تا آن زمان قادر به ارائه‌اش شده بود قابل فهم‌تر باشد.

اجزاء چهره در نمای نزدیک

همه آنچه که من تا به اینجا درباره حالت چهره و بازی اجزاء صورت گفتم به همه

صورت مربوط می‌شد. این نوع از حالت چهره کمابیش تحت کنترل است. شخص می‌تواند، اگر بخواهد، از نشان دادن احساساتش در چهره‌اش خودداری کند، حتی می‌تواند به داشتن احساسات دیگری تظاهر کند، احساسش را پنهان کند، با حالت چهره‌اش دروغ بگوید.

اما دوربین می‌تواند آنقدر به صورت نزدیک شود که اجزاء میکروسکوپی چهره را نشان دهد، اجزاء حضری را که خود جزئی از بدن است، و از این طریق پی می‌بریم که قسمت‌های خاصی از صورت بسیار کم تحت کنترل ارادی درمی‌آیند، یا اصلاً تحت کنترل در نمی‌آیند، و گاه ممکن است احساسی را فاش کنند که نه به عمد و نه آگاهانه در چهره ظاهر شده است و متضاد با حالت کلی است که در مابقی چهره دیده می‌شود.

این خاصیت ارزش و اهمیت هنری بسیار دارد، زیرا کلام (منظور سخن بزرگسالان و انسان عاقل و بالغ است) هیچ ماهیت غیرارادی و ناآگاهانه ندارد. اگر کسی بخواهد دروغی بگوید و دروغگوی واردی باشد زیانش تقریباً در حد کمال در خدمتش خواهد بود. اما صورتش نواحی دارد که او روی آن‌ها هیچ کنترلی ندارد. او می‌تواند هر قدر که بخواهد ابروهایش را درهم کشد و پیشانی‌اش را چین بیاندازد، اما دوربین کاملاً نزدیک می‌خزد و نشان می‌دهد چانه‌اش، که توانایی شکل‌سازی ارادی را ندارد، به رغم همه آن شجاعت ظاهری افتان و لرزان است؛ یا اینکه دهانش بی‌خودی لبخندی هر چه بخواهی شیرین بر لب دارد، اما بناگوشش، پره‌های بینی‌اش، که در نمای نزدیک بخوبی نشان داده می‌شوند، خشونت و بیرحمی پنهان نگهداشته شده‌ای را فاش می‌کنند.

در یکی از فیلم‌های آیزنشتاین کشیشی هست خوش‌سیمما و آراسته. اجزاء متناسب صورتش، چشمان بانفوذش، با صدای گرمش حتی جذاب‌تر و درخشان‌تر جلوه می‌کنند. وی شبیه تصویر متعالی یک قدیس است. اما دوربین، جدای از ظاهر آراسته او، نمای نزدیکی درشتی از چشمش می‌گیرد؛ نگاه دزدکی مکار و سوءظن برانگیزی، مثل هزاربای زشتی که برگل زیبا و لطیفی بگذرد، از زیر مژگان نرم و برآی زیبایش رد می‌شود. سپس کشیش خوش‌سیمما سرش را می‌چرخاند و نمای نزدیکی از پشت سر، بناگوش و پس‌گردنش را نشان می‌دهد و ما شرارت و خودپرستی نفرت‌انگیز دهقان‌زاده‌ای زمخت را از آن‌ها تشخیص می‌دهیم. شکل پس‌سر و بناگوش وی به قدری

مؤثر و گویا و به قدری نفرت‌انگیز است که هنگامیکه آن صورت جذاب بار دیگر ظاهر می‌شود مثل نقاب گول زنده‌ای به نظر می‌آید که دشمنی خطرناک را پنهان کرده است. حالت تمام چهره نمی‌تواند حالت اجزاء چهره را بپوشاند، اگر آن اجزاء واقعی دیگر و عمیق‌تر را آشکار کنند.

خط‌شناسی مدعی است که می‌تواند شخصیت واقعی نویسنده خط را از روی دست خطش تشخیص دهد، حتی اگر چیزی که نوشته است راست نباشد. اما چنین توانایی خواندن شخصیت افراد از روی دست‌خطشان استعداد بسیار نادری است در حالیکه هنر خواندن چهره‌ها می‌رفت تا جزو مایملک پر منفعت توده‌ها شود. باید از فیلم صامت متشکر بود.

می‌توانم ببینم که نمی‌توانم ببینم

در سال‌های نخست فیلم صامت «چهره‌شناسی میکروسکپی» همان موقع نشان داده بود که در نمای نزدیک چهره می‌توان چیزهای بیشتری را خواند تا در نمای نزدیکی که بطور خوانا چیزی نوشته شده است. خطوط چهره را نیز می‌توان خواند.

هنریشه ژاپنی سه‌سویی‌هایا کاوا ۲۳ ستاره نخستین فیلم‌های صامت بود. تخصص وی جمود آهنگ اجزاء صورتش بود، و اینکه می‌توانست مانع آن شود که احساسات و تأثیراتش در چهره‌اش نمایان شوند. هنر بازیگری او از لحاظ قدرت کنترلی که داشت قابل توجه بود؛ از این لحاظ که می‌توانست بازی نکند! اما، با این وصف، پس چگونه احساساتش را آنقدر قابل درک بیان می‌کرد که ما می‌فهمیدیم در فیلم چه می‌گذرد و چشم انتظار سرنوشت شخصیتی می‌ماندیم که او بازی می‌کرد؟

یکبار چنین صحنه‌ای را بازی کرد؛ به دام دزدان گرفتار آمده و دربند می‌شود. سپس غیرمنتظره با همسرش، که گمان می‌کرد در امان است ولی اکنون او را نیز دربند می‌بیند، روبرو می‌گردد. نباید این حقیقت را فاش کند که آن زن را می‌شناسد - زندگی او و همسرش به کتمان این حقیقت بستگی دارد. راهزنان با سلاح‌هایشان دور او را گرفته‌اند و به دقت چهره‌اش را زیر نظر دارند. یک حرکت عضله صورت، کمترین نشانه‌ای از عشق، احساس، اشتیاق، تعجب یا ترس، کوچک‌ترین نشانه‌ای از آنچه که در درونش می‌گذرد، هر دوی آنان را لو خواهد داد و باعث مرگ‌شان خواهد شد. اما چهره

سخت زبانی‌ها یا کاوا و نقابی سنگی است؛ هیچ احساسی از آنچه که ما می‌دانیم در قلبش می‌گذرد در چهره بی تفاوتش ظاهر نمی‌شود. با نگاهی خشک به چشمان هراسان همسرش نگاه می‌کند، و هنگامیکه می‌گوید آن زن را نمی‌شناسد ما می‌دانیم که راهزنان حرفش را باور خواهند کرد.

با این حال می‌توانیم در چشمانش چیزی را ببینیم. نه اینکه واقعاً چیزی ببینیم چون نمی‌توانیم بگوییم که آن چیز چیست، اما می‌توانیم ببینیم که در آن چهره چیزی هست که ما نمی‌توانیم ببینیم. می‌توانیم خطوط آن چهره سنگ شده را بخوانیم - نه فقط هیجان و محبتِ همیقی را که در آن موج می‌زند، بلکه دلگرمیِ تسلی بخشی را که به نگاه خیره هراسان همسرش می‌گوید: «حرفی نزن، حرکتی نکن، من را نمی‌شناسی، ترس، همه چیز درست خواهد شد!» بزرگ نمایی چهره در نمای نزدیک است که تقریباً نامحسوس، اما در عین حال قانع کننده، این ظریف‌ترین بازی اجزاء صورت وی را به ما نشان می‌دهد و چهره نامرئی او را از پشت چهره مرئی وی آشکار می‌کند. چهره نامرئی فقط برای کسی مرئی می‌شود که مخاطب اوست - و برای تماشاگر!

بازیگری ساده شده

در فیلم، که یک حرکت جزئی می‌تواند احساس همیقی را برساند و تشویش روح می‌تواند خود را با درهم کشیدگی ابرویی بیان کند، ایما و اشاره و شکلک سازی زیاد غیر قابل تحمل است. تکنیک و سبک چهره‌شناسی میکروسکوپی تا حد زیادی بازی بازیگران فیلم را ساده کرد. اداها و بازی اجزاء صورت، هر دو، در مقایسه با تکنیک نمایش تاثیر باید کمتر می‌شدند. این یکی از دلایلی است که چرا شیوه بازیگری در فیلم‌های قدیمی، امروز افراق آمیز و مضحک به نظر می‌آید. نمای نزدیک میکروسکوپی ناظرِ سخت‌گیری است که فقط طبیعی بودن حالت چهره را می‌پذیرد. این نما بیدرتنگ تفاوت بین عکس‌العمل غیرارادی و عمدی، ایما و اشاره غیرطبیعی و زورکی، را نشان می‌دهد. فقط طبیعت است که رفتار طبیعی دارد! حتی در انسان‌هائیز فقط عکس‌العمل‌های ناخودآگاه، مثل عکس‌العمل‌های برخاسته از روح، هستند که همچون اداهای طبیعی تماشاگر را تحت تأثیر قرار می‌دهند.

حتی بهترین بازیگران فیلم نیز هنگامیکه نمای نزدیکی قرار است برداشته شود

از طرف کارگردان مورد تذکر قرار می‌گیرند که: «تا وقتی که بازی نمی‌کنی مُختاری هر کاری که می‌خواهی بُکنی. اصلاً هیچ کاری نکن، فقط احساس و تصور موقعیتی را بُکن که در آن هستی، و چیزی که بعد خودش خود به خود در چهره ظاهر می‌شود، همانطور که هست و عضلات را به پیچ و تاب درمی‌آورد، کافی است!» نمای نزدیک ظریف‌ترین تغییراتِ حالت چهره و اجزاء صورت را برجسته می‌کند.

ما نمی‌توانیم در نمای نزدیک از گلیسرین به جای اشک استفاده کنیم؛ آنچه که حقیقاً تأثیر می‌گذارد قطره اشکی چاق و چرب که از گونه سرازیر شود نیست؛ چیزی که ما را تحت تأثیر قرار می‌دهد این است که ببینیم نگاه تر می‌شود و رطوبت در گوشه چشم جمع می‌شود، رطوبتی که هنوز اشک نیست. این تکان دهنده‌تر است، زیرا نمی‌تواند تقلبی باشد.

تغییر سلیقه

ساده شدن بازیگری، که توسط نمای نزدیک میسر شد، بیش از فقط سبک بازیگری را تغییر داد. تغییر سلیقه‌ای را نیز که با تغییر روش همراه بود پدید آورد و در تئاتر اروپای غربی گرایش به «طبیعت‌گرایی نو»^{۲۴} جایگزین «رومانتیسیزم نو»^{۲۵}ی رومستاند^{۲۶} و مترلینگ^{۲۷} شد. بعد از جنگ جهانی اول و اوهم تشنج‌آمیز تحریک‌کننده اکسپرسیونیسم، یک سبک مستند خشکِ ضد رومانتیک و ضد احساسی در فیلم، همچون در سایر هنرها، مُد شد. بازیگری ساده شده، که تحت تأثیر نمای نزدیک بود، با این سلیقه تازه عینی‌گرایی و ضد رومانتیک مطابقت داشت و این امر به گسترش سبک بازیگری آمریکایی در اروپا بسیار کمک کرد.

قیافه‌های ساده

نه فقط بازیگری رومانتیک از مُد افتاد، بلکه قیافه‌های رومانتیک نیز به همچنین. بخصوص در بین ستارگان مرد، محبوبیت از آن کسانی شد که چهره معمولی داشتند. قیافه رومانتیک و مورد علاقه و تقریباً اکسپرسیونیستی کنراد ویدت^{۲۸}، که برای او در سال‌های متعاقب جنگ جهانی اول موفقیت جهانی آورده بود، دیگر برای مردم جذابیتی نداشت و نه فقط از سوی چهره‌های عادی کنار زده شد، بلکه خود او برای اینکه بتواند

با ستارگان رقیب رقابت کند هر چه می توانست کرد تا ظاهر غیر معمولیش را تغییر دهد و تا آنجا که ممکن است هادی به نظر آید. صورت آرایش شده و غیر معمولی دیگر ساختگی به نظر می آمد و جذابیتی نداشت. زیبایی نیز از اهمیت زیاد افتاد، زیرا در نزدیکی و صمیمیت نمای نزدیک چیزی که اهمیت داشت اجزاء آشنا و صمیمی چهره بود و آن اجزاء توسط دوربین، و تماشاگر، می توانستند در صورت های زشت نه کمتر از صورت های زیبا کشف شوند.

صداهای ساده

گریز کارگردانِ مدرن از بازیگرانی که صدایی بیش از حد خوب و تعلیم دیده دارند نیز به همین هلت است - البته به استثناء مواقعی که خواننده ای حرفه ای یا کسی از این نوع نقش دارد. صدای خیلی خوب «طبیعی» نیست و صدایی هنری دانسته می شود نه چیزی از زندگی واقعی. آوازی که با صدای تعلیم ندیده خواننده می شود صمیمی تر و انسانی تر تأثیر می گذارد.

طبیعت غیر طبیعی به نظر می آید

ارزشی که بر طبیعی بودن گذاشته شد به حدی بالا گرفت که اکثر کارگردانان سعی کردند از به خدمت گرفتن بازیگران حرفه ای به کلی اجتناب کنند و بازیگران شان را از خیابان انتخاب کنند. تا آنجا که به سیاهی لشکر مربوط می شد، و اگر مسئله فقط ایفای نقش های جزئی بود که نقش آفرینی لازم نداشت و صرفاً حضور و نشان دادن قیافه ای کفایت می کرد، مسلماً پیدا کردن تیپ های مناسب از بین مردم کوچه و بازار آسان تر بود. اما اگر شخصیت کاملاً مشخصی باید بازی می شد، و بخصوص اگر قرار بود صحبت کند، بازیگری بد و آماتور تیپ های طبیعی اغلب تأثیر خوبی را هم که آن تیپ ها داشتند از بین می برد.

طبیعت به هنر تبدیل شد

اینکه سعی کنیم طبیعت خام^{۲۹} را وارد فیلم کنیم کار خطرناکی است. متعصمین طبیعی پسند(آنطور که آیزنشتاین و پودوفکین زمانی بودند) خیلی ساده سیاهی لشکر از

خیابان به استودیو آوردند و از آنان توقع داشتند که در صحنه فیلم طبیعی رفتار کنند؛ به این دلیل که بازیگر نبودند. اما آن بی‌خبران از همه چیز نتوانستند طبیعی باشند، دقیقاً به همین دلیل که بازیگر نبودند و استودیوی فیلم به چشم‌شان مکانی غیر طبیعی می‌آمد و آنان را از خودشان بیگانه می‌کرد. اما آن طبیعی‌پسندان حتی بیش از این‌ها کردند؛ تلاش کردند حالات چهره و ایما و اشارات طبیعی و واقعی را که با دوربین در خیابان‌ها می‌گرفتند به صحنه‌های فیلم‌های هنری‌شان پیوند دهند. سعی کردند به وسیله موتاژ، با به هم چسباندن نماهای طبیعی درجا گرفته شده، هنر تولید کنند. اگر می‌خواستند زنی به لوله تفنگی که به طرفش نشانه رفته است با وحشت نگاه کند، و بازی هنریشه حرفه‌ای برای برآوردن حاجت‌شان به قدر کافی طبیعی نبود، به خیابان می‌رفتند و در آنجا به جستجوی چهره واقعی‌تری می‌گشتند. در آنجا زنی را می‌یافتند که از وحشت فریاد می‌کشید، چون کالسکه بچه‌اش بر اثر تصادف واژگون شده بود. آن زن بدون اینکه مطلع شود فیلمبرداری می‌شد، و بعد این چهره واقعاً ناخودآگاه و بطور طبیعی وحشت زده وارد فیلم می‌شد تا در مقابل آن تفنگ قرار گیرد.

من این مثال را فقط برای اینکه تصویری از این روش ارائه داده باشم نقل کردم. این روش همیشه یک فریب بوده و هست و کارآیی آن فقط بخاطر این حقیقت است که فرهنگ چهره شناسی ما هنوز به قدر کافی غنی نشده است تا بتوانیم بین حالات وحشتی که به هلال مختلف ایجاد شده‌اند - یا حالات مختلف شادی به همچنین - فرق بگذاریم. نمای نزدیک، که ما را نسبت به طبیعی بودن حالت چهره اینقدر حساس کرده است، دیر یا زود این قوه تشخیص‌مان را نیز بیشتر پرورش خواهد داد تا بتوانیم در یک حالت چهره علت آن حالت و نیز طبیعی بودن یا نبودنش را تشخیص دهیم. حتی هم اکنون نیز اغلب با موارد متناقضی برخورد می‌کنیم؛ مثلاً در بازی خوب یک بازیگر خوب همه چیز کاملاً طبیعی به نظر می‌آید، در حالیکه در فیلمبرداری از واقعیت موجود گاه چنین نیست، همانطور که برای مثال در بعضی از فیلم‌هایی که دویدن انسان یا اسب را نشان می‌دهند می‌بینیم که دویدن‌شان طبیعی به نظر نمی‌آید.

بعضی اوقات کارگردانان مجبور می‌شوند که از بیرون صحنه حالتی را در چهره‌ای ایجاد کنند، همانطور که مثلاً در مورد بچه‌ها یا انسان‌های نامأنوس بدوی چنین می‌کنند. ما به اندازه کافی با زولوها^{۲۰} یا چن‌ها^{۲۱} آشنا نیستیم تا بدانیم که چه وقت حالت‌شان

ساختگی است و چه وقت نیست. بنابراین هرچه بازی اجزاء صورت این نوع آدم‌ها ناآشنا تر و غریب‌تر باشد بیشتر قابل قبول خواهد بود.

تعلیم داشتن در چهره شناسی

بودوفکین در کتابش درباره تولید فیلم روشی را شرح داده است که توسط آن می‌توانسته از عکس العمل‌های طبیعی ناخودآگاهانه‌ای که فیلمبرداری می‌کرده طوری استفاده کند که تأثیر هنری آگاهانه‌ای بگذارند. اما دقیقاً همین کتاب است که نشان می‌دهد اگر قرار باشد طبیعت ناآگاه^{۳۲} با این روش در یک اثر هنری مورد استفاده قرار بگیرد و جا یفتد، اگر قرار است حالات چهره‌هایی که در موقعیت‌های مختلف و صحنه‌های گوناگون فیلمبرداری شده‌اند مثل عبارات یک گفتگو چنان با هم جور درآیند که بتوان آن‌ها را در ارتباط با یکدیگر آورد و در مقابل و کنار هم قرار داد، چه هنرمند بزرگ و آگاهی لازم است؛ چه استعداد چهره شناسی فوق‌العاده‌ای باید داشته باشد تا بتواند حالات ناخودآگاه چهره‌ها را بطور صحیح تشخیص دهد و از آن‌ها استفاده کند. این کارگردان بزرگ فیلم‌های صامت چشمی مطمئن و حساس داشت که می‌توانست در چهره‌ای که بطور اتفاقی از خیابان انتخاب می‌کرد همان حالت مناسبی را تشخیص دهد که برای یک صحنه خاص مورد نیازش بود. اما در فیلم صدا دار این شیوه فقط می‌تواند برای برداشتن نماهای نزدیک بدون صدا از چهره‌های خاموش مورد استفاده قرار گیرد.

بچه‌ها و مردم وحشی

بازیگری بچه‌ها همیشه طبیعی است، زیرا بازی کردن برای آنان کاری طبیعی است نه اینکه مثل یک هنرپیشه بخواهند این یا آن نقش را ایفاء کنند؛ بچه‌ها فقط وانمود می‌کنند که خودشان نیستند، بلکه کس دیگری هستند و در موقعیت دیگری قرار دارند، و این بازیگری نیست - تجلی طبیعی آگاهی نورسیده آنان است و این را نه فقط در بچه انسان، بلکه در بچه سایر جانوران نیز می‌توان دید. بچه‌ها هنگام بازی خود را در موقعیت دیگری تصور می‌کنند، آنطور که مثلاً در عالم خواب یا نشسته روی می‌دهد. همه کسانی که با خردسالان در تئاتر یا فیلم کار کرده‌اند می‌دانند که بچه‌ها را نباید کارگردانی کرد، بلکه باید با آنان بازی کرد. این بازیگری آنان نیست که طبیعی است؛ طبیعت آنان

بازی - بازیگری ۳۳ است.

همین مورد را می‌توان در مردمان وحشی یا بدوی مشاهده کرد. نمای نزدیک اغلب ایما و اشارات و شکلک‌سازی‌های غیر معمول آنان را آشکار می‌کند - البته غیر معمول از دید انسان سفید پوست. اگر آن‌ها را بفهمیم بلافاصله روی ما تأثیر قوی و تازه‌ای خواهند گذاشت، اما در اغلب موارد چنین نمی‌شود و ما از فهمیدن معنی‌شان در می‌مانیم.

برای مثال؛ در بین سرخپوستان و چینی‌ها حالت درد یا اندوه اغلب به نظر ما شبیه خندیدن است. ما همیشه و فوراً نمی‌فهمیم که قصد رساندن چه چیزی را دارند. اما اگر درست تشخیص دهیم که آن حالات برای چه هستند، حالت درد برای مثال، ما را عمیقاً تکان خواهند داد، دقیقاً به این خاطر که غیر معمولی هستند.

چهره‌شناسی گروهی

نیازی به نمای نزدیک نبود تا ویژگی‌های مشترک مُعرّف نژادهای بزرگ رنگین پوست را به ما نشان دهد و خصوصیات گروه‌های شناخته شده‌ای چون سیاهان، چینی‌ها، اسکیموها و سایرین را آشکار کند. برعکس، این چهره‌ها فقط به این خاطر به نظر ما غریب می‌آمدند که آنان را بسیار سطحی می‌شناختیم و به همین دلیل بود که استفاده از نمای نزدیک لازم آمد تا تفاوت‌های فردی بین یک چینی و سایر چینی‌ها، یک سیاه و سایر سیاهان، را به ما نشان دهد.

همچنین نشان دادن صفات اختصاصی انگلیسی‌ها، فرانسوی‌ها، ایتالیایی‌ها یا آلمانی‌ها در فیلم کشفی نبود. ما همه آنان را قبلاً به قدر کافی خوب می‌شناختیم. فیلم حداکثر توانست با نشان دادن نمونه‌های دیگر دانش ما را از این انواع بیشتر کند.

در هر حال مشکل است بگوئیم که چه نوع چهره‌ای حقیقتاً نمونه واقعی یک ملت یا نژاد است. آیا یک چهره انگلیسی تمام هیأت و از هر نظر نمونه وجود دارد؟ اگر دارد، چه شکلی است؟ و چرا آن چهره بخصوص حقیقتاً مُعرّف آن نوع است و نه چهره‌های دیگر؟ همانطور که دانش زبان‌شناسی تطبیقی وجود دارد، باید دانش ایما و اشاره و شکلک‌شناسی تطبیقی، و بررسی در آن برای یافتن شکل‌های اصلی مشترک ایما و اشاره و حالت چهره، نیز بوجود آید. فیلم زمینه بوجود آمدن چنین دانشی را

فراهم کرده است.

چهره‌های طبقاتی

نوآوری مهمی که توسط فیلم عرضه شد معرفی چهره‌ها و حالات چهره‌های طبقات بود. پیش از آن قیافه‌های کلیشه‌ای، مثل؛ شکل و شمایل شسته و رفته اشراف زاده‌ای که دوران‌ش سرآمده با ظاهر تنومند و زمخت یک کارگر مقایسه نشده بود. می‌دانیم که این نوع طبقه‌بندی قبلاً فقط یک طبقه‌بندی تقریبی و کلی بود، و نمای نزدیک بود که این نقاب‌های بدوی را از چهره افراد برداشت و در پشت مشخصه‌های ظاهری و رسمی چهره آنان ویژگی‌های پنهان و غیر شخصی طبقاتی شان را آشکار کرد. این ویژگی‌های طبقاتی غالباً واضح‌تر از ویژگی‌های ملیتی یا نژادی هستند، و چهره یک معدنچی فرانسوی، برای مثال، بیشتر به چهره یک معدنچی آلمانی یا انگلیسی شبیه است تا چهره یک اشراف زاده فرانسوی. مخلوطی از ویژگی‌های ملیتی، نژادی و طبقاتی، چهره‌های بسیار متنوع و متفاوتی را بوجود می‌آورد، اما تمام آن‌ها چهره‌های انسان هستند و انواع انسان‌ها را نشان می‌دهند.

برحسب تصادف نیست که کشف و ارائه نمایشگاه غنی از چهره‌های طبقاتی مدیون بسیاری از فیلم‌های روسی است. چشمانی که با مبارزه طبقاتی انقلاب تیزتر شده بودند بیش از فقط تفاوت بین غنی و فقیر را می‌دیدند. هیچ تحلیل طبقاتی نظری توانسته است تشکیل طبقات اجتماعی را کامل‌تر از بعضی از فیلم‌های روسی نشان دهد. چه کسی اکتبر^{۳۴} آیزنشتاین را به خاطر ندارد؟ در این فیلم فقط چهره‌های کارگران و اشراف، در یک رویارویی آشکار با یکدیگر، کنار هم قرار نگرفته‌اند، بلکه لیبرال‌های بورژوا و روشنفکران میانه روی سوسیالیست نیز علامت مشخصه خود را بر چهره دارند. و زمانیکه ملاحان راه آنان را روی پل می‌بندند؛ چهره در برابر چهره، و دو جهان بینی متفاوت در دو چهره بدون شک متفاوت، با یکدیگر برخورد می‌کنند.

مثال کلاسیک دیگری در این مورد صحنه با عظمتی است در فیلم آرسنال^{۳۵} داوژنکو^{۳۶} که درباره جنگ داخلی است. این صحنه آرامش قبل از طوفان را نشان می‌دهد، و طوفان شورش در «کیف»^{۳۷} است. زیر نویس می‌گوید: «منتظر اولین شلیک هستند». شهر در تاریکی شب، آرام و بی حرکت، نفس در سینه‌ها حبس، انتظار می‌کشد.

هیچکس خواب نیست، همه منتظرند، برای اولین شلیک.

چه کسانی منتظرند؟ چگونه انتظار می‌کشند؟ فیلم در یک سری صحنه‌های کوتاه بُرشی عَرَضی^{۳۸} از تَنهٔ اجتماعی کُل یک شهر را نشان می‌دهد؛ کارگر نجوا می‌کند، سرباز مراقب است، صنعتگر گوش خوابانده کاسب گوش می‌دهد، صاحب کارخانه گوش به زنگ است. معلم، فروشنده، مالک، هنرمند، دستفروش، بدون مشخص بودن هویت‌شان، همگی در انتظار، به تاریکی شب می‌نگرند. چطور تشخیص می‌دهیم که آنان چه کسانی هستند؟ زیر نویسی به ما نمی‌گوید، اما روی صورت‌شان نوشته شده است و بدون کمترین اشتباه و تردید طبقهٔ اجتماعی‌شان در چهره‌های‌شان آشکار است. شخص را در طبقهٔ اجتماعی‌اش نشان نمی‌دهد، بلکه طبقهٔ اجتماعی را در شخص نشان می‌دهد. هنگامیکه بعد از این صحنه زدوخورد در خیابان‌ها درمی‌گیرد نه فقط این سلاح‌ها و سرنیزه‌ها هستند که در آن درگیر می‌شوند، بلکه چهره‌های زندهٔ انسان‌ها نیز به‌همچنین.

چهره‌های شناخته نشدهٔ ما

چهرهٔ انسان هنوز بطور کامل کشف نشده است - هنوز مناطقی ناشناختهٔ زیادی در نقشه‌اش وجود دارد. یکی از وظایف فیلم این است که توسط چهره شناسی میکروسکپی به ما نشان دهد چه چیز از آنچه که در چهرهٔ ما هست متعلق به خود ماست و چه چیزهایی جزو متعلقات مشترک خانوادگی، ملیتی، یا طبقاتی ما هستند. فیلم می‌تواند نشان دهد که چطور ویژگی‌های فردی با ویژگی‌های عمومی ترکیب شده‌اند تا حدی که بطور غیر قابل تفکیکی یکی شده و هریک مکمل آن دیگری است. روانکاوی نظری غالباً سعی کرده است، از طریق تحلیل، مرز بین خصوصیات فردی و عمومی را بیابد. چهره‌شناسی میکروسکپی در فیلم می‌تواند دقیق‌تر و صحیح‌تر از دقیق‌ترین و صحیح‌ترین تحلیل‌ها تفاوت بین آن دو را نشان دهد و از این جنبه علاوه بر خاصیت هنری کاربرد علمی نیز داشته باشد و برای علم انسان‌شناسی و روانشناسی تسهیلات ارزشمندی فراهم آورد.

چهرهٔ دوم

از آمیختگی خصوصیت فردی و خصوصیت نژادی، دو حالت چهره، مثل

ماسک‌های شفاف، روی هم می‌افتند. برای مثال؛ ما اغلب چهره بی‌آلایش و زوال یافته انسان نمونه دوران باستان را آمیخته با تمدن کهن وی می‌بینیم؛ ممکن است استخوان بندی صورت یک اشراف زاده انگلیسی حالت اصیل و جذابی داشته باشد و در چهره‌اش نشانی از فرهنگ و نژاد دوران باستان دیده شود، اما نمای درشتی از چهره او پشت آن اصالت و جذابیت زخمی و فساد شخصی فرومایه را آشکار می‌کند؛ یا برعکس، از لابه لای اجزاء صورت نژادی بی‌فرهنگ، که معمولاً زمخت و زشت هستند، چهره با روح و زیبایی را بیرون می‌کشد.

چهره شناسی میکروسکپی در پشت چهره ظاهری اشخاص، که ما می‌توانیم مراقب آن باشیم، چهره‌های دیگری را نشان می‌دهد که نمی‌توانیم بطور معمول آن‌ها را ببینیم، زیرا جزو استخوان بندی صورت شده‌اند.

میکرودرام ۲۹

این نمره الزامی دیگری بود از چهره شناسی میکروسکپی. روانکاوی موشکافانه نمای نزدیک چنان فضای زیاد (و متراژ زیاد) ی را در فیلم اشغال کرد که جای کمتر و کمتری برای داستان باقی گذاشت. هر چه قسمت‌های بیشتری از فیلم به بیان احوالات درونی اختصاص داده شد برای بیان مطالب دیگر جای کمتری باقی ماند. زیرا طول یک فیلم مثل طول یک سونات به گونه‌ای تغییرناپذیر از پیش تعیین می‌شود.

اما دیگر هیچ احتیاجی هم به کثرت صحنه‌های پرماجرا و ردیف کردن حادثه پشت حادثه نبود. سبک قدیمی و رایج حادثه‌پردازی جای خود را به توصیف احوال بخشید؛ داستان پشت و رو شد و به درون روح، به اعماق آن، نفوذ کرد. تکامل و رواج نمای نزدیک کل سبک فیلم داستانی و فیلمنامه را تغییر داد. اکنون دیگر داستان‌ها به ماجراهای ظریف و پنهان روح می‌پرداختند.

زمان‌های بزرگ پرماجرا دیگر برای کار فیلم مناسب نبودند. آنچه مورد تقاضا بود داستان‌های پیچیده و پرحادثه نبود، بلکه داستان‌های صاف و ساده بودند. تخیل و ابتکار خاص فیلمسازان در پرداختن به جزئیات، نه در تحرک بصیری صحنه‌های پرهیاهو، تجلی کرد. آنچه اکنون فیلمسازان مایل به نشان دادنش بودند صحنه‌هایی بود که به ندرت می‌شد آن‌ها را با کلمات شرح داد، صحنه‌هایی که فقط زمانی فهمیده می‌شدند که

دیده شوند. به این طریق فیلم صامت بیش از پیش از ادبیات فاصله گرفت و از این لحاظ روندی را طی کرد که در آن زمان در هنر نقاشی متداول شده بود.

ایجاد موقعیت دراماتیک

تکنیکِ نمایِ نزدیک، که به این ترتیب داستان فیلم را ساده کرد و به کوچک‌ترین جزئیات صمق و حیاتِ دراماتیک بخشید، موفق شد بدون کمترین استفاده از حادثه‌پردازی به حال و هوای ساده داستان توانِ دراماتیک بخشد. توانست ما را در موقعیت‌های دراماتیک قرار دهد تا با احساسی تحریک شده پشت آرامش ظاهری اشخاص غلیانِ تشویش و اضطراب آنان را احساس کنیم. طوفان‌های مهیبی که در اعماق روح طغیان می‌کردند در حرکات ظریفِ چهره، با پیچش مویی یا حرکت ابرویی، آشکار می‌شدند. چنان فیلم‌هایی در نشان دادنِ سببیتِ انسان‌هایی که در موقعیتی تنگ و خفقان‌آور گرفتار آمده بودند از به نمایش گذاشتن حال و هوایی استریندبرگی^{۲۰} گامی فراتر نگذاشتند. در صلح و آرامش خانواده‌های معمولی تراژدی‌هایی که فقط با استفاده از نمایِ نزدیک و چهره‌شناسی میکروسکوپی قابل بیان شده بودند همچون مستیزی مرگبار به نمایش گذاشته شدند. درست همانطور که میکروسکوپ مستیزِ سبوهانه موجودات زنده میکروسکوپی را در قطره‌ای آب نشان می‌دهد.

ریتم دوربین

با حرکت دوربین یا جهش موتاژ حتی سکون فیزیکی چنین صحنه‌های ساکنی می‌تواند به حرکت درآید و دراماتیک شود. این‌ها وسایل بیانی هستند که کاملاً مخصوص فیلم‌اند. اگر در صحنهٔ تئاتر یا در استودیو به هر دلیل حرکت متوقف شود دیگر در آن صحنه چیزی نیست که حرکت داشته باشد و ریتم و گامی نمی‌تواند ایجاد شود. اما فیلم این امکانِ اختصاصی را دارد که ممکن است صحنه‌ای که فیلمبرداری می‌شود کاملاً ثابت و بی‌حرکت باشد معهذا بر پرده حرکت تند و متنوعی پیدا کند. ممکن است بازیگران بی‌حرکت باشند، اما نگاه ما که توسط دوربین حمل می‌شود از یکی به دیگری می‌جهد. آدم‌ها و اشیاء ممکن است حرکت نداشته باشند، اما دوربین به سرعت و هیجان‌زده از یکی به دیگری می‌رود و حرکت تصاویر ثابت، که به وسیلهٔ

موتاز به یکدیگر وصل شده‌اند، ریتم سریع و تندی پیدا می‌کند و به رغم سکون فیزیکی صحنه حالتی پیش می‌آید که ما حرکت درونی آن را احساس می‌کنیم. ممکن است صحنه‌ای از ابتداء تا انتها فاقد حرکت و کاملاً ایستا و بی‌جان باشد مثل صحنه‌ای که از یک دستگاه بزرگ ساکن فیلمبرداری شده باشد، اما نماهای نزدیک چرخ‌دنده‌های ریزی را نشان می‌دهند که می‌چرخند، یا مثلاً لرزش پلکی یا لب و لوجه آویزانی را در اشخاصی که بی‌حرکت هستند می‌بینیم و پی می‌بریم که سکون‌شان سرشار از هیجان است.

لوپو پیک، که یکی از بزرگ‌ترین کارگردانان سینمای صامت آلمان بود، یکبار فیلمی جنایی ساخت. در این فیلم دزدان گاو صندوق که به زیرزمین بانکی دستبرد زده‌اند تصادفاً خود را در آنجا حبس می‌کنند. راهی برای نجات از دام نیست و زیرزمین تا ده دقیقه دیگر منفجر خواهد شد. یک ساعت دیواری گذشتن ثانیه‌ها را نشان می‌دهد. نه مرد دیوانه‌وار در جستجوی راهی برای فرار به این سو و آن سو می‌روند. همگی ناامید می‌شوند. سه دقیقه باقی است. همه آنان بی‌حرکت می‌ایستند و با کمرختی به عقربه‌های ساعت خیره می‌شوند. منتظرند. هیچ چیز در آن زیرزمین حرکت نمی‌کند به جز عقربه‌های ساعت. این هیجان غیرقابل وصف نمی‌توانست حتی با حرکت جنون‌آمیز بازیگران بیش از این افزایش یابد. حتی نفس‌های‌شان در سینه حبس شده بود. آنچه در این صحنه بسیار مشخص و کامل بود کمرختی سکون آنان بود.

بایداری چنین سکونی در صحنه تأثیر فقط برای مدت بسیار کوتاهی امکان پذیر است؛ پس از چند لحظه صحنه خالی و بیجان خواهد شد، زیرا هیچ اتفاقی در آن نمی‌افتد. اما در فیلم حتی زمانیکه بازیگران بی‌حرکت هستند خیلی چیزها می‌تواند اتفاق بیفتد، زیرا دورین حتی هنگامیکه آنان بی‌حرکت هستند می‌تواند حرکت کند و موتاز متقاطع^{۲۱} سریع نماهای نزدیک می‌تواند حرکت ایجاد کند. در زیرزمین بانکی که مثال آورده شد دورین به این سو و آن سو می‌رفت و تصاویر سریع‌تر و مضطربانه‌تر از حدی که بازیگران احیاناً می‌توانستند حرکت کنند دارای حرکت بودند. بازیگران بی‌حرکت و ساکت بودند، اما جنبش برق‌آسای نماهای نزدیک، چهره‌شناسی میکروسکوپی چهره آنان، سخن می‌گفت. در این صحنه نماهای نزدیک از وحشت آن افراد تصویری کلی نشان نمی‌دادند، بلکه سمفونی وحشت هر لحظه را در نه بار جان‌کندن زجرآمیز آن نه نفر می‌نواختند. افزایش تدریجی وحشت از طریق سرعت افزایش

یابندهٔ ریتم نماهای نزدیک، که کوتاه‌تر و کوتاه‌تر می‌شدند، و نیز سریع‌تر شدنِ ریتم موتاز، نشان داده می‌شد.

اگر به اجتماع انبوه مورچگان از فاصله‌ای بنگریم بی‌جان به نظر می‌آید، اما از نزدیک‌تر سرشار از زندگی پر جنب و جوش است. اگر با نماهای نزدیک به تاروپود تیره و تارِ زندگی روزانه به دقت بنگریم در جزئیاتِ دراماتیکش وقایع عمیقاً تکان‌دهندهٔ بسیاری را خواهیم یافت.

موضوعات عادی دراماتیک شدند

در سال‌هایِ اوج فیلم صامت فیلم‌های واقعیت‌گرا مد روز شده بودند که چیزهای عادی را به نمایش می‌گذاشتند و مواردی را به بیان دراماتیک درمی‌آوردند که ما معمولاً بی‌اعتنا از آن‌ها می‌گذریم. در همین زمان بود که کینگ ویدور^{۲۲} فیلم بزرگش را ساخت و زندگی روزمرهٔ کاریِ مرد معمول آمریکایی در خارج از خانه را نشان داد. این زندگی فعالیتی یکنواخت است ولی با این حال حوادثِ کوچک و بزرگِ تکان‌دهنده، وحشتناک و شادی‌آفرین بسیاری در آن اتفاق می‌افتد؛ مثل ملودی‌های مختلفی که در آهنگِ یکنواختی جا گرفته باشند.

البته چنین موضوعاتی بیشترین تأثیرشان را زمانی خواهند گذاشت که لحظاتِ حساس^{۲۳} یک فیلم پرماجرا با نماهای نزدیک و با ریتمی کندشونده بسط داده شوند و زمانی‌که همه چیز هنوز جریان و سیلانِ عادی دارد و معلوم نیست که حوادثِ عاقبت چه سیری را خواهند پیمود در طولِ فیلم نشان داده شوند.

لحظهٔ حساس

بگذارید به صحنهٔ پایانی شاهکارِ ریزمن^{۲۴} شب آخر^{۲۵} نگاهی بکنیم. یک قطار ارتشی سفیرکشان وارد ایستگاه راه‌آهنِ پتروگراد می‌شود که توسط انقلابیون اشغال شده است. قطارِ مرموزی است که داخلش معلوم نیست. آیا دوستان را آورده یا دشمنان را؟ نمی‌دانیم، سرنیزه‌ها از در و پنجرهٔ قطار بیرون زده‌اند، اما یک نفر را هم نمی‌بینیم. لوله‌های تفنگ از در و پنجرهٔ ساختمان‌های ایستگاه به آن نشانه رفته‌اند. چه کسی در قطار است؟ دوست است یا دشمن؟ هیچ‌کس مایل نیست اولین کسی باشد که بر سکوی

خالی ایستگاه قدم می‌گذارد. سکوت و انتظار حکمفرماست، فقط صدای تخلیه بخار شنیده می‌شود. همه رفت و آمدها متوقف شده‌اند، اما سرنوشت ایستگاه، شهر، و شاید کل انقلاب بستگی به واقعه‌ای دارد که چند لحظه دیگر روی خواهد داد. با وجود حالت انجماد این صحنه، تنش، تردید و انتظاری که در آن موج می‌زند واقعا بدون تحرک نیست. اجزاء متشکله‌اش با بی‌تابی تحریک کننده‌ای اضطراب‌انگیز هستند. ایما و اشارات ظریفی که هیجان برانگیزند از تحرک موتاثر متقاطع نماهای نزدیک می‌جوشند و سرریز می‌شوند. عاقبت یک زن روستایی پیر، تنها و بدون اسلحه، قدم بر سکو می‌گذارد، به طرف قطار ارتشی می‌رود و صحبت می‌کند، سوالاتی می‌پرسد

البته اگر چنین سکونی در سرتاسر فیلم وجود داشت این صحنه نمی‌توانست چنان تنش پر قدرتی را ایجاد کند. تأثیر سکون این صحنه مشابه تأثیر توقعی است که ناگهان در نقطه اوج پرتحرک یک موسیقی روی می‌دهد.

واقعیت به جای حقیقت^{۲۶}

تکامل توان دراماتیک نمای نزدیک به مرحله‌ای که مقدور شد تجربیاتی توسط آن صورت گیرد (نه فقط در فیلم‌هایی که فاقد جریان دراماتیک بودند، بلکه حتی در فیلم‌هایی که فاقد قهرمان اصلی بودند) در فصل‌های بعد همراه با سایر پیشرفت‌ها بررسی خواهد شد. اما در اینجا بد نیست به نکته‌ای اشاره کنم؛ اگرچه داستان‌های ساده، داستان‌هایی که فاقد جریان دراماتیک و حادثه بودند، از اتهام «آدبی» بودن در امان ماندند، اما به همان اندازه که محاسنی داشتند دارای معایبی نیز بودند، زیرا گرایش شدیدی را به ساختن فیلم‌هایی که در آنها فقط نشان دادن اتفاقات جزئی جلب توجه می‌کرد، در حالیکه کل داستان ساده لوحانه و پیش‌پا افتاده بود، بوجود آوردند.

البته برای این تمایل دلیلی ایدئولوژیک وجود داشت، همانطور که برای هر گرایش رایج دیگری در هنر وجود دارد. فرار از حقیقت، که تقریباً از همان آغاز در فیلم‌های بورژوازی تمایل غالب بود، در این مرحله راه‌گریز تازه‌ای یافت. فیلم، که ابتداءً گریزی به افسانه‌پردازی ماجراهای عجیب و غریب رومانتی سیزم داشت، اکنون به جزئیات بی‌اهمیت سبک طبیعت‌گرایی نوگریز می‌زد. در وحشتش از تمام حقیقت، سرش را مثل شتر مرغ در ذرات خرد واقعیت پنهان می‌کرد.

حواشی فصل هشتم

1- the face of objects

2- human expressions

3- subjectively determined

4- the face of things

5- instruments

6- visual anthropomorphism

مترجمان چیره دست فارسی اغلب «انسانگونه انگاری» را معادل "anthropomorphism" آورده‌اند، که به راستی معادل مناسبی است. اما من ترجیح دادم عین انگلیسی آن را به فارسی بیاورم شاید که خواننده کتاب خود در صدد یافتن معنای همبست، روانکاوانه و اسطوره‌ای آن برآید و به این منظور هم به تحقیق پردازد و هم درک بهتری از معنی این اصطلاح به دست آورد. "anthropomorphism" اغلب چنین معنا شده است ؟

«انسانگونه انگاری» ؛ نسبت دادن شکل، حالت، خصوصیات، و رفتار انسانی به خدایان، اشیاء، جانوران و گیاهان.

7- speech

8- imitation

9- physiognomy

بالاخر در این کتاب، بخصوص در همین فصل و فصل بعد، از این اصطلاح بسیار استفاده کرده است. آنطور که در اکثر موارد از متن فهمیده می‌شود، و خواننده حتماً خود در همین فصل متوجه خواهد شد، منظور اصلی وی از این اصطلاح تشخیص و درک معنی حالات چهره و گفتار بدون کلام بازی اجزاء صورت شخصیت‌های فیلم از سوی تماشاگر است. به همین دلیل من برای معادل فارسی آن، اصطلاح «چهره شناسی» را انتخاب کردم - به همان معنایی که از اصطلاحاتی نظیر: انسان شناسی، روانشناسی، جامعه شناسی، شکل شناسی... و غیره منظور داریم. با در نظر گرفتن متن و معانی تحت اللفظی این اصطلاح این بهترین انتخاب ممکن است، زیرا هم در متن فارسی (در اکثر موارد و تقریباً در همه جای کتاب) به خوبی جا می‌گیرد و جا می‌افتد، و هم معنی و منظور مورد نظر نویسنده را به خوبی می‌رساند، و هم امانت و صحت متن اصلی را حفظ می‌کند، و هم معادل تحت اللفظی مناسبی است، و سرانجام

اینکه همچون خود اصطلاح انگلیسی همانند یک «اصطلاح» در متنی فارسی قرار می‌گیرد و معنی را می‌رساند.

با این حال، در بعضی موارد، از متن، کم و بیش، چنین استنباط می‌شود که اصطلاح «چهره شناسی» در معنی کلی مطلب جا نمی‌افتد و تا حدودی ابهام و اغتشاش ایجاد می‌کند، زیرا در چنان مواردی بحث صریحاً و مستقیماً دربارهٔ حالات چهرهٔ انسان یا مناظر و چشم اندازهای طبیعت یا صورت اشیاء نیست، بلکه بیشتر در مورد «شکلی» - form - است که پدید آمده است. برای مثال؛ در فصل نهم، در مطلبی که تحت عنوان؛ «شکل شناسی و نماده آمده (که ما در آنجا «شکل شناسی» را معادل «physiognomy» آورده ایم)؛ یا باز در همان فصل در مطلبی که تحت عنوان؛ «مطلب بیشتر دربارهٔ یکی شدن با فیلم و شخصیت های فیلم» بیان شده، به چنین مواردی برمی‌خوریم. در این گونه موارد به جای «چهره شناسی»، «شکل شناسی» را معادل «physiognomy» آورده ایم (برای نمونه رجوع کنید به فصل هفتم، مطلبی که تحت عنوان؛ «نفر سیزدهم» آمده است)، و یا فقط «شکل» را معادل قرار داده‌ایم (برای نمونه رجوع کنید به فصل نهم، مطلبی که تحت عنوان؛ «مطلب بیشتر دربارهٔ یکی شدن با فیلم و شخصیت های فیلم» آمده است). تمام این ملاحظات فقط به این خاطر صورت گرفته که مطلب بهتر بیان شود و روان تر و روشن تر درک گردد. به هر صورت، بنابراین ما در این ترجمه در اکثر موارد برای اصطلاح «physiognomy»؛ «چهره شناسی» را معادل آورده‌ایم، و در بعضی موارد خاص «شکل شناسی» یا «شکل» را معادل قرار داده ایم.

10 - Henri Bergson

هانری . لویی . برگسون - فیلسوف نامدار فرانسوی که در سال ۱۹۴۱ در گذشت. او یکی از بزرگ‌ترین فیلسوفان طبیعی دان، جامعه‌شناس و روانشناس معاصر بود. خوشبختانه دو کتاب از او؛ *زمان و اراده آزاد*، ترجمهٔ احمد سعادت نژاد، انتشارات امیرکبیر ۱۳۵۴ - و *دو سرچشمه اخلاق و دین*، ترجمهٔ حسن حبیبی، نشر شرکت انتشار ۱۳۵۲، به فارسی ترجمه شده‌اند. برای مطالعهٔ بیشتر در احوال و نظریات فلسفی و تا حدی زیبایی‌شناسی وی به این دو کتاب، بخصوص فصل اول کتاب *زمان و اراده آزاد*، مراجعه فرمائید. در همین جا لازم است توجه خواننده را به این نکتهٔ بسیار مهم جلب کنم که اگرچه بالاش در این بحث تحلیلی برگسون را آورده است، اما بدون تردید مرجع اصلی بحث او مباحث؛ «حبیک ترافرازنده» و «آناکاویک - منطقی ترافرازنده» در *سنجش خردناب ایمانوئل کانت* بوده است، به راستی که برای پی بردن به اصل مطلب لازم است که به آن مباحث رجوع کرد. در آنجاست که نقش سهیل ترافرازنده «زمان» و «مکان» و «مقولات فهم» در شناخت آدمی به روش کمال گرایانهٔ فیلسوفانهٔ کانت توضیح داده شده‌اند. رجوع کنید به کتاب؛ *سنجش خردناب*، ترجمهٔ دکتر ادیب سلطانی، انتشارات امیرکبیر. و نیز منظور اصلی بالاش از کل این مطالب که در اینجا آورده این است که توجه خواننده را به اهمیت بیان گویا، معنوی، شاعرانه، و آزاد از بُعد «زمان» و «مکان» حالت چهره در نمای نزدیک جلب کند. من خود، برای مثال، هیچگاه آن نمای نزدیکی چهرهٔ «مارنی» را در فیلم *مارنی هیچکاک* (۱۹۶۴) از یاد نبرده‌ام؛ در آن

صحنه‌ای که «مارنی» به دیدن مادرش آمده است و در آشپزخانه هستند، درست قبل از آنکه مادرش به صورت او کشیده‌ای بزند. آن نمای نزدیک در همان بُعدی است که منظور بالاش در اینجا است. به زبان فلسفه کانت، در چنین نماهایی است که «بگانگی» و «بیساری»، «وحدت» می‌یابند (رجوع کنید به: «بحث مقولات کانت» در کتاب ذکر شده).

11- Silent Soliloquy

12- silent monologue

۱۳- بالاش در این عبارات به ضعف‌ها و کمبودهای هنر تئاتر در مقایسه با هنر فیلم اشاره کرده است و تصنیفی بودن بیان تئاتری را، به علت امکانات محدودتر آن، شرح داده است.

14- Polyphonic

15- Microphysiognomy

16- Vanina or the Wedding under the Gallows

17- Boule de Suif

18- Dumb Show

۱۹- از این تحلیل بالاش می‌توان پی برد که حتی پس از گذشت بیش از پانزده سال از آمدن صدا به سینما و راه یافتن دیالوگ به فیلم هنوز مشکلات حل نشده‌ای در استفاده از دیالوگ و صدا در فیلم وجود داشت، مشکلاتی که تا به امروز هم کاملاً حل نشده‌اند و به راستی که در بعضی از فیلم‌ها دیالوگ و صدا عواملی مزاحم و دست و پاگیر هستند که حتی به فیلم لطمه می‌زنند. به هر حال بحث بالاش در این زمینه بحثی است که هنوز هم در هنر فیلم بسیار داغ و در جریان است و یکی از مهم‌ترین مباحثی است که توجه نظریه پردازان و فیلمسازان بزرگ را همواره جلب کرده است. گویی که سینما تا به امروز هرگز نتوانسته از معیبت مرگی ناگهانی سینمای صامت و تسخیر برق آسای صدا تسکین پیدا کند.

20- Tempo of Mimicry

21- Lillian Gish

22- Mute Dialogues

23- Sessue Hayakawa

24- neo - naturalistic

25- neo - romanticism

26- Rostand

27- Maeterlinck

28- Conrad Veidt

29- raw nature

30- Zulus

31- Chens

32- unconscious nature

33- play - acting

34- October

35- Arsenal

36- Dovzhenko

37- Kiev

38- cross - section

39- Microdrama

40- Strindbergian moods

اشاره‌ایست به درام پردازی‌های روانکاوانهٔ اگوست استریندبرگ ، نمایشنامه نویسن بزرگ سوئدی.

41- cross - cutting

42- King Vidor

منظور بالاش فیلم "The Crowd" ساختهٔ سال ۱۹۲۸ است.

43- crucial moments

44- Reisman

45- The Last Night

46- Reality instead of Truth

فصل نهم

صحنه متغیر^۱

صحنه متغیر دومین قاعده مهم خلاقه هنر فیلم است. از این جنبه هنر فیلم باز با اصول و روش های هر هنر دیگری تفاوت دارد. ما در تئاتر همه چیز را از یک و همان نقطه دید، از یک و همان زاویه، یعنی؛ در یک و همان پرسپکتیو، می بینیم. تئاتر فیلم شده توانست این را خیلی زیاد تغییر دهد. گهگاه زاویه دید^۲ یا پرسپکتیو را از صحنه ای به صحنه دیگر تغییر می داد، اما این تغییر هرگز در درون یک صحنه صورت نگرفت. نقاشی های مختلف پرسپکتیوهای مختلفی دارند و این رکن اصلی خلاقیت هنری آنها است، اما پرسپکتیو یک تابلو یکی و تغییر ناپذیر است. از اینرو شکل^۳ هر چیزی که در نقاشی نشان داده می شود محدود است، یعنی شکلی^۴ واحد تغییر ناپذیری است. ممکن است شکلی^۵ معنی داری باشد، اما هرگز مثلی تغییر شکلی که تغییر محل دوربین و نحوه استقرار آن^۶ می تواند در فیلم به چیزها بدهد تغییر نمی کند.

تغییر محل دوربین و نحوه استقرار آن به تنهایی سینماتوگرافی را قادر ساخت تا به یک هنر تبدیل شود. هیچ اسباب نور پردازی قادر به انجام این کار نبود اگر دوربین نمی توانست در رابطه با موضوع حرکت کند. در آنصورت سینما توگرافی فقط یک باز تولید مکانیکی باقی می ماند.

ترکیبی که در تصویر صورت می گیرد

امکانات ویژه و مستقل دوربین، تغییر محل و نحوه استقرار آن، ترکیبی از ذهن و عین^۷ را در تصویر بوجود می آورند که شرط اصلی بوجود آمدن همه هنرهاست. هر اثر هنری نه فقط باید واقعیت عینی، بلکه ویژگی ذهنی هنرمند را نیز نشان دهد و ویژگی ذهنی او حاوی طرز نگرش وی به چیزها^۸، ایدئولوژی^۹، و محدودیت های دورانش است. همه این ها در تصویر منعکس می شوند، حتی بدون عمد. هر تصویری نه فقط تکه ای از واقعیت، بلکه همچنین دیدگاهی^۹ رابه تماشا می گذارد. نحوه استقرار دوربین^{۱۰} حال درونی کسی را که پشت آن است فاش می کند.

حتی صادقانه ترین و شبیه ترین چهره پردازی های^{۱۱} نقاشی هم، اگر اثر هنری باشند، نه فقط موضوع، بلکه هنرمند را نیز باز آفرینی می کنند. یک نقاش برای نقاشی کردن خویشتن خویش در تابلوهایش راه های زیادی دارد. کمپوزسیون، رنگ، حرکت قلم مو، همگی دست کم همان اندازه از او نشان می دهند که از واقعیت عینی که ترسیم می کند. اما شخصیت فیلمساز فقط می تواند خود را در یک چیز بیان کند؛ نحوه استقرار دوربین^{۱۲}، که کمپوزسیون نما را نیز تعیین می کند.

ذهنیت عین^{۱۳}

هر عینی^{۱۴}، خواه انسان باشد یا حیوان، پدیده ای طبیعی باشد یا مصنوعی، بر حسب زاویه دیدی که ما اختیار می کنیم، و شکلش را تعیین می کنیم، صدها شکل مختلف به خورد می گیرد. در هر کدام از آن اشکال، که صدها شکل مختلف هستند، ما یک و همان چیز را شناسایی می کنیم، زیرا همه آن ها به یک صورت مشترک شبیه هستند، حتی اگر شبیه به یکدیگر نباشند. اما هر کدام از آن شکل ها دید متفاوت، تعبیر متفاوت، و حالت متفاوتی^{۱۵} را می رسانند. هر زاویه دیدی از یک حال درونی^{۱۶} حکایت می کند. عینیت چیزی جز ذهنیت نیست^{۱۷}.

تغییر محل دوربین و نحوه استقرار آن این امکان را فراهم آورد که تماشاگر با فیلم و شخصیت های فیلم یکی شود - که قبلاً به عنوان اختصاصی ترین خصوصیت هنر فیلم درباره آن صحبت کردیم^{۱۸}. دوربین با چشمان یکی از شخصیت های فیلم به سایر شخصیت ها و محیط اطراف شان می نگرد، و نیز می تواند در هر لحظه با چشمان

شخصیت دیگری به صحنه بنگرد. با چنین صحنه‌هایی ما واقعه را از داخل، با چشمان شخصیت‌های درگیر آن واقعه، می‌بینیم و درمی‌یابیم که آنان در آن صحنه چه احساسی دارند. پرتگاهی که قهرمان فیلم در آن سقوط می‌کند پیش‌روی مان دهان می‌گشاید و راه نجاتش در برابرمان سر به آسمان می‌رساند. اگر چشم‌اندازی در فیلم تغییر کند ما چنان احساس می‌کنیم که گویی خودمان تغییر مکان داده‌ایم. به این ترتیب صحنه‌هایی که مدام تغییر می‌کنند این احساس را به تماشاگر می‌دهند که او خود در حال حرکت است، درست مثل کسی که وقتی قطاری در مجاورش ایستگاه را ترک می‌کند دچار توهم حرکت می‌شود. یکی از وظایف راستین هنر فیلم این است که مفاهیم روانکاوی جدید را در عمق مفاهیم هنری بکاود، فن سینماتوگرافی این امکان را فراهم آورده است.^{۱۹}

قبلاً آن را دیده‌ام^{۲۰}

یکی شدن تماشاگر با فیلم (زیرا تصویر فیلم به چشمان کسانی که آن را می‌بینند دوسیده^{۲۱} می‌شود) به فیلم این امکان را می‌دهد که با تکرار صحنه‌های معینی، صحنه‌های خاصی را در خاطر تماشاگر زنده کند. یک چهره یا منظره باید در خاطر ما چنان زنده شود که قبلاً در واقعیت دیده‌ایم، در غیر اینصورت دوباره همان احساس را بوجود نخواهد آورد. از طرفی، تکرار صحنه خاصی می‌تواند خاطره واقعه‌ای مربوط به گذشته را برانگیزد و حالت روانی مشهور به «قبلاً آن را دیده‌ام»^{۲۲} را در ما ایجاد کند.

در فیلم *تغذیر*^{۲۳}، که آلفرد آبل و من مدت‌ها پیش در برلین ساختیم، قهرمان فیلم پس از سال‌ها دختری را دوباره می‌بیند که فراموشی کرده است و آن دختر به قدری تغییر کرده که وی او را به جا نمی‌آورد. دختر به او نمی‌گوید که کیست، اما صحنه‌ای را ترتیب می‌دهد که شبیه همان صحنه‌ای است که سرنوشت‌شان را تعیین کرد. دختر در همان صندلی می‌نشیند، در مقابل همان شعله آتش و صورتش با نور شعله به همان شکل افروخته می‌شود. مرد را نیز وادار می‌کند تا روی همان صندلی بنشیند که زمانی از آن جا به او نگاه می‌کرد. آن دختر همان صحنه‌ای را ترتیب می‌دهد که در آن برای نخستین بار احساسی بین‌شان رد و بدل شد. فیلم صحنه پیشین را تکرار می‌کند، و تماشاگر شکی ندارد که آن صحنه ماجرهای گذشته را در خاطر قهرمان فیلم زنده خواهد کرد.

مطلب بیشتر در باره یکی شدن با فیلم و شخصیت‌های فیلم

شکل ۲۴ هر چیز در هر فیلم ترکیبی از دو شکل ۱۵ است؛ یکی شکلی آن چیز، شکلی ذاتی‌اش، که کاملاً مستقل از تماشاگر است؛ و دیگر شکلی که به واسطه زاویه دید تماشاگر و پرسپکتیو تصویر تظاهر می‌کند. در یک نما این دو شکل به حدی با یکدیگر می‌آمیزند که یکی می‌شوند و فقط یک چشم بسیار تعلیم دیده قادر است آن‌ها را از یکدیگر تمیز دهد. ممکن است که فیلمبردار از انتخاب زاویه دوربینش اهداف متعددی را تعقیب کند؛ شاید مایل باشد بر شکل عینی و واقعی چیزی که نشان می‌دهد تأکید بگذارد، که در اینصورت به دنبال شکل بندی‌هایی خواهد گشت که این خصوصیت را به صحیح‌ترین وجه برسانند. یا ممکن است قصد داشته باشد که بیشتر حالت ذهنی شخص را نشان دهد، که در اینصورت مثلاً اگر بخواهد حال کسی را نشان دهد که ترسیده است موضوع را با زاویه کج و معوجی نشان خواهد داد و به آن شکلی ترسناکی خواهد بخشید. یا اگر بخواهد دنیا را آنطور که با چشمان آدم زنده دلی دیده می‌شود به ما نشان دهد موضوع مورد فیلمبرداری را از دلنشین‌ترین و واضح‌ترین زوایای دیدنشان خواهد داد. از این طریق یکی شدن احساسی تماشاگر با شخصیت‌های فیلم نه فقط از حیث موقعیت مکانی، بلکه از لحاظ حالت ذهنی نیز میسر خواهد شد. نحوه استقرار و زاویه دوربین می‌تواند بنا به میل فیلمساز موضوعات را انزجار آور، دوست داشتنی، هولناک یا مسخره آمیز نشان دهند.

زاویه دوربین و نحوه استقرارش به تصاویر یک فیلم گیرایی یا فریبایی، عینیتی سرد یا فضایی رومانتیک و افسانه‌ای، می‌دهند. هنر زاویه دوربین و نحوه استقرار آن برای کارگردان و فیلمبردار مثل هنر گفتار برای راوی است. در این هنر است که شخصیت هنرمند خلاق بی‌درنگ بازتاب می‌یابد.

جهان‌نگری انسان شمول ۲۶

هر آنچه انسان می‌بیند میمای آشنایی دارد - این شکل اجتناب ناپذیر ادراک ماست. چون ما نمی‌توانیم چیزها را بیرون از مکان و زمان احساس کنیم، بنابراین نمی‌توانیم آن‌ها را بدون شکل ببینیم. هر شکلی - اغلب بطور ناخودآگاه - تأثیری احساسی روی ما می‌گذارد که ممکن است خوش آیند یا ناخوش آیند، هوشیار دهنده یا

اطمینان بخش، باشد. زیرا، هر چند تلویحاً، تداعیِ گرِ شکلیِ انسانی است که ما خود به آن می‌دهیم. جهان نگریِ انسان شمولی ما موجب می‌شود که در هر پدیده‌ای شکلی انسانی ببینیم. به همین دلیل است که در کودکی از هیبتِ اسباب و اثاثیه در اطاقی تاریک یا تکانِ درختان در باغی تاریک می‌ترسیدیم، و به همین دلیل است که در بزرگی در دشت و در دمن، که به ما با نگاهی دوستانه و آشنایی‌ای فهیمانه می‌نگرد چنانکه گویی ما را به اسم صدا می‌زند، به وجد می‌آئیم. این دنیای انسان شمول تنها موضوع مشترک همهٔ هنرهاست، و واژه‌های شاعر یا قلم موی نقاش نمی‌توانند به چیزی جان دهند مگر واقعیت انسانی شده.^{۲۷}

در فیلم، هنر زاویهٔ دوربین و نحوهٔ استقرار آن است که این شکلیِ انسان شمول را در هر چیز آشکار می‌کند و این امر یکی از اصولِ مُسلمِ هنر فیلم است که حتی یک سانت از فیلم هم نباید خُشن باشد - باید تأثیر گذار، معنی دار، و دارای شکلی باشد.

گفته ۲۸ در فیلم

به نظر می‌رسد که دانایِ کلِ گفته پیش‌تر از این مأموریت بزرگ فیلم سخن گفته است هنگامیکه در نظراتِ پیشنهادی به جُستارهای چهره‌شناسیِ لاوتر^{۲۹} نوشت:

فقط چیزهایی که انسان را احاطه کرده‌اند نیستند که بر وی اثر می‌گذارند، انسان نیز بر محیط اطرافش تأثیر می‌گذارد و در حالیکه اجازه می‌دهد اشیاء او را دگرگون کنند به نوبه خود اشیاء را دگرگون می‌کند. تن پوش و وسایلِ زندگیِ هر فرد شناخت صحیحی از شخصیت او به دست می‌دهند. طبیعت انسان را شکل می‌دهد و انسان طبیعت را، و این نیز یک روندِ طبیعی است. انسان در ناپِ هالم بیکران نشسته و از آن دنیای کوچکی برای خود جدا کرده و تمامی تصوراتش را به آن می‌آویزد.

و تمامی تصوراتش را به آن می‌آویزد. این دیدگاهِ متفکرِ منطقیِ بزرگ گونه در هیچ هنری نمی‌تواند کامل‌تر از فیلم مصداق پیدا کند. فیلم می‌تواند از طریق زاویهٔ دوربین و نحوهٔ استقرارش در هر چیز آن شکل‌هایی را بیابد و انتخاب کند و برجسته سازد که شکلی ویژه و زنده به آن بدهند.

چنان شکل‌های زندهٔ شگفت‌آور اغلب غیر معمولی هستند. ما در زندگی روزمره اشیاء را به چنان شکل‌هایی نمی‌بینیم، بلکه در حقیقت در زندگی روزمره اصلاً اشیاء را

نمی‌بینیم؛ عادت حجابی روی چشمان ما می‌کشد. بُردلر^{۳۰} در دفتر خاطرات روزانه‌اش نوشته است: «چیزی که تغییر شکل^{۳۱} نداده باشد قابل درک نیست». فقط از طریق شکل‌های غیرمعمول و ناآشنایی که به وسیلهٔ زوایای شگفت‌انگیز دوربین و نحوهٔ استقرارش قابل رویت می‌شوند اشیاء مستعمل و آشنا، و به همین دلیل هرگز به چشم ما نیامده، می‌توانند با تأثیرات تازه‌ای دیده شوند.

البته ممکن است اشیاء به درجه‌ای تغییر شکل داده شوند که غیر قابل تشخیص گردند. در چنین مواردی اثر هنری، که متشکل از ترکیبِ ذهن و عین است، تا حد زیادی از ذهنیت شکل می‌گیرد و دیگر بازآفرینی واقعیت نیست و به همین دلیل ارزشش را از دست می‌دهد. خطرات چنین ذهنیت پردازی‌های بُلهوسانه‌ای بعداً در ارتباط با سبک‌های فیلم «آوانگارد» و «مطلق»^{۳۲} مورد بحث قرار خواهند گرفت.

ذهنیت گرایی عینی^{۳۳}

معهدا خیلی از اوقات هدفِ فیلم دقیقاً این است که ذهنیتِ مفرط شخصی را با نشان دادنِ عالم از دید او و برآمده از حال درونی او، بطوری که کاملاً تغییر شکل داده است، نشان دهد. فیلم نه فقط می‌تواند تلوتلو خوردنِ مستی را در خیابان نشان دهد، بلکه آن خانه‌های کج و معوجی را نیز که مست با چشمانِ مستش می‌بیند. دید ذهنی^{۳۴} او، توسط فیلم، همچون واقعیت عینی نشان داده می‌شود.

من یکبار فیلمی را دیدم که خیابانی را از دیدِ چهار آدم مختلف به چهار شکل کاملاً متفاوت نشان می‌داد. هر کدام از آنان خیابان را مطابق حال درونی خودش می‌دید. تماشاگر همان خانه‌ها، وشرین مغازه‌ها، چراغ‌های خیابان، بوسترهای دیواری، را یکبار از چشمانِ مغازه‌دارِ چاق سرحالی می‌دید، بار دیگر با چشمانِ کارگرِ بدون کار گرسنه‌ای، یکبار با چشمانِ عاشقی خوش حال، و دیگر بار از چشمانِ عاشق دل‌گرفته‌ای - اشیاء یکی بودند، اما تصاویرشان خیلی متفاوت بود؛ هر چند تنها چیزی که تغییر می‌کرد زاویهٔ دید دوربین و نحوهٔ استقرارش بود.

تم با واریاسیون‌ها

چنین چیزی را می‌توان با یک تم و واریاسیون‌هایش مقایسه کرد، مثال روشنی که

می‌توان در این مورد آورد فیلم *ایوان*^{۳۵} داوزنکو^{۳۶} است. فیلم عملیاتِ احداثِ ساختمانِ سدِ عظیمِ دنیپروستروی^{۳۷} را چهار بار نشان می‌دهد. بار اول از دیدِ ایوان، پسرکِ روستایی است که برای پیدا کردنِ کار در آن پروژه عظیم تازه از روستایش آمده است. صحنه شب است و مکانِ ترسناکِ دوزخِ مانندِ شلوغ و بی‌نظمی را نشان می‌دهد؛ کوره‌هایی که از آن‌ها آتش و دود زیانه می‌کشد، هیولاهایِ مرموزی که برای او غیر قابل فهم هستند. جنگلی شلوغ و درهم، غیر قابل رسوخ و مهیب، از تیر و دکل‌هایِ عظیم آهنی و گردونه‌هایِ تو در تو. این دیدِ آن پسرکِ روستایی از عملیاتِ ساختمانیِ یک مجموعه صنعتی است، و فیلمبردار با نحوه خاصِ استقرار دوربینش اشباحِ هراس‌انگیز آن را به تصویر در آورده است.

بار دوم که آن محل را می‌بینیم باز از دیدِ ایوان است که حالا دیگر کارگرِ صنعتیِ ماهری شده است. اکنون تصویری است از نظم و ترتیب؛ مکانیزمِ پولادینِ عقل به دقت بر چرخ دنده‌هایِ منطقی می‌چرخد؛ تمیز، دقیق، روشن، آنطور که گویی مکانیزمِ درونیِ یک مغز خلاقِ هریان شده است. ایوان در آنجا مشغول کار است و می‌داند که چه می‌کند و چرا می‌کند.

سپس برای بار سوم آن نیروگاهِ فول‌آسایِ هیدروالکتریک را در حال احداث می‌بینیم، اما نه از چشمانِ ایوان. این بار چشم‌ها متعلق به مادری است که پسرش توسط ماشین‌های فول‌آسا به کام مرگ کشیده شده است. او با پریشانی و شتاب، در حالیکه میانِ دستگاه‌هایِ قتالی که پسرش را کشته‌اند محاصره شده، به این سو و آن‌سوی مجموعه می‌دود. وضعیت این صحنه متفاوت است، و چقدر متفاوت است چهرهٔ آن مجموعه! آن دستگاه‌ها دیگر مکانیزم‌های حساسی که برای هدفِ مثبتی خدمت می‌کنند به نظر نمی‌آیند، بلکه شبیه هیولاهایِ ماقبل بشریِ وحشت‌انگیز و غیر قابل کنترلِ دیده می‌شوند که با اندام‌هایِ سنگین‌شان به انسان‌هایِ کوچکِ سرگردان زیر پای‌شان صدمه می‌زنند. هیولاهایِ وحشیِ هراس‌انگیزِ جنگلیِ بدوی که اکنون دشمنانِ مرگ‌آورِ انسان شده‌اند. هر چند، داوزنکو هنوز همان مجموعه ساختمانی را نشان می‌دهد و این فقط زاویهٔ متفاوتِ دوربین و نحوهٔ استقرار آن است که آشفتگی و سراسیمگیِ مادرِ غمگینِ داغدار را منعکس می‌کند.

چهارمین واریاسیون نیز در این تم وجود دارد. مادر با شکایت و اتهاماتش به دفتر

کارگاه یورش می آورد. سراسیمه به اطاق سر مهندس، که در همان لحظه در حال گزارش جریان وقوع حادثه به اولیای امور است، وارد می شود. گزارش را می شنود؛ پسرش، عضو گمبومول ۳۸، که برای انجام مأموریت نجات خطرناکی به خاطر پروژه و کشورش داوطلب شده بود، آن زن منتظر تمام شدن مکالمه تلفنی هم نمی شود، زیرا به اندازه کافی شنیده است. پسرش یک قهرمان بوده است. از دفتر خارج می شود و از همان راهی که آمده بود به سر کارش باز می گردد. مثل چند لحظه پیش همان تیر و دکل های خول آسا را می بیند، اما اکنون با دیدی متفاوت. او سرش را می افرازد و در هر جزء چهره اش فخر و مباهات دیده می شود. همان دستگاه ها اکنون ستون های رفیع پولادین معبدی پر شکوه به نظر می آیند. او در میان شکوه و زیبایی گام برمی دارد و ما نغمه های سرودی بزرگ، حمد و ثنای زیبای کاری پر ثمر، را می شنویم و مثل این است که تصاویر خود آن سرود را می خوانند.

این واریاسیون های یک و همان صحنه، بازتاب های حالات ذهنی کارگردان نیستند، بلکه ارائه تصاویر حینی از حالات ذهنی شخصیت های فیلم هستند. و بالاخره، در فیلم ها تصاویری از خواب و رویا نیز نشان داده می شوند. این گونه تصاویر به قدری ذهنی هستند که دیگر واقعیت دنیای خارج را نشان نمی دهند، بلکه تصاویری هستند که از درون حافظه مایه گرفته اند. معهذرا خواب دیدن نیز پدیده ای طبیعی است و واقعیت حینی دارد و نوعی ماتریال ویژه هنر فیلم است.

مناظر اطراف صحنه و پشت زمینه

حتی تاتر، اگر خوب باشد، صحنه آرایی تصنیفی را نمی پذیرد، یعنی؛ پشت زمینه هایی^{۳۹} را که باروح صحنه ای که در مقابل شان اجرا می شود عجین نباشند. حتی طراح صحنه تاتر نیز سعی می کند دکور صحنه مورد نظر را طوری طراحی کند که بازتاب بصری حادثه ای باشد که در آن صحنه روی می دهد، اما، برخلاف طراح فیلم، نمی تواند هیچ نوع تغییر فضایی را که در طول یک صحنه بوجود می آید نشان دهد.

تضاد لایزال و غیر قابل رفع بین بازیگر زنده و صحنه بی جان، وجودی با گوشت و خون و مناظر نقاشی شده اطراف او و پشت زمینه ها، به هر حال پشت زمینه را همچون چیزی جدای از نمایش می نمایاند و پشت زمینه را به عنوان پشت زمینه، همانگونه که

هست، به حال خود می‌گذارد. اما در فیلم چنین نیست؛ در فیلم، انسان، مناظر اطراف، و زمینه پشت وی، از یک جنس‌اند؛ همه آن‌ها تصاویر صرف‌اند و بنابراین تفاوتی بین واقعیت وجودی‌شان نیست. از اینرو فیلم، مثل نقاشی، با همان کیفیتی که انسان را به تصویر می‌کشد به مناظر اطراف، به پشت زمینه، چهره‌ای می‌دهد و آن‌ها را به تصویر در می‌آورد، یا مثل تابلوهای آخر ون‌گوگ^{۲۰} حتی به اشیاء و محیط اطراف چهره شاخص‌تری می‌بخشد تا از این طریق قدرت نیرومند تأثیرگذار آن‌ها تأثیر نیرومند وجود انسان را تحت الشعاع قرار دهد.

البته معمولاً بین حالت چهره شخصیت‌ها و شکل چیزهای پیرامون‌شان تضادی نیست. وجود انسان به فراسویش گسترش می‌یابد و در اثاثیه خانه‌اش، مناظر اطرافش، یا آسمان بالای سرش بازتاب پیدا می‌کند. حال و هوای یک منظره یا فضای یک اطاق ما را برای واقعه در شرف وقوع آماده می‌کند، و فیلمساز با زاویه دوربین و نحوه استقرار آن به برانگیختن هر احساسی که می‌خواهد دست می‌یابد.

منظره‌ها

چگونه چشم‌انداز خارج شهر به منظره تبدیل می‌شود؟ نه هر جزئی از طبیعت در خود منظره‌ای است. خارج شهر فقط منطقه‌ای است روی نقشه نظامی، اما منظره احساسی را منتقل می‌کند که صرفاً عینی نیست؛ پیش از آنکه بتواند وجود پیدا کند نیاز به برانگیختن ذهنیت دارد.

صفای منظره اصطلاحی است، اما صفایی سوای صفای انسان وجود ندارد، و کسانی که به چشم‌انداز خارج شهر با عینی‌نگری بیش از حدی می‌نگرند - مثلاً یک کشاورز - بسیار به ندرت در آن صفایی می‌بینند. صفا، احساس نقاش یا هنرمند است نه احساس زارع، چوپان، یا هیزم‌شکنی که کارش با طبیعت کاری بدنی است نه روحی، ارتباطی عملی است نه هنری.

منظره، چهره چشم‌انداز خارج شهر است آن‌گونه که نقاش می‌بیند و آن را بر پرده‌اش می‌کشد، و نیز آن‌گونه که فیلمبردار می‌بیند و همچون صحنه‌ای از آن فیلمبرداری می‌کند. گویی چشم‌انداز خارج شهر ناگهان حجابش را کنار زده و چهره‌اش را نشان می‌دهد و ما در آن چهره حالتی را می‌بینیم که نمی‌توانیم نامی به آن بدهیم.

تاکنون چند هنرمند خوش ذوقِ منظره کار در فیلم بوده اند؛ هنرمندانِ منظره کاری که نه فقط از چشم اندازها مناظرِ احساس برانگیزی خلق کرده اند، بلکه با شکل ها و حالاتِ آن ها سخن گفته اند. در چنان مناظری ابرها درهم می شوند، مه پرده می گستراند، نی زارها و درختان در باد تکان می خورند و می رقصند، و سایه ها محو و آشکار می شوند. این ها همه مناظرِ فیلم هستند که از خروس خوانِ سحر پدیدار شده و در تیرگیِ حزن انگیزِ غروب خورشید فرو می نشینند. هیچ نقاشی زاده نشده که تابلوهای بی حرکتش توانسته باشند با چنین مشاهداتی برابری کنند.

چگونه واقعیت موضوع شد؟

«روح طبیعت»^{۲۱} روح خود ماست که فیلمبردار از شکل های عینی چشم اندازهای خارج شهر بیرون می کشد. طبیعت همیشه «طبیعتاً» موضوع و ماده کاری برای هنر نبوده است. در حلقه نخست بشر می بایست با بشریت خود در طبیعت رسوخ می کرد تا آن را به چیزی انسانی تبدیل کند. هنر والای مسیحیت قرون وسطی چیزی از این «روح طبیعت» و زیبایی مستغنی و پر معنای منظره نمی دانست؛ طبیعت صرفاً یک پس زمینه بود، فضایی بود که وقایع و حوادث انسانی در آن به نمایش گذاشته می شدند. در اروپا، این هنر رنسانس بود که برای نخستین بار طبیعت بی روح را به منظره ای با روح تبدیل کرد. مشهور است که پتراک^{۲۲} اولین کسی بود که به فکرش رسید تا به قله کوهی صعود کند فقط به خاطر لذت تماشای زیبایی چشم اندازِ پایین آن. مسافرت توریستی تماماً پدیده ای مدرن است. تاریخ هنر به ما نشان می دهد که چگونه و در چه زمانی سپهر جدید واقعیت به روی هنر گشوده شد و آن گونه که بود قابل نمایش گردید. برای مثال؛ نه هر نوع کار انسان به قدمت کار کشاورزی موضوعی برای هنر بوده است. در کشت و زرع زمین بشر از قدیم الایام ارتباط غیرعینی^{۲۳} بین خود و کارش را احساس می کرده است و کارش، مثل مکیدن نوزاد، همیشه طبیعی و معقول بوده است - کاری که او با انجامش زنده می مانده است. اما کار کارگاهی^{۲۴} برای زمان زیادی از دایره شاعری و هنر خارج بود و انتقالش به مقام موضوعی هنری هنوز نیز مشکل است، زیرا مدت ها چهره انسانی نداشت، باروح انسان عجین نبود؛ کاری غیربشری، مکانیکی، از روی اجبار و غیر طبیعی بود. از بیان کلاسیکِ مارکس استفاده کنیم؛ در نظر فعالیت عینی شده^{۲۵}

آمد، زیرا انسان فقط جزئی از ماشین شد و فردیت انسانی اش^{۲۶} مجالی برای ابراز پیدا نکرد. به همین دلیل انسانیت بشر به ماشین سرایت نکرد و بنابراین هیچ چیز زیبا، موضوعی برای هنر، نبود.

کارگر و چهره ماشین

با این طرز برخورد به ماشین هنر بار دیگر به واقعیت پرداخت، ولو فقط به واقعیتی منفی. با رشد آگاهی انقلابی طبقه کارگر اهمیت و مقام انسانی کارگر صنعتی نیز شناخته شد. در معدنچیان مونیخ^{۲۷}، در قلم زنی های فرانک بران وین^{۲۸}، و بسیاری دیگر از آثار هنرمندان بزرگ، کارگر صنعتی و کارش به عنوان موضوعاتی هنری ظاهر شدند. چه اتفاقی افتاده بود؟ کارگر صنعتی که زشت بود اکنون ناگهان زیبا شده بود؟ نه، بلکه در پرتو آگاهی روزافزون انقلابی مقام شامخی کسب کرده بود و چهره ای متفاوت. و این خشم طغیانگر او بود که به ماشین شکنجه گر، استثمارگر و غیربشری، چهره ای نفرت انگیز، اهریمنی و جان دار می داد. به این ترتیب بود که کارخانه موضوعی برای عرضه هنری شد، بخصوص عرضه هنری در فیلم. زندگی کارگر صنعتی مثل زندگی زارع و چوپان شاعرانه نبود. هنر واقع گرایی انقلابی مدرن در فیلم با شدت هر چه بیشتر چهره هیولاهای مکانیکی آدم خواری را که وسایل استثمار انسان بودند نشان داد. صحنه هایی که توسط کارگردانان و فیلمبرداران انقلابی برپا شدند از چهره واقعی ماشین نقاب بر گرفتند. چنین است، برای مثال، فیلم مستند فراموش نشدنی یوریس ایونس^{۲۹} که از کارخانه بی سیم فیلیپس ساخته است؛ خط تولید و زنانی که در آن کارخانه کار می کنند چنان تأثیرگذار نشان داده شده اند که از اضطراب این که میاذا زنان نتوانند با سرعت کافی با سیل خروشان اجزایی که به طرف شان هجوم می آورند مواجه شوند نفس در سینه تماشاگر حبس می شود.

برحسب تصادف نیست که چهره کارخانه های صنعتی و ماشین آلاتی که در فیلم های روسی بسیار نشان داده شده اند برخلاف معمول چنان دوستانه و صمیمی اند. در آن فیلم ها صحنه متفاوت است، صحنه ای که فیلمساز برپا کرده متفاوت است، زیرا طرز برخورد کارگران با ماشین آلات متفاوت است - آن ها دیگر استثمارگر و شکنجه گر کارگران نیستند، بلکه در سازندگی زندگی شان شریک هستند. همه این ها بستگی به

زاویه دوربین دارد و بنابراین مختص فیلم است.

کارل گرون ۵۰ زمانی فیلم بسیار جالبی درباره معدنچیان ساخت. داستان جهت‌گیری انقلابی داشت، اما اصالتِ نماها و صحنه‌های واقعی بسیار انقلابی‌تر بود. موضوع درباره خود معدن بود و بازیگرانِ اصلیش خن‌پاها و دالان‌های زیرزمینی معدن، ماشین‌ها و کار معدنچیان بودند. آنچه که نشان داده می‌شد جریان استخراج ذغال سنگ در قالب یک فیلم مستند نبود، بلکه از طریق صحنه‌های خاصی چهره همان واقعیات نشان داده می‌شد، واقعیاتی که نه بطور عینی، بلکه احساسی^{۵۱} دیده شده بودند. قفسی که معدنچیان را به اعماق معدن می‌برد هیبتی عبوس و شوم داشت و چهره‌ای جامد - هنگامی که درهایش بسته می‌شد، و معدنچیان بانگاه‌های خیره‌شان از پشت میله‌ها راهی سیاه‌چال می‌شدند، شبیه سلول زندان وحشتناکی به نظر می‌آمد. گرون این فرود پرخطر به سیاه‌چال را با چشمان معدنچیان دیده بود و از زاویه دید درونی آنان این صحنه را فیلمبرداری کرده بود.

شکل‌شناسی و نماد ۵۲

صحنه‌ای از این فیلم رختکنی را نشان می‌داد که معدنچیان تعویض لباس می‌کردند؛ کارگران لباس‌های شخصی‌شان را درآورده و لباس‌های کارشان را می‌پوشیدند و لباس‌های شخصی خود را به گیره‌هایی که به این منظور تعبیه شده بودند می‌آویختند. نمای بسته‌ای از لباس‌های آویزان به گیره‌ها نشان داده می‌شد و شبیه ردیف آدم‌هایی به نظر می‌آمد که به میخ کشیده شده‌اند. تصویر ناراحت‌کننده‌ای بود. هر کس می‌تواند معنی سمبولیک این تصویر را بفهمد. تصویر می‌گفت: «بین، اینجا انسان‌هایی آویخته شده‌اند که معدنچیان باید از خود جدا می‌کردند، آنان باید از انسانیت‌شان بگذرند. چیزی که در قفس به سیاه‌چال می‌رود فقط یک ماشین است نه چیزی بیشتر». دود سیاه غلیظی که از دودکش‌ها بیرون می‌آمد و مثل آبشار سرازیر می‌شد آمال و آرزوهای برباد رفته و فلاکت معدنچیان را به شکل نمادین بیان می‌کرد. در این فیلم صامت خطر نه با صدای آژیر خطر، بلکه با نشان دادن دود غلیظی که از دهانه سوت‌های کارخانه بیرون می‌آمد اعلام می‌شد و در آن فریاد اندوه بار هزاران کارگر نیز به گوش می‌رسید.

یکی از صحنه‌ها قهرمان فیلم را درست در لحظه‌ای نشان می‌داد که می‌دید مردی دنبال زنش افتاده است و درست در همان لحظه در قفس به رویش بسته می‌شد. مثل یک جانور وحشی در قفس خیره از پشت میله‌ها زل زده بود؛ زندانی بدبختی پشت میله‌های زندان رنج و محنت که ناگزیر او را به اعماق فرو می‌برد. این صحنه سمبولیزم واضح و عمیقی را نشان می‌داد که هیچ کس از فهمیدن معنی آن در نمی‌ماند.

زاویه و نحوه استقرار دوربین به ریتم شتاب می‌دهند

مثال کلاسیک این مورد در فیلم رزم ناوپوتسکین^{۵۳} آیزنشتاین یافت می‌شود؛ شورش در گرفته است، و زدوخوردها بین مأمورین و افراد شورشی شدت یافته است. شورش سازمان یافته گروه‌های منسجم، شورشی منظم و از نظر تاکتیکی برنامه‌ریزی شده نیست، بلکه نزاع وحشیانه بیرحمانه‌ای است روی عرشه یک کشتی، میان طناب‌ها و دکل‌ها، روی پلکان‌ها و نردبان‌ها، در کابین‌ها و برج‌های آتشبار؛ هجوم آوردن‌ها و گلاویز شدن آدم‌ها، آشفته‌گی و درهم‌ریختگی، به هم پیچیدن بدن‌هایی که در این زدوخوردها درگیر شده‌اند؛ این سو و آن سو رفتن دست‌ها و پاها، برخورد پرهرج و مرج دشمنانی آشتی‌ناپذیر. این ریتم کوبنده‌حالی نمی‌توانست سریع‌تر از این به تصویر درآید، اما باید که سریع‌تر می‌شد. زیرا یکنواختی ملال‌آور چشم‌انداز کویر با طولانی شدن تصویرش افزایش می‌یابد، اما ریتم یک طوفان اگر برای دو دقیقه همانطور یکنواخت باقی‌بماند تماشاگر را خسته می‌کند. چیزی که در طبیعتش بی‌حرکت است می‌تواند برای همیشه بی‌حرکت بماند، اما حرکت در هنر یا نیازمند ریتمی است که به تدریج تند شود یا ریتمی که به تدریج کند، در غیر اینصورت ملال‌آور خواهد شد.

آیزنشتاین در این فیلم با مشکل افزایش دادن سرعت و حرکت صحنه‌هایی مواجه بود که کارگردانی و بازیگری نمی‌توانستند بیش از این به ریتم آن‌ها سرعت بدهند. بنابراین کاری که او کرد نه افزایش شدت درگیری، بلکه افزایش شدت تصاویر صحنه‌ها بود. با این روش خود درگیری و زدوخوردها در اصل تغییری نمی‌کند، اما تصاویرش روی پرده خشونت‌بارتر به نظر می‌رسند. ما ابتداء از زاویه‌ای کاملاً روبرو و ساده آن نزاع وحشیانه را می‌بینیم، اما درست چند لحظه قبل از اینکه از این نما خسته شویم آدم‌ها از پایین، از بالا، از هجیب‌ترین زوایا، نشان داده می‌شوند و از این طریق نه

فقط خود آنان بالانس می‌زنند یا به این سو و آن سو پرت می‌شوند، بلکه تصاویرشان نیز به همچنین. در نتیجه چیزی که دیده می‌شود حتی وحشیانه‌تر و آشفته‌تر از چهره افرادی است که در آن نزاع درگیر هستند. اما زدوخورد ادامه دارد و خشونت نماها نیز باید باز هم افزایش یابد. حالا دیگر نزاع فقط از زوایای کج و معوج نیست که نشان داده می‌شود، بلکه دورین از بین طناب‌های گلفت، از پشت چهارچوب‌های مُشبک، از میان پله‌های نردبان و نرده‌های آهنی راهروها، نما برمی‌دارد. حرکات و افعال آدم‌های درگیر در نزاع نمی‌توانند از آنچه که هستند شدیدتر شوند، اما طناب‌ها، چهارچوب‌های مُشبک، پله‌ها، نماها را قطعه قطعه می‌کنند. آدم‌ها سفت یقه یکدیگر را چسبیده‌اند، اما نماها حتی بیش از این نشان می‌دهند؛ با نحوه استقرار و زوایای دورین بند از بند آدم‌ها جدا می‌کنند.

اعوجاج ۵۲

حد و مرز هنر واقعیت‌گرا ۵۵ شاید بتواند اینطور تعریف شود که؛ هنرمند ممکن است در موضوع مورد نظرش هر نوع شکلی را، هر قدر هم غیر معمول و عجیب باشد، ببیند، اما مادامی که آن شکل را در آن موضوع می‌بیند و آن را از خود موضوع برمی‌گیرد، مثلاً میکلائز که شکلی را که در ذهنش مجسم کرده بود از قطعه مرمر برمی‌گرفت، مادامی که او شکلی اثر هنرش را از موضوعش استخراج می‌کند نه اینکه شکلی به آن بدهد، تا آن حد هنرش واقعیت‌گرا است. هنرمند تا آنجا واقعیت‌گراست که ساختمان و معنای موضوع مورد نظرش را با ذهنیت‌پردازی‌هایش تغییر ندهد. یک کاریکاتور می‌تواند در موضوعش تا آنجا که مایل است اعوجاج ایجاد کند، اما فقط تا حدی که شکلی معوج شده قابل شناسایی باقی بماند. اما اگر ما دیگر توانیم آن شکل را شناسایی کنیم آن کاریکاتور دیگر طنزآمیز نیست، زیرا کیفیت کمیک کاریکاتور در مشابهت و قابل شناسایی بودن اصل موضوع نهفته است. اگر دیگر هیچ شناسایی‌ای از موضوع حاصل نشود پس دیگر اصلاً اعوجاج چیزی که ما می‌شناسیم در کار نیست، بلکه فقط شکلکی بی‌ربط است. اعوجاج چه هدفش طنز و هجو باشد یا تحلیلی جدی روانکاوانه همواره باید اعوجاج چیز مشخصی باشد. اگر آن چیز دیگر در تصویر معوج شده وجود نداشته باشد پس آن اعوجاج نیز دیگر معنی و مفهوم ندارد. زیرا اگر ما چیزی را به شکل

اغراق آمیز نشان دهیم، اما هیچ کس نفهمد که آن چیست که ما آن را اغراق آمیز نشان داده ایم، پس هیچ کس نمی تواند اغراق آمیز بودنش را تشخیص دهد.

شکل های نا آشنا^{۵۶}

چیزی که من گفتم در نقاشی و مجسمه سازی خودش را نشان می دهد، در هنرهایی که تماماً به اختیار هنرمند است که تصمیم بگیرد چگونه و کجا خطش را بکشد یا خمیرمایه اش را بریزد. اما شکل هایی که از طریق زاویه دوربین قابل دیدن می شوند، هر قدر هم شگفت انگیز باشند، شکل اصلی موضوع نمی تواند تغییر کند. پس آیا تصویر می تواند از حد و مرز رئالیزم تجاوز کند؟

بله، می تواند. تصویر یک چیز می تواند غیرواقعی باشد حتی اگر باز تولید دقیقی عکسبرداری شده آن چیز باشد. این مورد زمانی پیش می آید که آن چیز غیر قابل شناسایی شود. بعضی پرسپکتیوها و زوایای غیر معمول و نامأنوس هستند که ماهیت و اصلیت چیزها را طوری محو می کنند که دیگر کسی نمی تواند آن چیزی را که نشان داده شده شناسایی کند. نشان دادن یک چیز در تصویر فقط در صورتی می تواند به نظر ما غیر معمول و شگفت انگیز بیاید که با وجودی که از زاویه غیر معمولی نشان داده شده باز بتوانیم آن را شناسایی کنیم و یا آن آشنا باشیم، عادت کرده باشیم که آن چیز را به طریق دیگری نیز ببینیم، یعنی؛ در صورتی که بفهمیم آن چیز چیست. زمانی در مجلات مصور عکس های معمایی مرسوم شده بود؛ خواننده باید حدس می زد که عکاس می خواسته است چه چیزی را نشان بدهد. زاویه غیر معمول دوربین موضوع را غیر قابل شناسایی کرده بود. فیلم باید از چنین چیستان گویی هایی پرهیزد.

شکل های ممتنع^{۵۷}

باز هم روش تصویربرداری دیگری هست که همچنان از نظر هنری غیرواقعی است، و آن این است که موضوعات را از زوایا یا در صحنه هایی نشان دهیم که چشم انسان در شرایط عادی نمی تواند آن ها را ببیند. دوربین خودکار را می توان در وضعیتی قرار داد که انسان زنده هرگز نمی تواند در آن اوضاع قرار گیرد. می توان دوربین را بلعید و از داخل شکم انسان تصویربرداری کرد. اینکه ما می توانیم از این طریق

مشاهداتِ بصري خود را به فراسوی محدودیت‌های دید طبیعی انسان گسترش دهیم ارزش غیرقابل محاسبه‌ای برای علم دارد، اما برای هنر چنان تصاویری فاقد ارزشند. اگر راز هنر کشف و شهودی درونی^{۵۸} است (یعنی؛ نه درک علمی موضوع بالعرض، بلکه درک بالذاتِ بازتابِ دنیای عینی در سهش حسگانی^{۵۹})؛ اگر ارتباط عین و ذهن، که در هنر به هم می‌پیوندند، بیانگر ارتباط احساسی انسان سالم با دنیای خارج است؛ پس هیچ تصویری اگر فقط با واسطهٔ یک اسباب مکانیکی - و نه همچون کشف و مشاهده‌ای هنرمندانه، طبیعی و بی‌واسطه - باشد که بوجود آمده است نمی‌تواند اثر هنری واقعیت‌گرایی باشد.

زوایای غیر معمول احوالات غیر معمول را می‌رسانند

زوایایی که خیلی غیر معمولی هستند باید در اثر حال مزاجی شخصیت فیلم، که ما با چشمان او به چیزی که روی می‌دهد می‌نگریم، برانگیخته شده باشند. آنچه که آدم مریض احوال یا شخص بسیار نزدیک بینی می‌بیند تصویرش غیر معمول خواهد بود. اما این کافی نیست که برای فرابت و شکلی غیر هادی یک نما فقط دلیل منطقی صرفی ارائه دهیم، بلکه همچنین یک انگیزش هنری در ارائه چنان صحنه‌هایی نیز باید در کار باشد. زیرا زوایای غیر معمول شکل‌های غیر معمول می‌آفرینند و شکل‌های غیر معمول به نوبهٔ خود احوالات غیر معمول را می‌رسانند. اما فیلمساز همیشه باید از نشان دادن چنان احوالاتی منظور خاصی داشته باشد. آن‌ها باید از محتوای خود صحنه، از شرایط ذهنی شخصیت‌های داستان، سرچشمه بگیرند، در غیر اینصورت ترفندهای پوچ و محض شکل‌گرایی باقی خواهند ماند.

اینکه چیزهایی را که آدم مریض احوال یا مستی می‌بیند به شکل رئالیستیک نشان دهیم رئالیستیک نخواهد بود، بلکه در اثر تب شدید یا الکلی زیاد شکل چیزها در نظر آدم مریض احوال یا مست تغییر می‌کند. همچنین بر اثر شور و هیجان، نفرت، عشق یا ترس، چیزها شکل دیگری به نظر می‌آیند. از طرفی هم ممکن است کارگردان بخواهد بر فرابت یک صحنه یا محلی که صحنه در آن روی می‌دهد تأکید بگذارد و به این منظور نیز ممکن است از یک زاویهٔ غیر معمول استفاده کند. برای مثال؛ ممکن است یک شیره‌کش خانه اطاقی کاملاً معمولی باشد، اما با نشان دادنِ اطاق از یک زاویهٔ غیر معمول

بتوان چیزهای ضربی را که در آنجا اتفاق می افتند به صورت بصری^{۶۰} نشان داد.

کاریکاتورهای فیلم^{۶۱}

کاریکاتوری که با فیلم نشان داده شود مؤثرتر است، چون بیش از کاریکاتور طراحی شده قانع کننده است. زیرا تصویر نمی تواند حقایق را کاملاً تغییر دهد، حتی حقایق شکل^{۶۲} را. دورین فقط می تواند آنچه را که قابل رویت است، آن هم فقط آنطور که ما از یک زاویه معین به شکل معینی می بینیم، ضبط کند. کاریکاتور فیلمبرداری شده نیش دارتر است، زیرا صادقانه تر است.

آیزنشتاین و فیلمبردار برجسته اش، تیهه^{۶۳}، کاریکاتور فوق العاده ای از یک دفتر کار به ما نشان داده اند. نماهای نزدیکی که با زوایای خاصی از ماشین تحریر و جای قلم و دوات، خودنویس و مهر لاستیکی، مداد و مدادتراش، برداشته شده اند به این اشیاء قیافه های فراموش نشدنی عجیب و غریبی داده اند، قیافه هایی مهم و حتی شاهانه. گویی آن اشیاء بطور مرموزی جان گرفته اند. خرده ریزهای ضروری یک دفتر، که از آدم های آنجا مهم تر به نظر می رسند، هجویه گزنده ای از بوروکراسی ارائه داده اند.

نشان دادن چنین کاریکاتورهایی در فیلم نه فقط از طریق زوایا و نحوه خاص استقرار دوربین، بلکه به وسیله ترفندهای تکنیکی خاص فیلمبرداری میسر می شود. به همین دلیل، اگر بخواهیم درست گفته باشیم، چنان تصاویری شکلی طبیعی اشیاء را نشان نمی دهند. در چنین مواردی باید از قبل این راهنمایی به تماشاگر داده شود که تصاویر عمداً طوری فیلمبرداری شده اند که کاریکاتورهای هجوآمیزی باشند. زیرا اگر تماشاگر توقع یافتن واقعیت عینی را در آنها داشته باشد آن تصاویر به نظر او غیرواقعی خواهند آمد؛ فقط در صورتی که او همچون فاتزی های تصویری^{۶۴} به آنها نگاه کند واقعیت عمیقی را در آنها کشف خواهد کرد.

اکسپرسیونیسم در فیلم

هر احساسی که در چهره نقش می بندد چون حالت عادی صورت را تغییر می دهد، یا بهتر بگوییم به نوعی آن را از حالت بی حالتش درمی آورد، چیزهای زیادی را نشان می دهد. هر قدر احساس قوی تر باشد تغییر حالت چهره بیشتر است. یک صورت

کاملاً عادی، اگر چنین چیزی اصلاً وجود داشته باشد، بی‌حالت و تهی است، اصلاً چهره‌ای نیست.

اکسپرسیونیست‌ها بر این باورند که فقط حالت چهره (که بیان جسمانی روح است) اهمیت دارد - جسمانیّت صورت صرفاً مانعی است و آن چهره‌ای که آشکار کننده جان است باید از جمود و تیرگی کالبد آزاد شود. اکسپرسیونیست‌های راستین اظهار می‌دارند که هنرمندی که چهره‌ای را می‌بیند و آن را بازآفرینی می‌کند نباید به خود اجازه دهد که خطوط طبیعی آن را محدود کند. به چه دلیل خطوط با حالت چهره نباید به فراسوی مرزهایی که استخوان‌بندی تعیین کرده است کشیده شوند؟ چرا خنده نباید بیش از گشادی طبیعی دهان بشکوفد؟ چرا که نه، اگر در آن حالت همی معنایش افزایش می‌یابد؟ شور و احساس انسان‌ها همیشه بیش از آن است که بتواند به وسیله ایماء و اشارات، در محدوده رقت‌انگیز تنگی وجود جسمانی‌شان، بیان شود. حرکات بدن ما همیشه لنگ لنگان از عقب جست و خیزهای درونی روح‌مان می‌آیند. حرکات طبیعی پرمعناي بدن ما همواره ناقص و ناکامل‌اند، زیرا شور و احساس بی‌حد و حصر ما در محدودیت‌های جسمانی‌مان محصور هستند.

فیلم توجیه‌پذیری اهرجاج اکسپرسیونیسم را ضمانت می‌کند. زیرا تماشاگر می‌داند که تصویر یک فتوگراف^{۶۵} است و بنابراین نمی‌تواند به اختیار شکل موضوعش را تغییر دهد. به همین دلیل سبک اکسپرسیونیسم در هیچ جایی نتوانست قابل قبول‌تر و مؤثرتر از فیلم جلوه کند؛ جایی که برای پی بردن به اینکه آیا چنان شکل‌هایی که زاویه دوربین و نحوه استقرارش از موضوع نشان می‌دهند تنها شکل‌هایی هستند که در آن یافت می‌شوند یا نه راهی وجود ندارد.

کاپینه دکتر کالیگاری^{۶۶}

اکسپرسیونیسم در فیلم درجات متعددی دارد؛ از پرداخت اکسپرسیونیستی موضوع گرفته، که سبک در آن صرفاً از درهم تنیدن حوادث، مکان‌ها، و صحنه‌های غیرمتعارف شکل می‌گیرد، تا اکسپرسیونیسم کامل و ناب که در کاپینه دکتر کالیگاری مشهور تجسم یافت؛ فیلمی که استحقاقش را دارد تا در تاریخ هنر فیلم فصلی را به خود اختصاص دهد. در این فیلم شکل و شمایل اشیاء، همانند چهره و ایماء و اشارات

بازیگران، جان‌دار نشان داده شده‌اند. در اوج تکاملی فیلم صامت به ندرت کارگردانی، صرف‌نظر از هر نوع استعدادی که داشت، پیدا می‌شد که صحنه‌های خنثی و بی‌روح^{۶۷} را جایز بداند و از آن‌ها استفاده کند و در صدد برنیامده باشد که در شکل و آرایش صحنه‌هایش یک همگونی هر چند نامحسوس با حالات چهره و اعمال و رفتار شخصیت‌های داستان بوجود آورد و از این راه به وسیله عوامل بصری احساسات انسانی را در گُل فضای فیلم منتشر کند. اکسپرسیونیسم که به اجزاء صورت و بدن بازیگر زبانی می‌داد تا با آن صحبت کند در همان دوران می‌رفت تا رکن الزامی تکنیک فیلم^{۶۸} شود. اما در فیلم کالیگاری حتی بیش از این‌ها بود؛ در این فیلم تمام اشیایی که بازیگران را احاطه کرده‌اند همبازی جدی و مقابل آنان هستند. خانه‌ها، اسباب و اثاثیه آن‌ها، و سایر چیزها، همگی مثل بازیگران زنده نقش دارند و گویی با چشمان‌شان به وقایع می‌نگرند. کارگردان، رابرت وینه^{۶۸}، برای ارائه این برداشت سینمایی از اوهام آزاردهنده دیوانه‌ای شوریده احساس کرد که به نوعی توضیح نیاز دارد و این زیرنویس را به عنوان فیلمش اضافه کرد؛ «چگونه دیوانه‌ای دنیا را می‌بیند».

و در این فیلم ما حقیقتاً آدم‌های دیوانه و دیوانه خانه‌ای را می‌بینیم، اما همان‌ها نیز شبیح گونه نشان داده شده‌اند. کیست که آنان را با چنان چشمان عجیبی دیده‌است؟ بدیهی است که او باید خارج از داستان باشد و روشن است که آن آدم دیوانه مؤلف فیلم، خود فیلمساز، بوده است که دنیا را به چنان شکل عجیبی دیده است.

مشکل ذاتی این فیلم جالب توجه و الهام‌بخش در این حقیقت نهفته است که تا حد زیادی از اینکه هنر خلاق باشد بازمانده است. زیرا شکلی جالب توجه فیلم، که به اشیاء واقعی دنیای واقعی شکل‌های درهم ریخته شوریده‌ای داده است، به وسیله زوایا و نحوه خاص استقرار دوربین بوجود نیامده است. در این فیلم دوربین فقط تصاویر فیلمبرداری شده‌ای از نقاشی‌های اکسپرسیونیستی را نشان می‌دهد. این دوربین نیست که آن شکل‌های کج و معوج و درهم ریخته را بوجود آورده است. خانه‌ها در استودیو به آن شکل ساخته شده‌اند، پایه چراغ‌ها از پیش با زوایای غریبی کار گذاشته شده‌اند، و درخت‌ها کار نقاشان صحنه هستند. دوربین جز فیلمبرداری از آن‌ها کاری نکرده است، و نشان نداده است که چگونه احوالات درونی می‌توانند شکل‌های چیزها را از ریخت بیندازند. کاپینه دکتر کالیگاری یک فیلم - نقاشی^{۶۹} است، تصویری است از یک

تصویر، تصویری که نه اصل، بلکه بدل اصل است.

صحنه آرای تزیینی

به همین دلیل فیلمی که سراسر صحنه آرای و تزیین شده باشد رضایت بخش نیست. ممکن است هر آنچه را که در طبیعت هست در استودیوی فیلم بازسازی کرد، اما این بازسازی باید نسخه صحیحی از طبیعت باشد و درست شبیه آن به نظر آید که فقط به دلایل سهولت فنی و نورپردازی و سایر موارد در استودیو بازسازی شده است. حتی این بازسازی در استودیو نیز باز هم صرفاً صحنه‌ای خواهد بود برای خلاقیت هنری دوربین. کار خلاق سبک‌پردازی ۷۰ بهتر است به عهده نورپردازی و کار دوربین گذاشته شود، به عبارت دیگر به فیلمبرداری واگذار گردد. فقط در اینصورت است که نتیجه هنر فیلم دست اولی خواهد شد.

فیلم - امپرسیونیسم

در مقایسه فیلم با صحنه تئاتر معمولاً این مزیت فیلم به حساب می‌آید که می‌تواند صحنه‌های پرازدحام را نشان دهد. حتی بزرگ‌ترین صحنه تئاتر در مقایسه با فیلم افراد کمتری را می‌تواند در خود جا دهد، در حالیکه فیلم می‌تواند در صورت لزوم از ده‌ها هزار سیاهی لشکر استفاده کند. هر چند کارگردان فیلمی که فقط بتواند توهم جمعیت انبوه را با نشان دادن واقعی تعداد کثیری از آدم‌ها ایجاد کند چندان هم کارگردان نیست، برای ذکر فقط یک مثال؛ با قرار دادن افراد در فضایی مه‌آلود جمعیت بسیار زیادتری به نظر خواهد آمد تا اینکه همان تعداد را در صحنه صاف و روشنی نشان دهیم. چیزی که تصور جمعیت انبوه را ایجاد می‌کند کثرت واقعی عددی افراد نیست؛ در پهنه یک بیابان بی‌اتها حتی یکصد هزار نفر هم جمعیتی به نظر نمی‌آیند. این وظیفه پرسپکتیو و زاویه دوربین است که توهم بصیری مورد نیاز را بوجود آورند و استفاده از چنین شیوه‌های امپرسیونیستی برای ایجاد این گونه تأثیرات تصویری زمینه مناسبی را فراهم می‌آورند. صد مشت افراشته شده در کادر بسته یک نما بسیار بیش از بگوئیم رژه منظم ده هزار تظاهرکننده می‌تواند ما را از شدت احساسات توده مردم آگاه کند.

همچنین فیلمبردار می‌تواند چیزهایی را برساند که ممکن است به دلایلی نتوان

آن‌ها را واقعاً نشان داد. نحوه استقرار و زوایای دوربین باید تخیل را تحریک کنند و آن را به کانال‌های معینی هدایت نمایند. غالباً درست‌ترین و با دقت‌ترین تصاویری که از یک شهر فیلمبرداری شده‌اند هیچ چیز از چهره واقعی آن شهر نشان نمی‌دهند. تصویر ضدنور یک پُل و قایقی که زیر آن در انعکاس نور فانوسی که بر آب افتاده است حرکت می‌کند، پله‌های مرمرینی که در آب کثیف فرورفته‌اند، بسیار بهتر از درست‌ترین و گویاترین تصاویری که از ردیف طولیل کاخ‌های مجاور گراند کانال^{۷۱} برداشته شده باشند فضای ریز را بازآفرینی می‌کنند.

امپرسیون‌های وقایع^{۷۲}

رویدادها و وقایع نیز رنگ احساسی متعلق به خودشان را دارند که اغلب در نماهای نزدیکی خوب زاویه‌بندی شده می‌توانند مؤثرتر نشان داده شوند تا اینکه در نمای باز جزئی از صحنه دیده شوند. بخاری که با فشار از سوت‌های اعلام خبر بیرون می‌آید، انگشتانی که به پنجره می‌زنند، کادر گچی از آژیر اعلام خطر که خیرمنتظره به صدا درآمده است، چشمان وحشت‌زده و دهان‌های در حال فریاد در پرسپکتیوی درهم ریخته، وحشت را بسیار موثرتر از نمای باز انبوه جمعیت وحشت‌زده نشان خواهند داد.

این‌گونه امپرسیونیزم^{۷۳} مکمل و تخیل برانگیز به بهترین وجه با ذات فیلم سازگار است. زیرا نماهای نزدیکی محرک و سریعاً تغییرپذیر تماشاگر را چشم انتظار نگه می‌دارند و گویی وی را به تدریج از بیرون واقعه به مرکز آن نزدیک‌تر می‌آورند. تماشاگر با هیجان افزایش یابنده‌ای منتظر دیدن گُل واقعه می‌ماند و زمانیکه عاقبت آن را می‌بیند - اگرچه حتی نشان دادن گُل واقعه هم همیشه ضروری نیست - آن تصویر دیگر صرفاً آن چیزی که واقعاً هست نخواهد بود، بلکه تماشاگر در آن بیش آنچه که واقعاً نشان می‌دهد خواهد دید؛ او در آن تصویر همه تصاویر قبلی را نیز خواهد دید.

امپرسیونیزم ذهنی^{۷۴}

وضعیت کاملاً فرق می‌کند وقتی که نماها قصد داشته باشند تصورات معینی را برسانند ولی واقعیت عینی را ارائه ندهند. در این گونه موارد آنچه که اهمیت دارد

مشاهده ذهنی^{۷۵} است، زیرا در این حالت تصویر قصد ندارد واقعیت را ارائه دهد، بلکه صرفاً احوالی گذرا را. این هم شبیه به همان پدیده رو به انحطاط هنر بورژوازی است که صرفاً گزارشگر احوالات درونی است که حالت واقعی چهره را از صورت و شکل اشیاء را از اشیاء می‌گیرند و حالات و اشکال آبستره و انتزاعی می‌آفرینند که دیگر هیچ چیزی را نمی‌رسانند.

درست همانطور که اکسپرسیونیسم فیلم کالیگاری خودش را دارد، امپرسیونیسم ذهن‌گرا^{۷۶} نیز نمونه کلاسیک متعلق به خود را داراست (کلاسیک، زیرا به کامل‌ترین شکل تحقق یافته است). تصادفی نیست که در این مورد هم مثل کاپینو دکتر کالیگاری یک فیلم آلمانی است. آلمان‌ها در هنرشان بیش از دیگران جزمی مذهب^{۷۷} هستند. آنان پیوسته سعی کرده‌اند تئوری‌های‌شان را به عمل بگذارند در حالیکه با خوش قریحه‌گی هدایت نمی‌شوند.

عنوان این فیلم آلمانی شبیح^{۷۸} است، و اقتباسی است از داستانی نوشته گرهارد هافمان^{۷۹}. این فیلم قصد دارد دنیا را از چشم آدم هیجان‌زده رویایی که از پذیرش واقعیت عینی سرباز می‌زند نشان دهد. وهم و خیال، تصورات بی‌اساس، توهمات آزاردهنده جنون‌آمیز، همچون تصاویر معمولی زندگی روزمره نشان داده شده‌اند و توهم واقعی‌تر از واقعیت به نظر می‌آید، حد و مرز بین آندو محو شده است و سرانجام واقعیت نیز همچون شبیح ظاهر می‌شود.

سبک امپرسیونیستی شبیح چنان محکم و استوار است که در طول طولی فیلم هیچ ساختار منطقی از وقایع اصلاً نمی‌تواند شکل بگیرد. توهمات، نماهای زودگذر، تصاویر بی‌ربطی که ناگهان پرده را روشن می‌کنند، درست مثل اینکه از درون قهرمان مست فیلم موج می‌گذرند، از مقابل چشمان تماشاگر رد می‌شوند. عنوان یک قسمت در حقیقت «خورشید گیج» است. غیرممکن است که بتوان محتوای این فیلم را با عبارات معقول شرح داد؛ خیابان‌های خانه‌های تاب‌خورنده شناکنان از مقابل چشمان قهرمان بی‌حرکت فیلم می‌گذرند. پلکان‌های پرنده خودشان را جلوی او بلند می‌کنند و بعد بدون اینکه وی حتی تکانی بخورد به اعماق فرو می‌روند. در این فیلم آنچه مهم است واقعۀ ای نیست که اتفاق می‌افتد، بلکه فقط تأثیرگذاری‌های تصویری مهم هستند؛ گردنبند الماس در ویرین مغازه‌ای می‌درخشد صورتی از پشت دسته گلی ظاهر می‌شود دستی

بیرون می‌آید و دست دیگری را می‌گیرد ستون‌های یک تالار بزرگ مستانه تلوتلو می‌خورند چراغ‌های ماشین روشن و خاموش می‌شوند یک ششلول روی زمین افتاده است ردیف کردن بی‌معنی چنین نماهایی توسط موتتاژ امکان‌پذیر شده است، زیرا زوایای دورین و وضعیت صحنه‌ها نشان می‌دهند که قصد این نیست که این تصاویر بیانگر واقعیت باشند. بنابراین انتظار تماشاگر این نیست که این نماها واقعیت عینی و معقول را نشان دهند. تماشاگر آن‌ها را به عنوان توهمات حافظه و تخیل می‌پذیرد و به همین دلیل هیچ مانعی نیست که آن‌ها را از اینکه به ردیفی از تصاویر درآیند بازدارد. این فیلم فقط چیزهایی را نشان می‌دهد که روی قهرمان فیلم تأثیر گذاشته‌اند. هیچ چیز دیگری به جز نماهای نزدیکی از لحظات ناپیوسته نشان داده نمی‌شود، و تماشاگر در این لحظات احساسی از سپری شدن زمان ندارد و نمی‌تواند بگوید که آیا شاهد وقایع سال‌هایی است یا روزهایی.

صحنه غیرمستقیم

بسیار اتفاق می‌افتد که دورین خود شخص یا صحنه را نشان نمی‌دهد، بلکه تصویرش را در آئینه، یا سایه‌اش را روی دیوار، نشان می‌دهد. این شیوه می‌تواند برای آماده کردن تماشاگر، برای افزایش تأثیر چیزی که بزودی نشان داده خواهد شد، بکار گرفته شود. این روش، به ویژه، در مورد سایه‌هایی کارترد دارد که قبل از نشان دادن خود موضوع امکان تخیل چیزی را که سایه متعلق به آن است به ما می‌دهند و از پیش فضای مناسبی را ایجاد می‌کنند. این‌گونه نشانه‌های غیرمستقیم از آنچه که در پیش است همیشه بوجود آورنده احساس ترس، انتظار، یا رازی هستند و کنجکاوی تماشاگر را برمی‌انگیزند. هیچ وحشتی نمی‌تواند تا آن حد وحشتناک، و هیچ زیبایی تا آن حد دلربا، باشد که سایه‌اش می‌تواند.

این‌گونه نماهای غیرمستقیم اغلب برای اجتناب از نشان دادن مستقیم حوادثی که بیش از حد زننده هستند مورد استفاده کارگردانان قرار می‌گیرند. اگر داستان نشان دادن صحنه قتل یا عمل جنون‌آمیز خشونت‌بار دیگری، فاجعه هولناکی یا منظره شنیعی، را ایجاب کند شیوه بیان آن اغلب نمای غیرمستقیم است. همچنین فیلمسازان دوست ندارند شخصیت‌های بسیار برجسته را در واقعیت بی‌شبهه تصویر مستقیم آنان نشان

دهند. اگر، برای مثال، قرار باشد که شخص مسیح در یک فیلم مذهبی ظاهر شود کارگردانان خوش ذوق معمولاً از اینکه وی را به صورت جسمانی نشان دهند اجتناب می‌کنند و ترجیح می‌دهند که او را با جذبه اعمال و رفتارش تصویر کنند، اما اگر حقیقتاً به صورت جسمانی هم ظاهر شود معمولاً به شکلی سایه‌ای افتاده بر دیوار خواهد بود.^{۸۰} بعضی صحنه‌های حزن‌انگیز نیز هستند که در تصاویر مستقیم کم مایه جلوه می‌کنند و خاصیت تراژیک‌شان را از دست می‌دهند. اگر کارگردانی چنین صحنه‌هایی را در نماهای غیر مستقیم نشان دهد قصدش این نیست که از نشان دادن صحنه‌های ناراحت‌کننده پرهیز کرده باشد، بلکه بعکس قصدش پنهان کردن نقاط ضعفی است که صحنه را در خطر ابتذال قرار می‌دهند. زیرا ما در یک نمای مستقیم فقط و فقط خود آن صحنه را می‌بینیم نه چیزهای دیگری را نیز که احتمالاً در آنجا وجود دارند. برای مثال؛ مردی در حال خودکشی است، ششلول در دست، دستش را برای آتش کردن ششلول بلند می‌کند؛ حتی اگر چیز دیگری هم واقعاً در این صحنه قابل رؤیت باشد طبیعت خیره‌کننده این صحنه آن را محو می‌کند، اما اگر سایه این صحنه روی دیوار نشان داده شود پس در آنصورت خواه ناخواه ما دیوار را هم می‌بینیم، یعنی؛ اطاق را و احیاناً اشیائی را که شاهد این ماجرا هستند. اگر ما چیزی را در آئینه ببینیم در حقیقت مجازش را می‌بینیم. در اینصورت بازیگر و صحنه‌ای که بازی می‌کند تا آن حد حریان، و در نتیجه بدون فضا سازی^{۸۱}، در برابر ما قرار نمی‌گیرند. همچنین زنده بودن پس زمینه صحنه، زنده جلوه کردن خود صحنه را افزایش می‌دهد.

در فیلمی که من مدت‌ها قبل دیدم نمایی از سطح را کد آبی بود که منظره ساحل، ماه، ابرها و سایر سایه‌های شبانه را منعکس می‌کرد. پس از چندی تصویر دیگری روی این سطح آئینه مانند آب می‌افتاد - زنی خم شده بود و عکسش بر سطح آب، رودر روی تماشاگر، افتاده بود. بعد صدای افتادن چیزی در آب شنیده می‌شد و سطح صاف آب برهم می‌خورد. ما افتادن خود آن زن را نمی‌دیدیم، اما با این حال می‌فهمیدیم که چه اتفاقی افتاده است. چنین نماهای غیرمستقیمی اغلب تأثیرات شاعرانه لطیفی می‌گذارند و مثلی سخنی مکنونی می‌مانند، زیرا در ذهن تماشاگر تداعی معانی‌هایی را بوجود می‌آورند و از معقولیت غالباً خشک و ناهنجار رک و پوست‌کنده گفتن مطلب اجتناب می‌کنند.

زوایای نمادین

در پایان سن پترزبورگ^{۸۲}، یکی از فیلم‌های برجسته صامت پودوفکین، وی تصویر آن شهر را دوبار نشان می‌دهد. هر دوی آن‌ها زه‌کشی رودخانه نیوا^{۸۳} را نشان می‌دهند. اولین تصویر انعکاس ردیف قصرهای کنار ساحل در آب رودخانه است. خانه‌ها، قصرها، باغ‌ها، سروته شده و به شکلی رویایی در تصویری نامأنوس و موج دیده می‌شوند. این تصویری رویایی از ونیز است، یک توهّم، یک سراب. در پایان فیلم آن شهر دیگر سن پترزبورگ نیست، نامش لنینگراد است. دومین نما از این شهر همان ردیف ساختمان‌ها را، اما این بار از زاویه‌ای متفاوت، از روبه‌رو، نشان می‌دهد. همه چیز محکم و استوار بر زمین ایستاده است. ساختمان‌های پابرجا سایه‌های سنگین انداخته‌اند و هیچ مواجیتی در آن‌ها دیده نمی‌شود. این تصویر روشنی از واقعیت است، نه یک رویا، نه توهّمی زودگذر، نه یک سراب. این ساختمان‌ها برای همیشه تزلزل‌ناپذیر برج‌ها خواهند ایستاد؛ این چیزی است که تصویر نشان می‌دهد، چیزی است که زاویه دوربین می‌گوید، و کاملاً با قاطعیت.

چهره انسان همچون یک آئینه

شیوه بسیار استفاده شده درام آفرینی از طریق نشان دادن جزئیات این است که یک واقعه را فقط در تأثیراتش نشان دهیم؛ نه خود صحنه، بلکه ناظر آن صحنه را نشان دهیم. با این شیوه ما نه فقط از اینکه چه اتفاقی در حال وقوع است، بلکه همچنین از اینکه چگونه شخصی نسبت به آن عکس‌العمل نشان می‌دهد، آگاه می‌شویم. روشی که در گفتگوها به خوبی جا افتاده است این است که همیشه مخاطب را نشان می‌دهند نه سخن‌گو را. در فیلم صدادار سخن‌گو به هر حال حاضر است، یا بهتر بگوییم صدایش همیشه حاضر است، و نمایی که از چهره مخاطب او برداشته می‌شود طنین واژه‌ها را با تأثیری مضاعف، همراه با حالت چهره و احساسی که در وی برمی‌انگیزند، منتقل می‌کند.

استعاره‌های تصویری

در یکی از فیلم‌های روسی قیام دهقانان به تصویر کشیده شده است؛ ما ساحل آن

سوی ولگا^{۸۴} را می‌بینیم که در غروب خورشید، ضدنور، فیلمبرداری شده است. شکل‌های نوک‌تیز و سوزنی‌نی‌ها و بوته‌ها در آن‌سوی ساحل آسمان را هاشور زده‌اند. این منظره ناگهان به نظر انبوه‌تر می‌شود. شکل‌های باریک و بلند و نی‌مانند بیشتری در شماری انبوه از میان بوته‌ها می‌رویند. دسته دسته برمی‌خیزند و این سو و آن‌سو می‌روند. و ما درمی‌یابیم که آنچه که می‌بینیم داس‌های افراشته شده ارتش متمرّد دهقانان است که مثل نی‌ها و بوته‌ها از زمین می‌رویند. این زاویه دورین است که به ما امکان می‌دهد آنان را این‌گونه ببینیم. چنین استعاره‌ای اگر نوشته شود کم اثر خواهد بود، اما اگر دیده شود تأثیر زیادی خواهد گذاشت.

در یک فیلم آمریکایی دو پلیس دختر بیچاره‌ای را پیش قاضی می‌آوردند. زاویه دورین طوری بود که آن دو پلیس مثل دوگنده قلدر ترسناک که همه تصویر را پر کرده بودند دیده می‌شدند. بین آندو شکاف باریکی دیده می‌شد که ما جثه لاغر، نحیف و شکننده دختر را در آن میان می‌دیدیم. همین یک تصویر به تنهایی حاکی از محکومیت و سرنوشت آن دختر بود.

شکل پنهان زوایای دورین^{۸۵}، شکل صحنه‌ها^{۸۶}، تداعی معانی‌های مان را جان می‌بخشند و افکار، تصورات و احساسات خاصی را بوجود می‌آورند، همانگونه که استعاره‌ها در شعر چنین می‌کنند.

در آن صحنه فراموش نشدنی در رزم ناو پوتمکین آیزنشتاین، صحنه‌ای که مرده‌ها و زخمی‌ها روی ردیفی از پله‌های ستبر دراز به دراز افتاده‌اند، چهره‌های خون‌آلود و اشک‌آلود انسان‌ها نشان داده شده است. سپس قزاقان نشان داده شده‌اند که به روی انبوه جمعیت شلیک می‌کنند. اما فقط چکمه‌های آنان نشان داده شده است؛ این نه آدم‌ها، بلکه فقط چکمه‌ها هستند که انسان‌ها را لگدمال می‌کنند. چکمه‌ها چنان هیبت کریه، احمقانه و خشنی دارند که تماشاگر با خشم مشتانش را گره می‌کند. این چنین است تأثیر استعاره‌های تصویری.

این‌گونه استعاره‌های تصویری غالباً نیش‌های هجوآمیزی نیز دارند، همانطور که برای نمونه در یکی از فیلم‌های پودوفکین می‌بینیم؛ شورای جنگ که در کنترل ژنرال‌های بورژوا است طوری فیلمبرداری شده که سر ژنرال‌ها بیرون از کادر مانده است و تنها چیزی که دیده می‌شود ردیفی از سینه‌های بدون سر مزین به مدال در

لباس‌های نظامی است.

یکی دیگر از این نوع استعاره‌های عالی در اکتبر آیزنشتاین یافت می‌شود که سن پترزبورگ را در اولین روزهای انقلاب نشان می‌دهد؛ کاخ زمستانی محاصره می‌شود، ولی ما صحنه‌های زیادی از نبرد نمی‌بینیم. ما شاهد اولین شلیکی هستیم که توسط رزم ناو آرورا^{۸۷} انجام می‌گیرد و بلافاصله بعد از آن لرزیدن چلچراغ با عظمت بارگاه شاه را می‌بینیم. دورین چلچراغ را با همه درخشش شاهانه‌اش، با هزاران آویز کریستال پرتلاو و درخشان، که بی‌تردید تاج و تخت را به یاد می‌آورند و مسمول آشکاری از درخشش عظمت تزار هستند، نشان می‌دهد. اما در حال لرزیدن است! ابتداءً تقریباً نامحسوس، اما کمی بعد دیگر حتی نیازی به نشان دادن علت لرزش، شلیک توپ از آرورا، هم نیست. چلچراغ شاهانه آهسته شروع به خرد شدن می‌کند. و هنگامیکه صدها آویز کریستال تکان می‌خورند و می‌لرزند و می‌درخشند چنان لرزش مهیب فوق انسانی را نشان می‌دهند که به نظر می‌آید حاکی از وحشت همه اشرافیت و بورژوازی روسیه است. این زاویه‌بندی درخشان تیسۀ فیلمبردار به قدری پرمعنا است که نیازی به نشان دادن صحنه‌هایی از جزئیات نبرد نیست. چلچراغ شروع به تاب خوردن می‌کند. هیچ چیز نمی‌تواند آن شور و اضطراب نفس‌گیر را بهتر از این نشان دهد. بیشتر و بیشتر تاب می‌خورد و شکافی در سقف ایجاد می‌شود؛ یکی از گیره‌هایی که آن را نگه داشته است شل می‌شود؛ ترک سقف بیشتر می‌گردد؛ و بعد کُل چلچراغ با عظمت و پرتلاو به زمین سقوط می‌کند و خرد می‌شود. نیاز به هیچ توضیحی درباره‌ی این نمادپردازی نیست.

در رزم ناو پوتمکین قایق‌های کوچک بادبانی از ساحل به کشتی غذا می‌آورند. خود این جریان چیز خاصی نیست و این صحنه به قدر کافی ساده است. اما زاویه دورین که از هرشه کشتی جنگی به پائین نگاه می‌کند به قدری مبتکرانه است که همه کادر تصویر از جنب و جوش قایق‌های کوچک پر می‌شود و بادبان‌های افراشته‌شان چنین به نظر می‌آیند که همگی همان اشاره تشویق‌آمیز، همان فراخوانی به نبرد، را تکرار می‌کنند.

سرانجام قایق‌های کوچک به کشتی بزرگ می‌رسند و بادبان‌های خود را بطور طبیعی پائین می‌کشند. اما چون همه آن‌ها با هم و همزمان این کار را می‌کنند هماهنگی

حرکت بادبان‌ها مبدل به حرکتی معنی‌دار، حرکت یک سلام رسمی، می‌شود. مثل این است که قایق‌های کوچک به احترام کشتی بزرگ کلاه‌های‌شان را برمی‌دارند.

در این صحنه‌های استعاره‌آمیز چیزهایی که فیلمبرداری شده‌اند واقعی هستند؛ چکمه‌های قزاقان، چلچراغ در کاخ زمستانی، قایق‌های بادبانی کوچک، همگی واقعی هستند - زاویه و نحوه استقرار دوربین صرفاً معنی عمیق‌تری به آن‌ها داده است، یک معنی ثانوی نمادین، بی‌آنکه معنای واقعی و معمولی‌شان را از بین برده باشد. این‌گونه نماها حتی برای کسانی که از درک معنی دوم محروم می‌مانند نیز باز به عنوان نمایی از یک صحنه معمولی فیلم قابل درک هستند.

ارزش هنری چنین صحنه‌هایی نیز در همین نکته نهفته است. این‌گونه صحنه‌ها استعاره‌هایی نیستند که فقط یک معنی نمادین داشته باشند، تصاویری نیستند که به خودی خود فاقد معنا باشند ولی به دلیل نمادین بودن‌شان بلافاصله قابل درک شوند. یک صلیب چه معنایی می‌توانست برای ما داشته باشد اگر از معنای آموخته شده آن، از ارتباطش با دین با مسیحیت، بی‌اطلاع بودیم؟ یک علامت سؤال هیچ معنایی نمی‌داد اگر ما در مدرسه معنی آن را نیاموخته بودیم. و آن چیزهایی که به این منظور به شکل استعاره درمی‌آیند تا چیز دیگری غیر از آنچه که حقیقتاً هستند باشند هیچ معنایی نمی‌دهند؛ چنان استعاره‌هایی واقعیتی درخود ندارند.

تصاویر توخالی و گنده‌گویی با تصاویر

نحوه استقرار و زاویه دوربین فقط باید آنچه را که در موضوع یا صحنه وجود دارد آشکار یا برجسته کنند، اما هرگز نباید چیزی را که ذاتاً در آن نیست به آن بچسبانند. چنین کاری دروغ‌گویی است. اگر فضا سازی با آنچه که صحنه می‌گوید بیگانه یا مبالغه‌آمیز باشد نتیجه گزافه‌گویی سینمایی، گنده‌گویی، خواهد شد. بیشتر مثل قطعه شعر چرندی خواهد بود که بی‌سروده سروده شده است، یا آواز مبتذلی که با موسیقی پُرسوزوگدازی همراه است. دوربین می‌تواند بر معانی پنهانی که در صحنه است تأکید بگذارد، اما نمی‌تواند آنچه را که صحنه فاقد آن است برساند. در غیراینصورت فیلم شبیه یک گزارش خشک خبری خواهد شد که با آب و تاب زیاد سینه چاک می‌دهد.

حتی تصویر متظاهرانه‌تر و ریاکارانه‌تر خواهد شد اگر کارگردان از پیش صحنه را

طوری جور کند که فضای با احساسی را برساند. دوربین از اینکه وسیله‌ای هنری باشد باز خواهد ماند هنگامیکه زیبایی را که باید خلق کند از پیش بزرگ شده در مقابل لنزش قرار دهند. همین مطلب در مورد نورپردازی صدق می‌کند. زاویه دوربین و نحوه استقرارش امکانات سودمند فیلم هستند، زیرا به هر حال واقعیت را نشان می‌دهند و هر طور که باشند محصول‌شان یک عکس^{۸۸} است. اما کارگردانی که به موضوعاتش ور می‌رود و واقعیت را قبل از اینکه فیلمبرداری کند می‌آراید به اعتبار فیلم دستبرد می‌زند.

زیبایی خطرناک

نماهای بیش از حد زیبا یا بیش از حد شکیل^{۸۹} بعضی اوقات خطرناک هستند، حتی اگر فقط نمره کار خوب دوربین باشند. کمپوزیسیون‌های بیش از حد عالی چنان تصاویری، هم‌آهنگی درخود کامل‌شان، ممکن است به آن‌ها خصوصیتی ایستا و نقاشی مانند بدهند و در نتیجه آن‌ها را از جریان پویای ماجرا جدا نگه دارند. چنان زیبایی جذابیت خاص خودش، محدوده خودش، را دارد و با فراسوی، با نمای قبلی و بعدی، تماس پیدا نمی‌کند. بودلر در قطعه شعرش درباره زیبایی نوشته است: «من از حرکت‌هایی که خطوط را جابجا می‌کنند متنفرم»^{۹۰}. اما فیلم هنری در حرکت است.

اثر هنری به عنوان موضوع

فیلم با مشکل خاصی روبرو خواهد شد اگر مجبور شود نه طبیعت، بلکه یک اثر هنری نقداً موجود، یک نقاشی، یک مجسمه، یا یک نمایش عروسکی را بازآفرینی کند، یعنی هنگامیکه دوربین صرفاً چیزی را که یک نقاش یا مجسمه‌ساز یا هنرمند دستکاری به عنوان اثر هنری خلق کرده است گپی می‌کند. اما اگر قرار باشد که آن آثار هنری همچون مشاهده بصری یکی از شخصیت‌های فیلم ارائه شوند، از زاویه دیدی که وی آن‌ها را می‌بیند، خواه دید درونی او باشد یا دید بیرونی وی، آنگاه فیلمساز با وظیفه بسیار بغرنج و جالب توجه‌ای روبروست.

آن تندیس‌های قرون وسطایی خوفناک گوتیک آسیایی^{۹۱} که در فیلم ایوان مخوف^{۹۲} آیزنشتاین فیلمبرداری شده‌اند نه فقط آثار هنری را نشان می‌دهند، بلکه نشان دهنده خرافات دوران وحشیگری و تخیلات مردمانی رنج کشیده هستند. هنگامیکه در

فیلم خانم همیلتون^{۹۳} الکساندر کوردا^{۹۴}، شوهر آینده آن دخترک فقیر بی کس را از برابر همه آن آثار هنری گردآوری شده در خانه بزرگش عبور می دهد، دورین نه فقط آن آثار هنری را به تماشا می گذارد، بلکه سلیقه و فرهنگ خوب یک محیط سطح بالای اجتماع را نیز، که باید روی دخترکِ قهرمان فیلم تأثیر قطعی بگذارد و بنابراین نقش درام آفرینی مهمی دارد، نشان می دهد.

به این ترتیب ممکن است آثار هنری نقشی در مقابل دورین ایفاء کنند و همانطور که قبلاً بودند به صورت ماده خام^{۹۵} درآیند و در نتیجه وظیفه دشواری را به دورین تحمیل کنند؛ وظیفه افزودن پیام دیگری، پیام دومینی، به پیام نقداً موجودشان از طریق زوایا و نحوه استقرار دورین. و در فیلم آن پیام دومین است که بر تماشاگر اثر می گذارد. در حقیقت یک فیلمبردار خوش قریحه می تواند یک تابلو یا مجسمه را طوری نشان دهد که یک رهبر ارکستر می تواند دسته ارکستر را به نواختن درآورد. در چنین مواردی دو شخصیت هنری در یکدیگر ادغام می شوند.

سبک و کار دورین

این دوگانگی، که از بازآفرینی هنری اثری نقداً هنری نتیجه می شود، به وضوح در انتقال از سبکی به سبک دیگر آشکار می گردد. اگر، برای مثال، اثر هنری اسباب و اثاثیه ساده یک اطاق باشد همه سادگی آن اثاثیه هیچ جلوه ای نخواهد داشت اگر کار دورین ساده نباشد. آنچه تعیین کننده است سبک اثر هنری که بازآفرینی می شود نیست، بلکه سبک فیلمبرداری است. ممکن است موضوع یک معبد یونان باستان باشد، اما زاویه دورین، اگر فیلمبردار بخواهد، به آن ویژگی سبک گوتیک بدهد.

می توان موارد مشابهی را در سایر هنرها مشاهده کرد. در موزه گیومت^{۹۶} در پاریس یک سرویس چایخوری چینی^{۹۷} هست که برای کاخ ورسای پادشاه فرانسه با سفالگری چینی^{۹۸} ساخته شده است. طرح های ژوکو^{۹۹}ی ناب تزئینات آن به چین فرستاده شده بودند و در آنجا صحنه های روستایی با نجیب زادگان مرد و زن فرانسوی مطابق آن طرح ها روی فنجان های چای کشیده شده اند. معهذکُل این اثر در ویژگیش به قدری چینی است که اگر بیننده ای از چند قدمی به لردها و بانوان ورسای نگاه کند به سادگی ممکن است آنان را با شخصیت های هالیوِده چینی یا شاهزاده های چینی اشتباه

بگیرد. کار قلم مو و شیوه طراحی چینی سبک طرح‌های ژوکوی فرانسوی را بازآفرینی کرده است.

هکس این مثال، درسدن چینی ۱۰۰، بسیار مشهور است. در این اثر طرح‌های سنتی چینی ویژگی‌های طرح‌های اروپایی را به خود گرفته‌اند. و آخرین معجزه‌ای که توسط کلودمونه ۱۰۱ در دوران کهنش به وقوع پیوست و به قیمت از دست دادن بینایی‌اش تمام شد - نوتردام در نور خورشید ۱۰۲ - سبک گوتیک قرون وسطایی نوتردام را به بیشه‌زار پرتلاؤ جنگلی شکوفان شادابی تبدیل کرده است. به این شکل بود که آن کلیسای گوتیک به چشم آن امپرسیونیست فرانسوی می‌آمد که هدفش به تصویر کشیدن زندگی به شکلی که می‌دید بود.

به خاطر می‌آورم که یک فیلم بسیار خوب ژاپنی، سایه‌های یوشیوارا ۱۰۳، از نظر سبک به طرز فرح‌انگیزی ناب بود، نه به دلیل اینکه ساختمان‌ها و لباس‌ها زیبا و جالب و سنتی بودند، بلکه چون سبک فیلمبرداری نماها و صحنه‌ها و زوایای دوربین جلوه نقاشی‌های قدیمی روی چوب ژاپنی را به فیلم داده بود.

فیلم‌های مُعرف سبک ۱۰۴

سبک‌های تاریخی بزرگ که نه در کارگاه یا استودیوی سراز تخم بیرون آوردند، بلکه به تدریج و ناخودآگاه از ایدئولوژی‌ها، سلیقه‌ها، و تپش حیات دوران‌های تاریخی و اجتماعات خاصی به ظهور رسیدند - چنان سبک‌های تاریخی بزرگی فقط در دورنمای بُعد تاریخی‌شان یکدست و منطقی به نظر می‌آیند و هرگز در زمان خودشان چنین نبوده‌اند. هنرمندان ایتالیایی قرن شانزدهم هیچ نمی‌دانستند که مشغول بنیان نهادن سبک جدید بزرگی هستند؛ سبک رنسانس. آنان به سادگی و متواضعانه فقط می‌کوشیدند تا به هنر یونان و روم باستان تاسی جویند. آگاهی به سبک کندتر از خود سبک به ظهور می‌رسد و بیشتر فقط شناسایی در مورد گذشته است.

این روزها اغلب می‌توان شکایاتی را در این مورد شنید که دوران ما فاقد سبک مشخصی، مثل گوتیک یا بایدرمایر ۱۰۵، است. البته این فقدان دلایل بسیاری دارد، اما می‌دانیم که خالقان آن سبک‌ها نیز در دوران خودشان فقط از آنچه که مُد روز بود خبر داشتند نه از سبک‌هایی که در حال خلق‌شان بودند. سبک به عنوان سبک در زمان

خودش آگاهانه شناسایی نمی‌شود. شکی نیست که دوران ما هم سبک خاص خودش را دارد که در سلیقه‌های ما، طریقه زندگی‌مان، لباس‌های‌مان و رفتارمان خودش را نشان می‌دهد؛ سبکی یگانه و استوار که نمی‌توانیم آن را در جریان زندگی روزمره تشخیص دهیم، اگرچه شاید بتوانیم برای اثبات نکته‌ای هم که شده آن را در یک فیلم ببینیم. زیرا فیلم با هکسبرداری قابل اعتمادش از جریان زندگی ما ابعاد مختلف آن را متراکم می‌کند و اگر زوایا و نحوه استقرار دورین طوری انتخاب شوند که آن ابعاد را به قدر کافی برجسته کنند وجوه مختلف زندگی می‌توانند در فیلم آشکار گردند؛ وجوه مختلفی که ویژگی‌های مشترکی نیز دارند و سبکی را بوجود می‌آورند. اگر فیلمساز سبک دوران ما را احساس کرده باشد فیلمش موجب آگاهی ما از آن سبک خواهد شد و به این ترتیب به پیدا شدن چنان سبکی بطور اساسی کمک خواهد کرد.

اگر روح دوران ما در شکل‌های بصری زندگی و هنرمان منعکس باشد، فیلم آن را منعکس خواهد کرد. فیلم هیچ شکلی ثابتی از زندگی نمی‌آفریند، بلکه با امکانات خاص دورین تعبیر زنده‌ای از شکل‌های واقعیت موجود به دست می‌دهد. به همین دلیل است که فیلم می‌تواند ویژگی‌های مشترک ابعاد مختلف زندگی و قوانین حاکم بر آن را قابل رویت کند. فیلم‌ها بسیار سریع گه‌گه می‌شوند. فیلم‌های پنج ساله هم اکنون گه‌گه به نظر می‌آیند - احتمالاً چون بیش از سایر آثار هنری موضوعی^{۱۰۶} و اسیر زمان^{۱۰۷} هستند.

حواشی فصل نهم

1- CHANGING SET-UP

معادل تحت‌اللفظی "Set-Up": «برپا کردن»، «چیدن»، «بنا کردن» و «به کار گماشتن» ... است. در حرفه فیلمسازی و فیلمبرداری سینمایی به عنوان یک اصطلاح بکار می‌رود و معنی آن برپا کردن یک نما یا یک صحنه است. همچنین به معنی برپا کردن و آماده کردن دوربین برای برداشتن یک نما یا یک صحنه بکار می‌رود. خواننده نکته‌بین همانطور که در متن ملاحظه می‌کند، مترجم معادل فارسی عنوان این فصل را «صحنه متغیر» انتخاب کرده است. با توجه به موضوع و محتوای این فصل، این معادل از نظر من بهترین انتخاب ممکن است. هر انتخاب دیگری پیش از این معنی را مغشوش می‌کند. تذکر این مورد نیز لازم است که به استثناء عنوان این فصل و یکی دو جای دیگر در طول این فصل، من معادل "changing set-up" را «تغییر محل دوربین و نحوه استقرار آن» آورده‌ام، و گاه نیز برای اصطلاح "set-up" معادل «محل دوربین و نحوه استقرار آن»، یا «نحوه استقرار دوربین»، یا «موقعیت دوربین»، را انتخاب کرده‌ام. بطور کلی در طول این فصل و جاهای دیگر در این کتاب من از معادل‌های ذکر شده به صورت آزاد استفاده کرده‌ام. به نظر من این تنها راه حفظ امانت و محتوای مطلب و منظور بالاش در این فصل بخصوص است.

2- angle

3- outline

4- shape

5- physiognomy

همانطور که خواننده دقیق ملاحظه می‌کند، من در متن ترجمه این فصل برای سه اصطلاح (لغت) فوق فقط یک معادل فارسی - شکل - را انتخاب کرده و آورده‌ام. دلیل این کار صرفاً دستیابی به معنی و محتوای اصلی مطلب و منظور نویسنده بوده است. اگرچه در این ترجمه سعی کرده‌ام که حتی‌الامکان از دادن چنین آزادی‌هایی به خود پرهیز کنم، اما در بعضی از موارد اجتناب‌ناپذیر بوده است. اصولاً در کار ترجمه، مترجم ناچار می‌شود برای دستیابی به متن و حفظ معنی و صحت مطلب در مواردی چنین آزادی‌هایی را به خود بدهد. در یک ترجمه صادقانه چنین مواردی تحریف یا خلط معنی به حساب نمی‌آیند، بلکه صرفاً مانورهایی هستند که مترجم در متن اصلی می‌دهد تا به عمق مطلب دست یابد. این مورد را شاید بتوان باز از همان مواردی دانست که بالاش خود معترف بوده است که در هر ترجمه‌ای چیزهای زیادی مفقود می‌شوند.

6- changing set-up

7- the synthesis of subject and object

8- things

9- a point of view

10- the set-up

11- portraits

12- the set-up

13- Subjectivity of The Object

14- every object

15- different mood

16- inner attitude

17- There is nothing more subjective than the objective

در این عبارت نیز بار دیگر گرایش کانتی بالاش به وضوح خودنمایی می‌کند. از این اعتقاد فلسفی بالاش ما به یاد گفته کانت در سنجش خودتأثیر می‌افتیم که: «انسان در حقیقت آن چیزی را در امور می‌یابد که خود در آن‌ها می‌نهد». همچنین در همین قطعه از مطلب بالاش، چند سطر بالاتر، آنجا که گفته است: «همه شکل‌های مختلف و متنوع هر عینی، حتی اگر شبیه به هم نباشند، به صورت مشترکی شبیه هستند، انسان به یاد نظریه مثل افلاطون می‌افتد و وجه تشابهی با این رُکن اصلی فلسفه متافیزیک افلاطون مشاهده می‌کند. به عقیده من بالاش از لحاظ تفکر ناب فلسفی، که زیبایی‌شناسی فیلمش بدون شک از آن تغذیه کرده است، به نظریات هراکلیت، پارمنیدس، افلاطون، کانت، هگل، و مارکس، بیش از سایر فیلسوفان توجه داشته است.

برای مطالعه در مورد نظریه مثل افلاطون رجوع کنید به رساله‌های: جمهوری، پارمنیدس، تیمائوس، سوفیست (به نقل از کتاب کارل یاسپرس، افلاطون، ترجمه محمدحسن لطفی، انتشارات خوارزمی). قطعه هگل عیناً از کتاب مقدمه بر پدیدارشناسی روح، ترجمه دکتر محمود عبادیان، انتشارات انزلی ۱۳۶۷، صفحه ۷، گرفته شده است.

۱۸- به فصل ششم رجوع کنید.

۱۹- مدت‌هاست که هنر فیلم از این حکم بالاش کاملاً متابعت کرده است و می‌کند. تعداد بسیار زیادی از فیلم‌های مطرح تاریخ سینما، بخصوص بعد از جنگ جهانی دوم، اهمیت‌شان صرفاً به دلیل بُعد روانکاوانه‌ایست که دارند.

20- DEJA VU

۲۱- این واژه به پیروی از ترجمه دکتر ادیب سلطانی در سنجش خودتأثیر در این ترجمه آورده شده است.

22- "having seen it before"

- 23- Narcosis
- 24- physiognomy
- 25- Physiognomy
- 26- Anthropomorphous Worlds
- 27- humanized reality
- 28- Goethe
- 29- "Contributions to Lavater's Physiognomic Fragments"
- 30- Baudelaire
- 31- deformed
- 32- "absolute" film
- 33- Objective subjectivism
- 34- subjective vision
- 35- Ivan
- 36- Dovzhenko
- 37- Dnieprostroi
- 38- Komsomol
- 39- backgrounds
- 40- Van Gogh
- 41- the "soul of nature"
- 42- Petrarch
- 43- unobjectivised relationship
- 44- factory work
- 45- objectivised action
- 46- his human individuality
- 47- Meunier
- 48- Frank Brangwyn
- 49- Joris Ivens

بزرگ‌ترین ادیب و شاعر «انسان‌گرای» قرن چهاردهم. در حقیقت او را آغازگر اصلی دوران رنسانس اروپا می‌دانند و نامش مشخص‌کنندهٔ دورانی است که به «هیومانیزم»-Humanism- مشهور شد.

یکی از نامدارترین مستندسازان جهان است. این فیلمساز و مستندساز هلندی که از همان ابتداء با دو فیلم مستند امپرسیونیستی معروفش *باران* و *پُل* در پایان دوران صامت به شهرت جهانی رسید خیلی

زود به سبک رئالیزم روی آورد و در این سبک شاهکارهای جاودانی از فیلم مستند آفرید. آرتورنایت، وی را در ردیف پیشروان فیلم در اروپا قرار داده است و درباره او نوشته است: «ایونس که از رئالیزم اجتماعی شوروی به هیجان آمده بود از فیلم‌های مستند شاعرانه زیبا، اما خشن، روی گرداند و به تفسیر جدی موضوعات اجتماعی پرداخت.»

50- Karl Grune

51- emotionally

52- Physiognomy And Symbol

53- Battleship Potemkin

54- Distortion

55- realist art

56- Unfamiliar Outlines

57- Impossible Outlines

58- inner experience

59- sensual perception

این مورد نیز - «سهیل حسگانی» - از ترجمه دکتر ادیب سلطانی در سنجش خردتاب کانت گرفته شده است.

60- visually

61- Film Caricatures

62- facts of shape

63- Tisse

ادوارد تیسه فیلمبردار و مدیر فیلمبرداری آیزنشتاین، و بیلی بیتزر -G.W.(Billy) Bitzer- فیلمبردار و مدیر فیلمبرداری گریفیث، دو تن از اولین مدیران فیلمبرداری بودند که در همان دوران صامت فیلمبرداری را به عنوان یک هنر خلاق معرفی و عرضه کردند و با هنرشان موجب تکامل و پیشرفت هنر فیلم شدند.

64- pictorial fantasies

65- a photograph

66- The Cabinet of Dr.Caligari

67- neutral , lifeless

68- Robert Wiene

اشاره به این مطلب بی‌فایده نیست که ابتداء قرار بود فریتس لانگ -Fritz Lang- ساختن این فیلم را به عهده گیرد، اما سرانجام این فیلم توسط دکتر رابرت وینه کارگردانی شد. آلفرد کوبین -A.Kubin-

نقاش سورئال، در ابتداء برای طراحی صحنه‌های این فیلم از طرف کارل میر-Carl Mayer، یکی از دو فیلمنامه‌نویس فیلم کابینه دکتر کالیگاری، انتخاب شده بود (فیلمنامه‌نویس همکار میر، هانس یا نوویتز-Hans Janowitz- بود) اما سرانجام سه نقاش اکسپرسیونیست؛ هرمان وارم-H. Warm، والتر ریمان-W. Reimann، والتر روهریگ-W. Rohrig، از طرف اریک پومر-Erich Pommer- تهیه کننده اخلاق و مشهور این فیلم و بسیاری از فیلم‌های دیگری که در این سبک طی دهه ۱۹۲۰ ساخته شدند، مسئول طراحی صحنه‌های این فیلم شدند. هرمان وارم، سرکرده طراحان و دکوراتور اصلی این فیلم، به هنگام طراحی صحنه‌های آن این گفته مشهور خود را اظهار کرد که: «فیلم باید نقاشی در جنبش باشد.»
 "Film must be painting in motion."

برای مطالعه بیشتر در این زمینه رجوع کنید به کتاب پرمحتوا و مشهور زیگفريد کراکوتر با عنوان: از کالیگاری تا هیتلر.

69- film-painting

70- stylization

71- Grande Canal

72- Impressions of Events

73- impressionism

74- Subjective Impressionism

75- subjective experience

76- subjectivist impressionism

77- dogmatic

78- Phantom

79- Gerhart Hauptmann

۸۰- همانطور که قبلاً نیز اشاره کردیم (فصل هفتم، حاشیه شماره ۱۳)، کتاب تئوری فیلم بالاش در دهه ۱۹۴۰ نوشته شده است و طبیعتاً سینمای مدرن اروپا را، که بخصوص از آغاز دهه ۱۹۶۰ ظهور کرد، پیش رو نداشته است. مسلماً در سینمای مدرن مثال‌های برجسته‌ای می‌توان یافت که این گفته بالاش را صریحاً رد می‌کنند. انجیل به روایت متنی ساخته پازولینی (۱۹۶۴) - برای ذکر فقط یک مثال (از طرز بیان خود بالاش استفاده کنیم) - که به رغم ایدئولوژی سازنده‌اش به هیچ وجه فیلمی ضد مذهبی هم نیست، نمونه‌ای کاملاً مخالف با این گفته بالاش را ارائه می‌دهد. لازم به توضیح نیست که پازولینی، بدون شک، یکی از بزرگ‌ترین و خوش ذوق‌ترین و مبتکرترین کارگردانان فیلم در جهان بوده است. باز هم می‌توان در آثار کارگردان بزرگی چون بونوئل نمونه‌های دیگری را در رد این نظر زیبایی‌شناسی بالاش یافت. در یکی از آثار متأخر گودار-Hello Mari- نیز به چنین موردی برمی‌خوریم. به هر حال، نکته قابل توجه این است که همانطور که مسائل زیبایی‌شناسی سینمای مدرن تفاوت عمده با مسائل زیبایی‌شناسی سینمای، به

اصطلاح، کلاسیک دارند، شیوه برخورد کارگردانان بزرگو این دو سینما نیز به صحنه‌های تکان‌دهنده و موضوعات و شخصیت‌های بزرگ مذهبی بطور کلی متفاوت است.

- 81- atmosphere
- 82- The End of St. Petersburg
- 83- Neva
- 84- Volga
- 85- the hidden pattern of angles
- 86- physiognomy of set-ups
- 87- Aurora
- 88- a photograph
- 89- over-picturesque
- 90- "Je hais le mouvement qui deplace les lignes"
- 91- Asiatic Gothic
- 92- Ivan the Terrible
- 93- Lady Hamilton
- 94- Alexander Korda
- 95- raw material
- 96- Musee Guimet
- 97- china tea-service
- 98- Chinese pottery
- 99- Rococo
- 100- Dreaden china
- 101- Claude Monet
- 102- "Notre-Dame in the Sunlight"
- 103- Shadows of Yoshiwara
- 104- Style-Conscious Films
- 105- Biedermeier
- 106- topical
- 107- time-bound

فصل دهم

ادیتینگ^۱

من این واژه را نمی‌پسندم و فکر می‌کنم اصطلاح فرانسوی «مونتاز» بسیار صحیح‌تر و گویاتر است، زیرا «سرهم کردن»^۲ معنی می‌دهد و این واقعاً همان کاری است که در ادیتینگ انجام می‌شود. نماها توسط مونتور^۳ به ترتیب از قبل تعیین شده‌ای سرهم می‌شوند، طوری که ردیفی از تصاویر تأثیر معین مورد نظری را بوجود می‌آورد؛ بسیار شبیه به مکانیکی که قطعات دستگاہی را سرهم می‌کند تا آن قطعات جدای از هم را به ماشینی قدرتمند و کارآمد تبدیل کند.

روی پرده گویاترین نما نیز برای بیان تمام مطلب کافی نیست. این کار فقط می‌تواند در آخرین مرحله، از طریق جورکردن نماها، سرهم کردنشان در یک ردیف، جادادنشان در وحدت سازمان بزرگ‌تری، عملی شود. آخرین مرحله در کار خلاق فیلمسازی، شاه کار مونتاز است.^۴

یک لکه رنگ در یک تابلو فقط با در نظر گرفتن گُل آن تابلو می‌تواند معنایی بدهد. معنی یک نُت در یک آهنگ، یک کلمه در یک جمله، از درون گُل آن بیرون می‌آید. همین مطلب در مورد موقعیت و نقش یک نما در گُل یک فیلم صدق می‌کند. نماهای مجزا انباشته از معانی پنهان متراکمی هستند که مثل جرقه الکتریکی هنگامیکه نمای بعدی به آنها می‌پیوندد آزاد می‌شوند. البته یک نما حتی بدون آنکه به

نمای دیگری وصل شود به تنهایی می تواند معنی و اهمیت داشته باشد؛ یک خنده، یک خنده است حتی اگر در یک نمای تک دیده شود، اما اینکه خندیدن به چیست، چه چیزی موجب آن شده، تأثیر و معنی دراماتیکش چیست - همه این ها فقط می توانند از نماهای قبلی و بعدی فهمیده شوند.

تعبیر اجتناب ناپذیر

موتاز، تداومی معانی ها را از طریق بصری بوجود می آورد. موتاز به نماهای تک معنی اصلی شان را می دهد، و اگر نه به هیچ دلیل دیگری، به این دلیل که تماشاگر پیش خود فرض می کند ردیف تصاویری که از مقابل چشمانش می گذرد از پیش بنا به نیت خاصی مرتب شده و تعبیر خاصی دارد. این آگاهی، این اطمینان از اینکه ما در حال تماشای ثمره قصد و نیتی خلاق هستیم نه صرفاً تعدادی تصویر که برحسب تصادف به یکدیگر چسبانده شده و بر پرده انداخته شده اند، یک پیش شرط روانی تماشاگردانی فیلم است و ما همیشه انتظار داریم، پیش فرض می گیریم، و در طلب آن هستیم، که در هر فیلمی که می بینیم معنایی بیابیم.

این نیاز معقول، اجتناب ناپذیر و اصلی تماشاگر است و حتی اگر فیلمی را که می بینیم، به هر دلیل، واقعاً صرفاً گردآوری بی هدف تصاویری باشد که بدون هیچ نظم و منطقی به یکدیگر چسبانده شده اند باز هم این نیاز در کار است. در طلب معنایی بودن یک فعالیت بنیادی هوشمندی انسان است، و هیچ چیز دشوارتر از این نیست که به اجبار چیزی را که فاقد معنی و تصادف محض است قبول کنیم. دستگاه تشکیل دهنده تداومی معانی و تخیل ما همواره در کار است تا به چیزهایی که فاقد معنی هستند معنایی بدهد، حتی اگر فقط محض بازی باشد.

به این دلیل است که موتاز نه فقط می تواند با تصاویر شاعری کند، بلکه همچنین می تواند کامل تر از هر وسیله بیان دیگری چیزهای جعلی و دروغ سرهم کند. این هم مثالی سرگرم کننده؟

وقتی که قیچی دروغ می گوید

مدت ها قبل، زمانی که رزمناو پوتمکین آیزنشتاین موفقیت جهانی کسب کرده

بود، یک توزیع کننده فیلم اسکاندیناویایی نیز می‌خواست آن را بخرد. کمیته سانسور عقیده داشت که فیلم بیش از حد انقلابی است، اما آن توزیع کننده مایل نبود از سودی که مطمئن بود از این فیلم به دست خواهد آورد بگذرد. پس اجازه خواست تا فیلم را دوباره کمی موتاژ کند. یکی از شرایط فروش این بود که هیچ چیز به فیلم اضافه یا از آن برداشته نشود. توزیع کننده اسکاندیناویایی هیچ اعتراضی به این شرط نداشت، تنها چیزی که می‌خواست این بود که صحنه‌ای را از جای اصلیش بردارد و در جای دیگری بگذارد. آیزنشتاین می‌خواست بداند که کدام صحنه قرار است کجا برود. همانطور که کسانی که این فیلم را دیده‌اند می‌دانند، فیلم با صحنه‌هایی شروع می‌شود که نشان می‌دهند چطور افسران یا ملاحان بدرفتاری می‌کنند و درگوشتی که به افراد داده می‌شود کرم می‌لولد و وقتی که آنان مُحترمانه اعتراض می‌کنند سخن‌گویان‌شان بازداشت شده و با حُکم دادگاه صحرایی به مرگ محکوم می‌شوند. به همه افراد دستور داده می‌شود که بر عرشه کشتی شاهد اعدام باشند، افراد محکوم آورده می‌شوند، جوخه آتش قراول می‌رود، اما در آخرین لحظه تفنگ‌ها را به طرف افسران می‌چرخانند. شورش و زدوخورد در کشتی و کنار ساحل درمی‌گیرد. به باقی ناوگان دستور سرکوبی شورش داده می‌شود، اما ملاحان سایر کشتی‌های جنگی به شورشیان اجازه می‌دهند تا با کشتی‌های‌شان فرار کنند. در نسخه اصلی فیلم آن صحنه این‌گونه است.

تنها چیزی که توزیع کننده اسکاندیناویایی می‌خواست این بود که صحنه دادگاه نظامی و اعدام را از جای اصلیش بردارد و اینطور نشان دهد که ملاحان شورش می‌کنند و به افسران‌شان شلیک کرده یا آنان را به دریا پرت می‌کنند، نه بخاطر اینکه رفقای‌شان در شرف اعدام هستند، بلکه چون کرم در غذای‌شان است. بعد از این جابه‌جایی، فیلم بدون دستبرد باقی می‌ماند تا هنگامیکه باقی ناوگان به صحنه می‌آمد، و آن وقت صحنه محاکمه و اعدام گذاشته می‌شد. به این ترتیب به جای اینکه شورشیان بدون هیچ مقاومتی به رومانی بگریزند (همانطور که حقیقتاً در واقعیت چنین کردند) اینطور به نظر می‌آمد که اعدام شده‌اند؛ ارتباط بین حکم و حشیانه اعدام به جرم احقاق حق و شورش، سرپیچی جوخه اعدام از گشودن آتش به روی رفقای‌شان، همه این‌ها از بین می‌رفت - اگرچه چیزی واقعاً حذف نمی‌شد. به این ترتیب نتیجه این می‌شد که؛ شورش بی‌دلیلی در کشتی روی می‌دهد. افسران به سرعت بر اوضاع مسلط می‌شوند. شورشیان به تنبیهی

که واقعاً مستحقش هستند می‌رسند و مطیعانه و از روی رضایت به افسران‌شان خدمت می‌کنند و این فقط با جابه‌جایی یک صحنه تنها! نه یک نما حذف می‌شد نه چیزی اضافه می‌شد - فقط یک صحنه تغییر جا می‌داد. چنین است قدرت فیچی.

تصاویر زمان‌های دستوری^۵ ندارند

البته چنین کارهایی را فقط می‌شد در فیلم‌های صامت انجام داد، زیرا تصاویر زمان‌های دستوری ندارند. آن‌ها فقط زمانِ حال را نشان می‌دهند، نمی‌توانند فعل زمان گذشته یا آینده را بکار ببرند. در خود یک تصویر لزوماً چیزی نیست که زمانِ دقیق آن را مشخص کند. در یک صحنه فیلم ما آنچه را که در مقابل چشمانمان روی می‌دهد می‌بینیم؛ چرا وقایع به آن ترتیب اتفاق می‌افتند، نتیجه چه چیزی هستند؟ سؤالاتی است که در فیلم صامت صدها جواب مختلف می‌توانست داشته باشد. فیلم ناطق، برعکس، از کلمات استفاده می‌کند، کلماتی که ممکن است به گذشته یا آینده اشاره کنند و دارای منطقی باشند که جای هر صحنه را در توالی زمانی وقایع مشخص کند.

زمان^۶ در فیلم

صحنه‌های یک فیلم، درست مثل صحنه‌های یک نمایش تئاتری، در مقابل چشمان ما، یعنی در زمان واقعی، به نمایش درمی‌آیند. یک صحنه فیلم نمی‌تواند طولانی‌تر یا کوتاه‌تر از مدت زمانی که فیلمبرداری شده روی پرده باقی بماند. در تئاتر این امکان هست که بین پرده‌های نمایش، هنگامیکه پرده پائین است، هر مقدار زمان که مؤلف خوش داشته باشد سپری شود. نمایشنامه‌هایی هستند که در آن‌ها بین دو پرده نمایش قرنی می‌گذرد. اما صحنه‌های فیلم با پرده‌ها یا وقفه‌های بین نمایش از یکدیگر جدا نمی‌شوند. معه‌ذا در فیلم هم سپری شدن زمان باید رسانده شود و یک مقیاس زمانی به تماشاگر داده شود. چگونه این کار صورت می‌گیرد؟

اگر فیلم بخواهد این احساس را به ما بدهد که مدت زمانی بین وقایع یک صحنه سپری شده صحنه دیگری را که در مکان متفاوتی روی می‌دهد مابین آن می‌آورد. به این ترتیب هنگامیکه قسمتی از صحنه قبل بار دیگر نشان داده می‌شود ما چنین احساس

می‌کنیم که زمان گذشته است. البته اینکه چه مدت زمان سپری شده هرگز نمی‌تواند از خود آن صحنه معلوم شود، مگر اینکه یکی از بازیگران به ما بگوید.

زمان همچون عامل اصلی و سهش حسگانی^۷

در یک نمایش، یک داستان، یا یک فیلم، زمان درست به همان اندازه همچون یک عامل اصلی مطرح است که جریان واقعه، شخصیت‌پردازی یا تحلیل‌های روانی مطرح هستند، زیرا زمان به عنوان یک عامل سازمان دهنده متعلق به همه آن‌هاست. نمی‌توان داستان پرمحتوا و منسجمی را یافت که وابسته به زمانی که در آن پرورده شده است نباشد. اگر حادثه‌ای دوبار روی دهد؛ یک بار به کندی و بار دیگر به تندی، پس آن حادثه دیگر همان حادثه نیست. یک انفجار با یک احتراق آرام شیمیایی تفاوت دارد فقط به این دلیل که آن یک، رویداد سریع‌تری است. سرعتی ممکن است موجب مرگ شود و سرعتی موجب زندگی. واقعه‌ای که به آهستگی روی می‌دهد و واقعه‌ای که ناگهان اتفاق می‌افتد تأثیرات روانی بسیار متفاوتی می‌گذارند. به عبارت دیگر، زمان عامل جدایی‌ناپذیر همه مظاهر انسانی است. به علاوه، گذشت زمان خود یکی از عمیق‌ترین سهش‌های حسگانی انسان فانی است، و نیز موضوع جاودانی شعر و شاعری اوست. اما در آثار نمایشی و دراماتیک زمان به عنوان سهش حسگانی نمی‌تواند با روز یا ساعت یا دقیقه اندازه‌گیری شود، بلکه باید در بُعد نشان داده شود - به همان نحوی که شخصیت‌های نمایش نشان داده می‌شوند، که آنان نیز در مکان واقعی نیستند، بلکه در بُعد مکان هستند. احساس زمان به همان نسبت احساس مکان یک توهم^۸ است.

فیلم جالب توجه‌ترین رابطه بین احساس زمان و مکان را آشکار می‌کند؛ به راستی به قدری جالب توجه که شایسته تحلیل دقیق‌تری است؛ امر مسلمی که با هر تجربه‌ای سازگار است. همانطور که قبلاً گفته شد در فیلم با جادادن صحنه متفاوتی مابین یک صحنه سپری شدن زمان نشان داده می‌شود. امر مسلم این است که هر چه مکان صحنه لایه^۹ دورتر از مکان صحنه‌ای باشد که مابین آن جا گرفته ما احساس خواهیم کرد که زمان بیشتری سپری شده است. اگر صحنه اطاق نشیمن به صحنه اطاق خواب مونتاز شود و سپس مجدداً اطاق نشیمن نشان داده شود ما احساس خواهیم کرد که فقط چند ثانیه‌ای سپری شده است و صحنه مزبور می‌تواند بی‌وقفه ادامه یابد. در این حالت ما

تغییر و وقفه‌ای در زمان احساس نمی‌کنیم. اما اگر صحنه‌ای که مابین دو صحنه از آن اطلاق نشیمن جاداده شده ما را به آفریقا یا استرالیا ببرد آن وقت دیگر به سادگی نمی‌توان دنباله آن صحنه را گرفت، زیرا تماشاگر احساس خواهد کرد که زمان زیادی باید سپری شده باشد حتی اگر مدت زمان این صحنه لایبی به هیچ وجه طولانی‌تر از مدت زمان همان صحنه اطلاق خواب، که در ابتدای این مثال ذکر شد، نباشد.

تداوم شکل و آتمسفر

نمی‌توان از صحنه‌های لایبی در فیلم استفاده نکرد و این می‌رساند که در یک فیلم استفاده از چندین رشته حوادث که به موازات یکدیگر در جریان باشند الزامی است. بعضی اوقات دو یا سه صحنه از این‌گونه صحنه‌هایی که به موازات هم پیش می‌روند در یک فیلم وجود دارند که هر یک به عنوان صحنه لایبی برای صحنه‌های دیگر عمل می‌کنند و به شکل نوعی فوگی بصری^{۱۰} درهم بافته می‌شوند. اما این روش تنها روشی نیست که برای القاء گذر زمان در اختیار فیلم است و در این باره بعداً بیشتر صحبت خواهیم کرد.

در هر حال، زمانی‌که کارگردان ردیف نماهایش را ترتیب می‌دهد و طول آن‌ها را معین می‌کند نه فقط باید محتویات نماها، بلکه همچنین تداوم شکل و فضای موجود در نماهای مجاور را نیز در نظر بگیرد. نه فقط باید توجه کند که حرکت فیزیکی بازیگری که در یک نما آغاز شده است باید بدون وقفه در نمای بعدی تداوم پیدا کند، بلکه حالات ذهنی وی نیز باید از یک نما به نمای بعد به نرمی جریان یابند - البته اگر قرار است حرکت فیزیکی و حالات ذهنی او اصلاً تداومی داشته باشند.

مونتاز خلاق

حتی ساده‌ترین مونتاز روایتی^{۱۱} - که جز مرتب کردن نماها در یک سکانس کار دیگری نمی‌کند، یعنی؛ مرتب کردن صرف نماها در ترتیب منطقی‌شان که فهم داستان را آسان می‌کند - نیز تا حدی خلاقیت هنری است. اگر همه آنچه که فیلمسازان می‌خواستند ما بدانیم در نماهای جدای از هم قابل درک بود آن‌گونه ردیف کردن ساده نماها، مونتاز داستان‌گو، هیچ چیز بیشتری از خود نداشت که اضافه کند. در اینصورت

هیچ استفاده‌ای از قدرت عظیمی که در قیچی موتور به ودیعه گذاشته شده است نمی‌شد تا تداعی معانی‌ها را ایجاد کند و به ما کمک کند تا داستان فیلم را بفهمیم. اما موتاز در اصل می‌تواند خلاق باشد و چیزی را به ما انتقال دهد که در هیچیک از نماهای منفرد نمی‌توانیم ببینیم.

یک مثال ساده؛ فردی را می‌بینیم که اطاقی را ترک می‌کند. بعد آن اطاق را در هم ریخته می‌بینیم، در هم ریختگی که نشانه‌ی درگیری است، و سپس نمای نزدیکی از پشت یک صندلی که خون از آن می‌چکد. همین کافی است، دیگر احتیاجی نیست که خود آن درگیری یا قربانی را ببینیم، بلکه همه چیز را حدس خواهیم زد. موتاز سر نخ را به ما می‌دهد.

موتاز تداعی‌کننده^{۱۲}

این شیوه موتاز در دوران فیلم صامت به سطح بسیار بالایی تکامل یافت و فیلم‌های بسیار ارزنده‌ای را برای کسانی که سطح فرهنگ بصری بالاتر و حساسیت بیشتری داشتند بوجود آورد. ما آموختیم که به کوچک‌ترین جزئیات توجه کرده و آن‌ها را تعبیر و تفسیر کنیم و به یکدیگر ربط دهیم. در این نوع موتاز چیزی مستقیماً نشان داده نمی‌شود، بلکه صرفاً اشاره‌ای به آن می‌شود و همان تأثیر حقیقی را می‌گذارد که مثلاً مطلبی بطور غیرمستقیم فهمانده شود. موتاز خوب نه فقط با ردیف کردن تصاویر به یک صحنه معنا می‌دهد، بلکه همچنین تداعی‌هایی را در ذهن ما بوجود می‌آورد و جهت معینی به آن‌ها می‌دهد. در این حالت فیلم به آنچه که در ذهن تماشاگر تداعی خواهد شد فقط اشاره‌ای می‌کند، اما آن را نشان نمی‌دهد. لیکن فیلم همچنین می‌تواند آنچه را که در ذهن تماشاگر تداعی می‌شود بر پرده نشان دهد و در حقیقت تصاویری را به تماشا بگذارد که در ذهن تداعی می‌شوند. در چنین فیلم‌هایی ما می‌توانیم تداعی‌هایی را ببینیم که درون ذهن انسان شکل می‌گیرند.

فلاش‌بک‌ها

قبلاً نیز نخستین فیلم‌های صامت از این شیوه استفاده کرده‌اند. معمولاً فلاش‌بک‌ها با فوکوس نسبتاً تار^{۱۳} فیلمبرداری می‌شدند تا معلوم شود که واقعیت حاضر

نیستند، بلکه صرفاً صحنه‌هایی هستند که از خاطر شخصیت فیلم می‌گذرند و در درون او زنده می‌شوند. فیلم‌های اولیه غالباً با استفاده از این روش ساده بعضی جریان‌ات فرعی مربوط به گذشته را، که نشان داده نشده بودند اما دانستن‌شان برای فهم داستان ضروری بود، به تماشاگر نشان می‌دادند. البته آن‌گونه فلاش بک‌های ابتدایی هرگز نتوانستند جنبه روانکاوانه پیدا کنند.

از فلاش بک‌هایی که طبیعت کاملاً متفاوتی دارند فلاش بک‌هایی هستند که اِرملر^{۱۴} در فیلمش، *خرابه‌های امپراطوری*^{۱۵} از آن‌ها استفاده کرده است. قهرمان این فیلم سربازی است که در جنگ جهانی اول حافظه‌اش را از دست می‌دهد و فراموش می‌کند که کیست. فیلم رشته تداعی‌هایی را نشان می‌دهد که حافظه او را باز می‌گردانند و به او می‌گویند که کیست و چه اتفاقی افتاده است. در این فیلم تماشاگر در وضعیتی قرار می‌گیرد که مشابه نوعی درمان روانکاوانه است و بر آن داشته می‌شود که خاطرات و تصورات سرباز را دنبال کند. هیچ جمله یا عبارتی نمی‌تواند بهتر از تصاویر این‌گونه تداعی‌ها را منتقل کند، زیرا طبیعت عقلانی و مفهومی واژه‌ها نمی‌تواند طبیعت غیرعقلانی چنین تصورات درونی را برساند. بعلاوه، در این فیلم سرعت تصاویری که از پی هم می‌آیند می‌تواند سرعت واقعی بوجود آمدن تداعی‌ها را در ذهن سرباز نشان دهد. سرعت انتقال جمله نوشته شده یا گفتار همیشه بسیار کندتر از سرعت انتقال تداعی‌ها در ذهن است.

سرباز اِرملر چرخ خیاطی را می‌بیند و صدای تغ‌تغ‌اش را می‌شنود. این صدا ناگهان تندتر و بلندتر می‌شود و به صدای تغ‌تغ یک تیربار بدل می‌گردد. تصاویری که به لحاظ شباهت شکلی یا صوتی‌شان یکدیگر را تداعی می‌کنند از پی هم می‌آیند. به این ترتیب رشته‌ای از تداعی‌ها در جهت مشخصی جریان می‌یابد؛ خاطرات ویرانی جنگ ... چرخ‌های یک ماشین جنگی ... سوزن چرخ خیاطی ... سرنیزه ... چنگ اندازی دستان متشنج ... پشت هم آمدن این تصاویر ناخودآگاه سرباز را با خود می‌برد و او را به نقطه درهم شکستنش، به تماشای وحشتی که باعث از دست رفتن حافظه و هوشیارش شده، نزدیک‌تر می‌راند به این امید که شاید او دوباره خود را پیدا کند و زندگی قطع شده‌اش را ادامه دهد.

این مثالی بود از اینکه چگونه فیلم می‌تواند تصاویری را که در ذهن تداعی

می‌شوند نشان دهد و یک جریان ذهنی را بازآفرینی کند. اکنون ما بایلم مثالی عکس این بیاورم، مثالی از اینکه تصاویر فیلم تداهی‌های شخصیت داستان را نشان نمی‌دهند، بلکه تداهی‌هایی را در تماشاگر برمی‌انگیزند و آن‌ها را به سمت مشخصی هدایت می‌کنند. به این ترتیب است که فیلم در افکار و احساسات تماشاگر نفوذ می‌کند و لزومی ندارد که چیزی را صریحاً بیان کند.

موتاز استعاره‌ای^{۱۶}

گرفیث قبلاً از این شیوه استفاده کرده بود. برای نمونه؛ در یکی از فیلم‌هایش نشان داده است که چطور مطبوعات می‌توانند آبروی زنی را ببرند و می‌برند. وی چاپخانه عظیم یک روزنامه با تیراژ جهانی را نشان می‌دهد. ماشین‌های فول‌پیکر چاپ مثل تانک‌هایی که هازم حمله هستند نشان داده می‌شوند. این شباهت حیرت‌انگیز تبدیل به استعاره، به ردیفی از تداهی‌ها، می‌شود. ماشین‌های چاپ مثل سلسلی که پوکه‌هایش را بیرون می‌ریزد کاغذها را بیرون می‌اندازند. عکسی از چهره هراسان آن زن، که از داخل ماشین‌های چاپ می‌گذرد، این تشبیه را تقویت می‌کند. تصورات ما جان می‌گیرند و تداهی‌هایی که توسط موتاز ایجاد می‌شوند به ماشین‌های چاپ هیتی خصماته و شریر می‌دهند. بسته‌های روزنامه روی تسمه نقاله‌ها به سمت ما هجوم می‌آورند، و این شبیه ریزش گریزناپذیر بهمنی به نظر می‌آید که عاقبت قربانی وحشت‌زده و بی‌پناهش را دفن می‌کند، قربانی را که چهره‌اش چندین بار در میان ماشین‌های دیوانه، زیر دستگاه‌های چاپ، درمانده و اسیر، نشان داده شده است. در اینجا موتاز، استعاره‌ای آفریده است.

هنگامیکه رزم ناو پوتمکین هازم آخرین نبردش می‌شود چیزی که ما می‌بینیم کشتی بزرگی نیست که دل دریا را چنان می‌شکافد که کف به دهان می‌آورد، بلکه چیزی را می‌بینیم که در درونش، در قلبش، می‌گذرد. نماهای درشتی از موتورها، چرخ‌دنده‌ها، میل‌لنگ‌ها، با نماهای بسیار درشت چهره سربازان موتاز متقاطع شده‌اند. این‌گونه پهلوی هم‌گذاری و تکرار نماها ارتباطشان را با یکدیگر اجتناب‌ناپذیر می‌کند. مجاورت تصاویر ناگزیر تصویری را در ذهن بوجود می‌آورد. چهره‌های خشمگین و مصمم ملاحان جوش و خروش آنان را به موتورها و چرخ‌دنده‌ها منتقل می‌کنند. بله، آن‌ها

همگی در نبردی مشترک در کنار هم می‌جنگند؛ چنین به نظر می‌آید که یک شعور تقریباً انسانی در کالبد موتورهای تپنده و مرتعش، در حالیکه با آخرین سرهت کار می‌کنند، دمیده شده است. و نفس نفس زدنِ سویاپ‌ها، چرخش چرخ‌دنده‌ها، مثلی حرکات و افعال مصمم «رفیق ماشین» به نظر می‌آید.

مونتاز شاعرانه^{۱۷}

با چنین مونتازی می‌توان تداهی‌های بسیار عمیقی را در ذهن نیمه‌خودآگاه تماشاگر بوجود آورد یا برانگیخت. گاه تصویر یک منظره کافی است تا چهره‌ای را به یاد آورد یا خاطره‌ی دورانی را زنده کند. مسلماً چنین تأثیراتی را نمی‌توان با عبارت پردازی بوجود آورد، زیرا هیچ جمله‌ای نمی‌تواند بین تصاویر و تصوراتی که در ذهن نیمه‌خودآگاه ما بوجود می‌آورند چنین ارتباط غیرمعقولی را برقرار کند.

در فیلم مادر^{۱۸} پودوفکین به موازات اولین تظاهرات کارگران، که در بهار، در خیابان‌ها، به راه می‌افتند، صحنه‌هایی از آب شدن برف نشان داده می‌شود. برف‌ها نخست چکه‌چکه آب می‌شوند و سپس به جویبار و سیلی و سرانجام به طغیانی خشمگین تبدیل می‌شوند. جاری شدن آب متناوباً به تصویر تظاهرات کارگران مونتاز شده است و بدیهی است که این تصاویر موازی از سوی تماشاگر به یکدیگر ربط داده می‌شوند. آب‌های جاری در نور خورشید، مثلی جریان امیدبخشی، می‌درخشند و در چشمان کارگران نیز همان درخشش دیده می‌شود. در چهره‌های آنان، که از ایمان و انتظار برافروخته شده‌اند، همان انعکاس درخشش نور خورشید بر سطح آب دیده می‌شود. بوجود آمدن چنین ارتباطی بین این تصاویر اجتناب‌ناپذیر و حتمی است. درست همانطور که برخورد ذراتی که بار الکتریکی دارند جرقه تولید می‌کند، این شیوه مونتاز نیز متقابلاً تداهی‌هایی را در ذهن بوجود می‌آورد، خواه کارگردان چنین تداهی‌هایی را بخواهد یا نخواهد. این قدرت ذاتی فیلم است که فیلمساز، اگر هنرمند باشد، باید آن را محکم در چنگش نگهدارد و بنا به نیازهایش آن را هدایت کند و بکار گیرد.

مونتاز مجازی^{۱۹}

در فیلم شب سال نو^{۲۰}، ساخته لویو پیک، فیلمی پیشرو در زمان خودش، نماهای

مختلفی از تلاطم دریایی طوفانی بین صحنه‌های معمولی فیلم موتاژ شده است. با چنین موتاژی او سعی داشته تأثیرات ریتمیک و هیجان‌انگیز صحنه‌هایش را افزایش دهد. اما با استفاده از این نوع موتاژ همان اشتباهی را کرده است که در مطلب مربوط به استعاره‌های تصویری به آن اشاره شد. در فیلم رزم ناو پوتمکین آیزنشتاین چکمه‌های قزاقان و چلچراغ کاخ زمستانی صرفاً بخاطر بیان استعاره‌ای چیزی جمل نشده و به فیلم چسبانده نشده‌اند؛ آن‌ها اجزاء واقعی داستان فیلم هستند و فقط نحوه ارائه بخصوصی‌شان باعث شده است تا به معنایی علاوه بر معنی اصلی‌شان دست یابند و به این ترتیب به سمبول‌هایی تبدیل شوند. همچنین در فیلم مادر پودوفکین، سیلاب بهاری واقعاً زیر گام‌های کارگران تظاهرکننده می‌جوشد و می‌خروشد و فقط با قدرت موتاژ معنای استعاره‌ای یافته است. اما داستان فیلم لوپویک هیچ ارتباطی با دریا ندارد! او صرفاً بخاطر بهره‌گیری از قدرت معنا سازی موتاژ موازی و توان استعاره سازی موتاژ چنان صحنه‌هایی را وارد فیلم کرده است. طوفان جزء لاینفک داستان فیلم نیست تا بتوان با قدرت موتاژ آن را به معنای سمبولیکش رساند، بلکه صرفاً مجازی است که از خارج وارد فیلم شده و به نماهای فیلم چسبانده شده است.

استعاره‌های ادبی

از طرف دیگر، گاه مشاهده کرده‌ایم که کارگردان سعی کرده است به سادگی، با موتاژ، یک استعاره ادبی را به تصویر درآورد. در یکی از فیلم‌های آیزنشتاین دو دهقان روسی پیر قصد دارند ارثی را تقسیم کنند و این کار را با آره کردن کلبه‌ای به دو قسمت، که آن ارث را تشکیل می‌دهد، انجام می‌دهند. همسر یکی از آنان مایوسانه آره کردن سنگدلانه کلبه را تماشا می‌کند. نمای بسیار درشتی از آره کردن و نمای بسیار نزدیکی از چهره آن زن چنان به سرعت در نماهای کوتاه متناوباً تکرار می‌شوند که تماشاگر حاقبت احساس می‌کند - زیرا حقیقتاً تقریباً چنین چیزی را می‌بیند - که آره قلب آن زن را آره می‌کند. روشن است که در این صحنه یک توصیف ادبی به یک استعاره تصویری برگردانده شده است.

تداعی معانی‌ها

تداعی معانی‌هایی که از طریق موتاژ اتفاق می‌شوند نه فقط می‌توانند احساس و هیجان برانگیزند و فضاسازی کنند، بلکه می‌توانند افکار معین و استنتاجات و نتیجه‌گیری‌های منطقی در ما بوجود آورند.

در پایانِ سن پترزبورگِ پودوفکین ما موتاژ متقاطع^{۲۱} از صحنهٔ نبرد و بازار بورس می‌بینیم؛ بازار بورس، صحنهٔ نبرد، بازار بورس، صحنهٔ نبرد، بازار بورس، صحنهٔ نبرد. در بازار بورس تابلوی اعلانات نشان می‌دهد که چطور قیمت سهام بالا می‌رود؛ در صحنهٔ نبرد سربازان از پا می‌افتند؛ سهام بالا می‌روند، سربازان از پا می‌افتند، سهام بالا می‌روند، سربازان از پا می‌افتند. غیرممکن است که تماشاگر رابطهٔ علت و معلولی بین این دو صحنه را متوجه نشود، و این البته همان چیزی است که کارگردان خواسته است. تماشاگر که ارتباط بین این دو صحنه را می‌بیند معنی این ارتباط را نیز درک خواهد کرد؛ دید بصری او به درک سیاسی تبدیل می‌شود.

موتاژ روشنفکرانه^{۲۲}

اما نباید نادیده گرفت که این‌گونه نماها^{۲۳}، که به موازاتِ هم نشان داده می‌شوند، تصاویری از واقعیت موجود و صحنه‌های واقعی داستانِ فیلم هستند؛ فقط نحوهٔ قرار گرفتن‌شان در مجاورت هم یک معنی ثانوی، یک معنی سیاسی، به آن‌ها می‌دهد. فقط موتاژ است که به آن‌ها توجیه هنری‌شان و واقعیت وجودی‌شان را می‌دهد.

با این حال بعضی اوقات کارگردانان سعی می‌کنند از پهلوی هم گذاشتن نماهای فیلم در جهت انتقالِ افکار خاصی استفاده کنند. مثلاً نوعی خط تصویریِ هیروگلیف که هر یک از تصاویر معنایی دارند، اما به تنهایی چیزی را نمی‌رسانند. این‌گونه نماها مثلاً معماهای تصویری هستند؛ معنایی دارند و تماشاگر باید حدس بزند که آن معنا چیست، اما در خودشان به عنوان یک تصویر گویای چیزی نیستند.

هنگامیکه در اکتبر آیزنشتاین مجسمه از ستونش سقوط می‌کند، موتاژ می‌خواهد بگوید که قدرتِ تزار برانداخته شد. اگر قطعاتِ خردشده دوباره به هم بچسبند این به معنی استقرارِ مجددِ آن قدرت خواهد بود. این‌گونه نماها چیستان‌های تصویری هستند نه ابداعاتِ هنری. آیزنشتاین، که شاید در استفاده از این نوع موتاژ که

حیطه معانی تصویری را وسعت داد بزرگ‌ترین استاد بود، متأسفانه اغلب قربانی این تصور اشتباه شد که دنیای مفاهیم ناب ذهن نیز می‌تواند به تسخیر هنر فیلم درآید. این به آن معنی نیست که بگوییم هنر فیلم نمی‌تواند افکار را منتقل کند یا با انتقال افکار مفهومی را برساند. اما در فیلم برای انتقال افکار یا مفاهیم نباید صرفاً به آن‌ها اشاره کرد، بلکه باید آن‌ها را صریحاً بیان کرد، البته با دست‌ورزیان فیلم. فیلم می‌تواند افکار خاصی را در تماشاگر برانگیزد، اما نباید از سمبول‌های ذهنی حاضر و آماده برای این کار استفاده کند، از علاماتی که معنی‌های مشخص، شناخته شده و متداول دارند مثلاً؛ علامت سؤال یا تعجب، صلیب یا صلیب شکسته و این‌جور علامات، زیرا این کار صرفاً یک تصویرنگاری بدوی، یک هیروگلیف، خواهد بود که از الفبای ما گنگ‌تر است و مسلماً هنر نیست.

ریتم در موتاژ

موتاژ به فیلم سبک، سرعت و ریتم می‌دهد. ممکن است فیلمی به آرامی طی شود و تا به آخر با صحنه‌های طولانی خسته‌کننده سپری گردد؛ یا نشان دادن مناظر و صحنه‌هایی که فقط محض تماشا فیلمبرداری شده‌اند، با ریتمی سنگین و کند. یا برعکس؛ با یورش تند نماهای کوتاه، با آهنگی سریع، طی شود و ریتم تصاویر بصری ریتم دراماتیکی داستان را تنظیم کند و موتاژ سرعت درونی درام را افزایش دهد. ریتم تفسیر نماها مثلاً ریتم حرکات و اداهای یک نقال همان تأثیر بصری را می‌گذارد.

این نوع موتاژ سریع نماهای کوتاه، بخاطر ریتم مناسبی که به فیلم می‌داد، در نخستین فیلم‌های صامت روسی بسیار مورد استفاده قرار گرفت و غالباً به طرز مؤثری تب و تاب حوادث انقلاب را می‌رساند. استفاده از چنین موتاژ شتابداری^{۲۲}، که نماها در چند ثانیه از برابر چشمان تماشاگر می‌گذرند، زمانی امکان‌پذیر شد که ما توانستیم چیزهایی را که با این شیوه موتاژ نشان داده می‌شوند درک و شناسایی کنیم - و برای این فقط باید از فرهنگ جدید بصری کاملاً تکامل یافته‌مان متشکر باشیم که حساسیت‌مان را در عکس‌العمل نشان دادن سریع به حوادثی که در فیلم نشان داده می‌شوند تقویت کرده است. اما این شیوه موتاژ سریع نماها خطرات خودش را نیز دارد؛ اگر این نوع موتاژ هماهنگ با ریتم درونی داستان فیلم نباشد به سادگی تبدیل به یک موتاژ تصنعی

بی‌ربط، یک ترفند مبتذلِ تکنیکی، خواهد شد.

سرعتِ واقعه و سرعتِ مونتاز

این دو کاملاً از هم جدا هستند، و با ادغامِ متنوعِ سرعتِ واقعه و سرعتِ مونتاز می‌توان تأثیراتِ بصریِ بسیار ظریفی بوجود آورد. مثالیِ این مورد صحنه‌ای از یک مسابقه است؛ نماهای باز ۲۵ بلند مدتِ کلی میدانِ مسابقه را نشان می‌دهند. اسب‌ها یا ماشین‌های مسابقه دهنده با آخرین سرعت حرکت می‌کنند، اما مونتاز کند است. لیکن کارگردانی که بکارش آشناست، با مونتازِ سریع، به آخرین ثانیه‌های پایانِ مسابقه تحرک خواهد داد. سرعتِ واقعیِ مسابقه‌دهندگان در اصل تغییر نمی‌کند، اما برای اینکه بتوان هیجانِ واقعه را آنطور که هست نشان داد، در لحظاتِ آخرِ مسابقه، ریتمِ سریعِ مونتاز سرعتِ واقعه را شدت می‌بخشد. این نوع مونتازِ هیجانِ مسابقه را افزایش می‌دهد. ممکن است یک مسابقه هزارمتری با تعدادیِ نماهای کوتاه پنج ثانیه‌ای نشان داده شود و در یک صد مترِ آخرِ مسابقه در بیست نمایِ نزدیک، با مونتازِ سریع، رقابت بین مسابقه‌دهندگان به نمایش گذاشته شود؛ که سایه به سایه هم می‌آیند، نفس نفس می‌زنند، اکنون یکی از آنان جلو افتاده، و حالا چند سانتیمتری عقب است، تا اینکه عاقبت به پیروزی می‌رسند. این بیست نما ممکن است، بگوئیم، مثلاً چهل ثانیه طول می‌کشند، یعنی طولانی‌تر از زمانِ واقعیِ مسابقه در یک صد مترِ آخر و نیز طولانی‌تر از زمانِ تصاویری که نُهصد مترِ اولِ مسابقه را نشان داده‌اند. مع هذا ما احساس خواهیم کرد که این زمان باید از دو زمانِ دیگر کوتاه‌تر باشد. احساسِ زمانِ سنجی ما خواهد گفت که در این بیست نما شاهد لحظه کوتاهی بوده‌ایم که گویی زیر میکروسکوپ زمان گذاشته شده و بزرگ شده است.

به نظر می‌آید که مسابقه توسط کارگردانِ فیلم کوتاه شده است، زیرا فقط قسمتِ آخر آن بطور کامل نشان داده می‌شود. با این شیوه مونتازِ سرعتِ واقعه افزایش می‌یابد. پس سه نوع زمان در این فیلم مثالی در جریان است؛ زمانِ حقیقیِ مسابقه، زمانِ کوتاه شدهٔ مسابقه، و زمانِ هر یک از نماها (یعنی؛ زمانِ واقعیِ مدتِ نمایشِ مسابقه که حاملِ نماهای متنوعی است که با مونتاز به هم وصل شده‌اند). این‌گونه فیلم‌ها برای روانکاوانی که مایلند احساسِ زمانِ سنجیِ افراد را بررسی کنند وسیلهٔ آزمایشِ خوب و مفیدی در

اختیار می‌گذارند.

صحنه با ریتم کند^{۲۶}، نماها با ریتم تند^{۲۷}

یک صحنه می‌تواند به رغم ریتم موتاژ نه چندان کند نماهایش ریتم کندی داشته باشد و حتی برای لحظه‌ای کاملاً متوقف شود. با بکارگیری این شیوه می‌توان در لحظه اوج داستان هیجان صحنه‌های دراماتیک را افزایش داد. همچنین ممکن است نماهای نزدیک یک صحنه با ریتم تند موتاژ شوند و برای اینکه ریتم موتاژ طوفان‌های درونی افراد و هیجان درونی صحنه را برساند نماها با ضرب آهنگ سریع از پی یکدیگر بیایند. در این مورد می‌توان سارقین بانک فیلم لوپوبیک را به خاطر آورد که در محلی گاوصندوق بانک، که بمب‌گذاری کرده‌اند، گیر افتاده‌اند.^{۲۸} این صحنه ایستا است. افراد در انتظار انفجاری که چند ثانیه دیگر روی خواهد داد خشک‌شان زده است، اما ریتم سریع موتاژ نماهای نزدیکی که به سرعت تغییر می‌کنند باعث می‌شود که ما در آن اشخاص بی‌حرکت و ساکت و صامت انفجار مرگ‌آوری را احساس کنیم. پس موتاژ می‌تواند چیزهایی را نشان دهد که نامرئی هستند و به همین دلیل نمی‌توانند فیلمبرداری شوند. بسط زمان آخرین لحظه^{۲۹}، طوری که در طول یک صحنه اثرش حفظ شود، آرزوی بسیاری از استادان فیلم بوده است؛ تبر برداشته می‌شود، فتیله افروخته می‌گردد، و آنگاه... چه اتفاقی در یک چشم برهم زدن خواهد افتاد؟ نماهایی که با شتاب بدنبال هم می‌آیند هیجان و اضطراب تب‌آلود انسان‌ها را نشان می‌دهند.

طول نماها

هنر موتاژ در حله اول عبارتست از تعیین طول هر نما. اگر نمایی کمی بیش از حد بلند یا کوتاه شود قطعاً می‌تواند تأثیر آن تصویر را تغییر دهد، درست همانطور که اگر نیمی نیم پرده بالا یا پائین شود یک آهنگ کاملاً تغییر می‌کند. البته طول یک نما را فقط می‌توان روی نوار فیلم اندازه گرفت. روی پرده ما فقط می‌توانیم مدت‌ش را اندازه بگیریم. بلندی یا کوتاهی نماها فقط ریتم فیلم را تغییر نمی‌دهد، بلکه معنا و محتوای صحنه‌ای که بر پرده دیده می‌شود نیز توسط مدت زمانش تحت تأثیر قرار می‌گیرد. برای مثال؛ می‌توانیم متراژی یک فیلم را در گُل کوتاه کنیم ولی باز

هم بعضی از صحنه‌ها طولانی و کسل کننده باشند. سرعت درونی یک نما جدای از طولش برحسب سانتیمتر یا مدتش برحسب ثانیه است. سرعت درونی یک صحنه غالباً درست به وسیله همان نماهایی که از جزئیات آن صحنه برداشته شده‌اند شکل می‌گیرد. اگر تعدادی از نماهای آن صحنه حذف شوند متراژ فیلم کم می‌شود، اما چه بسا حذف آن‌ها موجب کش آمدن صحنه شود. اگر لانه مورچه‌ای را در نمای باز روی دو متر فیلم نشان دهیم طولانی و کسل کننده خواهد بود، اما اگر جزئیات زندگی درونی مورچگان را در نماهای نزدیک نشان دهیم حتی بیست متر آن هم کسل کننده نخواهد بود.

در فیلم هر رویدادی کمی مثلی این لانه مورچه است؛ با نماهای نزدیکی که از جزئیاتش گرفته می‌شود، و ریتم موتاژ، گیرا و هیجان‌انگیز خواهد شد. خلاصه‌ای از یک کتاب داستان خوب همیشه گیرایی کمتری دارد تا خود آن کتاب و یک دوئل طولانی بین دو شمشیرباز ماهر هیجان‌انگیزتر است تا ضربه ناگهانی یک کارد.

در ارائه سینمایی وقایع فقط با نشان دادن جزئیات وقایع می‌توان ضرب آهنگ جاننداری به آن‌ها داد. جملات یک داستان می‌توانند همه چیز را بگویند و در عین حال به تمام جزئیات وقایع آن نیز اشاره کنند. اما فیلم یا واقعه‌ای را در گلش نشان می‌دهد و از جزئیات صرف‌نظر می‌کند و آن‌ها را در حاشیه می‌گذارد، یا با نماهای نزدیک جزئیات واقعه را نشان می‌دهد که در اینصورت گل واقعه هرگز دیده نمی‌شود، بلکه فقط با موتاژ نماهای نزدیکی که از جزئیاتش گرفته شده سرهم می‌شود.

در آن فیلم صامت قدیمی وائینا، که قبلاً نیز به آن اشاره کردیم و آستانیلسن آن بازی کلاسیک بدون کلامش را به نمایش گذاشته است، صحنه قابل توجه دیگری نیز هست؛ آستا معشوقه گرفتارش را از زندان مرگ نجات داده است، اما هنوز در حال فرار از بین سیم‌های خاردار زندان هستند. فرار آنان تمام نشدنی به نظر می‌آید، اما کسل کننده نیست، برعکس، هیجان‌انگیز است. زیرا درست همین فرار طولانی آنان است که موقعیت خطرناکشان را بوجود می‌آورد. چون ما می‌دانیم که فقط فرصت کوتاهی برای فرار دارند ولی بر هر دری که می‌زنند، به امید آخرین و تنها راه گریزشان، راهی به آزادی نمی‌یابند و فقط به کوره‌راه طولانی و خطرناک دیگری می‌رسند. ما گذشت زمان را طوری احساس می‌کنیم که گویی زندگی آنان است که می‌گذرد. هر راه گریز تازه‌ای آنان را با سرنوشت شوم و بیرحمشان روبرو می‌کند. ما می‌دانیم که آنان گم شده‌اند، اما باز

هم به فرارشان ادامه می‌دهند، هنوز به دام نیفتاده‌اند. نمی‌توانند برگردند چون پشت سرشان مرگ در انتظار است. هر چه این صحنه طولانی‌تر می‌شود اضطراب و هیجان تماشاگر نیز بیشتر می‌گردد.

ریتم فیلم صدادار

فیلم صدادار قوانین ریتم جدیدی با خود آورد. کلمات ریتم آهنگین خاصی دارند که نمی‌توان با هیچ ترفند تکنیکی آن را کندتر یا تندتر کرد بدون اینکه معنی یا اهمیت دراماتیک آن‌ها تغییر نکند. فیلم‌های صدادار صحنه‌های صامت نیز دارند که از قوانین ریتم خاص خودشان پیروی می‌کنند.

ریتم موسیقایی^{۳۰} و تزئینی^{۳۱} در مونتاز

نوعی مونتاز وجود دارد که نقش هنری با اهمیتی در فیلم ایفاء می‌کند، اگرچه بر جنبه دراماتیک محتوای فیلم تأثیر کمی می‌گذارد. این نوع مونتاز هیجان صحنه‌ها را افزایش نمی‌دهد، اضطراب‌های درونی و احساسات را نمی‌رساند، بلکه صرفاً اهمیت صوری، موسیقایی و تزئینی دارد، اما این همه بسیار است.

با این نوع مونتاز نماهای مناظر، بناها، و فضاها، داخلی، می‌توانند در یک ارتباط غیرمعقول خاص درونی با یکدیگر قرار گیرند، مثل ملودی‌های یک موسیقی سمفونیک. چنین ریتم موسیقایی یا تزئینی مونتاز اگر با محتوای دراماتیک فیلم جور باشد می‌تواند نقش هنری مهمی ایفاء کند، اما اگر بدون ارتباط با محتوای دراماتیک فیلم بکار گرفته شود و وجود مستقلی به آن داده شود بی‌ارزش خواهد بود. آوانگاردها و فوتوریست‌ها^{۳۲} اشتباه می‌کردند که فکر می‌کردند چنین ریتم‌هایی می‌توانند بیان هنری نوع خاص و مستقلی بوجود آورند.^{۳۳} تجربیاتی که در این زمینه انجام شد به آبستره انجامید، مثل آنچه که قبلاً در رابطه با زوایا و مونتاز سمبولیک گفتیم.

نماها عملاً اهمیت اصلی‌شان را از دست می‌دهند هنگامیکه صرفاً به عنوان هاملی در خدمت ایجاد تأثیرات ریتمیک قرار می‌گیرند.

تغییرات ریتمیک نماها و شیوه‌های زیرکانه استفاده از ریتم در برلین^{۳۴} والثراتمن^{۳۵} چه وجه مشترکی با ترامواهایی که در فیلم نشان داده می‌شوند دارند؟

نماهای خیابان‌های مون مارت^{۳۶} در فقط ساعت‌ها^{۳۷} ی کاوالکانتی چه چیز مشترکی با موتاژ گاه آرام و گاه مقطع او دارند؟ از نظر رشم، این نماها صرفاً نشان دهنده بازی نور و سایه، شکل و حرکت، هستند نه چیز دیگر. ریتم موسیقایی موتاژ تصاویر این دو فیلم در فضایی به موازات و جدای از محتوای شان جریان دارد.

می‌توان نماها را طوری موتاژ کرد که نه فقط از لحاظ ریتم سریع یا کند شوند، بلکه از لحاظ آنچه که نشان می‌دهند طولانی یا کوتاه به نظر آیند. در موتاژ نه فقط محتوا، بلکه شکلی نماها نیز اغلب باید در نظر گرفته شود. در موتاژ معمولاً جهت حرکت و هماهنگی بین شکلی نماها در نظر گرفته می‌شود. یکی از شیوه‌های موتاژ این است که نماها را براساس شباهت یا تضاد بین شکل‌های شان به یکدیگر موتاژ می‌کنند. برج‌ها و دودکش‌های بلند و باریک یک کارخانه را می‌توان با شکل‌های عریض و افقی موتاژ متقاطع کرد، یا اینکه شباهت بین شکلی نماها را با موتاژ (برای مثال: با موتاژ کردن شکل‌های گرد یک نما با شکل‌های گرد نمای دیگر، خطوط منحنی یک نما با خطوط منحنی نمای دیگر) حتی تقویت کرد. اما محتویات نماها همیشه قابلیت چنین جور شدن‌هایی را ندارند. شکل‌گرایان^{۳۸} فیلم مطلق^{۳۹} اصلاً به محتوا علاقه‌ای نداشتند، و حتی آیزنشتاین در فیلمش کهنه و نو (یا خط مشی عمومی^{۴۰}) یک ماشین خرمن‌کوب را با یک ماشین شخم‌زن چهار بار پایی موتاژ کرده است فقط به این خاطر که «آن دو، طرح یکسانی دارند». این شیوه موتاژ فقط به جزئیات تزئینی نماها توجه می‌کند نه چیز دیگر؛ این نوع موتاژ دنیا را تزئین شده نشان می‌دهد.

موتاژ سابژکتیو^{۴۱}

موتاژ مثل تعریف کردن داستان است. فیلمساز چیزها را به همان نحوی که دیده است به ما نشان می‌دهد. اما بعضی اوقات او نمی‌خواهد وقایع را از طرف خودش، از دید خودش، نشان دهد، بلکه مایل است تماشاگر را با شخصیت‌های فیلم یکی کند و در نتیجه از موتاژ سابژکتیو استفاده می‌کند. در چنین مواردی نماها و زوایای دید دوربین طوری نشان داده می‌شوند که گویی دید شخصیت ماجرا است. قهرمان فیلم وارد ماجرا می‌شود و بعد دیگر این دوربین است که ماجرا را پی می‌گیرد. ما جریان وقایع را از چشمان یکی از شخصیت‌های فیلم می‌بینیم. درست مثل بعضی از داستان‌هایی که در

اول شخص حکایت می‌شوند. فیلم هم داستانش را در اول شخص نشان می‌دهد. این تکنیک در فیلم زنی در دریاچه^{۴۲} به سرانجام منطقی خود رسید. در این فیلم وقایع در مقابل تماشاگر به نمایش گذاشته نمی‌شوند، بلکه تماشاگر خود جلوتر راه می‌افتد و همراه با قهرمان فیلم درگیر ماجرا می‌شود. در چنین مواردی موتاژ هماهنگ با حرکت قهرمان فیلم عمل می‌کند. برای مثال؛ اگر در فیلم چشم‌اندازی نشان داده شود که شخص پیاده‌ای آن را می‌بیند، آن منظره همچون مشاهده سائزکیو او، و با همان سرعت و ریتمی که او می‌بیند، موتاژ می‌شود. چنین فیلمی می‌تواند بسیار شاعرانه باشد حتی اگر چیزهای عینی و مستند را نشان دهد.

راه رفتن

چون در این نوع فیلم‌ها ریتم راه رفتن اشخاص نقش بسیار مهمی دارد، و چه بسا کل ریتم صحنه را تعیین می‌کند، اجازه دهید راه رفتن را به عنوان پرمعناترین، با حالت‌ترین و اختصاصی‌ترین حرکت بدنی سینماتیک مورد بحث قرار دهیم. کمتر حرکت بدنی هست که با حالت‌تر، پرمعناتر، و خاص‌تر از راه رفتن باشد، اگر نه به هیچ دلیل دیگر، به این دلیل که راه رفتن اغلب یک حرکت آگاهانه نیست. البته می‌تواند آگاهانه باشد و مردم غالباً وقار، عزم، فروتنی، یا پیروزی‌شان را آگاهانه در گام برداشتن‌شان نشان می‌دهند. طرز راه رفتن همچنین می‌تواند فریب دهنده و ریاکارانه باشد. اگر شخصی از اینکه تماشایش می‌کنند مضطرب شود نخست در راه رفتنش بروز می‌کند، همانطور که در اصطلاح می‌گویند «دست‌پاچه شده است». راه رفتن خیلی چیزها را لو می‌دهد!

بازیگرانِ تئاتر، به دلیل کمبود جا، کمتر موقعیت این را دارند که از راه رفتن به عنوان یک حرکت بدنی ویژه استفاده کنند. به همین خاطر بود که اروین پیسکاتور^{۴۳} در تئاترش به فکر استفاده از سین‌های متحرک^{۴۴} افتاد؛ طوری که بازیگری که در مخالف جهت حرکت سن حرکت می‌کرد، در حالیکه در یک نقطه باقی می‌ماند، می‌توانست راه برود و از راه رفتن برای شخصیت‌پردازی بهره بگیرد. اما فقط فیلم است که واقعاً می‌تواند از تمام امکانات معنی‌رسان راه رفتن استفاده کند، زیرا در فیلم هیچ عاملی مزاحمی، مثلاً متحرک پیسکاتور، وجود ندارد که باعث راه رفتن عجیب و غریب و

غیرطبیعی بازیگر شود.

برای ایجاد یک صحنه پرکشش یک کارگردان خوب قهرمان فیلم را، در حالیکه به نقطه اوج واقعه نزدیک می شود، طوری نشان می دهد که یا آنچه را که در پیش رو دارد پیش بینی می کند و یا برعکس از سرنوشت شومی که در انتظارش است خبر ندارد. برای تنظیم هیجان صحنه اغلب حتی نیازی نیست که نشان دهیم او با چه حادثه ای روبرو می شود، بلکه فقط طرز راه رفتن وی کافی است تا فضا سازی مناسب را ایجاد کند. راه رفتن او شدت هیجان صحنه را تنظیم می کند و عکس العمل او را در مواجهه با حادثه ای که اتفاق افتاده است کامل تر و بهتر از موقعی نشان می دهد که وی در مرکز آن واقعه قرار می گیرد.

راه رفتن هایی نیز هستند که حرکت فیزیکی هدف دار و در جهت معینی نیستند. در چنین مواردی شخص به استقبال حادثه ای نمی رود، پاهایش وسیله نقلیه او نیستند، بلکه وسیله بیان نیمه خود آگاهی هستند که حالت ذهنی وی را افشاء می کنند. فیلم صامت اغلب از این نوع راه رفتن برای نشان دادن حالت ذهنی افراد استفاده می کرد. به آن «پاساژ»^{۲۵} می گفتند و خیلی ها عقیده داشتند که کار آیی ندارد. شاید در بعضی از فیلم ها چنین بود، اما در بسیاری نیز کاملاً برعکس بود. زیرا بازیگران برای نشان دادن حالتی که حاکی از عشق یا درگیری یا حالات دیگر بود ناگزیر بودند مقدار زیادی حرکت بدنی و ایما و اشاره انجام دهند، برای مثال؛ هل می دادند، سرشان را می دزدیدند، چیزی را به زمین می گذاشتند یا بلند می کردند، چیزی را دور می انداختند یا محکم می چسبیدند؛ همه این حرکات بخاطر رساندن مطلبی بود و به همین دلیل علت انجام دادن شان کمتر معلوم می شد. اما بعد از چنین صحنه هایی قهرمان فیلم فقط با یک راه رفتن یا دویدن حال و احساس درونیش را بیان می کرد و از اینرو طرز راه رفتن و دویدن وی بسیار مهم و معنی دار بود.

لیلیان گیش^{۲۶} یکبار نقش دختر فقیری را بازی کرد که در جستجوی کار بود. تماشاگر از جایی به جای دیگر، خیابان به خیابان، از طبقه بالا به طبقه پائین، او را تعقیب می کرد و چه قدر امید و یاس، قوت قلب و دلوپسی، خودگول زنی و ناامیدی، در قدم هایش احساس می شد. راه رفتن وی خودش ذکر مصیبتی بود.

و چه کسی می تواند آخرین نمایی فیلم سیرک^{۲۷} چارلی چاپلین را، آنجا که چارلی

می‌رود و دور می‌شود، دیده باشد و هرگز آن را فراموش کند؟ او باز هم تنها مانده است، فریب خورده از زندگی؛ همه چیز را از دست داده است و باز باید به تنهایی شروع کند، اما همه دنیا یی بزرگ و آزاد پیش روی اوست و هنوز هر پیش‌آمدی ممکن است روی دهد، و خورشید می‌درخشد و رویاهای دوردست او را اغوا می‌کنند. راه رفتن آردک‌وار چارلی در افق بی‌انتها شهر بصری زیبا و خوش‌بینانه‌ای است.

در کم‌دی موزیکال الکساندر^{۲۸} کم‌دی جاز^{۲۹} راه رفتن قهرمان فیلم، یا صحیح‌تر بگوییم قدم روی ریتمیک او، دائماً همچون نشانه‌ای از نشاط فراوان نشان داده می‌شود. و چه کسی راه رفتن روماتیک و پلنگ مانند گنراد ویدت را به خاطر نمی‌آورد که به تقلید از آن فیلم‌های بسیاری ساخته شدند.

پایروف^{۵۰} در یکی از فیلم‌هایش خواسته است رقابت بیرحمانه بین کارگران بیکار در برلین را نشان دهد و به همین منظور آنان را، که هر یک سعی می‌کند اولین نفری باشد تا به آدرسی که در آگهی روزنامه برای استخدام داده شده است برسد، در یک مسابقه وحشیانه نشان داده است. هجوم کارگران صحنه‌ای ترازیک بوجود آورده است که در آن ضعیفان و پیران زیر دست و پا لگدمال می‌شوند و دیگران از روی بدن‌های به خاک افتاده‌شان عبور می‌کنند.

اما چنین صحنه‌هایی خطرات خاص خودشان را نیز دارند. در چنین مواردی ممکن است که توجه تماشاگر از نکته اصلی منحرف شود، همان‌طور که در فیلم پایروف چنین حالتی پیش می‌آید. پایروف رقابت کارگران بیکار را روی پرده بیش از حد کش داده است تا آن حد که توجه تماشاگر به جنبه ورزشی آن جلب می‌شود. تماشاگر رفته‌رفته میدان مسابقه‌ای را می‌بیند نه انبوه کارگران بیکار را. طوری که در پایان این صحنه کارگران فقط همچون رقابت‌کنندگان یک مسابقه ورزشی به نظر می‌آیند. سرانجام تماشاگر علاقه‌اش را نسبت به همه چیز از دست می‌دهد و فقط می‌خواهد بداند که کدام یک از مسابقه دهندگان پیروز می‌شود.

ورزش در فیلم

چون فیلم هنر چیزهای قابل رویت است، به عبارت دیگر هنر حرکات بدنی است، بدیهی است که نمایشات ورزشی، بدنی یا آکروباتی نقش بسیار بیشتری می‌توانند

در آن ایفاء کنند تا در سایر هنرها. با وجود این نباید فراموش کرد که حتی یک نمایش جالب آکروباتی فقط در صورتی می‌تواند در یک فیلم جلب توجه کند که نقشی دراماتیک در ماجرای آن داشته باشد و به شکلی با حوادث فیلم و سرنوشت شخصیت‌های آن ربط پیدا کند، مگر اینکه فیلم خبری باشد. زیرا فیلم یک شعبده بازی نیست که ما به هر چیزی که نشان می‌دهد به دیده حیرت بنگریم - برای ما فقط آن چیزی جالب توجه است که به سرنوشت انسان‌ها ربط دارد.

اگر یک فراری از روی خندقی پیرد، فرار او توجه ما را جلب می‌کند و آن مانع موجب هیجان ما می‌شود. اما اگر خندق به قدری عریض باشد که فراری باید برای پریدن از روی آن یک رکورد المپیک را بشکند آنوقت تماشاگر دیگر علاقه‌ای به تعقیب ماجرا و سرنوشت وی نخواهد داشت، بلکه توجه‌اش به آن پرش به عنوان یک عمل ورزشی جلب خواهد شد بدون اینکه اصلاً آن را به محتوای هنری فیلم ربط دهد.

حتی در فیلم‌های هنری که قهرمان فیلم یک ورزشکار است آنچه که از نظر هنری جلب توجه می‌کند جنبه ورزشی نمایش وی نیست. برای مثال؛ در *آناکارینا*^{۵۱} (در نسخه اصلی با گرتا گاریو^{۵۲}) آن صحنه مسابقه سوارکاری فقط هنگامی جالب و هیجان‌انگیز می‌شود که ورونسکی^{۵۳} پرشش را ناشیانه انجام می‌دهد، زیرا آنا نگاه او را می‌دزد و در نتیجه با مانع برخورد می‌کند.

حرکات ورزشی فاقد معنا هستند

حرکات ورزشی، که در یک فیلم معنی پیدا می‌کنند، به عنوان رویدادهای ورزشی حرکات معنی داری نیستند و به همین دلیل اصلاً معنایی نمی‌دهند. ممکن است که حرکات زیبایی باشند، زیرا قدرت و سلامت و انعطاف بدنی خوبی را به نمایش می‌گذارند، اما نمی‌توانند عواطف یا هیجانات را نشان دهند، نمی‌توانند روح را آشکار کنند. در صحنه‌هایی که قدرت بدنی و چالاکی به نمایش گذاشته می‌شوند فقط سرمویی قهرمان فیلم را از یک بوکسور حرفه‌ای یا فراری گریزایی را از دوندۀ ای که برای مسابقه دو تمرین می‌کند جدا می‌سازد. حرکات بدنی معنی دار و فریزی علت‌هایی دارند، در صورتیکه حرکات ورزشی فقط نمودی. حرکات بدنی عادی روزمره ما جایی بین این دو قرار می‌گیرند.

حواشی فصل دهم

1 - EDITING

در آمریکا و انگلستان به مونتاز فیلم «ادیت» - Edit - می‌گویند و همانطور که بالااش گفته است «مونتاز» واژه فرانسوی آن است. در کشور ما واژه فرانسوی «مونتاز» بین دست اندرکاران فیلم بیشتر مصطلح و رایج است و خیلی به ندرت از اصطلاح «ادیت» یا «ادیتینگ» استفاده می‌شود. در فارسی لغات «پیوند» و «تدوین» نیز به عنوان معادل‌هایی برای «مونتاز» و «ادیت» بکار برده می‌شوند که البته «پیوند» معادل مناسب‌تر و صحیح‌تری است تا «تدوین»، زیرا لغت اخیر معمولاً در کار چاپ و تألیف کتاب مصطلح است و نیز در کار مونتاز فیلم در واقع قطعات نوار فیلم و نماها به هم پیوند داده می‌شوند نه اینکه مدون شوند. در زبان فارسی ما معمولاً از لغت «ادیت» معنی ویرایش متن نوشته شده‌ای را می‌فهمیم تا مونتاز فیلم و «ادیت» در زبان انگلیسی نیز اصلاً به معنی ویرایش است. در هر حال، با توجه به این موارد بود که من ترجیح دادم همان اصطلاحات فرنگی را با املاء فارسی آن‌ها بیاورم تا از اختلاط بیشتر معانی پرهیز کرده باشم. در این فصل و هرجا که «ادیت» یا «مونتاز» یا «پیوند» یا «تدوین» فیلم منظور بوده ما واژه «مونتاز» یا «پیوند» را به عنوان معادل فارسی بکار برده‌ایم. برای «Cut» و «Cutting» معادل «برش» را آورده‌ایم.

و اما در باره مونتاز و تاریخچه و سیر تکاملی آن؛

در حرفه فیلمسازی مراحل تولید یک فیلم به سه مرحله کلی تقسیم می‌شوند که عبارتند از: قبل از تولید (Pre - Production)، تولید (Production)؛ و بعد از تولید (Post - Production) در ساختن یک فیلم هر یک از این سه مرحله اهمیت خاص خودش را دارد و در هر مرحله بخشی از کارهای مربوط به ساخته شدن یک فیلم انجام می‌شود و قسمتی از ساختمان فیلم شکل می‌گیرد. در بین این مراحل مرحله نهایی پس از تولید (Post - Production)، که مونتاز فیلم و لابراتوار و چاپ و تکثیر فیلم را شامل می‌شود، از اهمیت بسیار زیادی برخوردار است. در حالیکه در مرحله مونتاز از فشارها و نگرانی‌های تهیه کنندگان، مدیران تولید و سایر افراد درگیر در ساختن یک فیلم تا حدود زیادی کاسته می‌شود و از دیدگاه آنان وظیفه و مسئولیت‌شان تقریباً به پایان رسیده است. برای کارگردان فیلم مرحله دیگری از خلاقیت، یعنی: مرحله نهایی شکل دادن به ساختمان فیلم، آغاز می‌شود.

بدون شک هیجان انگیزترین زمان برای هر کارگردان فیلم زمانی است که وی پس از پشت

سرگذاشتن دو مرحله پیشین وارد مرحله مونتاز فیلم می‌شود. این مرحله برای او بسیار مهم و حساس است، زیرا در این مرحله است که او باید تمام تفکرات، احساسات، غرایز، اعتقادات، سلیقه، و در یک کلام وجود شخصی و هنریش را که اکنون روی ایماالسین فیلم نقش پذیرفته‌اند هماهنگ کند و سازمان دهد تا بتواند از طریق بیان انتزاعی مونتاز و آنچه که روی نوار فیلم آورده است واقعیت وجودی و جهانبینی خاص خود را بیان کند.

شاید بتوان گفت که مرحله مونتاز فیلم برای کارگردان حتی مهم‌تر از مرحله فیلمبرداری (تولید) است و همچون فراهم آمدن فرصتی دوباره برای خلاقیت و ابراز وجود اوست. مونتاز صرفاً چسباندن تکه‌های پراکنده فیلم به یکدیگر نیست، بلکه معجزه چسب و فیچی است. با مونتاز کثرت اندیشه و وجود فیلمساز وحدت پیدا می‌کند. مونتاز عاملی است که به قول بالاش «سبک، ریتم و معنی به فیلم می‌دهد». عاملی است که به قول کراکوتر «همراه با قابلیت حرکت دوربین دومین رکن از دو رکن اصلی و اختصاصی هنر فیلم را تشکیل می‌دهد».

حرکت دوربین، نور، صدا، دکور، بازیگری - این عوامل اساسی تشکیل‌دهنده هنر فیلم - هر یک به نوعی مستقیماً در شکل دادن به ساختمان یک فیلم نقش دارند و زبان و معنای این هنر را می‌سازند، اما عامل وحدت‌بخش همه این‌ها در فیلم مونتاز است، اگر نه به هیچ دلیل دیگر، به این دلیل که فیلم در اصل از نماهایی - Shots - تشکیل می‌شود (صحنه‌ها و سکانس‌ها نیز فقط مجموعه‌ای از نماها هستند) که هر چند ممکن است هر یک از نظر محتوا و شکل و معنی تا حد زیادی مستقل باشند، اما به هیچ وجه نمی‌توانند کاملاً جدای از هم فیلمی را بسازند - تاکنون فیلمی با یک نما ساخته نشده است! زیرا بنا به طبیعت این «وسیله هنری» ساختن چنان فیلمی محال است. حتی در فیلمی مثل طناب - Rope - هیچکاک، که میزانشن بسیار دقیق و خارق‌العاده کارگردان این اجازه و امکان را به حرکت دوربین داده است که وظیفه مونتاز را نیز به عهده بگیرد و کاملاً جانشین آن شود، مونتاز همچنان ابراز وجود می‌کند، اما عمداً چنان دست و پا بسته و دهان دوخته که با هر حرکت دوربین در صحنه به این سو و آن سو کشیده می‌شود! ما بزودی در باره این فیلم و نظر هیچکاک در مورد مونتاز فیلم صحبت خواهیم کرد. از طرف دیگر، حتی از دیدگاه آندره بازن، که مسلماً مونتاز را رکن اصلی ساختمان فیلم به حساب نیاورده است و به شیوه خود قابلیت‌های دوربین را جایگزین مونتاز کرده است (حرکت دوربین، عمق میدان لنز)، آن «مونتاز پنهانی» که مورد قبول و تأیید اوست - Invisible Montage - نیز این نظریه را رد نمی‌کند که مونتاز عامل وحدت بخش فیلم است، هر چند به عنوان رکن اصلی و غیر قابل چشم‌پوشی در ساختمان یک فیلم آن را در نظر نگرفته است. از نظر بازن مونتاز نه یک رکن هنر فیلم، و نه حتی یک عامل مکمل در ساختمان فیلم، بلکه عاملی متمم و گمکی این هنر است. این نظریه، صریحاً گفته باشیم، مخالف نظریات مونتاز فیلمسازان روسی و مونتاز کلاسیک است و بیشتر همین جنبه از نظریه فیلم آندره بازن موجب شده که او را در همه جا و همواره مخالف نقش مونتاز به عنوان یک اصل در ساختمان فیلم معرفی کنند، اما حقیقت این است که تئوری مونتاز بازن دچار دوگانگی - duality - است (طرفداری از روش فیلمبرداری عمق میدان فیلمسازان

کلاسیک آمریکا از یک سو، و سنایش از ساختمان فیلم‌های کلاسیکِ نئورئالیسم ایتالیایی - به‌خصوص فیلم‌های روسینی - از سوی دیگر) و در مرکز آن تضاد - Contradiction - بسیار نا آرام و پُر انرژی وجود دارد. همان تضادی که جنبشِ موسوم به «موج نو» در سینمای فرانسه دفتاً و با چنان شدتی از دل آن بیرون آمد و به وضوح خود را آشکار و آزاد ساخت (مونتازپوشی - Jump Cut) - ما به بازن و تئوری مونتاز او برخوایم گشت.

در سال ۱۹۰۲ ادوین پورتر - Edwin Porter - آمریکایی با فیلم هشت دقیقه‌ای خود، به نام *The Great Train Robbery* - انقلابی را در تصاویر متحرک بوجود آورد. این فیلم هر چند ابتدایی، اولین فیلمی بود که از تولید هنر جدید خبر داد و خصوصیات آن را آشکار کرد. فیلم‌های بدوی یکی دو دقیقه‌ای و بعضی چند ثانیه‌ای برادران لومیر، و نیز فیلم‌های کوتاه ژول ورنس و تخیلی ژرژملیس، در این دوران فقط نشانه‌هایی از این هنر جدید را در خود داشتند که با همان سرهتی که در صنعت کوچک و نوپای تصاویر متحرک جلوه کردند از تازگی و رونق افتادند. حتی در سال‌های بعد دهه ۱۹۰۰ حرکت‌هایی نظیر: «فیلم هنری» - Film d'Art - و بعضی جنبش‌های همانند آن در انگلستان هیچیک نتوانستند نمونه‌ای هم‌تراز فیلم *دزدی بزرگ قطار* ارائه دهند که قابلیت تصاویر متحرک را به عنوان هنری جدید نشان دهد. این فیلم تا زمان ظهور گریفیث به عنوان کارگردان فیلم، در اواخر دهه ۱۹۰۰ و بعد از آن، به عنوان تنها نمونه‌ای که زبان جدید این هنر جدید را به جهانیان معرفی کرد شناخته شده است. *دزدی بزرگ قطار* علاوه بر ارائه ابتکاراتی در زمینه استفاده از قابلیت‌های دوربین فیلمبرداری، نظیر: حرکت دوربین، زاویه بندی، کمپوزیسیون، نمای نزدیک، فیلمبرداری استودیویی و طبیعی، که همگی این فیلم رابه عنوان اولین فیلم به راستی سینمایی در تاریخ سینما جای داده‌اند، به یقین اولین فیلمی است که مبتکر مونتاز تصاویر به معنای هنری آن و نیز خالق بعضی از قواعد این زبان جدید هنری از طریق بکارگیری عامل مونتاز بود. داستان هیجان‌انگیز این فیلم که موضوع آن حمله راهزنان به قطار پست و تعقیب و گریز آنان است، و به زبان امروزی در سبک وسترن کار شده است، با استفاده مبتکرانه از عامل مونتاز بازگو می‌شود. پورتر در این فیلم نه فقط برای پیگیری وقایع متنوع فیلم از مونتاز، می‌توان گفت «مونتاز روایی» - Narrative Montage - استفاده کرده و نماها را برای حفظ تداوم وقایع به هم مونتاز کرده است، بلکه با مونتاز در زمان واقعی دست برده و عامل زمان رابه عنوان یک عامل دراماتیک گاه طولانی‌تر و گاه کوتاه‌تر از مدت واقعه‌ی بکارگرفته است. علاوه بر این استفاده خلاقانه‌اش از مونتاز نماهایی که در مکان‌های مختلف برداشته شده‌اند به داستان فیلم تنوع خاصی بخشیده است که در آن دوران به تمام معنا بدیع و مجذوب کننده بود.

اما، شاید مهم‌ترین ابداع پورتر در این فیلم استفاده از «مونتاز موازی» - Parallel Montage - است. یقیناً باید او را مبتکر این نوع مونتاز دانست؛ نوع مونتازی که از زمان ابداعش تاکنون به عنوان یکی از مهم‌ترین و متداول‌ترین شیوه‌های مونتاز در هنر فیلم بکارگرفته شده است. در فیلم *دزدی بزرگ قطار* دو رشته حادثه مرتبط با هم در مکان‌های مجزا هم‌زمان و به موازات هم روی می‌دهند؛ گریختن راهزنان پس

از سرقت و کشف شدن سرقت آنان در یک زمان. پورتر در بیان هنرمندانه‌اش از این واقعه نه فقط توسط حامل موتاژ با زمان و مکان بازی کرده است و دو واقعه را با موتاژ موازی همزمان و به موازات هم نشان داده است، بلکه تحرک داستان را با پرش‌های متعدد از صحنه‌ای به صحنه دیگر افزایش داده و هیجان فیلم را بیشتر کرده است.

«موتاژ موازی» امروز به عنوان یکی از ساده‌ترین و متداول‌ترین نوع موتاژ در اصول موتاژ فیلم در مدارس فیلمسازی آموخته می‌شود، لیکن این ابداع هنری بزرگ در زمان خودش به عنوان یکی از مهم‌ترین و خلاقانه‌ترین ابداعات در هنر فیلم به شمار آمد و به تنهایی انقلابی را در زبان این هنر جدید بوجود آورد.

سال‌ها بعد از پورتر و فیلم دزدی بزرگ قطار ابداعات او توسط دیوید. وارک. گریفیث - D.W.Griffith - دنبال شد. اهمیت گریفیث در هنر فیلم جنبه‌های متعددی دارد، اما از نظر بحث فعلی ما اهمیت بسیار زیاد او در این هنر هویت و حیاتی است که به دوربین و عامل موتاژبخشید. به قول آرتور نایت: «گریفیث نمای نزدیک (Close-Up) را ابداع نکرد، اما مهم‌تر از آن نیروی دراماتیک این نما را به حدی افزایش داد که پیش از وی بی‌سابقه و ناشناخته بود. هرچند این گفته آرتور نایت کاملاً صحیح است، زیرا کافی است که به نمای پایانی فیلم دزدی بزرگ قطار توجه کنیم تا با شگفتی ببینیم که شلیک آن راهزن به طرف تماشاگران فیلم در نمای نزدیکی صورت می‌گیرد که بسیار بسته‌تر از نمای متوسط - Medium Shot - معمولی است، اما بنا به گفته بالاش «نمای درشت»، که امروز اصطلاحاً به آن «نمای بسیار نزدیک» - Ex. Close up - یا «نمای بسته» - Tight Shot - می‌گویند و بالاش از آن به عنوان - Big Close Up - یاد کرده است، از ابداعات گریفیث و تکاملی است که وی به نمای نزدیک داده است. آرتور نایت همچنین گفته است که گریفیث ابداع کننده حرکت دوربین نبود، اما دوربین را نه صرفاً به عنوان وسیله فیلمبرداری، بلکه همچون موجودی زنده و حاضر و ناظر در ماجرای فیلم بکارگرفت. ابداع نمای با زاویه پائین - Low Angle Shot - و زاویه بالا - High Angle Shot - و نیز زاویه ۴۵ درجه دوربین - Three Quarter Camera Angle - همه از ابداعات اوست. در زمینه موتاژ، گریفیث نه فقط ابداعات پورتر (یعنی: موتاژ موازی و تغییر مدت زمان واقعی یک رویداد به زمان سینمایی - Cinematic Time -) را تکمیل کرد، بلکه خود ابداع کننده «موتاژ شتابی» - Accelerated Montage - و «موتاژ مقاطع» - Cross Cutting - بود و اولین کارگردانی است که از موتاژ برای ایجاد ریتم و گام - Tempo - در فیلم استفاده کرد.

گریفیث معتقد بود که مدت زمان یک نما روی پرده تأثیرات احساسی و عاطفی خاصی بر تماشاگر می‌گذارد و هر چه نما کوتاه‌تر باشد قدرت تحریکش بیشتر است. او براساس این نظریه شیوه «موتاژ شتابی» خود را ابداع کرد.

فیلم خانه دور افتاده - The Lonely Villa - (۱۹۰۹) فیلمی است که آرتور نایت از آن یاد کرده است و آن را بخاطر استفاده گریفیث از «موتاژ شتابی» و «موتاژ موازی» و

«مونتاز متقاطع»، بطور همزمان، از سایر فیلم‌های اولیه او متمایز کرده است. همین شیوه مونتازِ گریفیث بود که به یکی دیگر از ابداعات بی‌نظیر او برای افزایش هیجان داستان و مجذوب کردن تماشاگر، یعنی؛ «نجات در آخرین لحظه» -The Last Moment Rescue-، منجر شد. در سال‌های بعد شاهکارهای گریفیث؛ تولد یک ملت (۱۹۱۵)، تمصب (۱۹۱۶)، شکوفه‌های شکسته (۱۹۱۹)، اصول هنر فیلم را بنیان گذاشتند و مونتاز به عنوان مهم‌ترین اصل در هنر فیلم از اهمیت بسیار زیادی برخوردار شد. «مونتاز شتابی»، «مونتاز متقاطع»، «مونتاز روایتی»، «مونتاز استعاره‌ای»، «ایجاد ریتم توسط مونتاز» و «نجات در آخرین لحظه»، به همراه سایر ابداعات او، همگی از ابداعاتی هستند که نام دیوید. وارک. گریفیث را به عنوان پدر هنر فیلم جاودانه ساخته‌اند.

پایان جنگ جهانی اول که با انقلاب روسیه و شکست آلمان در جنگ همراه شد منجر به شکل‌گیری دو سینمای پر قدرت و با نفوذ در این دو کشور گردید؛ سینمای شوروی در سال‌های دهه ۳۰-۱۹۲۰، و سینمای اکسپرسیونیسم آلمان در همین دهه. نوآوری‌هایی که در هر یک از این دو سینما در زمینه‌های مختلف؛ حرکت دوربین، نورپردازی، صحنه‌پردازی و دکور، بازیگری و کارگردانی، و مونتاز صورت گرفتند نه فقط سینما را با دو سبک بسیار پر قدرت غنی ساختند - اکسپرسیونیسم و سبک «مونتاز روسی» که بسیار پر قدرت و پر نفوذ بود-، بلکه هنر فیلم را بطور کلی متحول کردند.

بوجود آمدن سینمای انقلابی شوروی و سبک مالیخولیایی اکسپرسیونیسم آلمان در دهه ۱۹۲۰ معلول علل سیاسی، اجتماعی، روحیه ملی، و اقتصادی مختلفی بود که هر یک از این دو کشور به نحوی بعد از جنگ با آن روبه‌رو گشتند.

از این دیدگاه و از نظر زیبایی شناسی، فیلم‌های ساخته شده در سینمای شوروی طی سال‌های دهه ۱۹۲۰ بطور کلی دارای دو مشخصه اصلی هستند؛

اول؛ تأثیرپذیری شدید و مستقیم از وقایع انقلاب اکتبر یا وقایع سیاسی - اجتماعی ناشی از آن، و دوم؛ بنا شدن بر اصل مونتاز. شاید بتوان چنین گفت که در سینمای شوروی آن دوران از بین همه عوامل اصلی تشکیل دهنده هنر فیلم این مونتاز بود که به حد کمال خود رسید - همانطور که در سینمای اکسپرسیونیسم دکور و صحنه‌پردازی، نورپردازی و بازیگری این سبک به نقطه اوج خود رسیدند.

از نظر بحث‌ها، اولین فیلم مهمی که بعد از انقلاب در روسیه ساخته شد فیلمی بود که توسط ژبگاورتوف، یکی از چند فیلمسازانی که سینمای نوین شوروی را در آن دوران بنیان نهادند، با استفاده از مونتاز «شکل» داده شد. این فیلم که جشن سالگرد انقلاب اکبر -The Anniversary of the October Revolution- (۱۹۱۸) نام گرفت در حقیقت مجموعه‌ای از فیلم‌های خبری و تبلیغاتی بود که توسط فیلمبرداران مختلف گرفته شده بودند و پشرفته‌های ارثی سرخ را همراه با تغییراتی که توسط دولت جدید در سطوح مختلف جامعه و کشور بعد از انقلاب در حال انجام بود نشان می‌دادند. ورتوف با مونتاز این فیلم‌ها تجربیاتی را انجام داد که در حقیقت پایه سینمای شوروی در آن دوران شدند. براساس این تجربه بود که وی نظریه مشهور «سینما - چشم» -Kino Eye- خود را ارائه داد. ورتوف در این نظریه به سینمای

داستانی شدیداً حمله کرده است و به پشتیبانی از سینمای مستند پرداخته است. او معتقد بود که موقعیت سیاسی - اجتماعی جدید روسیه و سینمای این کشور تحمل پذیرش فیلم‌های داستانی را ندارند و فقط واقعیت‌های مستند با نشان دادن واقعیت‌های جامعه نوین روسیه شوروی می‌توانند برای مردمی که بوجود آورنده انقلاب و سازنده آن جامعه هستند جالب توجه باشند. ورتوف عامل مونتاز را به عنوان قوی‌ترین عامل بیان زبان فیلم مورد تأکید قرار داد و سینما را به موجود زنده‌ای تشبیه کرد که چشمش فیلمبردار، مغزش کارگردان و دست‌هایش مونتاز کننده فیلم است. در سال‌های بعد زیگا ورتوف همچنان یک فیلمساز مستند باقی ماند و، همچون رابرت فلاهرتی در سینمای آمریکا (البته متفاوت از نظر سبک، بخصوص از همین جنبه استفاده از مونتاز)، شخصیتی مستقل و منحصر به فرد از خود نشان داد.

در همین دوران کولشوف - Lev Kuleshov - کارگاه فیلم خود را دایر کرد. در کارگاه وی دو تن از مهم‌ترین فیلمسازان سال‌های بعد شوروی، یعنی؛ آیزنشتاین و پودوفکین، به آموزش و تجربه پرداختند. آنان در این کارگاه فیلم‌های بسیاری را مورد تجزیه و تحلیل قرار دادند و بیش از هر عاملی روی عامل مونتاز تکیه کردند. یکی از مشهورترین فیلم‌هایی که مورد بررسی دقیق و جدی آنان قرار گرفت فیلم تعصب (۱۹۱۶) گریفیث بود. این فیلم به فیلمسازان آینده سینمای شوروی امکان داد تا تأثیرات و کاربردهای مختلف مونتاز را دربرانگیختن احساسات و عواطف و ایجاد هیجان در تماشاگر مورد بررسی دقیق قرار دهند و زیبایی‌شناسی فیلم را بیاموزند. فیلمسازان شوروی ضمن بررسی فیلم‌های مختلف گهگاه با مونتاز دوباره آن فیلم‌ها ابتداء ساختمان اصلی آنها را به هم می‌ریختند و فیلم دیگری از فیلم نخست، با استفاده از همان نماها، می‌ساختند. از این طریق بود که آنان با جابه‌جا کردن نماها به ارتباط‌های مختلفی که ممکن بود نسبت به هم پیدا کنند و نیز تأثیرات مختلفی که دو نما بر اثر جابه‌جایی می‌توانند بر تماشاگر بگذارند پی‌بردند. تجربه کولشوف و چهره ماژوخین - Mozhuikin - در این زمینه مثال بسیار معروفی است. آزمایش کولشوف از این قرار بود که وی نمایی درشتی از چهره ایوان ماژوخین، بازیگر مشهور روسیه، را هر بار با یک نمایی متفاوت مونتاز کرد و هر بار تأثیر خاصی را از چهره او به دست آورد؛ چهره ماژوخین در مونتاز با یک کاسه سوپ او را گرسنه نشان می‌داد، و در مونتاز با تصویر کودکی در حال بازی شاد و خندان به نظر می‌آمد، و در مونتاز با جسد یک پیر زن غم و اندوه چهره‌اش را می‌پوشاند! این شیوه مونتاز، بدون شک، قدرت عامل مونتاز و ارتباط بین دو نما را بخوبی نشان داد.

طبق نظریه کولشوف؛ معنای عاطفی و احساسی و زیبایی‌شناسی یک نما به تنهایی از خود آن نما فهمیده نمی‌شود، بلکه این مونتاز نماها به یکدیگر است که معنی اصلی شان را آشکار می‌کند. وی نظریه خود را در فیلم به نام قانون - By the Law - (۱۹۲۶) بطور کامل به تجربه گذاشت و صحت نظریه‌اش را در باره مونتاز به اثبات رساند. موضوع این فیلم در مورد مجرای سه شخصیتی است که سراسر زمستان را در کلبه‌ای دورافتاده بدون تماس با دنیای خارج می‌گذرانند. کولشوف در این فیلم فقط با سه بازیگر و در مکانی ثابت با استفاده از عامل مونتاز و نماهای بلند و کوتاه فیلمی ساخته است که سراسر هیجان و تحرک است.

در بین نظریه‌پردازان و فیلمسازان شوروی در دهه ۱۹۲۰ نام سرگئی آیزنشتاین، بدون شک، از سایرین شناخته شده‌تر است. در حقیقت دوران شکوفایی سینمای شوروی در دوران صامت بیشتر ثمره فعالیت‌های عملی و نظری این تئورسین و فیلمساز بزرگ، و نیز فعالیت‌های وِسلود پودوفکین -Vsevolod Pudovkin- دیگر فیلمساز و نظریه‌پرداز برجسته سینمای شوروی در این دوران، است. اهمیت این دو نظریه‌پرداز و فیلمساز بیشتر از نظر ابداعاتی است که در زمینه مونتاز فیلم ارائه دادند و از این عامل اصلی شکل دهنده ساختمان فیلم به نحوی نظیر و بی‌سابقه‌ای استفاده کردند. آیزنشتاین در فیلم‌های رزم ناو پوتمکین، اکتبر، خط مشی عمومی (کهنه ون)، الکساندر نوسکی؛ و پودوفکین در فیلم‌های مادریه پایان بین پیترزبورگ، طوفان پرفراز آسیا، هر یک به سهم خود در زمینه مونتاز فیلم ابداعات بسیار مهمی را عرضه کردند.

آیزنشتاین پس از گریفت خلق‌ترین فیلمسازی بود که در هنر فیلم ظهور کرد. اصول مونتاز فیلم در نظریات آیزنشتاین، بیش از هر نظریه دیگری، گذاشته شدند. تأثیر نوآوری‌های او در هنر فیلم، بخصوص در زمینه مونتاز، به قدری عمیق و پر قدرت بوده و هست که به دشواری می‌توان با نقد و بررسی نظری به تحلیل آن پرداخت. برای درک واقعی نظریات او در زمینه مونتاز فیلم و نقش اصلی این عامل در شکل دادن به ساختمان فیلم باید مستقیماً پشت میز مونتاز نشست و به قدرت تأثیرگذاری و معنارسازی این عامل پی برد. نظریات مونتاز آیزنشتاین به قدری اصولی هستند که منحصر به فیلم‌های خود او یا فیلم‌هایی که بر اساس آن اصول ساخته شده‌اند نمی‌شوند. تأثیر نظریات مونتاز او حتی در فیلم‌هایی که نه تنها براساس آن نظریات مونتاز نشده‌اند، بلکه اصولاً مطابق چنان نظریه‌ای فیلمبرداری نشده‌اند نیز مشاهده می‌شود. می‌توان از این هم فراتر رفت و گفت که حتی در فیلم‌هایی که مبانی زیبایی‌شناسی آن‌ها مطابقتی با نظریات آیزنشتاین ندارند باز هم می‌توان اثر اصول زیبایی‌شناسی فیلم او را یافت. البته ناگفته نماند که تجربه سینمای اکسپرسیونیسم آلمان در همین دوران این بود که با تقویت و استفاده از سایر عوامل تشکیل‌دهنده ساختمان فیلم، نظیر: نورپردازی، صحنه‌آرایی، دکور و بازیگری، و با استفاده حداکثر از قدرت بیانی این عوامل، بدون تمرکز بر عامل مونتاز، مبانی زیبایی‌شناسی هنر فیلم را از طریق دیگری (اگر نگوئیم از طریق مخالف) بنیان نهاد.

آیزنشتاین ابتداء در رشته مهندسی و معماری مشغول تحصیل شد اما خیلی زود علاقه‌اش به تئاتر و سینما او را از ادامه این رشته باز داشت. مدتی به طراحی و نقاشی پرداخت و در شروع انقلاب به ارتش سرخ پیوست و از همان زمان به تشکیل گروه‌های کوچک تئاتری دست زد تا اینکه سرانجام همراه با دوست همنوعه‌اش ماگسزیم اشتراخ -Maxim Strauch- به استخدام تئاتر کارگری -Proletkult Theater- درآمد و در آنجا به عنوان طراح صحنه مشغول بکار نمایش شد. در همین دوران بود که با مه‌پرهولد -Meyerhold-، پدر تئاتر نوین شوروی، آشنا شد و به کارگاه او پیوست. روش بدیهه‌سازی و بدیهه‌گویی در نمایش را از این کارگاه آموخت و از طریق کارگاه کولشوف، که برای مدت نسبتاً کوتاهی در آنجا آموزش فیلم دید، با هنر فیلم و هنر مونتاز فیلم آشنا شد.

در سال ۱۹۲۳ نمایش ماسک‌های ضد گاز -Gas Masks- را، که عملاً در مکان واقعی کارخانه گاز مسکو به اجراء درآمد، کارگردانی کرد و با این نمایش بود که توجه همگان را به سبک بیان بُند و تکان‌دهنده خود جلب کرد. در همین سال به همراه ایسترشاپ - Esther Shub -، که یکی از مستند سازان به نام جهان در همین دوران است، فیلم دکتر مابوز -Dr. Mabuse- فریض لانگ را بنا به نظریات خود مجدداً مونتاژ کرد و به نمایش گذاشت. اما مهم‌ترین کار سینمایی او یکسال بعد ساختن فیلم احتصاب -Strike-، اولین فیلمش بود. رزم‌ناو پوتمکین، فیلمی که اصول نظریات مونتاژ وی را در این دوران ارائه داد، یکسال بعد (۱۹۲۵) ساخته شد. سکائیس معروف «هلکانِ آدسا»، که در زمینه مونتاژ فیلم و بیان نظریه کلاسیک مونتاژ روسی (و مونتاژ آیزنشتاین) بهترین و مشهورترین نمونه است، در این فیلم وجود دارد. فیلم اکبر (۱۹۲۸) با همکاری گریگوری الکساندرف ساخته شد و «مونتاژ ضربه‌ای» -Montage by Shock- و «مونتاژ جاذبه» -Montage by Attraction- «هلکانِ آدسا» و اصولاً مونتاژ دیالکتیک فیلم پوتمکین را تکامل بخشید. «مونتاژ روشنفکرانه» نوع روسی از ابداعاتی است که آیزنشتاین در این فیلم عرضه کرده است. خط مشی عمومی (یا گفته و نو) (۱۹۲۹) فیلم بعدی آیزنشتاین بود، و همانطور که بالاش اشاره کرده است «مونتاژ تزئینی» ابداع آیزنشتاین در این فیلم است. در خط مشی عمومی همچنین «مونتاژ درونی نما» -Montage Within Shot-، که با کمک قابلیت حرکت دوربین در خود یک نما صورت می‌گیرد، و مونتاژی که به نام «اورنوال» -Overtonal- معروف شد (که به گفته بالاش همان «مونتاژ موسیقایی» است) برای نخستین بار به شکل برجسته عرضه شدند. فیلم خط مشی عمومی، که یکی دوسالی پس از تبمید تروتسکی و شروع دوران پنج‌ساله برنامه اقتصادی اجتماعی استالین ساخته شد، با عدم استقبال و خرده‌گیری‌های زیبایی‌شناسی و اتهامات سیاسی روبرو شد و در این زمان بود که آیزنشتاین به اروپا، آلمان، سوئیس، فرانسه، انگلستان، هلند، بلژیک، و سرانجام به آمریکا مسافرت کرد. در برلین فیلم کوتاهی با هانس ریختر ساخت، در سوئیس کنفرانس‌هایی داد، در پاریس با همکارش الکساندروف فیلم صدا دار معروف عشق احساساتی -Romance Sentimentale- را ساخت، و عاقبت با دعوت پارامونت به آمریکا رفت. سفر به آمریکا برای او جز رنج و سرخوردگی و ناامیدی، و ماجرایی عبرت‌آموز فیلم زنده باد مکزیکه -Viva Mexico-، چیزی در پی نداشت. به مسکو بازگشت و فیلم چمنزار پریشان -Bezhin Meadow- را بر اساس اقتباسی از داستان تورگنیف در سال ۱۹۳۶ ساخت. در سال ۱۹۳۸، به دستور استالین برای تقویت روحیه ملت روس در مقابله با حمله احتمالی آلمان نازی، فیلم الکساندر نوسکی را ساخت و همراه با موسیقی ساخته پوروکو فی‌ف نظریه «مونتاژ عمودی» -Vertical Montage- خود را ارائه داد و اعلام داشت که این فیلم نحوه ارتباط انداموار صدا و تصویر را در هنر فیلم نشان می‌دهد. تمام دیالوگ‌ها، افکت‌ها و موسیقی فیلم بعد از ساخته شدن فیلم و در مرحله مونتاژ (بعد از تولید - فیلمبرداری) روی فیلم مونتاژ شدند. ایوان مخوف، که اولین قسمت آن در سال ۱۹۴۲ و دومین قسمت در سال ۱۹۴۶ ساخته شد و قسمت سوم آن به دلیل مرگ آیزنشتاین در سال ۱۹۴۸ هرگز ساخته نشد، آخرین فیلم این فیلمساز نابغه، تئورسین بی‌ظیر، و انسان بزرگ است. ایوان مخوف اگر چه از نظر مونتاژ

دارای اهمیت فیلم‌هایی چون پوتکین یا اکتر با الکساندرنوسکی نیست، اما دیگر هرگز کسی نمی‌تواند بداند که آیزنشتاین در صدد ابداع چه اصلی در زیبایی‌شناسی فیلم بود که دو سکانس تمام رنگی در این فیلم کار کرده است!

هسته نظریه آیزنشتاین این است که ماهیت هنر برخورد اندیشه‌هاست، یا به گفته خود او: *Art is conflict*، و در هنر فیلم اصلی‌ترین وسیله بیان این برخورد «مونتاز» یا برخورد تصاویری است که توسط فیلمساز برداشته می‌شوند. آیزنشتاین معتقد بود که تصاویر پار احساسی در خود ذخیره دارند و با برخورد به یکدیگر آن را به تماشاگر منتقل می‌کنند. چنین به نظر می‌آید که آیزنشتاین از طریق تفکرات و مطالعات عمیق خود در باره ارتباط دیالکتیکی امور و نیز در باره انتقال معنی، اندیشه و احساس از طریق خطوط عهد عتیق، بخصوص خط هیروگلیف مصری که خطی تصویری بود (چشم + آب = گریه، یا دهان + پرند = آواز، یا قلب + کارد = اندوه) به نتایج اصولی مونتاز دیالکتیکی خود رسید. او به این نتیجه رسید که در فیلم نیز زمانی که دو تصویر مجزا، که هر یک به تنهایی معنی مستقل و متفاوت از دیگری دارند و برانگیزنده اندیشه خاصی در ذهن تماشاگر هستند، در کنار هم قرار می‌گیرند بر معنی و مفهوم یکدیگر تأثیر متقابل می‌گذارند و معنی کاملاً متفاوتی را به بیننده منتقل می‌کنند. این معنی جدید، که از برخورد دو تصویر در ذهن تماشاگر ندهای می‌شود، فراتر از معنی محدود و خاص هر یک از آن تصاویر می‌رود. نظریه کولشوف در باره مونتاز به بررسی تأثیر دو نما بر یکدیگر محدود می‌شد و از این جنبه در مقایسه با نظریه مونتاز دیالکتیکی آیزنشتاین ناقص بود. نظریه تکامل یافته‌تر آیزنشتاین از برخورد دو تصویر معنی کامل‌تر و جدیدی را در نمای سوم نتیجه می‌گیرد که تکمیل معنی دو نمای قبلی است و این نتیجه گرفته شده از دو نمای قبل در نمای سوم است که به تماشاگر انتقال داده می‌شود.

مونتاز دیالکتیکی - *Dialectical Montage* - آیزنشتاین، که نام کلی‌ای است برای اصولی مونتازی که وی پایه‌گذارشان بوده است، این‌گونه عمل می‌کند که نمای اول روی نمای دوم تأثیر می‌گذارد و این تأثیرگذاری معنی نمای اول را از محدودیتش فراتر می‌برد و در همان حال معنی مستقلی نمای دوم را نیز تغییر می‌دهد و در اثر برخورد آن دو نما معنی جدیدی از آن‌ها حاصل می‌شود که سرانجام در نمای سوم بطور کامل به تماشاگر منتقل می‌گردد. این نمای سوم همچون ترکیب *Synthesis* - دو نمای قبلی عمل می‌کند. مونتاز دیالکتیکی آیزنشتاین را می‌توان تحت عنوان مونتاز عکس‌العملی - *Reactional Montage* - نیز مورد تحلیل قرار داد، به این معنی که: نمای دوم عکس‌العملی نسبت به عمل انجام شده در نمای اول است و نمای سوم نتیجه ارتباط بین عمل و عکس‌العمل - به هر حال مونتاز دیالکتیکی آیزنشتاین را می‌توان بطور خلاصه چنین تعریف کرد: افزایش توان و تحرک یک نما از طریق ارتباط دادن آن با نمای دیگر، و افزوده شدن توان و تحرک نمای دوم بر اثر این ارتباط، و به دست آوردن نمای سومی که به دلیل ترکیب شدن شکل و محتوای دو نمای قبلی در آن دارای حداکثر توان و تحرک صحنه مربوطه است.

در سال ۱۹۲۵ دولت شوروی به آیزنشتاین و پودوفکین، و تعدادی دیگر از فیلمسازان این کشور،

مأموریت داد تا هریک فیلمی در مورد وقایع انقلاب ناموفق ۱۹۰۵ روسیه بسازند. پودوفکین در انجام این مأموریت داستان «مادر» ماکسیم گورکی را اقتباس کرد و آن را به تصویر درآورد. آیزنشتاین رزم ناپو پوتمکین را ساخت. فیلم اخیر که سراسر حماسه مقاومت‌ها و مبارزات مردمی در مقابل سرکوب‌ها و کشتارهای حکومت آن زمان روسیه است، از جنبه صرفاً فنی و آموزشی، یک فیلم کاملاً آموزشی در باره کارکرد حامل موتاژ در فیلم طبق نظریات آیزنشتاین است. در این فیلم حامل موتاژ اصلی‌ترین عامل سازنده ساختمان فیلم، هم از نظر سبک و هم از نظر محتوا است. صحنه‌های بسیار پرکشش، نیرومند، و مشهوری در این فیلم وجود دارند، اما برای کوتاهی بحث در اینجا فقط به سکانس بسیار مشهور «آدسا» که تصویرگر قتل عام مردم آدسا توسط مزدوران تزاری و نقطه اوج فیلم رزم ناپو پوتمکین و نماد انقلاب ناموفق ۱۹۰۵ است، اشاره می‌کنیم. شرح کوتاه این سکانس از این قرار است:

مردم آدسا برای حمایت و تشویق ملوان‌هایی که رزم ناپو پوتمکین را تحت تسلط خود درآورده‌اند و دست به شورش زده‌اند روی پله‌هایی که تا نزدیک اسکله امتداد دارند جمع شده‌اند. از بالای پله‌ها ناگهان صدای رگبار نیرشنیده می‌شود و قزاقان در حالیکه دسته‌جمعی به مردم شلیک می‌کنند از بالای پلکان به طرف جمعیت هجوم می‌آورند.

آیزنشتاین در این سکانس نه فقط جوشش نیروهای توده‌ای و مبارزات و مقاومت‌های مردمی را که انقلاب اکتبر را در سال‌های بعد بوجود آوردند نشان داده‌است، بلکه بیرحمی و کشتار حکومت تزاری را نیز تجسم کرده است. موتاژ در این سکانس در نهایت قدرت و تحرک خود خودنمایی کرده است؛ مردمی که روی پله‌های عریض و طویل جمع شده‌اند با شلیک قزاقان وحشت زده از هم می‌پاشند و سراسیمه به هر سو می‌گریزند؛ قزاقان شلیک کتان از پله‌ها سرازیر می‌شوند و مردم را قتل عام می‌کنند. این دو موضوع، یعنی هجوم قزاقان و فرار مردم، محور اصلی وقایع این سکانس را تشکیل می‌دهند. آیزنشتاین در پرداخت کردن این سکانس و ایجاد هیجان و تحرک بیشتر در تماشاگر و نشان دادن خشونت و بیرحمی حکومت تزاری و عمق فاجعه از موتاژ دیالکتیکی ابداعی خود حداکثر استفاده را کرده است. ریشم کوبنده این سکانس (موتاژ ضربه‌ای - ریتمیک) در تاریخ سینما هنوز هم نظیری ندارد (حتی بادر نظر گرفتن کوبنده‌ترین صحنه‌های بهترین فیلم‌های هیچکاک یا فیلمسازی چون پکین پا)؛ در یک نما، قزاقی شمشیر خود را به شدت فرود می‌آورد و این نما با نمایی درشت - Ex. Close UP - چهره زنی که آغشته خون است موتاژ شده است؛ دسته‌ای از قزاقان تفرنگ‌های خود را آتش می‌کنند و نمایی بعد مبادر جوانی را نشان می‌دهد که به شکم خود چنگ می‌زند و خون از میان انگشتانش جاری است در همین حال کالسکه بیچه‌اش از دستش رها می‌شود و از بالای پلکان سقوط می‌کند، سقوط کالسکه از دید چشمان وحشت‌زده جوانی نشان داده می‌شود که ناظر این صحنه است.

آیزنشتاین در این سکانس بیش از هر چیز با قوه تصور (متصوره) و قدرت تخیل (متخیله) تماشاگر بازی کرده است. او با موتاژ به وقایع فقط اشارهای می‌کند، حتی وقایع را بطور کامل نشان نمی‌دهد، بلکه تماشاگر را وادار می‌کند که در جریان فیلم مستقیماً وارد شود و معنی تصاویر را با بهره‌گیری از قدرت ذهن

خود کامل کند و معنی نهایی واقعه را دریابد. نماهای مجزا که هر یک جداگانه اصولاً فاقد معنی و ارزش معنایی هستند در مجاورتِ نماهای مجزای دیگر معنا و مفهوم خاصی می‌یابند و هیجانات و تأثیراتِ خاصی را به تماشاگر انتقال می‌دهند. در سکانس «پلکان آدسا»، علاوه بر نمونه‌هایی که ذکر شدند، تصاویرِ (نماهای) متعددی از شلیک قزاقان و افتادن مردم روی پله‌ها و گریز آنان و تعقیب قزاقان وجود دارند که همگی براساسِ اصولِ مونتازِ دیالکتیکی آیزنشتاین مونتاز شده‌اند. علاوه بر نماهای اول و دوم و برش‌های پرشی (یا به زبان مونتاز روسی و زبان آیزنشتاین مونتاز ضربه‌ای)، که زمانی بعضی از آن‌ها به کمتر از یک ثانیه کاهش داده شده است، آیزنشتاین نماهای ترکیبی (نمای به اصطلاح سوم) گذاشته است که به عنوان سنتز-Synthesis- بین گاه دو واقعه و گاه چند واقعه عمل می‌کنند؛ در اواسط این سکانس در مقابلِ نماهای قزاقان که به طرف پائین پلکان در حرکتند تصاویری را از مردمی که به طرف بالای پلکان در حرکتند مونتاز کرده است. این نماهای متقابل نه فقط «درخود»-In Itself- همچون نماهای مستقل و «برابرنهاد»-Anti Thesis- عمل می‌کنند، بلکه «برای خود»-For Itself- برابر به سنتزِ وقایع پیشین و نیز سنتزِ کل آن سکانس تبدیل می‌شوند. تصاویر متعددی دیگری نیز هستند که اوجِ بارِ «مونتاز ضربه‌ای» آیزنشتاین را تخلیه می‌کنند و به این سکانس مایه می‌دهند.

با این وصف مسلم است که «پلکان آدسا» همچنین نمونه‌ی کاملی از بازی با زمان است. مونتاز آن عاملی است که سهشِ حسگانی زمانی ما را متأثر می‌کند و زمان وقایع را طولانی‌تر یا کوتاه‌تر می‌کند و زمانی سینمایی را «شکل»-Form- می‌دهد. این خاصیتِ مونتاز که اول بار توسط گریفیث کشف شد توسط آیزنشتاین کاربردهای مختلف و متنوع پیدا کرد.

در فیلم رزم‌ناو پوتمکین و همچنین در فیلم اکتبر (یا، ده‌روزی که دنیا را تکان داد) علاوه بر مونتازِ دیالکتیکی، مونتازهای استعاره‌ای و نمادین نیز وجود دارند. یکی از خلاقانه‌ترین و مؤثرترین نوع استفاده از «مونتاز نمادین»-Symbolic Montage- در فیلم پوتمکین همان نمونه‌ای است که بالاش به آن اشاره کرده است، یعنی: در همان سکانسی که رزم‌ناو برای انجام آخرین نبردش روانه دریا می‌شود و نماهای درشتِ چهرهٔ ملاحان به نماهای درشتِ قطعاتِ مونتور آن ناو جنگی مونتاز شده‌اند. در پایانِ سکانس «پلکان آدسا» نیز نمونهٔ بسیار مشهور و گویایی از «مونتاز استعاره‌ای» وجود دارد؛ در آن صحنه از طریق نشان دادنِ حالت‌های مختلفِ مجسمهٔ یک شیرسنگی، در حالت نشسته و در حال خیزش و سرانجام برخاسته، بیداری و خیزش و قیام مردم به صورت استعاره با این نوع مونتاز نشان داده شده است. در فیلم اکتبر نیز نمونه‌های بسیاری از نوع «مونتاز استعاره‌ای»، «نمادین» و «روشنفکرانه» وجود دارند که بالاش بعضی از بهترین آن‌ها را در این فصل شرح داده است. آیزنشتاین در نوشته‌ای با عنوان: «روش‌های مونتاز»، که تاریخ نگارشش ۱۹۲۹ است، پنج نوع اصلیِ مونتاز را شناسایی و معرفی کرده است و خصوصیت هر یک را شرح داده است؛ ۱- مونتاز متریک (برای شرح این نوع مونتاز سکانس «لزگینکا»-Lezginka- را در فیلم اکتبر و سکانس «تظاهرات کارگری» را در فیلم پایانو سن پترزبورگ به عنوان مثال ذکر کرده است)؛ ۲- مونتاز ریتمیک (مثال این نوع مونتاز سکانس «پلکان آدسا» ذکر شده است و از

فیلم‌های پودوفکین؛ پایان سن پترزبورگ و طوفان بر فراز آسیا نیز نامبرده شده است)؛ ۳- مونتاز تونال Tonal- (در این قسمت سکائیس «مه» از فیلم رزم‌ناو پوتمکین و نیز ساختمان فیلم کهنه و نو مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفته‌اند)؛ ۴- مونتاز اورتونال (به تحلیل ساختمان فیلم کهنه و نو پرداخته‌است)؛ ۵- مونتاز روشنفکرانه (در اینجا آیزنشتاین سکائیس «خدایان» را در فیلم اکتبر به عنوان مثال ذکر کرده است). این مقاله آیزنشتاین در کتاب شکل فیلم -Film Form- آورده شده است. به دلیل اهمیت دو نوع مونتاز ابداعی آیزنشتاین، یعنی؛ «مونتاز تونال» -Tonal Montage- و «مونتاز اورتونال» -Overtonal Montage- و ابهاماتی که پیرامون شرح این دو نوع مونتاز وجود دارند توضیح زیر بی‌فایده به نظر نمی‌آید. آیزنشتاین در کتاب شکل فیلم -Film Form- تفکیک و تمایز تئوریک بین «معنی غالب یک نما» -the dominant meaning of a shot- و «دیگر معانی متعددش» -its multiple other meanings- قابل شده است. او، در قیاس با موسیقی و به همان معنی که در موسیقی می‌دهد، این معانی دیگر را «اورتون‌های یک نما» -overtones of a shot- نامیده است. به عبارت دیگر، وی معنی «غالب» -dominant- و اصلی یک نما را «تونال» و معانی «متعدد» -multiple- و ضمنی دیگری را که از همان نما مستخرج می‌شوند «اورتونال» نامیده است به همان معنی که از این دو اصطلاح در موسیقی مستفاد می‌شود. آیزنشتاین معتقد است که به هیچ وجه نباید این معانی دیگری را که در یک نما وجود دارند (یعنی اورتونال‌های یک نما را) نادیده گرفت و فقط از معنی «تونال» -غالب- و عمومی و متداول -Prevalent meaning- آن نما استفاده کرد. این کشف تئوریک موجب شد که آیزنشتاین به، به اصطلاح، مکانیکی مونتاز کاملاً آگاه شود. به همین دلیل است که مونتازهای عمده و مکانیکی‌اش براساس این تفکیک، یعنی استفاده از مونتاز «اورتونال» در شکل دادن به ساختمان فیلم، در فیلم نظیر کهنه و نو تصنعی به نظر می‌آیند. این شیوه مونتاز به تدریج از تأثیرگذاری پر قدرت آن نوع مونتاز دیالکتیکی ضربه‌ای و جاذبی که در پوتمکین و اکتبر وجود داشت به شدت کاست و در فیلم‌های آخرش شیوه اصلی مونتاز او شد.

وسلود پودوفکین -Vsevolod Pudovkin- یکی دیگر از فیلمسازان و نظریه پردازان بزرگ مونتاز در سینمای شوروی و جهان در دهه ۱۹۲۰ و اوایل دوران سینمای ناطق است. ما خود را به سختی راضی به گفتن این مطلب می‌کنیم که خلاقیت و ابداعات پودوفکین در زمینه مونتاز فیلم به اندازه ابداعات و خلاقیت آیزنشتاین در این زمینه اصیل و بدیع نبوده‌اند، و چه کسی می‌تواند با در نظر گرفتن فیلم‌های مادر (۱۹۲۵ یا ۱۹۲۶)، پایان سن پترزبورگ (۱۹۲۷)، طوفان بر فراز آسیا (۱۹۲۸)، و دریا سالار ناخیموف (۱۹۲۶)، یا فیلم صدادار فراری -Deserter- (۱۹۳۳)، خلاقیت و استادی این فیلمساز بزرگ و نظریه پرداز برجسته را اصیل و بدیع نداند؟

پودوفکین، که فرزند یک تاجر محصولات کشاورزی بود، ابتداء به تحصیل در رشته علم (فیزیک و شیمی) پرداخت. در شروع جنگ جهانی اول ترک تحصیل کرد و به خدمت سربازی رفت و به اسارت آلمان‌ها درآمد، اما پس از مدتی موفق به فرار شد. در پایان جنگ به مسکو بازگشت و رشته تحصیلی‌اش را ادامه داد، اما خیلی زود مجذوب هنر فیلم شد و با دیدن فیلم مصیبت‌گریفت هاشی این هنر جدید گردید و

از آن پس زندگی و فعالیت‌های حرفه‌ای خود را وقف فیلمسازی و نظریه‌پردازی در زمینه زیبایی‌شناسی هنر فیلم کرد. در ۱۹۲۰ به مؤسسه سینما توگرافی مسکو وارد شد و بکار بازیگری، نویسندگی فیلمنامه، دکوراتوری، و دستیار کارگردان، پرداخت. در ۱۹۲۲ به کارگاه کولشوف وارد شد و خیلی زود به عنوان پاستور استعدادهای برتر و شایسته‌ترین شاگرد و سپس دستیار کولشوف شناخته شد. اولین فیلم بلندش فیلم مستندی بود به نام *ساختمان مغز* (۱۹۲۵ یا ۱۹۲۶) که براساس نظریات روانکاوانه روانکاوی معروف روسیه شوروی پاولوف - I. Pavlov - آن را ساخت. در همان سال (۱۹۲۶ - ۱۹۲۵) با ساختن فیلم *مادر به عنوان یکی از بزرگ‌ترین فیلمسازان شوروی و جهان به شهرت رسید و نامش در ردیف ورتوف، کولشوف و آیزنشتاین درآمد.* با ساختن همین فیلم بود که درصدد برآمد تئوری مونتاژ خود را به صورت اصولی معرفی کند و طی سال‌ها کار و تجربه سرانجام کتاب مشهور *خورد تکنیک فیلم و بازیگری فیلم* - *Film Technique and Film Acting* - را ارائه داد. پودوفکین، که گریفت را به عنوان استاد اصلی خود معرفی کرده است، مباحث اصلی کتاب تکنیک فیلم را به شرح هنر مونتاژ و شیوه‌های مونتاژ ابداهای خود اختصاص داده است. او نیز مثل آیزنشتاین عامل مونتاژ را اصلی‌ترین و سینمایی‌ترین عامل سازنده ساختمان فیلم، هم از نظر شکل و سبک و هم از نظر محتوا، می‌داند. البته نظریات مونتاژ پودوفکین با نظریات آیزنشتاین تفاوت‌های اساسی دارند و ما سعی خواهیم کرد که به این تفاوت‌ها در اینجا اشاره کنیم. همانطور که قبلاً گفتیم، آیزنشتاین از مونتاژ به عنوان عامل برخورد و تضاد نماها استفاده کرد در حالیکه پودوفکین مونتاژ را همچون ملاتی که آجرهای (نماهای) ساختمان فیلم را روی هم محکم می‌کند بکار گرفت. از نظر پودوفکین نماهای جدای از هم و مستقل مثل لغات و عبارات جداگانه‌ای هستند که هر یک قسمتی از معنی و منظور مطلبی را می‌رسانند. یک فیلم صرفاً از نماها ساخته نمی‌شود، بلکه مجموعه نماهای یک صحنه یا یک سکانس است که معنی نهایی و اصلی آن صحنه یا سکانس و سرانجام آن فیلم را می‌رساند. به عبارت دیگر، مونتاژ دیالکتیکی آیزنشتاین از طریق بحث «مجاورت» قابل تحلیل و بررسی است و اصول مونتاژ او براساس «اصلی مجاورت» پایه‌ریزی شده‌اند، در حالیکه اصول نظریات مونتاژ پودوفکین براساس «اصلی مجموعه‌ها» تحلیل‌پذیر هستند. در نظر پودوفکین هنر فیلم صرفاً فیلمبرداری از وقایع نیست، بلکه این انتخاب کارگردان است که قابلیت مکانیکی دوربین را به یک هنر تبدیل می‌کند؛ از چه چیزی باید فیلمبرداری کرد، چه چیزی را باید حذف کرد و چه چیزی را پررنگ یا کم‌رنگ نشان داد، از کدام زاویه و با استفاده از کدام قابلیت دوربین و نورپردازی باید واقعه‌ای را نشان داد. تمام این‌گونه موارد هستند که نوع بیان واقعه‌ای را تعیین می‌کنند. از نظر پودوفکین تفاوتی که بین یک واقعه طبیعی و حقیقی و تصویری از آن بر پرده سینما وجود دارد است که فیلم را به هنر تبدیل می‌کند.

پودوفکین، که از یک سو در کارگاه کولشوف تعلیم فیلمسازی دیده بود و در نتیجه مسلماً تحت تأثیر نظریات کولشوف قرار داشت، از سوی دیگر مجذوب فیلم‌های گریفت و بیان سینماتیک او شده بود. در کتاب *هنر فیلم* نوشته شده است که با مطالعه فیلم‌های گریفت بوده که دریافته مونتاژ نه فقط معنی و تأثیر نماها را منتقل می‌کند، بلکه ریتم وقایع را نیز تنظیم می‌کند و در یک کلام اصلی‌ترین عامل سازنده

ساختمان فیلم است. از طرف دیگر در همان کتاب اعلام کرده است که با بررسی فیلم‌های گریفیث به اهمیت و نیروی نهانی نماهای جدای از هم و مستقل می‌برده است و از همین بررسی دریافته که محتوای عاطفی و احساسی و استقلال نماهای جداگانه نیز اهمیت بسیار زیادی دارد که نباید نادیده گرفته شود یا با استفاده غلط از عامل موتاژ از توانایی معنی‌رسانی و تأثیرگذاری‌شان کاسته شود.

در واقع، یکی از مهم‌ترین موارد اختلاف بین نظریات موتاژ او و آیزنشتاین همین توجه پودوفکین به محتوای نماهای مستقل و جداگانه است. به نظر پودوفکین در فیلم‌های آیزنشتاین موتاژ در تحلیل کردن یک واقعه با برش‌های مکرر آنقدر به تجزیه آن واقعه می‌پردازد که یکپارچگی شکل و محتوا و پتانسیل حقیقی آن واقعه بر اثر این تجزیه از بین می‌رود. او بخصوص به سکانس «پلکان آدسا» اشاره کرده است و معتقد است که برش‌های بی‌دری و نیز طولانی کردن زمان واقعی واقعه از طریق موتاژ در این سکانس در برانگیختن تأثیرات عاطفی و احساسی تماشاگر را با مشکل مواجه می‌کند، هر چند که تحرک و هیجان خاصی به «شکل» فیلم می‌بخشد.

در هر حال، پودوفکین تحت تأثیر همزمان نظریات موتاژ کولشوف و ابداعات گریفیث به زبان سینماتیک تازمای دست یافت که هم موتاژ به عنوان عامل وحدت بخش یک رکن اصلی آن است و هم نماهای جداگانه با حفظ اصالت و استقلال خود بر تماشاگر تأثیر می‌گذارند و مجال بیان می‌یابند. برای توضیح بیشتر این روش آوردن نمونه‌ای که در فیلم *طوفان بر فراز آسیا* وجود دارد بی‌فایده نیست - ما این مثال را از کتاب *تاریخ سینمای آرنور نایت* می‌آوریم:

به یک سرباز انگلیسی دستور داده می‌شود که اسیری را به بیرون شهر ببرد و در بیابان خارج شهر تیرباران کند. سرباز که پیداست از اجرای این دستور ناخشنود و متزجر است تا آنجا که می‌تواند وقت‌کشی می‌کند؛ مچ پیچ هایش را به آهستگی می‌بندد، سر فرصت سیگار می‌کشد و اسلحه‌اش را بالا و پایین می‌کند. اسیر در بیرون سربازخانه ایستاده است و از حکم اعدامش بی‌اطلاع است. عاقبت سرباز بیرون می‌آید و او را با خشونت به جلو می‌اندازد و هر دو به راه می‌افتند. در راه به چاله بزرگ و گل‌آلودی در وسط جاده می‌رسند. سرباز که می‌خواهد انجام مأموریتش را هرچه ممکن است به تمریق بیاندازد چاله را دور می‌زنند، اما مرد اسیر مستقیماً از وسط آن عبور می‌کند. هنگامی که به خارج شهر و جایی که قرار است وی تیرباران شود می‌رسند باز هم سرباز وقت‌کشی می‌کند؛ سیگاری روشن می‌کند و سیگاری نیز به او تعارف می‌کند. مرد اسیر با لبخند آن را رد می‌کند. سرباز او را به کنار جاده می‌برد، وی با همان لبخندی که بر لب دارد اطاعت می‌کند. ناگهان در همین لحظه سرباز با خشم از پشت به او شلیک می‌کند. در یک لحظه اسیر متوجه عملی سرباز می‌شود و در حالیکه هنوز کاملاً نفهمیده که چه شده است کشته می‌شود. سرباز دریاگشت به سربازخانه بی‌حال و بی‌رمن تفنگش را روی زمین می‌کشد، مچ پیچ‌هایش باز شده‌اند و هنگامیکه به آن گودال وسط جاده می‌رسد که چند دقیقه قبل از آنجا عبور کرده بود این بار به جای دورزدن گودال مستقیماً از وسط آن عبور می‌کند.

در این فیلم در کنار استفاده از موتاژ، هریک از تصاویر معنایی مستقل و اصالتی خاص خود دارند

که شخصیت‌ها و عواطف و ارتباط بین آنان را به بیننده می‌شناسانند و انتقال می‌دهند. از شرح مختصر این صحنه می‌توان شیوه بیان و زبان سینماتیک پودوفکین را دریافت. تلاش وی برای خلقی موقعیت‌های خاص عاطفی و احساسی به این منظور است که او را قادر سازند تا در چنان موقعیت‌هایی عکس‌العمل‌ها و جنبه‌های خاص روانی انسان‌ها را مورد بررسی قرار دهد. این روش متفاوت با روش آیزنشتاین است. پودوفکین برخلاف آیزنشتاین سعی داشت تا عامل موتاژ را در خدمت سایر عوامل سازنده ساختمان فیلم درآورد.

در فیلم *مادر و همچنین پایانو سن پترزبورگ* نمونه‌های بسیار عالی از «موتاژ موزی» و «موتاژ مقاطع» وجود دارند. یک نمونه بسیار شاخص از «موتاژ تداعی کننده» در همان صحنه‌ای از فیلم پایانو سن پترزبورگ وجود دارد که بالاش به آن اشاره کرده است، یعنی: «موتاژ موزی» که پودوفکین صحنه‌هایی از نبرد را با صحنه‌هایی از بازار بورس به هم ربط داده است. این نوع موتاژ یاد آور نوع موتاژی است که گریفیث سال‌ها قبل در فیلم *تولد یک ملت* ابداع کرده بود.

پودوفکین از «موتاژ استعاره‌ای» در فیلم‌هایش بسیار استفاده کرده است و در مورد «موتاژ شاعرانه» در حقیقت او را باید ابداع‌گر اصلی این نوع موتاژ دانست. در فیلم *مادر آن* صحنه‌ای که بالاش نیز به آن اشاره کرده است و آب شدن برف‌های زمستانی در بهار با اعتصاب و راه پیمایی کارگران موتاژ شده است بدون شک گویاترین نوع موتاژ شاعرانه‌ای است که تا آن زمان در تاریخ سینما سابقه نداشته است.

در صحنه پر احساس دیگری در همین فیلم پودوفکین چهره فهران داستان را که چشم براه آزادی از زندان حکومت است و در ذهن خود به رهایی از بند فکر می‌کند و چهره‌اش می‌شکند به تصویر جویبار زلالی موتاژ کرده است. بیان شاعرانه پودوفکین در بازگویی مبارزات و مقاومت‌های مردمی و پیام‌های انقلاب یکی از خصوصیات منحصر بفرد فیلم‌های اوست و بی دلیل نیست که آرتور نایت به وی لقب شاعر حماسه‌سرا داده است.

اصول موتاژ پودوفکین براساس سه شیوه اصلی موتاژ طراحی شده‌اند: ۱ - «موتاژ سه مرحله‌ای»: که نماهای باز، متوسط، و بسته یک صحنه به توالی هم موتاژ می‌شوند؛ ۲ - «موتاژهای موزی»: که به گفته خود او این نوع موتاژ را از گریفیث آموخته بود؛ ۳ - «موتاژهای ارتباطی» - *Relational Montage*: که صحنه‌های متفاوت و مختلف را به هم ربط می‌دهند.

در دوران صامت، در همان دورانی که سینمای شوروی سخت مشغول تنظیم اصول موتاژ مکتب روسی بود و می‌رفت تا کاربرد عامل موتاژ را به بالاترین سطح برساند، سینمای آلمان سرخوردگی و شکست در جنگ و از هم پاشیدن نظام اجتماعی این کشور را از طریق به تصویر کشیدن اسارت روح انسان و تشویش‌ها و پریشانی‌های روان او، در سبک اکسپرسیونیسم، بیان می‌کرد. جنبش اکسپرسیونیسم به فعالیت گروهی از فیلمسازان آلمانی در سال‌های دهه ۱۹۲۰ و فیلم‌های اکسپرسیونیستی ساخته شده در این سال‌ها (۱۹۱۹-۲۰) اطلاق می‌شود. سوءظن و بدبینی، تشویش و اضطراب روان انسان، سرگردانی و پریشانی

روح او، عدم مطلق اراده آزاد و جبریت خشن سرنوشت محتوم او، محتوای اصلی تقریباً تمام فیلم‌های اکسپرسیونیستی دوران طلایی سینمای آلمان را تشکیل می‌دهند. سینمای اکسپرسیونیسم آلمان، هم از نظر شکل و سبک و هم محتوا، نقطه مقابل سینمای شوروی در این دوران بود. در حالیکه محتوا و ماهیت سینمای شوروی در دوران مورد بحث از پیروزی در جنگ جهانی و جنگ داخلی و انقلاب اکتبر مایه می‌گرفت، سینمای آلمان کاملاً متأثر از شکست این کشور در جنگ و اوضاع بسیار نابسامان و مغشوش سیاسی، اجتماعی، اقتصادی، اخلاقی، و هنری، اروپا در این دوران بود. در حالیکه سینمای شوروی در این دوران به تحلیل روابط و موقعیت بیرونی (اجتماعی) انسان در جامعه‌ای نوین می‌پرداخت و بیان‌کننده عکس‌العمل‌های واقعی، معقول، انقلابی و ملموس او بود، سینمای آلمان هیجانات و تشویش‌های روانی و عکس‌العمل‌های غیر عقلانی او را در جامعه‌ای که در حال سقوط و نابودی بود به تصویر می‌کشید. و سرانجام، مستقیماً در ارتباط با بحث ما در باره موتاژ فیلم، در حالیکه سینمای شوروی از طریق عامل موتاژ سعی می‌کرد جوش انقلاب و پیروزی مردم و حقانیت و تحرک این حرکت را بیان کند، سینمای اکسپرسیونیسم از طریق نورپردازی، صحنه‌آرایی، دکور سازی، ترفندهای فیلمبرداری، بازیگری، و موتاژی که می‌توان آن را «موتاژ روانی» - Psychological Montage - نامید، سعی داشت تا به تحلیل‌های روانکاوانه فردی - اجتماعی ناشی از موقعیت و اوضاع به هم ریخته آلمان بپردازد. سینمای شوروی توانست از طریق ابداعات و ابتکارات فیلمسازان خود، که عمدتاً بر اصول موتاژ و فیلمبرداری از صحنه‌های طبیعی و توده مردم متمرکز بود، زبان فیلم را غنی کند، در حالیکه این پیشرفت در سینمای اکسپرسیونیسم آلمان از طریق استفاده خلاقانه از سایر عوامل سازنده ساختمان فیلم، نظیر: نورپردازی، صحنه‌آرایی، دکور، بازیگری، حرکت دوربین و بطور کلی قابلیت‌های دوربین، بدست آمد. نه فقط شیوه موتاژ، بلکه کل محتوا و شکل و ماهیت سینمای اکسپرسیونیسم را می‌توان روانکاوانه، سبزیکیو-Subjective-، و مفایر اصول سبک رئالیسم دانست.

هرچند با به حساب آوردن فیلم دانشجوی پراگ (۱۹۱۳) ساخته پل وگنر - Paul Wegener - سابقه سبک اکسپرسیونیسم در سینما به پیش از جنگ جهانی اول می‌رسد، اما در حقیقت برای جنبش اکسپرسیونیسم سینمای آلمان همه چیز از فیلم کابینه دکتر کالیگاری (۱۹۱۹)، ساخته دکتر رابرت وینه - Robert Wiene -، آغاز شد. این فیلم نه فقط آغازگر اصلی جنبش اکسپرسیونیسم سینمای آلمان در دوران صامت بود، بلکه تأثیراتش کل فعالیت‌های فیلمسازان سینمای آلمان را در این دوران زیر نفوذ مستقیم خود قرار داد. این فیلم سبک اکسپرسیونیسم را در سینما پایه‌گذاری کرد و فصل جدیدی را در ابداعات هنری و تکنیکی و زیبایی شناسی هنر فیلم گشود. ناگفته نماند که بانی اصلی سبک اکسپرسیونیسم نمایشی آلمان کارگردان مشهور تئاتر آلمان ماکس راینهاردت - Max Reinhardt - بود. به استثناء فریتس لانگ، مشهورترین فیلمساز این دوران در سینمای آلمان، اکثر قریب به اتفاق فیلمسازان و بازیگران اکسپرسیونیست سینمای آلمان از کارگاه تئاتر او بیرون آمده بودند.

از نظر بحث ما در مورد اصول موتاژ، سینمای اکسپرسیونیسم بدون شک مخالف تسلط مطلق

هامل موتاژ در فیلم و مدافع نظریه اصالت و استقلال تصاویر است. اگر در موتاژ روسی یک نما فقط در مجاورت با سایر نماها معنی نهایی و کامل خود را می‌یافت، در سینمای اکسپرسیونیسم هم از نظر زیبایی‌شناسی و هم محتوا مستقل و کامل بود. اگر برای آیزنشتاین یک نمای نزدیک - Close Up - فقط به عنوان «واحدی» - unit - در اختیار موتاژ قرار می‌گرفت تا معنی‌اش در مجاورت با نمای دیگری کامل شود، برای فیلمسازان اکسپرسیونیسم به تنهایی بیان‌کننده احساسات و هیجانات و تشریحات و اضطراب‌های یک شخصیت بود. آیزنشتاین در باره اکسپرسیونیسم عقیده داشت که «کارناوال بربریت هیجانات بشری است و تباهی رویای پاکِ کودکانِ انسان را از هنر نشان می‌دهد».

از انواع موتاژ کلاسیک که مورد استفاده سبک اکسپرسیونیسم سینمای آلمان در دوران مورد بحث قرارگرفت می‌توان به موتاژهای موازی، استعاره‌ای، مجازی، تداعی‌کننده، شتایی، متقاطع، نمادین، تزئینی، موسیقایی و روایتی، اشاره کرد. موتاژ دیالکتیکی آیزنشتاین تنها نوع موتاژی است که در سبک اکسپرسیونیسم فیلم‌های آلمانی یافت نمی‌شود. در فیلم‌های مشهور فریتس لانگ: متروپولیس (۱۹۲۶) و ایم - M - (۱۹۳۰)، موتاژهای نام برده به شکل برجسته‌ای خودنمایی می‌کنند. در ساختمان فیلم متروپولیس از موتاژهای استعاره‌ای، روایتی، مجازی و متقاطع استفاده‌های زیادی شده‌است و در فیلم ایم با استفاده از موتاژ موازی پر قدرت و گویایی دو صحنه ملاقات افراد پلیس از یک سو، و جمع تبهکاران از سوی دیگر، به هم ربط داده شده‌اند و این نوع موتاژ ماهیت هر دو گروه را یکسان معرفی می‌کند.

ابداع اصیل سینمای اکسپرسیونیسم آلمان در زمینه موتاژ فیلم استفاده از تکنیک‌های لابراتواری موتاژ، نظیر: دیزالو - Dissolve -، سوپر اِمپوزیشن - Superimposition -، و فید - Fade -، بوده است. این نوع از تکنیک‌های موتاژ نخستین بار در سینمای اکسپرسیونیسم آلمان بطور اصولی بکار گرفته شدند. مورناتو - F.W. Murnau - در فیلم‌های نومفرائتو - Nosferatu - (۱۹۲۲) و آخرین لبخند - The Last Laugh - (۱۹۲۴) با تکنیک پیشرفته‌ای از این شیوه موتاژ، با بهتر گفته باشیم از این قابلیت فنی موتاژ، به شکل ماهرانه‌ای استفاده کرد و با این نوع موتاژ شکل و محتوای فیلم‌هایش را ساختمان داد. این نوع موتاژ با شکل و محتوای فیلم‌های اکسپرسیونیستی هماهنگی و مناسبت کامل دارد و از نظر شیوه انتقال معانی و هیجانات و عواطف و احساسات به تماشاگر با برش‌های صریح و مستقیم موتاژ کلاسیک و موتاژ روسی تفاوت فاحش دارد. این نوع موتاژ ریتم فیلم را کند می‌کند و تغییرات زمان و مکان نماها و صحنه‌ها به شکل تدریجی و آرام صورت می‌گیرند. در این نوع موتاژ نماها هیچگاه قطع نمی‌شوند، بلکه در نمای دیگری ادغام و به هجرتی حل می‌شوند. این تکنیک به فیلمسازان اکسپرسیونیسم کمک کرد تا بتوانند شخصیت‌های مرموز و ناآشنای فیلم‌های خود را در فضاهایی رازآمیز و پُر ابهام قرار دهند و با برقراری ارتباط روانی و ذهنی با تماشاگر پریشان حالی درونی آنان را به او منتقل کنند.

در همین دوران شیوه «موتاژ در حرکت» - Montage in Movement - توسط پایست - G.W. Pabst - استفاده هنری خاص و بی‌سابقه‌ای پیدا کرد. این نوع موتاژ، که قبلاً توسط گریفیث برای حفظ تداوم بین نماها مورد استفاده قرارگرفته بود، توسط پایست تکامل یافت و به عنوان شیوه موتاژی که

می‌تواند دو نما را از لحاظ تداوم حرکت بین شان به هم ربط دهد مورد توجه بسیار قرار گرفت. پابست طی تجربیات خود به این نتیجه رسید که با جلب کردن توجه تماشاگر به یک حرکت فیزیکی در دو نما می‌توان به سهولت بریدگی مونتاژ بین آن‌ها را کاملاً پنهان کرد و محور ساخت. او در این شیوه بازیگران را وادار می‌کرد تا حرکتی را که در یک نما شروع کرده‌اند در نمای بعد ادامه دهند و کامل کنند و دو نما را در حرکت بازیگر به هم مونتاژ می‌کرد. در این نوع مونتاژ چشم تماشاگر که در آن لحظه متوجه حرکت بازیگر و یا سایر چیزهای متحرک در تصویر است بریدگی بین دو نما را احساس نخواهد کرد. این نوع مونتاژ، که نوعی از همان «مونتاژ درون نما» - *Montage Within Shot* - آیزنشتاین است و اکنون بسیار رایج شده است و بهترین نوع «مونتاژ روایتی» به حساب می‌آید، در واقع مونتاژ سینک - *Sync Montage* - یا مونتاژ تداومی است - *Continuity Montage* - که علاوه بر نرم کردن جهش و برش بین دو نما تغییر زاویه دید دوربین را نیز در آن‌ها تبدیل و هماهنگ می‌کند. این نوع مونتاژ در دهه بعد (۱۹۳۰) در فیلم‌های صدا دار و ناطق به عنوان یکی از اصلی‌ترین شیوه‌های مونتاژ بسیار مورد استفاده قرار گرفت و امروز هم هنوز به عنوان یکی از زیباترین روش‌های مونتاژ فیلم مورد توجه فیلمسازان است. این نوع مونتاژ در سینمای کلاسیک آمریکا در دهه ۱۹۳۰ نیز بسیار مورد توجه بود و تحت عنوان «مونتاژ پنهان» - *Unvisible Montage* - جزو ابداعات مونتاژ سینمای آمریکا به حساب آمد و سال‌ها بعد از سوی آندره بازین مورد توجه بسیار قرار گرفت و در حقیقت تنها شیوه مونتاژی بود که مورد تأیید و تأکید او واقع شد.

سینمای فرانسه در دوران صامت در زمینه مونتاژ فیلم نوآوری خاصی نداشت. این سینما اگر چه در دهه ۱۹۲۰ سینمای بسیار فعالی بود و «جنبش آوانگارد» فیلمسازان بزرگ و فیلم‌های شاخصی را به هنر سینما عرضه کرد و در این سینما بود که شکلی از «فیلم مطلق» - *Absolute Film* - و «سینمای ناب» - *Pure Cinema* - بوجود آمد و سرانجام نیز سبک سورئالیزم در هنر فیلم خود را در این سینما یافت، اما در زمینه مونتاژ به ابداعی دست نیافت و در ساختمان فیلم‌هایش از همان انواع مونتاژی که در سینمای آمریکا و شوروی و آلمان ابداع شده بودند و بکارگرفته می‌شدند استفاده می‌کرد. در دهه بعد، یعنی سال‌های ۱۹۳۰، بود که فیلمساز بزرگ ژان رنوار فعالیت فیلمسازی خود را گسترش داد و به سبک رئالیزم سینمای داستانی و «ساختمان شبیه ژمانش» گرایش شدید پیدا کرد و حرکتی را در شیوه بیان سینمایی بوجود آورد که از شیوه بیان کلاسیک، بخصوص شیوه بیان سینمای شوروی که مونتاژ یکی از عوامل اصلی آن بود، بسیار متفاوت بود. ما این بررسی را به بحث در باره نظریات مونتاژ آندره بازین موقوف می‌کنیم.

سینمای سایر کشورهای اروپایی نیز در زمینه مونتاژ فیلم در این دوران به ابداعی دست نیافتند.

در پایان دوران سینمای صامت مونتاژ فیلم دارای موقعیت و اهمیتی بود که شرح آن در صفحات گذشته داده شد؛ فیلم به یک هنر تبدیل شده بود و مونتاژ به عنوان اختصاصی‌ترین و اصلی‌ترین وسیله بیان این هنر شناخته شده بود. با آمدن صدا به سینما وضعیت هنر فیلم از هر لحاظ و طبیعتاً از لحاظ مونتاژ نیز تغییر کرد و با مشکلات و دگرگونی‌هایی مواجه شد. درحقیقت ابداعات هنری و اختراعات فنی نوظهور سال‌های بعد بیشتر، اگر نه تماماً، به انگیزه رفع آن مشکلات و پایه‌ریزی اصول زیبایی‌شناسی جدیدی برای

هنر فیلم صورت گرفتند.

مهم‌ترین عکس‌العملی که نسبت به این پدیده جدید، یعنی آمدن صدا به سینما، در پایان دوران سینمای صامت نشان داده شد و اشاره به آن در بحث ما درباره موتاژ ضروری است «بیانیه‌ای» است که از سوی سینمای شوروی ارائه شد. اگرچه سینمای شوروی اولین سینمایی نبود که از آمدن صدا به سینما استقبال کرد، اما اولین سینمایی بود که فیلمسازان بنامش نسبت به ظهور این پدیده عکس‌العملی مسئولانه، منطقی و هنرمندانه از خود نشان دادند. در سال ۱۹۲۸ بود که آیزنشتاین، پودوفکین و الکساندروف (به همراه گروهی از فیلمسازان شوروی) بیانیه‌ای را درباره سینمای صدا دار و ناطق منتشر کردند و مسئولانه در مورد استفاده از صدا در هنر فیلم صامت صریحاً اظهارهایی دادند. این «بیانیه» در اصل توسط آیزنشتاین تنظیم و ویرایش شده بود. آیزنشتاین، که پیرو ماتریالیزم تاریخی بود، ظهور صدا را در سینما به عنوان یک ضرورت تاریخی پذیرفت و با این منطق که راه‌یابی صدا به سینما تکامل این «وسیله هنری» را تسریع می‌کند از آن استقبال و پشتیبانی کرد. اما وی و همکارانش از این بابت که «دیالوگ» احتمالاً زبان تکامل یافته فیلم صامت را به زبان بدوی تئاتر فیلم شده پس خواهد کشید به فیلم ناطق معترض بودند و نسبت به فیلمسازی تئاتری و استفاده از ژمان‌ها و درام‌های ادبی در فیلم اظهار دادند. هر چند که اخطار آنان به جایی نرسید و سینما به تدریج به سمت ساختمان ژمان و درام‌های ادبی گرایش پیدا کرد، اما آن بیانیه روسی زنگ خطری بود که در آستانه ورود صدا به سینما همگان را هوشیار و آگاه کرد. کوتاه سخن اینکه، در آن بیانیه از صدایی که منبع تولیدش خارج از تصویر باشد (به اصطلاح؛ *Asynchronous Sound*) پشتیبانی و دفاع شده است و دیالوگ مورد اخطار و اعتراض قرار گرفته است (متن آن بیانیه در کتاب شکل فیلم - *Film Form* - آیزنشتاین آمده است). پودوفکین در کتابش موضع این گروه را به روشنی و صریحاً توضیح داده است و در فیلمش *فراری - Deserter* - (۱۹۳۳)، که از صدا در ساختمان آن استفاده‌های قابل توجه و مهمی کرده است، ایده‌های خود و آن بیانیه را در عمل تحقق بخشیده و ارائه داده است. سالیان سال بعد، در ۱۹۶۰، زیگفرد کراکوتر در کتاب تئوری فیلمش به این بیانیه مراجعه کرده است و نظریات این فیلمسازان بزرگ را در زمینه استفاده از صدا در هنر فیلم مورد بررسی عمیق و گسترده و منتقدانه‌ای قرار داده است که هم به دلیل وسعت بررسی و تحلیل کراکوتر و هم محدودیت‌های این حاشیه ما در اینجا از پرداختن به آن معذوریم. اما در حواشی فصل شانزدهم، فصل مربوط به صدا، تا آنجا که امکان داشته به توضیح نظریات کراکوتر در این زمینه پرداخته‌ایم. در این مورد به حواشی شماره ۷۱ و ۷۲ به بعد آن فصل رجوع کنید.

اخطارهای آن «بیانیه» بی‌مورد نبود! در آغاز راه‌یابی صدا به سینما نه فقط هنر فیلم صامت، که به قول بالاش زبان‌گویایی یافته بود، دچار بحران شد و رو به نابودی رفت، بلکه خلاقیت‌ها و ابتکارات هنری و فنی به دست آمده در دوران صامت نیز نادیده گرفته شدند. در ابتداء فیلم صدا دار و ناطق به تئاتر فیلم شده پسرفت کرد و عوامل مختلف سازنده ساختمان فیلم، از جمله موتاژ، از این پسرفت هنری و فنی بدون آسیب نماندند. در آغاز سینمای ناطق، موتاژ به دلیل تسلط مطلق صدا بر تصویر در اغلب موارد به عنوان

عامل بی‌اهمیتی در نظر گرفته می‌شد و نحوه استفاده از آن توسط نوار صدا تعیین می‌شد، به این معنی که؛ علاوه بر فیلم‌های صددرصد موزیکال و رقص و آوازی سینمای آمریکا که تماماً در تسلط و خودنمایی مطلق نوار صدا بودند، اکثر فیلم‌های غیرموزیکالی ابتداء دوران ناطق نیز براساس روش کلیشه شده گفتگوهای دوتقره یا چندتقره ساخته می‌شدند. در این روش کلیشه‌ای مونتاژ همواره در انتظار آن بود که دیالوگ طرف مقابل خاتمه یابد تا بتواند در فرصتی مناسب صحنه پُر از دیالوگ طرف دیگر را به آن بچسباند. این شیوه مونتاژ، که براساس حق تقدم نوار صدا بکار گرفته می‌شد، در سال‌های نخست راه‌یابی صدا به سینما رواج کامل یافت.

از جمله فیلمسازان بزرگی که نسبت به این پدیده عکس‌العمل مستقیم و شدید نشان دادند و با روش کلیشه‌ای استفاده از صدا و دیالوگ در فیلم مخالفت کردند می‌توان از چارلی چاپلین بزرگ نام برد که در هر دو فیلمش؛ *روشنایی‌های شهر - City Lights* (۱۹۳۱) و *عصر جدید - Modern Times* (۱۹۳۶)، فیلم ناطق را نادیده گرفت و فیلم‌هایش را به شیوه صامت ساخت (بالا نشد) در همین کتاب علت این گریز چاپلین را از استفاده از دیالوگ در فیلم‌هایش تا فیلم *دیکتاتور بزرگ*، ۱۹۴۰، به روشنی توضیح داده است). رنه کالر، که آرتور نایت به وی لقب «استاد صدا» داده است، در بدو ورود صدا به سینما با فیلم ناطق مخالفت کرد و آن را «تئاتر نوی قوطی» نامید. آیزنشتاین در سفرش به اروپا (۱۹۳۰) در سخنرانی دانشگاه سوربن فیلم ناطق *Talkie* را مورد حمله قرار داد و فیلم‌های پُر از دیالوگ را تئاتر فیلم شده نامید، اما از فیلم صددار *Sound Film* جانبداری کرد. او پیش‌بینی کرد که با آمدن صدا به سینما دوران «درام‌های سرگرم‌کننده» آغاز خواهد شد، پیش‌بینی که درست بود. آلبرتو کاولکانتی، که خود بعدها یکی از مهندسان صدابرداری به نام فیلم شد، نیز با «تئاتر نوی قوطی» مخالفت کرد و تسلط عامل صدا، بخصوص دیالوگ، را در فیلم غیرهنری و مخالف با خصوصیت و اصول هنر فیلم دانست.

فیلمسازان بزرگی که در این دوران با خلاقیت‌ها و ابتکارات خود هنر فیلم صامت را از خطر نابودی کامل نجات دادند و هنر فیلم را احیاء کردند و موجب حرکت صحیح و منطقی سیر تکاملی هنر فیلم در دوران فیلم صددار و ناطق شدند همگی از جمله هنرمندان فیلمسازی بودند که نسبت به ظهور صدا در فیلم به نوعی از خود عکس‌العمل مستقیم و صریح نشان دادند و با تسلط عامل صدا بر تصویر به مخالفت برخاستند. آرتور نایت در کتاب تاریخ سینمای خود از ارنست لوبیچ *Ernst Lubitsch* و کینگ ویدور *King Vidor* نام برده است که در نخستین روزهای ورود صدا به سینما (۱۹۲۹) با ابتکارات خود و حفظ شیوه فیلمبرداری صامت و دوبله فیلم موجب نجات سینمای صامت شدند و در عین حال از آمدن صدا به سینما استقبال کردند. او همچنین از روبن مامولیان *Rouben Mamoulian* - به عنوان فیلمساز بزرگی که دوربین و میکروفون را از اسارت یکدیگر نجات داد و با صدابرداری سر صحنه به فیلم جان تازه‌ای داد یاد کرده است و، همانطور که گفته شد، رنه کالر را «استاد صدا» در سینما لقب داده است و از هیچکاک به عنوان «استاد فیلم ناطق» تحسین کرده است. نام ژانر نوار را نیز باید به این اسامی اضافه کرد. تمام این فیلمسازان بزرگ بین سال‌های ۱۹۲۸ تا ۱۹۴۰، یعنی در سال‌هایی که هنر فیلم با راه‌یابی صدا به

سینما دچار بحران و آشفتگی شده بود، هر یک بنا به خلاقیت‌ها و ابتکارات خود موجب تکامل هنر فیلم صدا دار و ناطق شدند. ما به این دلیل به این دوران نسبتاً به تفصیل پرداخته‌ایم چون همانطور که قبلاً گفته شد در این دوران به دلیل اغتشاشی که با آمدن صدا به سینما در هنر فیلم صامت بوجود آمد موتاژ فیلم کاملاً از اهمیتی که در دهه ۱۹۲۰ داشت افتاد و تقریباً بطور کامل از ساختمان هنر فیلم حذف شد. اگر خلاقیت‌ها و ابتکارات فیلمسازان بزرگی که نام‌شان برده شد به احیاء هنر فیلم توفیق نمی‌یافتند مسلماً این عامل اصلی سازنده ساختمان فیلم، و نیز سایر عوامل مؤثر، دیگر هیچگاه به توانایی و اهمیت هنری که در دوران صامت داشت نمی‌رسید.

به رغم و به دلیل بحرانی که آمدن صدا به سینما در هنر فیلم و صنعت فیلمسازی بوجود آورد، تکنیک ابزار و وسایل فیلمسازی در این دوران پیشرفت بی‌سابقه و قابل ملاحظه‌ای کرد. اختراعات بسیار زیادی در این دوران در همه زمینه‌های ابزار و وسایل فیلمسازی صورت گرفت. وسایل نورپردازی جدید، وسایل و ابزار و دستگاه‌های جدید صدابرداری، فیلم تمام رنگی، دوربین‌های پیشرفته‌تر، سبک‌تر و کارآمدتر، پیشرفت وسایل فیلمبرداری نظیر تراولینگ و ساخته شدن دالی‌های Dolly- مختلف و متنوع و همچنین دستگاه‌های کرین Crane- مدرن، همگی صنعت و هنر فیلمسازی را متحول کردند. آنچه که از این جنبه مستقیماً به بحث ما در مورد موتاژ مربوط می‌شود کارآمدتر شدن دوربین فیلمبرداری و وسایل فیلمبرداری و نورپردازی و، البته، پیشرفت ساختمان لنزها و بالا رفتن حساسیت آن‌ها به نور و نیز افزایش حساسیت ایمالسیون فیلم‌های خام است، که همگی در تغییر اصول زیبایی شناسی فیلم بعد از دوران صامت و بر نقش موتاژ در ساختمان فیلم تأثیر مستقیم داشتند و ما هم اکنون در این مورد صحبت خواهیم کرد.

در دوران مورد بحث (دهه ۱۹۳۰ و اوایل ۱۹۴۰) از تب شدید موتاژ مکتب روس بسیار کاسته شد. اگرچه اصول موتاژ کلاسیک هنوز معتبر دانسته می‌شدند و کاربردهای وسیعی در فیلمسازی داشتند، اما عامل موتاژ در گُل از اهمیت قبلی‌اش افتاده بود. پیش‌بینی آیزنشتاین در این مورد که سینما به ساختن ژمان‌ها و درام‌های ادبی توجه و گرایش بیشتری نشان خواهد داد تحقق یافت و سینما به سمت فیلم‌های داستانی و ساختمانِ رمانه گرایش شدید از خود نشان داد. بر اثر آمدن صدا به سینما و پیشرفت ابزار و وسایل فیلمسازی و نیز بر اثر این گرایش شدید از اهمیت موتاژ در شکل دادن به ساختمان فیلم بیش از پیش کاسته شد. از بین اصول کلاسیک موتاژ، این موتاژ دیالکتیکی آیزنشتاین بود که قربانی اصلی آن تحولات شد. اکنون پیشرفت‌های فنی، بخصوص پیشرفت‌هایی که در ساختمان لنزها و حساسیت فیلم‌های خام و افزایش قابلیت تحرک دوربین به دست آمده بود، امکانات بسیار وسیع‌تری را در اختیار فیلمسازان خلاق قرار می‌داد تا بازیان فیلم به شکلی پیچیده‌تر و ظریف‌تری سخن بگویند.

«فیلمبرداری به روش همق میدان» - Deep Focus Cinematography -، که آنشی‌تز موتاژ بخصوص موتاژ دیالکتیکی آیزنشتاین بود، مهم‌ترین و اصلی‌ترین رویداد فنی و هنری در این دوران است. آندره بازین نخستین استفاده اصلی، آگاهانه و سازمان داده شده این روش فیلمسازی و شیوه بیان را به

ژانرنوار نسبت داده است. او گفته است که رنوار در فیلم‌های توهم بزرگ (۱۹۳۷) و حماقت بشری - *La Bete humaine* - (۱۹۳۸) از این شیوه بیان درساختمان فیلم‌هایش استفاده کرده است و پیش از ساختن شاهکارش *قاعده بازی* (۱۹۳۹) بر اهمیت و کارایی این شیوه مستقیماً و صریحاً تأکید گذاشته است (رجوع کنید به: سینما چیست؟ جلد ۱ - صفحه ۳۴).

«فیلمبرداری به روش عمق میدان» به فیلمساز این امکان را می‌دهد که کل یک صحنه و تمام جوانب آن را در فوکوس کامل - *in sharp focus* - فیلمبرداری کند و دیگر نیازی به شُرد کردن آن صحنه به نماهای متعدد نداشته باشد. فیلمسازان بزرگی چون رنوار و اورسن ولز که در دوران مورد بحث پیشگامان ابداع و استفاده از این شیوه بودند بر این اعتقاد بودند که این شیوه به «بیان واقعیت» نزدیک‌تر می‌شود و با اصول «مکتب رئالیزم» سازگارتر است و واقعیت بیشتری را از «واقعیت» به بیننده منتقل می‌کند. بازمین در نقل‌قولی که از ژانرنوار آورده است خاطرنشان می‌کند که شیوه فیلمبرداری به روش عمق میدان فیلمساز را بر آن می‌دارد که در عمق پرده (واقعیه) کار کند و نسبت به تمام اجزاء «واقعیت» یک صحنه بطور یکسان توجه و حساسیت از خود نشان دهد (همان مأخذ، همان صفحه). تمامی این فیلمسازان بزرگ در صدد بیان «واقعیت» بوده‌اند؛ گریفت نیز برای بیان واقعیت زبان فیلم را خلق کرد (او در جایی از این که دست‌اندرکاران سینمای آمریکا «نمی‌توانند حرف بادی را که لابلای درختان می‌پیچد بفهمند» معترضانه و دل‌شکسته شکایت کرده است)؛ آیزنشتاین نیز مدعی بود که پیرو مکتب رئالیزم است و شیوه بیانش را برای بیان واقعیت ابداع کرده است و با این شیوه است که می‌تواند تماشاگر را برای یافتن واقعیت تهییج کند و پودوفکین نیز هدفی جز این نداشت؛ و تمام آن فیلمسازان بزرگ مستند؛ و ژانرنوار؛ حتی بونوئل نیز، که در جواب ژورژسادل که به او معترض شده بود که با سبک فیلمسازیش از واقعیت دور شده است گفته بود که اگر وی (سادول) بتواند این نظرش را ثابت کند او (بونوئل) اگر تو این کار را کردی من اسمم را عوض می‌کنم و این وظیفه فیلمساز است که زندگی را از تمامی جنبه‌ها بنگرد، در تلاشی بیان واقعیت بود؛ سینمای اکسپرسیونیسم آلمان نیز در آن دوران سعی داشت تا واقعیت روحی و روانی ملت آلمان را در آن اوضاع و احوال بیان کند. این همه تضاد در «شیوه بیان» برای دستیابی به یک هدف؛ بیان واقعیت؟ شاید تنها توجیه حقانیت همه این شیوه‌های بیانی متضاد برای بیان «واقعیت» همان «ابهام واقعیتی» - *Ambiguity of Reality* - باشد که بازمین همیشه لز آن حرف می‌زد. به قول ژانمپیری: «اگر سینما یک هنر است، هنری است که در رویارویی با هر نوع محدودیتی که بر هنر تحمیل شده خلق شده است. مسلماً هنر راهی به تعالی است، اما پیمودن آن راه تکلیف خود اوست، نه اینکه فقط سازنده‌اش باشد و بتوان با آزادی و از هر سو در آن گام زد. فقط سینما می‌تواند چنین امکانی را فراهم آورد، زیرا عنصر اصلی‌اش خود زندگی است» - همان مأخذ، جلد ۲ - صفحه ۱۳. «زیرا عنصر اصلی‌اش خود زندگی است» - و این است دلیل اصلی اینکه در هنر فیلم نه فقط مکتب رئالیزم، بلکه تمام مکاتب هنری توانسته‌اند به بیان جنبه‌هایی از واقعیت دست یابند.

شاید چنین به نظر آید که از بحث اصلی خود درباره مونتاز دور شده‌ایم، اما اینطور نیست. زیرا

فیلمسازی که روشن فیلمسازی همی میدان را ابداع کردند و بکار گرفتند، در مخالفت با مکتب موتاز روسی، معتقد بودند و مدعی شدند که به واقعیت دسترسی نزدیک‌تر و بیشتری پیدا کرده‌اند و در بیان جزئیات و کلیت آن موفق‌تر بوده‌اند. شرح مفصل دلایل آنان و پایه‌ریزی اصولی این شیوه جدید مکتب رئالیسم سینمایی در نظریات زیبایی‌شناسی فیلم آندره‌بازین صورت گرفت.

تا آنجا که به بحث ما در مورد موتاز مربوط می‌شود فیلم *Citizen Kane* - گریگ تولاند - *Gregg Toland* - اولین، کامل‌ترین، و بهترین نمونه‌ای است که براساس اصولی مخالف اصول موتاز و نظریات مخالف این تر *Thesis* - که عامل موتاز را رکن اصلی ساختمان فیلم می‌داند ساخته شده است. اورسن ولز، که نقش قهرمان این فیلم (چارلز فاسترکین) را ایفاء کرده است، از تئاتر آمده بود و نمایشنامه‌های متعددی را توسط گروه‌های تئاتری که خود تشکیل‌دهنده‌شان بود ابتداء بر صحنه نمایش و بعدها به صورت نمایش‌های رادیویی به اجرا درآورده بود. به عبارت دیگر او شخصیتی تئاتری بود. این شخصیت تئاتری و رادیویی، که در سال‌های آخر عمرش کارش به حضور یافتن در برنامه‌های تلویزیونی *Television Shows* - و بازی در آگهی‌های تبلیغاتی تلویزیونی نیز کشیده شد، در نوشتن فیلمنامه پر از دیالوگ و کاملاً داستانی این فیلم مستقیماً دست داشت. تمام تجربیات قبلی ولز در زمینه کارگردانی از تئاتر و نمایش‌های رادیویی بود و از جهت حرفه اخیرش عامل صدا را به عنوان یک عامل دراماتیک خوب می‌شناخت و به قابلیت‌های هنری، دراماتیک و معنی‌رسانی این عامل پر قدرت نمایش کاملاً آگاه بود و همشهری کین، اولین فیلم سینمایی‌اش را با تکیه بر چنان تجربیاتی ساخت. ساختمان فیلمنامه این فیلم کاملاً دراماتیک و از نظر پرداخت موضوع شبیه ساختمان داستانی رمان *Novel* - است. ساختمان خود فیلم، از نظر سبک ساخت، براساس میزانشن‌های تئاتری کارگردان و با شیوه فیلمبرداری عمق میدان ساخته شده است. عامل موتاز، به معنی پُرش و تقطیع *Cut* - و به معنی کلاسیک موتاز، در شکل دادن به سبک فیلم و پرداخت کردن محتوای آن، به عنوان یک عامل اصلی یا لافل یک عامل مؤثر، در ساختمان فیلم هیچ نقشی ندارد؛ در اکثر موارد نماها و صحنه‌ها با «دیزالو» به هم ربط داده شده‌اند یا از هم تفکیک شده‌اند. نماهای باز، فقدان نماهای نزدیک (*Close-up*)، نماهای طولانی که بعضی از آنها به عنوان، به اصطلاح، «سکانس-نما» عمل می‌کنند، دکوپاژ تئاتری که موتاز در آن نقشی ندارد و فقط صحنه‌های یک تکه و یکپارچه را از هم جدا کرده است، از دیگر مشخصات این فیلم هستند. همشهری کین فیلمی است که هشدارهای آیزنشتاین و همکارانش را در آن «بیانیه روسی» به یاد می‌آورد. با این فیلم عامل موتاز ناگهان و به یکباره از اوج درخشش، تحرک، و سازندگی سقوط کرد و نه تنها دیگر رکن اصلی ساختمان فیلم نبود، بلکه حتی به عنوان یک عامل مکمل نیز در فیلم نقشی نداشت؛ موتاز ناگهان ناپدید شده بود! همشهری کین، در بحبوحه جنگ جهانی دوم، شوکو دوم سینمای آمریکا بود - شوک اول پربادرفته *Gone with the Wind* - (۱۹۳۹) بود!

از سوی دیگر، در اروپا، پس از بیش از چهل سال انتظار نوبت به سینمای ایتالیا رسید. «نئورئالیسم ایتالیایی» - به قول بازین، زیرا او نئورئالیسم را نه سبکی خاص سینمای ایتالیا در دوران جنگ و پس از آن

می‌دانست، بلکه آن را همچون یک برداشت، یک دیدگاه، و یک شیوهٔ پرداخت در نظر گرفته است، هر چند بدون شک نئورئالیزم در سینمای ایتالیای دههٔ ۱۹۴۰ شکل و محتوای واقعی و نهایی‌اش را یافت - سرزنش، پرقوت، جذاب، و با شیوهٔ روایت سینمایی نو و بین‌المللی، سورسید و جنگ را مغلوب کرد. روسلینی و دسیکا با استیسیزم -Aestheticism- خود «واقعیت» و رئالیزم را چنان واقعی، مستند، جذاب و پرابهام و دراماتیک نشان دادند که تا آن زمان بی‌سابقه بود. *پائیزا* (۱۹۴۶) و *دزد دوچرخه* (۱۹۴۹) فن روایت سینماتیک کاملاً جدیدی را پیشکش کردند. به قول بازین: «پائیزا، واکس، رم شهر بی‌دفاع، مثل پوتمکین، در تقابل درازمدتی که بین رئالیزم و استیسیزم در سینما وجود داشته فصلی جدیدی را گشودند. - همان مأخذ، جلد ۲، صفحه ۱۶. هر چند آندره بازین، که شیفتهٔ سینمای نئورئالیزم ایتالیایی بود و بیش از هر سینمای دیگری در تحسین از آن قلم زد و هستهٔ نظریات سینمایی‌اش را در آن یافت و کاشت (منظورم «فاکت سینمایی» -Cinematic Fact- و «اکسیون سینمایی» -Cinematic Action- است)، سابقهٔ آغاز این شیوهٔ بیان را حتی به فیلم‌های: *مردها چه پست فطرت هستند* (۱۹۳۲) -Gli uomini che mascalzoni- و *دنیای کوچک قدیم* (۱۹۳۴) -Piccolo Mondo Antico- هر دو ساختهٔ ماریو کامرینی -Camerini- رسانده است و از فیلم‌هایی نظیر: *چهار قدم در ابرها* (۱۹۴۲) -Quattro passi fra le nuvole-، *تاج آهنی* (۱۹۴۱) -La Corona di Ferro- و *ماجراجوی سالواتور روزا* (۱۹۴۰) -Un'avventura di Salvator Rosa- هر سه ساختهٔ بلازینی، و کارگردانی مثل لاتوآدا و سولداتی، یاد کرده است.

از نظر بحث ما دربارهٔ مونتاز، نئورئالیزم ایتالیایی - که ما آن را مشخصاً از موسسهٔ -Ossessione- ویسکونتی (۱۹۴۲) تا شب‌های کابیریای فلینی (۱۹۵۶) در نظر می‌گیریم - مستقیماً شیوهٔ مونتازی ابداع نکرد و از همان شیوه‌های مونتاز کلاسیک، به استثنای شیوهٔ مونتاز دیالکتیکی آیزنشتاین، در بیان سینمایی‌اش استفاده کرد، اما شیوهٔ جدید روایت سینماییکی -Cinematic Narrative Technique- که ابداع کرد موجب شد که عامل مونتاز در بیان این شیوهٔ جدید روایت به شکلی تازه‌ای عمل کند. اگر بازین در نظریاتش از همشهری کین و دزد دوچرخه، این دو فیلمی که از هر جهت با هم تفاوت دارند، به یک میزان تحسین کرده است؛ در همشهری کین عدم استفاده از مونتاز در شکل دادن به ساختمان فیلم و استفاده از شیوهٔ فیلمبرداری عمق میدان مورد توجه اوست، اما در فیلم‌های نئورئالیزم ایتالیایی استفاده از مونتاز به عنوان یک «عامل» جلب توجه او را کرده است. نئورئالیزم ایتالیا از انواع مونتاز روایتی، موازی، شتابی، روشنفکرانه، استعاره‌ای، و سایر آن‌ها، استفاده کرد و شیوهٔ بیانش، یا به عبارت دیگر فن روایتش -It's Narrative Technique-، براساس استفاده از روش عمق میدان نبود. بازین دربارهٔ فن روایت فیلم‌های ایتالیایی گفته است: «فیلم ایتالیایی ماهیت مستند و آن طبیعی بودن را دارد که به بیان شفاهی نزدیک‌تر است تا نوشته، به طرح زدن تا نقاشی کردن».

در هر حال ما در این بحث سینمای نئورئالیزم ایتالیا را به این دلیل پیش کشیدیم که زمینه بحث دربارهٔ نظریات آندره بازین، که به عنوان مشخص‌ترین و صریح‌ترین نظریات آنتی‌تز مونتاز به شمار می‌آیند،

بطور کامل آماده شود.

آندره بازین در سال ۱۹۱۸ متولد شد. تحصیلات دانشگاهی‌اش در رشته تربیت معلم بود، اما به دلیل لکنیت زبان هیچگاه به صورت رسمی در حوزه تدریس دانشگاهی پذیرفته نشد. در ابتداء علاقه‌اش به هنر فیلم و سینما کاملاً شخصی بود، اما پس از جنگ جهانی دوم این علاقه مهم‌ترین و اصلی‌ترین زمینه فعالیت و حروفه اصلی‌اش شد. با هانری لانگلوآ -H. Langlois-، مؤسس «سینماتک» فرانسه، دوستی نزدیک داشت و از آن طریق در اشاعه فرهنگ فیلم بین جوانان و دانشجویان و روشنفکران فرانسه فعالیت‌های بسیار زیاد و سودمندی انجام داد. خود او نیز، در طول جنگ و پس از آن، بانی اصلی کانون‌های فیلم و گردهم‌آیی‌های هنری و روشنفکری بسیاری بود. معروف‌ترین و معتبرترین نشریه سینمایی فرانسه، «کایه دو سینما» -Cahiers du Cinema-، تحت رهبری او شکل گرفت و در طول فعالیت پرکار و پرتیرش در نشریات متعدد فرانسوی مقالات بسیار پرمحتوا و جنجال‌برانگیزی درباره هنر فیلم و فیلم‌ها و مکتب‌های مختلف سینمایی نوشت؛ نظریات زیبایی‌شناسی فیلم او در مجموعه آن مقالات پرورده شده‌اند. بیشتر فعالیت منتقدانه‌اش در نشریه «اسپریت» -Esprit- بود و در این نشریه است که اکثر مقالات بلند و بسیار مهمش چاپ شده‌اند.

بازین، از نظر مذهبی، یک کاتولیک با ایمان و پیرو عقاید بانی فرقه فرانسیسکن، فرانسیس مقدس اسیس -St. Francis of Assisi-، بود. از متفکران معاصر فرانسه بیش از همه از ژان، پل سارتر تحسین می‌کرد و به نوعی پیرو فلسفه اگزیستانسیالیزم او بود. اسناد اصلی‌اش در تفکرات و جهان‌بینی فلسفی امانوئل مونیه -Emmanuel Mounier- (۱۹۰۵-۱۹۵۰) رهبر جنبشی بود که به جنبش «پرسونالیست» -Personalist- معروف بود. این جنبش با فلسفه اگزیستانسیالیزم نقاط مشترک بسیار داشت و شعارش این بود که «زندگی پیش از آنکه به تحلیل و بررسی فلسفی درآید وجود دارد». پرسونالیست‌ها سعی داشتند که بین فردگرایی عرفانی کیرکه‌گارد -Kierkegaard- و جامعه‌شناسی مارکس سازشی بعمل آورند و شکاف بین پیروان این دو متفکر را پر کنند. تلاشی که سراسر بیهوده بود. شرح مفصل احوال و عقاید بازین در مقدمه هاگ‌گیری بر جلد دوم سینما چیست؟ آمده است.

همه مقالات بازین مهم و پرمحتوا هستند؛ از مجموعه این مقالات است که می‌توان به نظریات زیبایی‌شناسی فیلم او در مباحث مونتاژ و همق میدان، ساختمان فیلم، رابطه فیلم با هنرهای دیگر بخصوص تئاتر و رمان، بررسی نظری سبک نورمالیزم، تاریخ تحلیلی و ترکیبی سینما، و سایر مباحثی که به زیبایی‌شناسی فیلم مربوط هستند، پی‌برد. اما از نظر بحث ما در مورد مونتاژ فیلم مقالات؛ «سیر تکاملی زبان سینما» -The Evolution of the Language of Cinema-؛ «محسّنات و محدودیت‌های مونتاژ» -The Virtues and Limitations of Montage-؛ «تئاتر و سینما» (هر دو قسمت) -Theater and Cinema-؛ «زیبایی‌شناسی واقعیت» -An Aesthetic of Reality-؛ «دزد در چرخه»؛ «سبک»؛ «کارگردان» -De Sica: Metteur en Scene-؛ «در دفاع از روسالینی» -In Defense of Rossellini-، بخصوص از اهمیت بیشتری برخوردارند.

نظریه، یا صحیح‌تر گفته باشیم نظریات، مونتاژ بازی‌ن جدای از بافتِ درهم تنیده شده و پیچیده سایر نظریاتش در مورد زیبایی‌شناسی فیلم نیست. به همین دلیل نمی‌توان بخش مونتاژ نظریه او را از سایر بخش‌های نظریاتش جدا کرد و مستقلاً توضیح داد. برای درک صحیح و روشن نظریات مونتاژ آندره بازی‌ن باید آن‌ها را از میان مقالات متعددش و در ارتباط با سایر مباحثی که تحلیل کرده است دریافت. راه مستقیم و مابثیری به قلب نظریات عمیق زیبایی‌شناسی‌اش وجود ندارد. به همین دلیل در این حاشیه برای من چاره‌ای جز این نبوده است که به بعضی از نکات بسیار مهم نظریه او که به مونتاژ ربط دارند فقط اشاره کنم و به قول معروف فقط سرنخی به خواننده علاقمند و جدی بدهم تا او بتواند در صورت تمایل و نیاز خود به پی‌گیری اصولی و منطقی نظریات وی بپردازد.

بازی‌ن در بین تمام هنرها، ساختمانِ فیلم را به ساختمانِ رمان -Novel- شبیه و نزدیک دانسته است و حتی معتقد نبود که فیلم هنری دراماتیک است، به عبارت دیگر معتقد نبود که هنر فیلم با هنر نمایش (تئاتر) خویشاوند است. تحلیل‌ها و بررسی‌های دقیقش در دو مقاله «تئاتر و سینما» و بررسی شیوه‌های بیانی که لورنس اولیور و اورسن ولز در اقتباس‌های‌شان از تئاترهای کلاسیک مورد استفاده قرار داده‌اند بخوبی توضیح دهنده نظریه او در این مورد هستند. در مقاله «دزد دو چرخه» گفته است: «هنگامیکه راجر لینارد سال‌ها قبل با اظهار نظر انتقادآمیز پیشگویانه‌ای پرسید که: آیا سینما یک نمایش -Spectacle- است؟، سینمای دراماتیک را با ساختمانِ شبیه رمان روایت سینمایی در تباین قرار داد. سینمای دراماتیک نیروهای محرکه‌اش را از تئاتر حاربه می‌کند. ماجرا آفرینی‌اش، که شاید اینطور به نظر آید که اختصاصاً برای پرده خلق شده است، باز هم فقط بهانه‌ایست برای بکارگیری همان شیوه بیانی که در جوهره‌اش با شیوه بیان تئاتر کلاسیک یکی است. از این لحاظ فیلم مثل یک نمایشنامه یک نمایش است، اما از طرف دیگر، بخاطر رقابتش و توجه یکسانی که به انسان و طبیعت نشان می‌دهد، سینما، از نظر زیبایی‌شناسی گفته باشیم، در ارتباط با رمان است». (راجر لینارد - R. Leenhardt - همان منتقد بنام نشریه «اسپریت» بود که بازی‌ن جانشین او شد. برای مطلب بازی‌ن رجوع کنید به سینما چیست؟، جلد ۲، صفحه ۵۸). بازی‌ن از این لحاظ توجه بسیار زیادی به نویسندگان مدرن و معاصر آمریکا و اروپا کرده است و شیوه نویسندگی آنان را به شیوه بیان کارگردانان فیلم نزدیک دانسته است. همین‌گویی، فالکنر، دوس پاسوس -Dos Passos-، مالرو، رمان نویسانی هستند که او به آنان توجه خاصی نشان داده است و فن روایت و سبک آثارشان را به سبک روایت فیلمسازان مدرن، بخصوص فیلمسازان نورثالیست و نیز کسانی چون کوکتو، رتوار، ولز و وایلر نزدیک دانسته است. در مقاله «زیبایی‌شناسی واقعیت» این جنبه از نظریه فیلم بازی‌ن به تفصیل و به روشنی توضیح داده شده است. در جایی از آن مقاله ضمن بررسی تحلیلی و ترکیبی فیلم پائیزا (داستان نهایی‌اش) گفته است که شیوه بیان روسلینی در این اپیزود -Episode- او را گاه به یاد همین‌گویی و گاه به یاد فالکنر می‌اندازد همان مآخذ، صفحه ۴۴. بازی‌ن اولین کسی بود که نبوغ روسلینی را، در ابداع شیوه جدید روایت سینمایی، به جهانیان اعلام داشت. پائیزا فیلمی است که او بسیار ستوده است و بخصوص بر ساختمان داستان کوتاهش تأکید کرده است. فیلم‌هایی که بسیار مورد تحلیل و تحسین او

قرار گرفته‌اند؛ رم شهر بی دفاع، پائیزا، واکسی، دزد دوچرخه، سفر به ایتالیا، آلمان سال صفر، امبرتو د، جاده، شب‌های کایریا، و بطور کلی فیلم‌های دورانِ نئورئالیسم سینمای ایتالیا هستند. و نیز؛ گودشی در بیلاقی، توهم بزرگ، قاعده بازی، والدین شرور، از سینمای فرانسه با اشاراتی به آثار مارسل کارنه، و نیز؛ البته، همشهری کین، امبرسون‌های باشکوه، روباهان کوچک، و فیلم‌های چهارلِزاسپنسرچاهلین، از سینمای آمریکا، و فیلم‌هایی از لورنس اولیور.

این ساختمان، شبیه به ساختمانِ رمایی، فیلمِ ساختمانِ -The Structure- همشهری کین و امبرسون‌های باشکوه و اقتباس‌های تئاتری لورنس اولیور و ساختمان اکثر فیلم‌های رایج گذشته و حال است؛ ساختمانی که موتاژ در ساختنش نقشی نداشته و ندارد و فیلمبرداری به روش عمق میدان و استفاده از «موتاژ پنهان» -Unvisible Montage- اصلی‌ترین خصوصیت آن است.

از طرف دیگر، بازمین همچنین سبک ژورنالیستی (روزنامه نگاری) -Journalistic Structure- وقایع‌نگاری را سبکِ رمایی معاصر و داستان کوتاه دانسته و معتقد بود که سبکِ رمان‌نویسانی که از آنان نام برده شد و سبک داستان‌های کوتاه از سبک ژورنالیستی وقایع‌نگاری بسیار تأثیر پذیرفته است. سبکی که به «فاکت» -Fact- و «فاکت‌ها» -Facts- توجه دارد و «واقعه» (اکسیون) -Action- را با کنار هم گذاشتن «فاکت‌ها» می‌سازد -همان مأخذ، صفحه ۴۰ - ۴۵.

این ساختمان، شبیه به ساختمان ژورنالیستی، فیلم ساختمان فیلم‌های نئورئالیستی سینمای ایتالیا است که موتاژ در آن نقش واسطه را دارد (نه عامل اصلی) و «فاکت‌ها» -Facts- را به هم متصل می‌کند، یا به قول بازمین فضاهای خالی و جای «فاکت‌های» افتاده یا حذف شده را پر می‌کند.

بازمین از یک سو، بر ساختمان شبیه به رمایی فیلم‌های همشهری کین، والدین شرور، قاعده بازی، و از سوی دیگر، بر ساختمان ژورنالیستی رم شهر بی دفاع، پائیزا، دزد دوچرخه، تأکید کرده است. پائیزا برای او فیلمی کلیدی است؛ تا ساخته شدنِ امبرتو د مهم‌ترین فیلم نئورئالیستی است که در سینمای ایتالیا ساخته شده است. ساختمان این فیلم شبیه ساختمان داستان‌های کوتاه است. سبک پرداختِ روسلینی ژورنالیستی است و موتاژ در این فیلم جای خالی «فاکت‌های» حذف شده یا افتاده (بازمین در توضیح این مورد مثالی قطعه سنگی را زده است که از یک بنا کنده شده و گم شده باشد) را پر کرده است. امبرتو د -Umberto D- (۱۹۵۲) با فیلم‌های نئورئالیستی پیش از خود تفاوت دارد و به رویای زاوانینی -Zavattini- برای ساختن نود دقیقه فیلم از زندگی مردی که در آن هیچ اتفاقی روی نمی‌دهد نزدیک‌تر است. ساختمانش به ساختمان رمان شباهت دارد و نسبت به فیلم‌های نئورئالیست قبلی از نقش مکملیت موتاژ کاسته شده است.

این بود طرحی ساده از نقش رنگارنگ و درهم بافته شده نظریات زیبایی‌شناسی فیلم بازمین. این نظریات جزئیات بسیار زیادتری دارند، اما این حاشیه اجازه بیش از این را به ما نمی‌دهد. پس ما به ناچار به دو نقل قول دیگر از بازمین، که مستقیماً به بحث موتاژ ما ربط دارند، اکتفا می‌کنیم تا شاید در حواشی دیگری این فرصت را بیابیم که بیشتر در مورد نظریات او توضیح دهیم؛ «از طریق استفاده از حامل موتاژ، به عنوان

رکن اصلی ساختمان فیلم، به آن شکلی که مورد نظر و تأکید فیلمسازان شوروی است، نمی‌توان واقعیت را در کلیت و جزئیاتش و هم‌قِ واقعیت‌اش بیان کرد، بلکه فقط می‌توان اشاره‌ای ضمنی و تلویحی به واقعیت داشت؛ «اولاً، هم‌قِ میدان تماشاگر را در ارتباط نزدیک‌تری با تصویر قرار می‌دهد تا مونتاز و قابلیت تصویری این نوع نماها در بیان واقعیت بیشتر است تا عامل مونتاز. ثانیاً، هم‌قِ میدان ذهن او را فعال‌تر می‌کند تا به هم‌قِ معنی واقعه پی برد و خود را شاهد ماجرا احساس کند. ثالثاً، مونتاز به دلیل خصوصیتش توانایی هرگونه تجزیه و تحلیل را از تماشاگر می‌گیرد و او را تحت تسلط مطلق خود درمی‌آورد و تماشاگر را مستقل و آزاد نمی‌گذارد در صورتیکه هم‌قِ میدان در همه این موارد برعکس تأثیر می‌گذارد».

پس از مرگ بازین (۱۹۵۸) جنبش «موج نو» -New Wave- در سینمای فرانسه برآه افتاد. فیلمسازان جوان زیادی که بعدها در این جنبش نام‌آور شدند در آن فعالیت کردند، اما اصلی‌ترین و مشهورترین بنیان این جنبش فرانسوا تروفو و ژان-لوک گودار بودند. از نظر بحث ما درباره مونتاز فعالیت فیلمسازی ژان-لوک گودار، لافل تا سال ۱۹۶۷ که وی از این جنبش بُرید و خود آن جنبش نیز به کلی منحل شد، بسیار مهم‌تر و قابل توجه‌تر است.

نظریه بازین درباره ساختمان ژورنالیستی فیلم‌های ایتالیایی، نظریه‌اش در مورد فنِ روایت سینمایی -The Cinematic Narrative Technique- براساس «فاکت‌هایی» که واقعه‌ای (آکسیون) را می‌سازند، مهم‌ترین بخش نظریات او بود که مورد توجه فیلمسازان «موج نو» قرار گرفت. شکلی طبیعی و معتدل این نظریه (یعنی همان شکلی که در فیلم‌هایی مثل: رم شهر بی دفاع و پائیزا یافت می‌شود) در فیلم مشهور تروفو به بیانیه تیراندازی کنید -Shoot the Piano Player- (۱۹۶۰) به طرز عملی به تجربه گذاشته شد. البته فیلم تروفو با سبکی مدرن‌تر و صریح‌تر از سبک روایت فیلم‌های ژورنالیستی سینمای ایتالیا به نظریه بازین پرداخته است (که البته طبیعی است، چون نظریه بازین در رابطه با فیلم‌هایی مثل رم شهر بی دفاع و پائیزا و دزد دوچرخه نظریه‌ای «پسینی» -Posteriori- است، اما در مورد فیلم تروفو «پیشینی» -Priori- حمل کرده است). تروفو به تدریج از این شیوه روایت ژورنالیستی دور شد و در عوض به نظریه ساختمان شبیه به رمان فیلم بازین گرایش بسیار زیادی نشان داد.

اما ژان-لوک گودار، شکلی نهایی و غالی این نظریه (یعنی، سبک ژورنالیستی روایت واقعه) را در فیلم‌هایش به آزمایش گذاشت. در این آزمایش تیز -Thesis- مونتاز بازین (که خود آنتی تیز نظریات مونتاز کلاسیک و بخصوص مونتاز روسی است) به آنتی تیز -Anti Thesis- خود تبدیل شد (و این یکی از نادرترین، جذاب‌ترین، پیچیده‌ترین، و پُر هیجان‌ترین لحظات تاریخ سینماست که چنین رابطه دیالکتیکی بر پرده سینما قابل رویت شده است) و «مونتاز پرشی» -Jump Cut- گودار از دل نظریات زیبایی‌شناسی مونتاز بازین بیرون آمد! این است توضیح رابطه پنهان، پُر از تضاد، و ظاهراً غیرقابل فهم نظریه مونتاز بازین با جنبش «موج نو». در سبک گودار، یا به زبان بازین، در فن روایت سینمایی‌اش، «آکسیون» -Action- دیگر از مجموعه «فاکت‌ها» -Facts- نیست که شکل می‌گیرد (مثل ساختمان فیلم رم شهر بی دفاع، یا دزد دوچرخه، یا واگسی)، بلکه خود «فاکت» -Fact- و «آکسیون» -Action- است. مونتاز دیگر «آکسیون‌ها» را به

هم ربط نمی‌دهد یا جای خالی «آکسیون» افتاده، یا حذف شده، یا گم شده‌ای را پر نمی‌کند (مثل ساختمان فیلم پائیز یا سفر به ایتالیا)، بلکه «فاکت‌هایی» را که هر یک خود به تنهایی «آکسیون» هستند به دنبال هم می‌آورد. در از نفس‌انداوه -Breathless- (۱۹۶۰) گودار حتی از دی‌زالو استفاده کرده است، دی‌زالوی که می‌توان آن را دیالکتیک نامید -«دی‌زالو دیالکتیکی»، منظورم صحنه آغازین آن فیلم است. با «مونتاز پرشی» گودار هم «نظریه حلق میدان» بازی و هم «نظریه مکملیت» مونتاز او، که ارکان اصلی نظریه رئالیسم سینمایی او هستند، همچون تراشه‌های فیلم -film trims- پای میز مونتاز ریخته‌اند.

آیا این تحلیل ما از تضاد درونی موجود در نظریه زیبایی‌شناسی مونتاز بازی و ارتباط آن با زیبایی‌شناسی جنبش «موج نو» به رهبری ژان-لوک گودار صحیح است؟ بررسی دقیق نظریات بازی و اصول زیبایی‌شناسی جنبش «موج نو»، بخصوص کشف رابطه بین آن نظریات و «مونتاز پرشی» گودار، به درستی چنین تحلیلی گواهی می‌دهند!

ژان-لوک گودار پس از هشت سال تجربه این سبک روایت از آن بُرید. در سال ۱۹۶۸ ناگهان و با شجاعت بی‌نظیری تمام فیلم‌های قبلی خود را نفی کرد و آن‌ها را ساخته شده براساس ایده‌های بورژوازی اعلام کرد. در همان سال گروهی به نام «گروه زیگاورتوف» تشکیل داد و برای چندین سال به سینمای سیاسی روی آورد. شیوه «مونتاز پرشی» ابداعی گودار شیوه مونتازی بود که پس از سی سال که از سکون و سکوت مکتب مونتاز شوروی می‌گذشت به زیبایی‌شناسی هنر فیلم افزوده شد و آن را مدرن و جوان کرد. حاشیه‌نویسی ما درباره مونتاز ناقص می‌ماند اگر از هیچکاک یاد نکنیم. فیلم‌های این فیلمساز بزرگ کارگاه کامل و بی‌نظیری در زمینه مونتاز فیلم هستند. در کارنامه فیلمسازی او از یک طرف فیلمی نظیر طناب -Rope- (۱۹۴۸) وجود دارد، که انحصاری‌ترین و بالاترین تجربه فیلمسازی بدون استفاده از حامل مونتاز است، و از طرف دیگر فیلمی نظیر پرندگان -The Birds- (۱۹۶۳) که ساختمانش براساس حامل مونتاز شکل گرفته است. فیلم‌هایی نظیر: سرگیجه -Vertigo- (۱۹۵۸) و پنجره پشتی -Rear Window- (۱۹۵۴) نمونه‌های بی‌نظیری از «مونتاز سبزیکیو» -Subjective Montage- را در خود دارند.

در فیلم طناب، که یک فیلم تماماً استودیویی است، حامل مونتاز به کلی حذف شده و نقشی در ساختمان فیلم ندارد. در کل این فیلم شاید چیزی کمتر از ده برش وجود داشته باشد و این حداقل استفاده از مونتاز، که در تاریخ سینما نظیری ندارد، نیز فقط به دلیل ضرورت اجتناب‌ناپذیر تعویض کاست‌های نوار فیلم بوده است. هر کاست از ابتدا تا به انتها بدون هیچ توقفی یکجا فیلمبرداری شده است و مجموع آن‌ها به هم وصل شده‌اند. حتی هیچکاک برای پرهیز از جلب توجه تماشاگر به قطع -Cut- بین دو کاست انتها و ابتداء هر کاست را بر پشت بازیگران بسته و باز کرده است. میزانشی بسیار دقیق و دگرپاز فوق‌العاده حساب شده‌ او در این فیلم به وی امکان داده است که حرکت دوربین را جانشین مونتاز کند. تجربه‌ای که هیچکاک در فیلم طناب به عمل آورده مسلماً عکس‌المعمولی بوده نسبت به بحث و جدل‌ها و ایده‌هایی که در آن دوران در مخالفت با استفاده از حامل مونتاز به عنوان اصلی‌ترین رکن ساختمان فیلم در جریان بود. فیلم طناب اولین و آخرین آزمایش هیچکاک در ساختن فیلمی بدون استفاده از حامل مونتاز در ساختمان فیلم

بود، در سایر فیلم‌های او مونتاز به عنوان رُکن اصلی سازنده ساختمان فیلم نقش بسیار مهمی دارد. من در حواشی فصل یازدهم (حاشیه شماره ۵) در باره فیلم طناب و نیز نظریات مونتاز و زیبایی شناسی فیلم بازین توضیحات بیشتری داده‌ام.

هیچکاک در سبک خود (در فیلمبرداری و مونتاز فیلم) سابژکتیویزم سبک اکسپرسیونیسم و آبژکتیویزم سبکی روسی را درهم ادغام کرده است. در فیلم‌های هیچکاک اعمال شخصیت‌ها، عکس‌العمل‌ها و نگاه‌های آنان، اغلب به طریق آبژکتیو نشان داده شده‌اند، اما در عین حال در تضاد با این دید آبژکتیو نماهایی را بکار گرفته است که کاملاً سابژکتیو هستند و صحنه‌هایی هستند که از دید شخصیت‌های فیلم نشان داده شده‌اند. به عبارت دیگر، تماشاگر ابتداء شخصیت داستان، اعمال و عکس‌العمل‌های او، را از دیدی آبژکتیو می‌بیند و از این طریق در بیرون از وقایع داستان و موقعیت آن شخصیت، تنها به عنوان یک تماشاگر، باقی می‌ماند، اما بلافاصله پس از آن نماهای آبژکتیو هیچکاک با قرار دادن یک نمای سابژکتیو تماشاگر را ناگهان و مستقیماً به درون ماجرا می‌برد و واقعه‌ای را به او نشان می‌دهد که از دید مستقیم شخصیت فیلم دیده می‌شود. یا این روش هیچکاک با استادی تمام شیوه مونتاز دیالکتیکی آیزنشتاین را برای بیان معنای اکسپرسیونیستی بکار گرفت. او این روش را با مونتاز یک نمای سابژکتیو در بین دو نمای آبژکتیو ابداع کرد. برای مثال، در نشان دادن مجموعه سه نمای پر دره‌ی از یک واقعه اغلب از این شیوه مونتاز استفاده کرده است؛ در نمای اول، که آبژکتیو فیلمبرداری و نشان داده می‌شود، شخصیت فیلم پس از اینکه از خبر مرگ همسرش مطلع می‌گردد از خانه خارج می‌شود. نمای دوم یک نمای سابژکتیو از دید اوست که به محض بیرون آمدن از خانه ناگهان (در توهمش) همسرش را در مقابل خود می‌بیند. نمای سوم مجدداً یک نمای آبژکتیو است که عکس‌العمل او را نسبت به این توهم به بیننده انتقال می‌دهد.

با استفاده از این روش هیچکاک بین تماشاگر و شخصیت‌های فیلمش رابطه‌ای مستقیم و خصوصی برقرار می‌کند. هیچکاک علاوه بر ابداع این روش «مونتاز آبژکتیو- سابژکتیو» از نماهای لایسی -Insert Shots- و نماهای جنبی -Cutaway Shots- به عنوان نماهای اصلی بسیار استفاده کرده است و با شیوه مونتاز خافلیگرانه خود قدرتی به این‌گونه نماها داده است که فقط خاص سبک منحصر به فرد اوست. از نظر بحث ما درباره مونتاز، هیچکاک یکی از بزرگ‌ترین کارگردانانی است که عامل مونتاز را رُکن اصلی ساختمان فیلم می‌دانسته است و در ساختمان تمام فیلم‌هایش، به استثناء طناب، از این عامل مهم حداکثر استفاده را کرده است. هیچکاک بعد از ساختن طناب ضمن اعلام این مطلب که این فیلم از نظر او فقط یک تجربه بوده است تأکید کرد که مونتاز رُکن اصلی ساختمان فیلم است و فیلم «باید» مونتاز شود. امیدوارم در این حاشیه توانسته باشم چشم‌اندازی کلی از سیر پُر اُفت و خیز این عامل بسیار مهم سازنده و شکل دهنده ساختمان فیلم در طی تاریخ سینما به خواننده پُرحوصله و جدی داده باشم.

2 - "assembly"

3 - Editor

در متن انگلیسی «ادیتور» -Editor- آمده است که بنا به ملاحظات گفته شده در ابتداء حاشیه شماره ۱ من

به جای آن از اصطلاح فرانسوی «مونتور» - به معنی شخصی که فیلم را مونتاز یا ادیت می‌کند - استفاده کردیم.

۴- مراحل تهیه و تولید فیلم را بطور کلی به سه مرحله تقسیم می‌کنند:

۱- مرحله قبل از تولید (Pre-Production). در این مرحله کلیه موارد مقدماتی و آماده‌سازی ساخت یک فیلم؛ از استخدام افراد فنی گرفته تا انتخاب محل‌های مختلف فیلمبرداری و انتخاب بازیگران و تهیه ابزار و وسائل مورد نیاز آن فیلم و انجام تمرینات مقدماتی، تا ساختن دکور و دوخت یا تهیه لباس‌ها و سایر موارد دیگر، انجام می‌گیرد.

۲- مرحله تولید (Production). در این مرحله کار عملی فیلمسازی و فیلمبرداری نماها و صحنه‌ها و سکانس‌ها با همه جزئیات و مواردش صورت می‌گیرد.

۳- مرحله بعد از تولید (Post-Production). در این مرحله نیز کارهای متنوع و مختلفی صورت می‌گیرد که از مهم‌ترین‌شان مونتاز فیلم است. در این مرحله بازیکنان فیلم‌های گرفته شده، کارهای مختلف مربوط به مراحل متعدد مونتاز فیلم، و چاپ و کپی‌برداری، انجام می‌شوند.

5 - Tenses

6 - Time

7 - Time As Theme And Experience

8 - an illusion

9 - insert scene

10 - visual fugue

11 - narrative editing

12 - Idea-Associative Editing

13 - soft focuse

14 - Ermier

15 - Ruins of an Empire

16 - Metaphorical Montage

17 - Poetic Montage

18 - Mother

19 - Allegoric Montage

20 - New Year's Eve

21 - cross-cut

22 - Intellectual Montage

۲۳- به این دلیل که خیلی از اوقات هنگامیکه فیلمسازان از فیلمسازی و کار فیلمبرداری و مونتاز صحبت

می‌کنند، سهواً اصطلاح «صحنه» را به جای «نما» یا «سکانس» را به جای «صحنه» بکار می‌برند و بین این اصطلاحات اختلاطی وارد می‌کنند، و بالاش نیز در این کتاب این سهو کلامی را نادیده گرفته است، بی‌فایده ندانستم تا فرصت باقی است تفاوت بین این بخش‌های اصلی فیلم را تذکر دهم و تفکیک صحیح بین آن‌ها را در کار فیلمسازی یادآور شوم. در فیلمسازی از سه اصطلاح: «نما» - Shot - «صحنه» - Scene - و «سکانس» - Sequence - استفاده می‌شود و این سه بخش اصلی فیلم همان‌هایی هستند که «دکوپاژ» - Shooting Script - براساس آن‌ها نوشته و تنظیم می‌شود. «نما» - Shot - کوچک‌ترین بخش فیلم است. «صحنه» - Scene - بخش دیگری است که معمولاً و اغلب از «نما» بزرگ‌تر است و در برگیرنده چند یا چندین نمای مختلف است که همگی در مکان و زمان واحدی فیلمبرداری می‌شوند. گاه پیش می‌آید که یک «صحنه» فقط از یک «نما» تشکیل می‌شود، که البته استثناء است و قاعده همان است که یک «صحنه» غالباً شامل چند یا چندین «نما» است. «سکانس» - Sequence - بزرگ‌ترین بخش یک فیلم است و معمولاً و اغلب دربرگیرنده چند یا چندین «صحنه» است. در این مورد نیز در موارد استثناء پیش می‌آید که یک «صحنه» خودش به عنوان یک «سکانس» به حساب می‌آید، اما قاعده همان است که گفته شد. برای مثال؛ فیلم بلندی ممکن است از ۷۰۰ «نما» تشکیل شود که همگی در ۱۲۰ «صحنه» فیلمبرداری شوند و این تعداد «صحنه» فقط تشکیل ۱۳ «سکانس» فیلم را بدهند. برای بیشتر روشن شدن مطلب می‌توان اینطور هم گفت که در تئاتر «نما» وجود ندارد، اما «صحنه» از نظر ماهیت تفاوتی با صحنه فیلم ندارد، و «سکانس» در فیلم - می‌شود تلویحاً و بطور مقایسه‌ای پذیرفت - همان «پرد» - Act - در تئاتر است.

24 - accelerated montage

مجدداً لازم به تذکر است که این نوع مونتاژ، یعنی «مونتاژشنایی»، نیز یکی دیگر از ابداعاتِ گریفیث بوده است. همانطور که قبلاً گفتیم یکی از اصول نظریاتِ مونتاژ گریفیث این است که عقیده داشت هر چه طول یک نما کوتاه‌تر باشد تأثیری که می‌گذارد بیشتر است. در واقع این نوع مونتاژ، یعنی «مونتاژشنایی»، یکی از اصیل‌ترین و مهم‌ترین ابداعاتِ گریفیث در زمینه مونتاژ فیلم بوده است. وی انواع دیگر مونتاژ را، مثل: «مونتاژ موازی»، «مونتاژ متقاطع»، «مونتاژ استماره‌ای» و ...، تکامل بخشیده، اما «مونتاژشنایی» ابداع شخص خود اوست. با این نوع مونتاژ بود که وی به یکی دیگر از ابداعاتِ مشهورش دست یافت که همان «نجات در آخرین لحظه» - The Last Moment Rescue - باشد.

فیلمسازان و نظریه‌پردازانِ سینمای شوروی در دهه ۱۹۲۰، یعنی کسانی که در تاریخ سینما بیش از همه به اصلی مونتاژ فیلم پرداختند، فقط ادامه‌دهندگانِ گریفیث بودند. حتی کولشوف - Kuleshov - که نخستین آنان بود، در مقایسه با گریفیث به کودکی می‌ماند که تازه زبان باز کرده است. اگرچه نابغه‌ای به نام آیزنشتاین، به فاصله چند سال از اوج نبوغِ گریفیث، معنی مونتاژ فیلم را به کلی دگرگون کرد و با ابداع «مونتاژ جاذب» - Montage by Attraction - یا «مونتاژ ضربه‌ای» - Montage by Shock - یا «مونتاژ دیالکتیکی» - Dialectical Montage -، خود همان نبوغی را نشان داد که فقط می‌توان در گریفیث مشاهده کرد، اما فیلمسازان و نظریه‌پردازانِ سینمای شوروی بیشتر توانایی‌های بالقوه مونتاژ را کشف و

آشکار کردند تا اینکه ابداع‌گرِ نوع مونتازِ اصلی و اصلی باشند. حتی «مونتازِ تزئینی» -Decorative Montage- یا «مونتازِ تونال» و «مونتازِ اورتونال» که آیزنشتاین کاشف و شارح اصلی آنها بود و بسیار روی آنها کار کرد، در مقایسه با «مونتازِ شتابی» یا «مونتازِ موازی» یا «مونتازِ جاذب» جزو ابداعاتِ اصیل و اصلیِ مونتازِ فیلم به حساب نمی‌آیند. یکی از ابداعاتِ خلاقِ گریفیث این بود که «مونتازِ شتابی» را با «مونتازِ موازی» توأم می‌کرد و از این طریق بود که هیجانِ تماشاگر را هر لحظه افزایش می‌داد. بالاش در اینجا از گریفیث به عنوان ابداع‌گرِ این نوع مونتاز نام نبرده است، لیکن از نحوهٔ بیان او می‌شود پی برد که این نوع مونتاز قبل از آنکه توسط فیلمسازانِ دوران انقلاب شوروی بکار گرفته شود مراحلِ رشدش را طی کرده بود. نکتهٔ جالب توجه دیگری که بی‌فایده نمی‌دانم توجه محققین و علاقمندان - و یا متمصبین - را به آن جلب کنم مطلبی است که آندره بازین -Andre Bazin- در کتاب خود میثاق چیست؟ -What Is Cinema?- آورده است؛ وی در آنجا مطلب را طوری بیان می‌کند که گویی گریفیث «مونتازِ موازی» را ابداع کرد و «مونتازِ شتابی» ابداعی است که در چرخ -La Roue- ساختهٔ ابل گانس -Abel Gance- ارائه شد. او که در اکثر موارد خیلی دقیق است گاه از مطلبی آسان گذشته است. به هر حال، مشهور است که «مونتازِ موازی» اول بار در فیلم دزدی بزرگ قطار -The Great Train Robbery- ساختهٔ ادوین پورتر، به سال ۱۹۰۳، بکار برده شد و گریفیث فقط این نوع مونتاز را تکامل بخشید. چرخ ابل گانس به سال ۱۹۲۲ ساخته شد و این درست زمانی است که گریفیث پس از ساختن شاهکارهای جاودانه‌اش رو به نابودی می‌رود. برای مطلب بازین رجوع کنید به:

WHAT IS CINEMA?
Volume I University of California Press. 1967 "The Evolution of the Language of Cinema". page 25

25 - long shots

26 - Ritardando

27 - Accelerando

۲۸- رجوع کنید به فصل هشتم، «ریتم دوربین».

29 - the last moment

30 - Musical

31 - Decorative

32 - Futurists

۳۳- بالاش در اینجا به جنبش‌هایی اشاره دارد که در طی دههٔ ۱۹۲۰ در سینمای آلمان و فرانسه به راه افتادند و جزئی از «جنبشِ آوانگارد» در سینمای این دو کشور بودند. در آلمان به موازاتِ سبکِ اکسپرسیونیسم، سبکِ «آبستره» و «فیلم مطلق» -absolute film- گسترش یافت. اولین فیلم‌های آبستره در آلمان از سال ۱۹۲۰ به بعد در «اوپا» -Ufa- ساخته شدند. سمفونی مورب -Diagonal Symphony- (۱۹۲۱) ساختهٔ وایکینگ ایگلینگ -Viking Eggeling- ریتم ۲۱ -Rhythm 21- (۱۹۲۱) ساختهٔ

هانس ریختر - Hans Richter - آپوس ۱ - 1- Opus (۱۹۲۲) ساخته والتر راتمن - Walter Ruttmann - جزو مهم‌ترین محصولات این جنبش هستند و همانطور که از عناوین‌شان پیداست این نوع فیلم‌ها نوعی موسیقی تصویری بودند که هیچ ارتباطی با واقعیت دنیای خارج نداشتند. همچنین فیلم مستند «مطلق» والتر راتمن؛ برلین، سمفونی شهری بزرگ - Berlin, The Symphony of a Great City - (۱۹۲۷)، از جمله فیلم‌های مهم آوانگارد این دوره است.

در فرانسه نیز در همین دوران جنبشی که توسط لوئی دلوک - L. Delluc - بانی جنبش آوانگارد سینمای فرانسه، آغاز شد بزودی سینمای این کشور را فراگرفت و فیلم‌سازی مثل؛ جرمین دولاک - G. Dulac -، ایل گانسی، مارسل لریه، ژاناپتاین، به آن پیوستند و گروه اکسپرسیونیست سینماگران فرانسه را بوجود آوردند. این جنبش به قدری گسترش یافت که تمام فیلم‌سازان مطرح سینمای فرانسه را در دهه ۱۹۲۰ تحت تأثیر قرار دارد؛ رنه کلر، آلبرتو کاولکاشی، ژان رنوار، فرناند لژه نقاش، مان ری هکاس، نیز تحت تأثیر این جنبش قرار گرفتند. فیلم‌هایی نظیر؛ آنتراکت، فقط ساعت‌ها، چرخ، سقوط خاندان آشور، نمونه‌های برجسته‌ای هستند که از این جنبش تأثیر گرفتند. فیلم‌هایی نظیر؛ بازگشت به عقل - The Return to Reason - (۱۹۲۳) و اماک باکیا - Emak Bakia - (۱۹۲۷) هر دو ساخته مان ری، و فیلم باله مکانیک - Ballet Mecanique - (۱۹۲۴) ساخته فرناند لژه، جزو مهم‌ترین فیلم‌های «مطلق» این جنبش به شمار می‌آیند که ما در حواشی فصل‌های سیزدهم و چهاردهم و پانزدهم بطور مفصل درباره این نوع سینما، یعنی «سینمای ناب» - Pure Cinema - و «فیلم مطلق» - absolute film -، به بحث پرداخته‌ایم. همانطور که در آلمان جنبش آبستره آوانگارد نتوانست قدرت و نفوذ سبک اکسپرسیونیسم را بدست آورد و خیلی زود منحل و ناپدید شد، جنبش آوانگارد سینمای فرانسه نیز، با وجودی که بسیار قوی‌تر و پرنفوذتر از ماندش در سینمای آلمان بود و علاوه مواجه با سبکی به قدرت اکسپرسیونیسم نبود و اصولاً تنها جنبش مطرح در سینمای بعد از جنگ جهانی اول فرانسه بود، بتدریج رو به زوال رفت و در پایان دهه ۱۹۲۰ به کلی منضم‌گردد و کل این جنبش در سورئالیسم سگ اندلسی - Un Chien Andalou - (۱۹۲۹) و عصر طلایی - L. Age d'Or - (۱۹۳۰) حل شد.

برای مطالعه بیشتر در این زمینه رجوع کنید به کتاب از کالیگاری تا هیتلر، و تاریخ سینمای آرنورنایت مبحث «پیشروان سینمای اروپا».

34 - Berlin

35 - Walter Ruttmann

36 - Montmartre

37 - Rien que les heures

38 - formalists

39 - Absolute Film

40 - The Old and the New (The General Line)

- 41 - Subjective Cutting
- 42 - The Lady in the Lake
- 43 - Erwin Piscator
- 44 - conveyor strip
- 45 - Passage
- 46 - Lillian Gish
- 47 - Circus
- 48 - Alexandrov
- 49 - Jazz Comedy
- 50 - Pyriev
- 51 - Anna Karenina
- 52 - Greta Garbo
- 53 - Wronski

فصل یازدهم

پانوراما^۱

نماهای پانورامیک بدون موتاژ تغییر می‌کنند. در این روش کارگردان تصاویر جدای از هم فیلمبرداری شده را به هم وصل نمی‌کند، بلکه دوربین را طوری حرکت می‌دهد که به آرامی از برابر صحنه‌ها می‌گذرد و تصویر آن‌ها را با همان ترتیبی برمی‌دارد که در واقعیت صاف کشیده‌اند، حتی اگر این واقعیت فقط واقعیت یک صحنه استودیویی باشد. به این ترتیب توالی تصاویر توسط موتاژ ایجاد نمی‌شود، بلکه از پیش در طبیعت یا در استودیو وجود دارد. ریتم و سرعت تغییر تصاویر نیز کار فنیجی موتور نیست، بلکه کار حرکت دوربین است؛ که گاه از مقابل صحنه‌های مورد نظر عبور می‌کند، گاه شخصی را که در حال حرکت است همراهی می‌کند و نشان می‌دهد که او چه می‌بیند، و گاه در جا حرکت کرده و با یک چرخش دایره‌وار صحنه‌های اطراف را ضبط می‌کند. به این نوع نماهای متغیر پانورامیک می‌گویند و فیلمبرداری مدرن هر چه بیشتر از آن‌ها استفاده می‌کند.

اکنون می‌توان پیش از پیش از نمای پانورامیک استفاده کرد، زیرا، صرف‌نظر از دلایل دیگر، تکنیک نمای متحرک^۲ اخیراً پیشرفت بسیار زیادی کرده است. با نمای متحرک نه فقط می‌توان از چیزهایی که با سرعت زیاد حرکت می‌کنند فیلمبرداری کرد، بلکه می‌توان در حین فیلمبرداری زاویه دید و موقعیت دوربین را نیز تغییر داد؛ می‌توانیم

بدون قطعِ تداوم، در حالیکه تراکینگ یا پَن می‌کنیم، دوربین را جلو یا عقب، بالا یا پائین ببریم.

فیلم از اینکه اکنون می‌تواند در کنار سایر امکانات از این امکانِ فوق‌العادهٔ سینماتیک نیز استفاده کند خرسند است، زیرا این امکان اعتبارِ فیلم را بالا می‌برد و به آن کیفیتِ بهتری می‌دهد، چون همراه شدن با دوربینِ متحرک این امکان را به تماشاگر می‌دهد که در همان فضای واقعی^۳ که حادثه روی می‌دهد قرار بگیرد. چشم تماشاگر می‌تواند شاهد همه چیز باشد، هیچ چیز نادیده نمی‌ماند و نمای متحرک نمی‌تواند، آن‌گونه که موتاژ می‌تواند، قریب دهد.

چنین نماهایی بیش از پیش توسط فیلمسازانِ مدرن مورد استفاده قرار می‌گیرند، زیرا از این طریق آنان می‌توانند در یک و همان نما هم شخصی را که در مکان حرکت می‌کند و هم فضایی را که او با چشمانش می‌بیند نشان دهند. نمای پانوراما از موتاژ ذهنی تر^۴ و شاعرانه‌تر است.

متأسفانه سینمای مدرن از پانوراما در راه‌های دیگری نیز استفاده می‌کند؛ چون نمای پانوراما به بازیگر امکان می‌دهد که در فضای واقعی حرکت کند بنابراین فیلم به سادگی می‌تواند به تاثیرِ فیلم شده تبدیل شود، تبدیل به چیزی که هم اکنون صریحاً آن را نفی کرده است. طنابِ هیچکاک مثالی است در این مورد^۵.

سنجشِ زمان

قبلاً گفتیم که پانوراما واقعیت مکان را با ارزیابیِ بیشتری می‌رساند تا موتاژ. از نماهای به هم وصل شده ما بیش از این نمی‌توانیم بفهمیم که آیا آن‌ها در همان بخش از مکان^۶ فیلمبرداری شده‌اند یا نه. در موتاژ تنها چیزی که ما در تصاویر دنبال می‌کنیم محتوای نماها، منطق و ارتباطِ درونی وقایع و حافظهٔ خودمان است، و حتی اگر فیلم یکبار کُل فضایی را که صحنه در آن وقوع می‌یابد به ما نشان دهد باز هم نمی‌توانیم یکپارچگی مکان را ببینیم و درک کنیم.

اما نمای پانوراما هرگز به ما اجازه نمی‌دهد که مکان را ترک کنیم. به حکمِ یکی شدنِ با فیلم و شخصیت‌های فیلم^۷ ما مکان را به همراه دوربین کشف و سیاحت می‌کنیم و حینِ زمان‌سنجی ما فاصلهٔ واقعی را که بین چیزهای مختلف است اندازه می‌گیرد.

خود مکان، نه تصویری از آن در ارائه پرسپکتیو، آن چیزی است که ما تجربه می‌کنیم. در ژاندارک^۸ درایر^۹ ما هرگز کل مکانی را که محاکمه در آن صورت می‌گیرد نمی‌بینیم. دورین، که در طول ردیف جایگاه کشیشان حرکت می‌کند، نماهای درشت تکان‌دهنده‌ای از چهره قضات می‌گیرد و با این نمای پانورامیک بدون قطع ابعاد واقعی فضایی را که ما نمی‌توانیم ببینیم اندازه می‌گیرد و ما را از مکان موجود آگاه می‌کند. ما چیزی جز چهره تکت تکت آدم‌ها نمی‌بینیم، اما هرگز فراموش نمی‌کنیم که تعداد کثیری در آن مکان هستند - زیرا توسط دورین در آنجا و بین آنان قرار گرفته‌ایم.

کارگردان ژاپنی سایه‌های یوشی‌وارا چنان به سرعت از یک نقطه به نقطه دیگر پَن زده است که به سختی می‌توان دید در فضای میانی^{۱۰} بین آن‌ها چه چیزهایی قرار دارند. اشیائی که در این میان^{۱۱} وجود دارند مهم نیستند، چون کارگردان فقط می‌خواهد که ما را از مسافت و فضای موجود بین آن دو مکان مطلع کند. به همین دلیل نما را قطع و فضای میانی را حذف نکرده است. در چنین موردی فضای موردنظر صرفاً مکانی نیست که آدم‌ها و اشیاء در آن نشان داده شوند، بلکه مستقل از چیزهایی که آن را اشغال و پُر کرده‌اند واقعیت و اهمیت خاص خودش را دارد.

جو می^{۱۲} در فیلمش آسفالت^{۱۳} اطاقی یک گروه‌بان پلیس آلمانی را نشان داده است؛ دورین با وسواس و نکته‌بینی از یک چیز به چیز دیگر پَن می‌زند؛ اشکاف لباس، میز، قفس پرنده، ساعت دیواری، عکس‌های بزرگ شده خانوادگی؛ ما همه چیز را می‌بینیم و می‌فهمیم، زندگی کسالت‌بار و محدود یک خرده بورژوا را می‌بینیم و احساس می‌کنیم، و فقط بعد از نشان دادن این‌هاست که دورین به طرف خود آن شخص می‌چرخد. در این صحنه ما ابتداء فضایی که او را احاطه کرده است می‌بینیم، نه فقط ظاهر اشیاء، بلکه چیزی را که مهم‌تر است، یعنی؛ تنگ هم قرار گرفتن خفقان‌آور آن‌ها را می‌بینیم و زندان تنگی دنیای او را احساس می‌کنیم. واقعیت نمای پانوراما بسیار بهتر از پرسپکتیو یک نمای باز توانسته است این احساس را منتقل کند.

کیفیت دراماتیک پانوراما

در فیلم اغلب پیش می‌آید که ما از حالت چهره یکی از شخصیت‌ها می‌فهمیم که او متوجه چیزی شده است، اما نمی‌دانیم که آن چیز چیست، زیرا فقط تأثیرش را در

چهره او می بینیم؛ لبخند، حالت ترس یا عکس العمل دیگری را، کنجکاو می شویم که علت این عکس العمل را بدانیم. اما کارگردان به نمای بعدی نمی پرد، بلکه پَن می زند و این حرکت را بسیار آهسته و کُند انجام می دهد تا کنجکاوِ مان را بیشتر کند، مثل یک داستان گوی زیرک، تا اینکه سرانجام علت و توضیح آن تأثیر را نشان می دهد.

یا اینکه؛ در یک صحنه گفتگو دورین از یک چهره به چهره دیگر پَن می کند. سپس یکی از آنان عمل غیرمنتظره ای انجام می دهد یا حرف غیرمنتظره ای می زند، دورین با کاهش ناگهانی سرعت پَن بر این جریان تأکید می گذارد و در نتیجه قبل از اینکه ما تأثیر آن را بر چهره فرد دیگر ببینیم چند لحظه ای طول می کشد و ما میان زمین و آسمان معلق می مانیم. در چنین مواردی حرکت پَن زمان واقعی را نشان نمی دهد، بلکه بخاطر تأثیر دراماتیک نهفته در زمان آن را کش می دهد. در این حالت حرکت پَن بسیار آهسته تر از چرخش سرما در حالت طبیعی خواهد بود.

یک نمونه بسیار خوب از تأثیری که می توان با چنین حرکتی ایجاد کرد در یکی از فیلم های کوتاه هجو آمیز چارلی چاپلین دوش فنگ^{۱۲} وجود دارد. چاپلین در نقش یک سرباز جنگ جهانی اول ظاهر شده است. بعد از صحنه های کمدی - تراژدی بسیار این صحنه کمدی - تراژدی را می بینیم؛ چارلی در انتهای یک سنگر گود با همزمانش لب پله ها ایستاده است و منتظر دستور است تا بیرون بیاید. سایر افراد عبوس و بی حرکت ایستاده اند. چارلی بقدری ترسیده است و می لرزد که با دست پاچگی یک آئینه کوچکی جیبی را می اندازد و می شکند. افراد نزدیک او متوجه این حادثه می شوند و با ترس و خرافه، به خیال اینکه به حکم سرنوشت علامت مرگ بر او خورده است، از وی کناره می گیرند. چون در گودال تنگ و باریکی به ردیف ایستاده اند نمی توانند زیاد خود را عقب بکشند، حداکثر دو قدم، اما چارلی می فهمد که چرا نزدیکانش از او دوری می کنند و مثل کسی که در وقت نیاز دوستانش تنهایش گذاشته اند به آنان نگاه می کند. دورین پَن می زند و نگاه خیره ترسیده همگین او را دنبال می کند و فاصله زیادی را که بین او و سایر افراد ایجاد شده است نشان می دهد. این حرکت پَن بقدری آهسته است و دورین چنان زمان زیادی در حرکتش گرفته است که چند متر فاصله بیابان بی انتهای متروکی به نظر می آید. زیرا آنچه چارلی می بیند فضای خالی بین خود و رفقایش است که او را با سرنوشت شومش تنها گذاشته اند، بی کسی که در دنیا تنها مانده است.

در فیلم‌های دیگری نیز ما اغلب بی‌انتهایی کویر و اقیانوس یا بی‌انتهایی افقِ دوردستی را که در فضای بیکران فرومی‌نشینند دیده‌ایم، اما هرگز قبلاً در فیلم یا هر هنر دیگری چنین تنهایی را در چنان مکان تنگ و باریکی احساس نکرده‌ایم. این گونه است ظرافتِ شاعرانه‌ی نمای پانوراما.

حواشی فصل یازدهم

1 - PANORAMA

از اصطلاح «پانوراما» در فیلم و فیلمبرداری معمولاً دو معنی استنباط می‌شود؛

۱- هنگامی که دوربین ثابت و بی‌حرکت است و با لنزِ باز -Wide Lens- نمای بسیار باز -Ex.Long Shot- و عریضی -Wide Shot- از چشم‌انداز یا صحنه‌ای فیلمبرداری می‌کند. این نوع ساده‌نمای پانوراما است.

۲- زمانی که محور دوربین ثابت است، اما حولِ محور ثابتش به اطراف می‌چرخد و محیط پیرامون را نشان می‌دهد. این نوع حرکت‌دار نمای پانوراما است که به آن «پَن» -Pan- می‌گویند.

در فیلم برای القاء احساس حرکت به بیننده از طریق دوربین حرکاتِ دوربین به طرق مختلف انجام می‌گیرند که، به استثناء نماهای زوم -Zoom Shots- که توهم حرکت را به طریق اپتیک -optic- ایجاد می‌کنند، می‌توان آن حرکات را به دو گروه مشخص حرکاتِ فیزیکی دوربین طبقه‌بندی کرد؛

۱- حرکات فیزیکی دوربین در مواقعی که دوربین عملاً از یک نقطه به نقطه دیگر انتقال (حرکت) داده می‌شود. انواع نماهای تراولینگ، تراکینگ، دالی، کَرین، از جمله این حرکات هستند.

۲- حرکات فیزیکی دوربین در مواقعی که دوربین بدون تغییر مکان حولِ محور ثابتی حرکت و دوران می‌کند و در نتیجه احساس حرکت را در تصویر بوجود می‌آورد. انواع نماهای پَن، تیلِت -Tilt-، و پَن تیلِت، جزو این دسته از حرکاتِ دوربین هستند.

در دو گروه فوق از نماهای متحرک احساس واقعی حرکت با حرکت دادنِ فیزیکی دوربین القاء می‌شود.

اما آنطور که از نوشته بالاش استنباط می‌شود منظور وی از نمای پانوراما نمایی است که با حرکتِ فیزیکی دوربین همراه است، یعنی؛ دوربین هنگام فیلمبرداری یا عملاً از نقطه‌ای به نقطه دیگر انتقال (حرکت) داده می‌شود -دوربین تراولینگ یا تراکینگ، یا حرکاتِ فیزیکی مشابهی، می‌کند-، یا اینکه حولِ محور ثابتش حرکت می‌کند -دوربین پَن یا پَن تیلِت می‌زند. نوع ساده و بی‌حرکتِ نمای پانوراما در این فصل مورد نظر بالاش نیست.

2 - tracking shot

حرکت «تراکینگ» حرکتی است که دوربین به موازات موضوع مورد فیلمبرداری و همراه با آن حرکت می‌کند. به عبارت دیگر، دوربین و موضوع مورد فیلمبرداری هر دو با هم حرکت می‌کنند. برای مثال؛ تصور کنید که ماشین یا شخصی در خیابان در حرکت است، دوربین به موازات و همراه با او حرکت می‌کند. حرکت «تراکینگ» این تفاوت را با حرکت «تراولینگ» -Travelling- دارد که در حرکت «تراولینگ» موضوع مورد فیلمبرداری با دوربین حرکت نمی‌کند، بلکه ثابت باقی می‌ماند و دوربین، به موازات آن، از مقابل آن عبور می‌کند. برای مثال؛ تصور کنید که میدان نبردی است و محاربان در مقابل یکدیگر صف کشیده‌اند و لشکر آراسته‌اند. صحنه در ابتداء ثابت و بدون حرکت است. دوربین حرکت «تراولینگ» می‌کند و از برابر صفوف محاربان حرکت کرده و نمای کلی این صحنه را با این حرکت نشان می‌دهد. سپس نبرد آغاز می‌شود و افراد و ادوات جنگی به سمت یکدیگر هجوم می‌آورند. در این هنگام دوربین حرکت «تراکینگ» را آغاز می‌کند و به موازات و همراه با افراد و کل لشکر به حرکت درمی‌آید.

هرگاه که در حرکت «تراولینگ» موضوع مورد فیلمبرداری نیز به موازات و همراه دوربین حرکت داشته باشد به آن حرکت «تراکینگ» می‌گویند. بی‌فایده نیست این را هم اضافه کنیم که حرکات «تراکینگ» و «تراولینگ» همیشه یا به چپ -To the left- یا به راست -To the right- زده می‌شوند. حرکات «دالی» همیشه یا به داخل -Dolly in- یا به خارج -Dolly out- انجام می‌شوند. حرکات «کیرین» همیشه یا به بالا -Crane up- یا به پایین -Crane Down- هستند. حرکات «پَن» همیشه یا به چپ -Pan left- یا به راست -Pan right- زده می‌شوند. حرکات «تیلت» همیشه یا به بالا -Tilt up- یا به پایین -Tilt down- هستند. و بالاخره، حرکات «زوم» همیشه یا به داخل -Zoom in- یا به خارج -Zoom out- انجام می‌شوند. بالاش در این فصل بیشتر به حرکات «تراکینگ» و «پَن» -Pan- و «پَن - تیلت» و «دالی» توجه داشته است.

3 - real space

4 - more subjective

۵- نکته‌ای که بالاش در اینجا به آن اشاره کرده است، بخصوص مثالی که آورده، حائز اهمیت است. فیلم طنابِ هیچکاک -Rope- (۱۹۴۸)، صرفنظر از سایر ویژگی‌هایش، یک فیلم کاملاً تجربی است. از همان زمانی که «مونتاز» -Montage- در سینمای شوروی بعد از جنگ جهانی اول، بخصوص در دهه ۱۹۲۰، به عنوان «اصل نخستین» و اصلی‌ترین رکن ساختمان فیلم شناخته شد هنر فیلم راه تازه‌ای پیش گرفت. هر چند در همان دوران ابداعات سینمای اکسپرسیونیسم آلمان و فعالیت‌های سینمای آوانگارد فرانسه و تجربیاتی که در سینمای آمریکا به حمل آمدند هر یک به نحوی در تکامل زبان فیلم مؤثر واقع شدند، اما مهم‌ترین عاملی که در این هنر به عنوان اصلی‌ترین «تِز» -Thesis- در این دوران بسیار اهمیت یافت و مورد توجه قرار گرفت همان عامل «مونتاز» بود که در اواخر دوران صامت در سینمای شوروی به نقطه اوج و سکون خود رسید. به قولِ آندره بازین: «سینما به واسطه محتویات تصویر

Contents of Image - و ابتکاراتِ مونتاژِ قورخانه‌ای از وسایل در اختیار دارد که توسط آن‌ها تعبیرش را از یک واقعه بر تماشاگر تحمیل می‌کند. در پایانِ دورانِ سینمای صامت می‌توان تصور کرد که این قورخانه پُر بوده است. سینمای روسیه، از یک سو، در تئوری و عمل، «مونتاژ» را به بالاترین ثمراتش رسانده بود، در حالیکه مکتب آلمان با دکور و صحنه آرای **-setting-** و نورپردازی همه نوع تمّدی به «قابلیتِ تغییر و شکل‌پذیریِ تصویر» - **Plastic of Image** - روا داشته بود. سایر سینماها تحت‌الشعاع این دو سینما بودند. اما در فرانسه یا سوئد یا ایالات متحده چنین به نظر نمی‌آید که زبان سینما در گفتن آنچه که می‌خواست است بگوید به خطا رفته باشد. (سینما چیست؟، انتشارات دانشگاه کالیفرنیا - ۱۹۶۷، ترجمه هاگگری، جلد اول، صفحه ۳۶).

به رغم اینکه مدت این دوران در سینمای شوروی، مثلاً عمر سایر جنبش‌هایی که در سینمای دیگر کشورهای اروپایی بوجود آمدند، نسبتاً کوتاه و قریب یک دهه بود، اما تأثیراتش به قدری عمیق و گسترده بود که از همان ابتداء، بخصوص از آغاز دهه ۱۹۲۰، موجب بروز «آنتی‌تزی» - **Anti thesis** - در زیبایی‌شناسی هنر فیلم گردید. اصولِ نظریاتِ این «آنتی‌تزی» در سال‌های بعد از جنگ جهانی دوم و اوایل تا اواخر دهه ۱۹۵۰، بطور رسمی، در نظریاتِ زیبایی‌شناسیِ فیلمِ آندره‌بازین - مستقد، تاریخدان، و نظریه‌پردازِ نامدارِ فرانسوی - اعلام شد.

پیش از اشاره به هر مطلبی در مورد نظریاتِ بازین ذکر این مطلب لازم است که طبق گفته بالاش درباره ماهیتِ تئوریِ فیلم - **Film Theory** - که در یکی از بحث‌هایش مطرح کرده است (فصل اول، تحت عنوان «تئوری همچون کلمبوسی جدید»)، تئوریِ فیلمِ بازین در اصل یک تئوریِ «پسینی» - **a posteriore** - است. البته تأثیری که این تئوری پس از مرگ بازین بر جنبش «موج نو»ی سینمای فرانسه گذاشت تأثیری «ازپیشی» - **a periori** - بود و همین جنبه از تئوریِ فیلمِ اوست که اهمیت و ارزشِ «ازپیشی» این تئوری را قابلِ ملاحظه می‌کند، اما در حقیقت در عین حال همین جنبه از تئوریِ فیلمِ بازین است که ماهیتِ «پسینی» دارد، زیرا نقطهٔ آن در تحلیل‌ها و بررسی‌های بازین دربارهٔ سینمای نئورئالیزمِ ایتالیا و فیلم‌های نئورئالیستی این سینما و درقدهای بسیار جذاب و پرمحتوایی که او در مورد آن فیلم‌ها نوشت بسته شده است. من پیش از این در حاشیهٔ فصل دهم، از اواسط تا اواخر حاشیهٔ شمارهٔ ۱ آن فصل، تا حدودی به این جنبه از تئوری او اشاراتی کرده‌ام.

بازین در اصل از طریق «تئادی فیلم» به «تئوری» پرداخته است به این معنا که تحلیل‌های بسیار عمیقش از تاریخ سینما و فیلم‌های ساخته شدهٔ قبلی او را به حوزهٔ نظریه‌پردازی کشانده‌اند. منظور من از اینکه تئوریِ فیلمِ او ماهیتاً «پسینی» است صرفاً تأکید بر همین جنبه از نوشته‌های اوست، یعنی: محتوایِ سینما چیست؟، در تحلیلِ نهایی، نقدِ فیلم است. اما نقدِ فیلم، یا بهتر و صحیح‌تر گفته باشم تحلیلِ فیلم، در بالاترین سطحش. هیچ حق ناشناسی در این گفته نیست. نظریات مطرح شده در سینما چیست؟ در تاریخ سینما به همان نسبتی که تأثیر پذیرفته‌اند تأثیر گذاشته‌اند و این جریان بسیار طبیعی و در حقیقت طبیعی‌ترین روندِ هر پدیده‌ای است. تاریخ سینما خود محکِ اهمیت و ارزشِ نظریات او بوده است. منظور

من از پیش کشیدن این مطلب صرفاً روشن کردن ماهیت تئوری زیبایی‌شناسی فیلم بازمین است که «پسینی» به معنای «کانتی» -Kantian- این اصطلاح است. بازمین از طریق بررسی و تحلیل‌های عمیقش از تاریخ سینما به اصول نظریاتش دست یافت. او در این بررسی حتی تا «فانونیس عکاسی داوینچی» -The Camera Obscura- به عقب رفته است. در مقاله «هنرشناسی تصویر فتوگرافیک» -The Ontology of the Photographic Image-، که تاریخ نگارشش ۱۹۲۵ است و مشهور است که بازمین در نوشتن این مقاله تحت تأثیر مقاله آندره مالرو -Andre Malraux- در همین زمینه (تحت عنوان: «طرحی در مورد روانشناسی تصویر متحرک» -Sketch for a Psychology of the Motion Picture-، ۱۹۲۰) قرار داشته است، نوشته است: «بدون شک، لحظه تعیین‌کننده با کشف نخستین ثبوت علمی و در عین حال، به یک معنا، مکانیکی باز تولید پیش آمد، یعنی: پرسپکتیو. فانوس عکاسی داوینچی سلف دوربین نیپی -Niepce- بود. اکنون هنرمند در موقعیت آفریدن توهم فضای سه‌بعدی قرار گرفته بود که در آن اشیاء به همان نحوی که چشمان ما در واقعیت آن‌ها را می‌دیدند ظاهر می‌شدند.» (سینما چیست؟، جلد اول، صفحه ۱۱). در همین مقاله است که بازمین ریشه‌های هنرهای تجسمی، به قول خود او «هنرهای پلاستیک» -Plastic Arts- را در ارتباط با عصر مومیایی مصریان عهد عتیق مورد بررسی و تحلیل قرار داده است و نیز در مورد ارتباط نقاشی با عکاسی و عکاسی با فیلم نظریات ژرفی ارائه کرده است. بخشی از نظریه زیبایی‌شناسی فیلم او بر اصل «ماهیت مبنی بر عکاسی تصاویر متحرک» شکل گرفته است، اصلی که تئوری فیلم زیگفرید کراکوتر براساس آن بنا شده است.

همچنین بازمین از طریق بررسی و تحلیل مکتب روسی زیبایی‌شناسی فیلم در دوره کلاسیک (دهه ۱۹۲۰)، که اساسش مونتاز است، به بخش دیگری از اصول نظریاتش دست یافت. مقالات: «سیر تکاملی زبان سینما» -The Evolution of the Language of Cinema- (بخصوص بخش «تکاملی ادیتینگ از زمان ورود صدا» -The Evolution of Editing since the Advent of Sound-، که ترکیبی است از سه مقاله جداگانه‌ای که بازمین آن‌ها را در ۱۹۵۰ و ۱۹۵۲ نوشته است؛ و «محسّنات و محدودیت‌های مونتاز» -The Virtues and Limitations of Montage- (که اولین تاریخ نگارشش در «کاپه» به سال ۱۹۵۳ بوده است)، شرح کاملی از آن بخش از نظریات وی را دربردارند. در آنجا وی نوشته است: «این نوع مونتاز بود (و منظورش مونتاز کولشوف، مونتاز شنایی گریفیت، مونتاز موزایی، مونتاز دیالکتیکی، مونتاز پنهان سینمای آمریکا قبل از جنگ جهانی دوم، است - مترجم فارسی)، به تمام معنا برآورنده بهترین فیلم‌هایی که بین ۱۹۳۰ و ۱۹۳۹ ساخته شدند، که با معرفی نمای در هم تنیده اُورسن ولز و ویلیام وایلر به مبارزه طلبیده شد. تحسین از هم‌شهری کین هرگز نمی‌تواند زیاده از حد باشد. متشکر از هم تنیده میدان: گل صحنه‌ها در یک نما پوشش داده شده‌اند و دوربین بی‌حرکت برجا مانده است. تأثیرات دراماتیک، که ما سابقاً برای ایجادشان متکی به مونتاز بودیم، از حرکت بازیگران در داخل کادری ثابت ایجاد شده‌اند. البته ولز، بیش از به همان معنایی که گریفیت را ابداع‌کننده نمای نزدیک می‌دانیم، نمای

در عمق را ابداع نکرد. همهٔ پیشگامان از آن استفاده کرده بودند، و به دلیل بسیار خوبی. (سینما چیست؟، جلد اول، صفحه ۳۳). بازین همهٔ این گونه دلایل را به عنوان آنتی تیز مونتاز آورده است.

بخش مهمی از نظریات بازین از بررسی‌هایش در مورد سینمای آمریکا شکل گرفت. در رد نظریات مونتاز، بخصوص مونتاز کلاسیک و مونتاز مکتب روسی، تحسین بازین از روش فیلمبرداری، آزاد از مونتاز، عمق میدان -Deep Focus Cinematography- حدی ندارد. نوشته است: «برای هر کس که چشم دیدن دارد کاملاً مشهود است که سکانس‌نماهایی که توسط ولز در امپرسوهای باشکوه برداشته شده‌اند به هیچ وجه صرفاً ضبط منفعل وقایع نیستند که بجای چند نما در یک نما جا داده شده باشند. برعکس، امتناع او از تکه تکه کردن واقعه، برای تحلیل ماهیت دراماتیک زمان، یک عمل مثبت است و نتیجه‌اش بسیار هالی‌تر از هر نتیجه‌ای است که می‌توانست از طریق برش کلاسیک حاصل آید». (همان کتاب، همان جلد، صفحه ۳۴). بازین عمدهٔ بحث‌های مربوط به «عمق میدان» را در بحث از سینمای آمریکا، بخصوص فیلم‌های ولز، وایلز، و کسانی چون فلاهرتی و فیلم مشترک فلاهرتی با مورناو -Murnau- و نیز تحلیل فیلم‌های آمریکایی اشتروهایم -E.V. Stroheim-، ارائه داده است. ماهیت «پیشینی» نظریات زیبایی‌شناسی فیلم او در این مباحث بیشتر و واضح‌تر آشکار است.

از سوی دیگر، بررسی‌های بازین، تحلیل‌هایش، نقدهایش، در مورد زیبایی‌شناسی واقعیت «مکتب نهضت آزادی» سینمای ایتالیا در دوران نئورئالیزم و فیلم‌های نئورئالیستی این سینما اگرچه باز هم گواه «پیشینی» بودن نظریات فیلم او هستند، اما کشفیات نظری او را در زیبایی‌شناسی فیلم ارائه می‌دهند و نقطهٔ شیوهٔ روایت -Narrative Technique-، جنبش موج نو، در آن‌ها بسته شده است. در آن بررسی‌ها و تحلیل‌ها و نقدها در بارهٔ «عمق میدان» بحث چندانی نمی‌شود و اصولاً به عنوان بحث اصلی زیبایی‌شناسی فیلم مورد توجه او قرار نگرفته است، اما بحث در موارد ساختار شبیه به ساختمان رمان فیلم؛ ارتباط و تضادهای فیلم با تئاتر؛ تأثیر سبک ژورنالیزم بر سبک رمان‌نویسی معاصر و سبک رمان‌نویسی معاصر بر شیوهٔ روایت جدید سینمایی؛ و بحث از «فاکت سینمایی» -Cinematic Fact- و «آکسیون سینمایی» -Cinematic Action-، به تفصیل مورد تحلیل و بررسی قرار گرفته‌اند. این مباحث جنبهٔ «پیشینی» بودن تئوری فیلم بازین را در خود گنجانده‌اند و اصول آن را به شکل روشن‌تری توضیح داده‌اند. کل این مباحث در جلد دوم سینما چیست؟ در نزدیک به یکصد صفحه آمده است، که در بین مقالات متعدد و بسیار جذاب و پرمحتوایی که در این جلد آورده شده‌اند مقالات: «زیبایی‌شناسی واقعیت؛ نئورئالیزم» -An Aesthetic of Reality; Neorealism- (که تاریخ نگارشش ۱۹۴۸ است)؛ و «در دفاع از روسلینی» -In Defence of Rossellini- (تاریخ نگارش ۱۹۵۵)؛ در این زمینه از سایر مقالات مهم‌تر و گویاتر هستند.

بازین در تلاشش برای ارائه نظریه‌ای براساس رئالیزم و اثبات این رکن اصلی نظریه‌اش که «اهمیت تصویر (فیلم) از این جنبه نیست که چیزی به واقعیت اضافه کند، بلکه در آن چیزی است که از واقعیت آشکار می‌کند» و «واقعیت» از نظر او آمیخته با ابهام -ambiguity- است، از یک سو «قابلیت تخییر و

شکل‌پذیری تصویر» - *Plastic of Image* - را مورد بررسی و تحلیل نقادانه زیبایی‌شناسی قرار داد و از سوی دیگر نقش عامل مونتاز را در شکل‌گیری ساختمان فیلم و بیان واقعیت مورد رسیدگی قرار داد. در مقاله «سیر تکاملی زبان سینما» - *The Evolution of the Language of Cinema* - نوشته است: «من بین کارگردانی که ایمان‌شان را بر تصویر گذاشتند و آنانی که بر واقعیت، تمایز قائل می‌شوم. منظورم از «تصویر» - *image* - خیلی جامع گفته باشم، هر آن چیزی است که بازنمایی بر پرده به آن چیزی که بر پرده باز نموده می‌شود اضافه می‌کند. این یک اثریۀ درهم ریخته است، اما نهایتاً می‌توان آن را به دو بخش محدود کرد: بخشی که به قابلیت تغییر و شکل‌پذیری تصویر ربط دارد، و بخشی که مربوط به ابتکارات مونتاز است، که، رویهم رفته، به سادگی می‌توان مونتاز را مرتب کردن تصاویر در زمان دانست. (سینما چیست؟، جلد اول، صفحه ۲۲). از کارگردانی که با بهره‌گیری از «قابلیت تغییر و شکل‌پذیری تصویر» (و نیز عدم استفاده از مونتاز به عنوان رکن اصلی ساختمان فیلم) موفق شده‌اند واقعیت موضوعات‌شان را بر پرده بیاورند از کسانی چون مورناو، اشترهایم، و فلاهرتی تحسین کرده است. در همان جا ادامه داده است: «تحت عنوان قابلیت تغییر و شکل‌پذیری باید سبک دکور و صحنه‌آرایی صحنه‌ها، گریم و حتی بازیگری و مانند آن را به حساب آورد، و ما طبیعتاً نورپردازی و به‌لاخره کادربندی نما را نیز، که کمپوزیسیونش را می‌سازد، به این‌ها اضافه می‌کنیم. اما در مورد مونتاز، که همانطور که همه می‌دانیم نخستین بار از شاهکارهای گریفیث بیرون آمد، گفته مالرو - *Malraux* - را در روانشناسی سینمایش داریم که گفته است این مونتاز بود که به فیلم به عنوان یک هنر زندگی بخشید و آن را از عکاسی جاندار صرف جدا کرد، سخن کوتاه، یک زبان آفرید. (همان کتاب، همان جلد، همان صفحه). در حقیقت این مونتاز بود که بیش از هر بحث دیگری توجه بازیگران را جلب کرده بود و او رامشغول داشته بود. در نوشته‌های او مونتاز بیش از هر عامل دیگری مورد توجه و تحلیل‌های زیبایی‌شناسی قرار گرفته است و بحث درباره‌ی هر مطلبی که هست خیلی زود به بحث در باره‌ی مونتاز کشیده شده است.

بازین در جریان بررسی‌ها و تحلیل‌هایی که در مورد نقش عامل مونتاز در ساختمان فیلم و نظریات مربوط به آن انجام داد، بخصوص در تحلیل‌هایش از مکتب مونتاز سینمای شوروی، به این نتیجه‌گیری رسید که «تز» مونتاز، خصوصاً تزهای مونتاز کولشوف و آیزنشتاین، برای ارائه و بیان واقعیت بر پرده سینما نه فقط به هیچ وجه «تز» صحیح و یگانه‌ای نیست، بلکه اصولاً مونتاز عاملی است که اگر طبق نظریات کلاسیک مونتاز و مونتاز روسی برای بیان واقعیت بکار گرفته شود حاصلی جز گسستگی و تعریف هر چه بیشتر واقعیت بر پرده به بار نمی‌آورد.

البته، بازین نظرات مساعده‌ی نیز درباره‌ی مونتاز ابراز کرده است، اما تقریباً تمام آن نظرات، در مقایسه با نظرات منفی او در مورد این عامل، کاملاً بدون جانبداری از این عامل، ضعیف، و سطحی هستند. نمونه بسیار خوبی از نظر مساعد وی درباره‌ی مونتاز چنین است: «پس آنچه ما می‌گوییم این است که سکانس‌نماهای در همی کارگردانی معاصر استفاده از مونتاز را منع نمی‌کنند - چطور می‌توانند منع کنند، بی‌آنکه زبان فیلم را به مین و مین کردن‌های نامفهوم بدوی بازگردانند؟ - بلکه مونتاز را جزء مکمل قابلیت تغییر و

شکل‌پذیری تصویر می‌سازند. داستان‌گویی ولز یا وایلز کمتر از داستان‌گویی جان فورد صریح نیست، اما شیوه آنان این مزیت را دارد که تأثیرگذاری‌های خاصی را که می‌توان از وحدت تصویر در مکان و زمان به دست آورد قربانی نمی‌کند. مسلماً واقعه‌ای که تکه تکه تحلیل شود تا اینکه تمامیت فیزیکی‌اش ارائه شود نمی‌تواند فرقی نکند، لافل در اثری که تا حدی مدعی سبک است، بدیهی است غیر معقول خواهد بود که منکر این شویم که مونتاز به پیشرفت زبان فیلم به مقدار قابل ملاحظه‌ای افزوده است، اما این به قیمت سایر ارزش‌ها، که قطعاً کمتر سینمایی نیستند، تمام شده است. (همان کتاب، جلد اول، صفحه ۳۵). بازین در تمام نظرات نسبتاً مساعدش در مورد مونتاز، که زیاد هم نیستند، این «اماها» را آورده است. بیهوده است که سعی کنیم، حتی با در نظر گرفتن نظرات او درباره نقش «مکملیت» مونتاز در ساختمان فیلم، بازین را موافق «تز» مونتاز در زیبایی‌شناسی هنر فیلم معرفی کنیم. تئوری فیلم او، بدون شک، «آنتی‌تز» این عامل در زیبایی‌شناسی هنر فیلم است.

بی‌تردید مونتاز و قابلیت دوربین، که «قابلیت تغییر و شکل‌پذیری تصویر» -Plastic of Image- وابسته به این دومی است، دو عامل اصلی هستند که هنر فیلم، به ویژه، براساس آن‌ها موجودیت می‌یابد. این دو عامل ساختمان هنر فیلم را می‌سازند و مخصوص این هنر هستند.

برای بازین، بعد از اینکه وی در جستجوی شیوه بیان سینمایی واقعیت -Cinematic Expression of Reality- «تز» مونتاز را به کالبد شکافی می‌کشاند و در طبیعتش خصوصیتی را می‌یابد که فقط با کاهش تأثیر آن بر ساختمان هنر فیلم «واقعیّت» در این هنر از خطر تحریف در امان می‌ماند، عاملی جز قابلیت دوربین به عنوان عاملی که وی بتواند اصول نظریاتش را براساس آن مطرح کند باقی نمی‌ماند؛ «در فیلم‌های اشتروهایم، مورناو، فلاهرتی، مونتاز هیچ نقشی ایفاء نمی‌کند مگر نقش منفی در حذف اجتناب‌ناپذیر آنچه که واقعیتش بیش از حد بدیهی است. دوربین نمی‌تواند همه چیز را یکجا ببیند، اما اطمینان کسب می‌کند که هیچ جزئی از آنچه را که برای دیدن انتخاب کرده است نادیده نگذارد. آنچه که برای فلاهرتی هنگامیکه با نانوک، که در حال شکار خوک آبی است، مواجه می‌شود مهم است رابطه بین نانوک و آن حیوان است، یعنی؛ مدت حقیقی زمان انتظار. مونتاز می‌توانست آن زمان را تلقین کند، اما فلاهرتی خود را مقید به نشان دادن مدت حقیقی آن کرده است؛ طول مدت شکار جوهره اصلی آن صحنه، موضوع اصلیش، است. به همین دلیل این قسمت از فیلم برپایی فقط یک صحنه را ایجاد کرده است. آیا کسی می‌تواند منکر شود که این صحنه با این شیوه پرداخت بسیار بیش از استفاده از مونتاز جذاب‌تر است؟». (همان کتاب، جلد اول، صفحه ۲۷).

خلاصه؛ فیلمبرداری به روش همق میدان، سبک ژورنالیستی روایت سینمایی نئورئالیزم ایتالیایی، و ساختمان شبیه به ساختمان رمان و داستان کوتاه فیلم‌هایی نظیر؛ همشهری کین و پائیزا، اصلی‌ترین شیوه‌هایی هستند که بازین بر آن‌ها تأکید بسیار کرده است و «آنتی‌تز» تئوری مونتاز وی را تشکیل داده‌اند. براساس «تز» بازین، مونتاز به هیچ وجه اصلی‌ترین عاملی نیست که ساختمان هنر فیلم براساس آن ساخته می‌شود، بلکه این قابلیت دوربین، قابلیت تغییر و شکل‌پذیری تصویر؛ کمپوزسیون نما، زاویه دوربین،

حرکات بازیگر، حرکات دوربین، عمق میدان لنز، دکور، گریم، نورپردازی، و عواملی از این دست هستند که ساختمان هنر فیلم را به عنوان برترین هنر بیان واقعیت می‌سازند، نه فیچری مونتور.

در بین فیلم‌های شاخص و کلاسیک که بیانگر بخشی از این «تزه» هستند و اصول آن را به بهترین و روشن‌ترین شکل به تجربه گذاشته‌اند، و همگی شان آثاری هستند که در دهه ۱۹۴۰ و ۱۹۵۰ به‌خصوص در سینمای آمریکا ساخته شده‌اند، فیلم *طناب هیچکاک*، بدون شک، یکی از برجسته‌ترین آن‌هاست. بازی دربارۀ این فیلم نظر مساعدی ابراز نکرده است و مثل بالاش آن را در ردۀ فیلم‌های «تئاتر فیلم شده» قرار داده است. در مقاله «دسیکا: کارگردان» - De Sica: Meneur en Scene - که تاریخ نگارشش ۱۹۵۱ است، در انتهای آن مقاله بازی در یادداشتی بر *آمیرتو* و Umberto D- دسیکا نوشته است و در آنجا از فیلم *طناب هیچکاک* چنین انتقاد کرده است: «تا وقتی که *آمیرتو* را ندیده بودم گمان می‌کردم که دزد دوچرخه، تا آنجا که به مفهوم روایت سینمایی - Cinematic Narrative - ربط دارد، به متاهای حدود ثورالیزم رسیده است. امروز به نظرم می‌رسد که دزد دوچرخه چندان هم موضوع ایده‌آل زاوانینی نبوده است. نه اینکه من *آمیرتو* را برتر از دزد دوچرخه بدانم. برتری غیرقابل رقابت دزد دوچرخه هنوز در آن ساختار تناقض‌آمیزش نهفته است که ارزش‌های متضاد را به شکل اساسی با هم وفق داده است، یعنی: رها بودن واقعیت و نظم و ترتیب شیوۀ روایت. اما مؤلفین این فیلم فقط با قربانی کردن تداوم واقعیت به چنان ساختاری دست یافته‌اند. در *آمیرتو* در تعدادی از صحنه‌ها، در یک نگاه می‌توان دید که یک سینمای حقیقتاً رئالیست که تداوم زمان را حفظ می‌کند چه می‌تواند باشد؛ سینمایی استمراری - a cinema of duration -».

و این‌گونه تجربیات، در زمینه حفظ تداوم زمان، در سینما تازه نیستند. *طناب آلفرد هیچکاک*، برای نمونه، برای هشاد دقیقه بدون قطع پر پرده نمایش داده می‌شود. اما در این فیلم مسئله فقط حفظ تداوم ماجرا است، همانطور که در تئاتر داریم. مشکل اصلی تداوم فیلم گرفته شده نیست، بلکه تداوم داشتن ساختمان زمان واقعه است.

«*طناب* توانسته است بدون تغییر فوکوس، بدون هیچ خرد شدنی در نماها، فیلمبرداری شود و باز هم نمایشی دراماتیک ارائه دهد، زیرا در نمایشنامه اصلی وقایع قبلاً طبق یک زمان تصنی - زمان تئاتری - در شکل دراماتیک به نظم درآمده‌اند، درست همانطور که زمان موسیقیایی و زمان رقص وجود دارند» (همان کتاب، جلد دوم، صفحه ۷۶).

ملاحظه می‌کنید که فیلم *طناب هیچکاک*، به رغم اینکه با شیوۀ عمق میدان فیلمبرداری شده است و حامل مونتاز در ساختمانش نقش ندارد و تداوم واقعه - ماجرا (اکسیون - Action) در آن حفظ شده است، به عقیدۀ بازی در چون «زمانی» را که ارائه می‌دهد «زمان تصنی» - Artificial Time -، یا به عبارتی «زمان تئاتری» - Theatrical Time - است (مثل «زمان موسیقیایی» - Musical Time - و «زمان رقص» - Dancing Time -) یک فیلم دراماتیک (تئاتری) است، نه سینماتیک.

طناب یک فیلم کاملاً استودیویی است. کل این فیلم در فضای یک آپارتمان (که البته در حقیقت

فضای یک استودیو است) فیلمبرداری شده است. دیوارهای دکور قابل جابجایی و متحرک بوده‌اند. نورپردازی کاملاً مصنوعی بوده است و فضا سازی فیلم، که شاخص اصلی اش چشم‌انداز عمومی است از منظره شهر که از پنجره بزرگ آپارتمان دیده می‌شود، به وسیله چراغ‌های استودیو صورت گرفته است. خود آن چشم‌انداز شهر نیز فقط یک ماکت است. هیچکاک با میزانش پیچیده و دکوپاژ دقیق خود این فیلم بحث‌برانگیز تاریخ سینما را ساخته است. حرکت بازیگران در آن میزانش و حرکت دوربین در آن دکوپاژ، که هماهنگ با هم دقیقاً تنظیم شده‌اند، عامل موتاژ را از ساختمان این فیلم بطور کامل حذف کرده‌اند. هر کاست نوار خام فیلم، بدون توقف، از ابتداء تا به انتها فیلمبرداری شده است. حتی انتها و ابتدای هر دو کاست طوری به هم وصل شده‌اند که محل بُرش دیده نمی‌شود (تصویر در انتهای هر کاست با بدن بازیگر، یا چیز دیگری، که کاملاً سطح لنز دوربین را می‌پوشاند تاریک می‌شود و ابتدای کاست بعد با جدا شدن بازیگر از لنز دوربین آغاز می‌گردد). فوکوس لنز، همانطور که بازیگر گفته است، هرگز تغییر نمی‌کند و کل صحنه، تمام قسمت‌های آن، در فوکوس کامل عمق میدان است.

به نظر من نظر منفی بازیگر و بالاش در مورد این فیلم، که آن را «تئاتر فیلم شده» دانسته‌اند، هیچیک عادلانه نیستند. دلایلی که این دو تئوریسین بسیار برجسته در ردّ زیبایی‌شناسی سینماتیک این فیلم آورده‌اند (در نهایت احترام به آنان می‌گویم) هیچیک دلایلی روشن، قابل دفاع، و پذیرفتنی نیستند. به نظر من این میزانش یکپارچه هیچکاک، که همانند میزانش یک نمایش تئاتری بر روی سن تئاتر طراحی شده، بوده است که آنان را به اشتباه کشانده و باعث شده ساختمان این فیلم را تئاتری بدانند. دلایل آنان درست می‌بود اگر فقط «میزانش» این فیلم ساختمانش را شکل داده بود و کارکرد (تأثیر - نقش) دوربین خشن بود، یعنی؛ اگر دکوپاژ سینمایی هیچکاک آن میزانش را برای فیلم تنظیم نکرده بود و بر آن تأثیر نگذاشته بود و آن میزانش تئاتری را تبدیل به میزانش سینمایی نکرده بود، و یا این میزانش بود که دکوپاژ را، به اصطلاح، تعیین کرده بود و آن را تحت تأثیر قرار داده بود و تنظیم کرده بود. دکوپاژ هیچکاک در این فیلم یک دکوپاژ کاملاً سینماتیک است و بنابراین، طبیعتاً، نمی‌توان گفت که به رغم چنان دکوپاژی میزانش می‌تواند یک میزانش تئاتری باقی‌ماند. در تئاتر فیلم شده، به معنی اصلی و حقیقی آن، اصولاً دکوپاژی وجود ندارد، یا لااقل دکوپاژ سینمایی وجود ندارد؛ کارکرد (نقش) دوربین در چنان مواردی کاملاً خشن و منفعلانه است، و بله در چنان مواردی این میزانش است که در قالب زمان و مکان تئاتری، یا بهتر بگویم فضای تئاتری، ریخته می‌شود. اما طناب هیچکاک مورد متفاوتی است. او در این فیلم قابلیت‌های دوربین را، یا درست همان «قابلیت تغییر و شکل‌پذیری تصویر» - Plastic of Image - را که مورد نظر بازیگر است، فعالانه جایگزینی قابلیت موتاژ کرده است. با این جایگزینی است که او توانسته است عامل موتاژ را بطور کامل از ساختمان فیلم حذف کند، در غیر اینصورت این کار غیرممکن بود، ساختن چنین فیلمی غیرممکن بود. فیلم طناب، در واقع، «شکل» - The Form - نهایی فیلمی است که بازیگر در آن بخش از نظریات زیبایی‌شناسی‌اش در مورد شیوه روایت سینماتیک واقعیت براساس عدم استفاده کامل از موتاژ به عنوان رکن اصلی ساختمان فیلم مجسم کرده است (سینمای استمراری). این فیلم، که در فضای فکری و تئوریک همان

دوران ساخته شده است (۱۹۴۸) و با مسائل زیبایی‌شناسی که در همان دوران مطرح بوده‌اند مواجه بوده است، بدون شک یک فیلم تجربی و عکس‌العملی نسبت به تحول و تکامل زبان سینما در آن دوران بوده است و در هر صورت با «تاثیر فیلم شده»، از هیچ نظر، هیچ ربطی ندارد.

6 - the same sector of space

7 - identification

8 - Joan of Arc

9 - Dreyer

10 - intermediate space

11 - the objects in between

12 - Joe May

13 - Asphalt

14 - Shoulder Arms

فصل دوازدهم

فن بیان دورین

کارهای بیشتری را می‌توان با دورین انجام داد تا فقط گرفتن تصاویر. دورین می‌تواند بدون گرفتن تصاویر مفاهیم بصری بسیاری بر پرده ایجاد کند، معنایی را برساند، یا حال و هوایی را بازآفرینی کند. در چنین مواردی، دورین خودش را از موضوع جدا می‌کند و تکنیک خاص خودش را بر پرده نمایش می‌دهد. این‌گونه مفاهیم اختصاصی‌ترین تجلیات شاعرانه ذهنی هستند و کارگردان با در اختیار گرفتن آن‌ها می‌تواند بر نکات خاصی در فیلم تأکیدات شخصی ظریفی بگذارد.

فیدینگ^۱

یکی از این مفاهیم فیدینگ است؛ تاریک شدن تصویر از طریق بسته شدن آهسته دریچه دیافراگم. این عمل برداشتن یک نما نیست، اصلاً تصویری نیست، و با وجود این می‌تواند فضایی^۲ بسیار مؤثری بیافریند. تاریک شدن آهسته تصویر مثل صدای افسرده و به تدریج محو شونده یک راوی است و سکوت حزن‌انگیزی که در پی دارد. این ترفند ناب تکنیکی می‌تواند احساس دل‌تنگی یک جدایی و ناپایداری امور را در ما ایجاد کند. گاه مفهومش مثل خط فاصله‌ای در یک عبارت است، گاه مثل ردیف نقطه‌ها در پایان یک جمله که آن را ناتمام می‌گذارند، گاه مثل حالت بدرود و نگاه خیره حزن‌انگیزی که در آن

دیده می‌شود. اما در تمام این موارد حاکی از سپری شدن زمان است.

در فیلم تحسین‌انگیز چا پاپیف^۲، گمیسر فارمانوف از رهبر پارتیزان‌ها و دسته‌اش خداحافظی می‌کند. او مجبور است که آنان را ترک کند. مراسم بدورد کوتاه و یک خداحافظی خشک نظامی است، اما خود آن جدایی فوق‌العاده طولانی است، زیرا ماشینی که فارمانوف را از دسته پارتیزان‌ها جدا می‌کند در جاده‌ای کاملاً مستقیم دورتر و دورتر می‌شود. پارتیزان‌ها ایستاده‌اند و هنوز چشمان‌شان به او دوخته شده است، نگاه‌ها و قلب‌های‌شان با او است. و زمانی‌که به حدی دور شده است که در سراب افق فرو می‌غلطد تصویر بسیار به آرامی تاریک می‌شود^۳ و تاریکی با این ترفند تکنیکی - آپتیکی^۴ جانشین تصویر می‌گردد و احساسی را که با محو شدن تدریجی او در انتهای افق بوجود آمده است تداوم می‌بخشد. تا این لحظه دوستان از هم جدا شده از یکدیگر دور می‌شدند، اما اینک خود آن تصویر است که دور و محو می‌شود. اندوه این جدایی خبر از فاجعه‌ای می‌دهد؛ گویی نه فقط یک دوست خوب، بلکه بخت خوب نیز چا پاپیف و گروهش را ترک می‌کند. با بسته شدن دریچه دیافراگم دنیا برای آنان تاریک می‌شود و بطور نامحسوس، اما واضح، ما شبح مرگی را که بر آنان سایه می‌افکند احساس می‌کنیم. در این صحنه تکنیکی صرف دستگاه دوربین احساس همیقی را القاء می‌کند، آنطور که گاه در اشعار بزرگ‌ترین شاعران می‌یابیم.

راز دیافراگم

دریچه دیافراگم می‌تواند تأثیرات روانی دیگری بگذارد که از تأثیرگذاری سایر ترفندهای تکنیکی دست کمی ندارد. فیدها و دیزالوها نیز تأثیراتی می‌گذارند که فقط همچون تأثیرات شاعرانه می‌توان توصیف‌شان کرد. این امکانات، عملاً، مدت‌هاست که شناخته شده و مورد استفاده قرار گرفته‌اند. اما توضیح این مفاهیم بصری چیست؟

تا وقتی‌که فیلم فقط واقعیت عینی^۵ را در تصاویر نشان می‌دهد تماشاگر حادی جزء ذهنی^۶ را که از سوی سازنده فیلم، کارگردان، در آن نهاده شده درک نمی‌کند. این جزء ذهنی، بنا به روش کارگردان، ممکن است به شکلی بسیار ضمنی نشان داده شود و کارگردان خود را صریحاً نشان ندهد، درست مثل نمایشنامه نویسی که نمایشنامه‌اش را به اول شخص نوشته است.

اما هنگامیکه ما نه فقط تصاویر واقعی امور، بلکه فیدها و دیزالوها را نیز بر پرده می‌بینیم - به عبارت دیگر، ترفندهای تکنیکی فیلم رامی‌بینیم - دیگر فقط با بازآفرینی عینی چیزی مواجه نیستیم، بلکه در این حالت راوی، مؤلف، فیلمساز، خودش مشغول گفتگوی با ما می‌شود.

دوربین چیزهای نامرئی را نشان می‌دهد

چیز عجیب در همه این موارد این است که به وسیله فیدها و دیزالوهایی که بر پرده نشان داده می‌شوند دوربین در حقیقت چیزهای نامرئی را نشان ما می‌دهد. برای مثال؛ نمای رفتن فارمانوف در فیلم چاپایف محتوای صمیمی شاعرانه دارد؛ گرفتگی اندوه‌بار حالت چاپایف، دلهره اضطراب‌آورش از فاجعه، هر چه باشند، چیزهایی نیستند که بتوان از آن‌ها فیلمبرداری کرد. آن‌ها احساسات و هیجانات نامرئی، جو^۸ غیرمرئی موجود در آن محیط هستند که، با وجود این، تاریک شدن آهسته تصویر به شکل بصری آن‌ها را بیان می‌کند.

عمل فکر کردن، جریان برانگیخته شدن افکار در ذهن ما، قابل رویت نیست، اما با ظاهر شدن تدریجی تصویر^۹ دوربین می‌تواند به آن هویتی بصری و قابل رویت بدهد و به تماشاگر بفهماند که تصاویری که نشان داده می‌شوند تصاویری از امور عینی نیستند، بلکه تصاویری از ذهن^{۱۰} هستند.

پرسپکتیو زمان^{۱۱}

به تدریج محو شدن تصویر همچنین می‌تواند سپری شدن زمان را برساند. اگر ما کشتی را ببینیم که در انتهای افق به آهستگی از دید ناپدید می‌شود با ریتم این تصویر سپری شدن زمان معینی را احساس خواهیم کرد. اما اگر، علاوه بر این، خود آن تصویر نیز به آهستگی محو شود زمان سپری شده به نظر طولانی‌تر خواهد آمد. زیرا چنین تصویری دو حرکت را نشان می‌دهد؛ حرکت کشتی و حرکت دیافراگم دوربین، و دو زمان را؛ زمان واقعی ناپدید شدن کشتی و «زمان سینمایی»^{۱۲}، که با زمان محو شدن تدریجی تصویر تعیین می‌شود.

منظور ما از «زمان سینمایی» همان است که مثلاً در مورد مکان، به زبان فضایی،

پرسپکتیو می‌گوییم؛ خطوط در یک تصویر مکان را در پرسپکتیو نشان می‌دهند و، به همان شکل، وجوه معینی از حرکت در یک نما نیز زمان را آنطور که گویی در پرسپکتیو است نشان می‌دهند. تحلیل این مفاهیم برای کارگردان و روانکاو، هر دو، بسیار کارسازند.

اگر بخواهیم سپری شدن زمان را از طریق موتاژ نشان دهیم موتاژ یک نمای ایستایش از موتاژ تصویری که در آن حرکت است گذشت زمان را نشان می‌دهد. اگر بعد از یک صحنه دراماتیک نمای حرکت داری بگذاریم - حتی نمایی که جای دیگری را نشان دهد - و سپس مجدداً به صحنه قبل برگردیم تماشاگر نمی‌تواند چنین احساس کند که در این میان مدت زیادی گذشته است. دلیلش این است که حرکات قابل رویت یک مدت زمان واقعی دارند که تأثیر زمان واقعی را می‌گذارد. اما اگر نمای فاقد حرکتی، مثلاً؛ نمایی از یک صخره، یک پرکه، یا چیزی شبیه به این‌ها، را بین صحنه‌ای دراماتیک موتاژ کنیم احساس سپری شدن زمان طولانی‌تری را به تماشاگر انتقال خواهیم داد، زیرا تصویر یک چیز ساکن زمان قابل مشاهده قابل اندازه‌گیری را نشان نمی‌دهد؛ چنان تصویری بُعدی در زمان ندارد و به همین دلیل نمی‌تواند هیچگونه طولی از آن ارائه دهد. کوه‌ها، دریاها، و چیزهای نظیر، ابدیت را تداعی می‌کنند. نه به این دلیل که حاکی از سپری شدن زمان بسیار زیادی هستند، بلکه چون اصلاً هیچ گذشت زمانی را نشان نمی‌دهند.

روانکاو دیزالو

اگر نمایی چهره جوانی را نشان دهد و بلافاصله بعد از آن نمای دیگری همان چهره را در سن پیری، ما پریش ناجوری احساس خواهیم کرد و احتمالاً حتی تشخیص نخواهیم داد که همان چهره است. اما اگر چهره جوان به آرامی به پیری دیزالو شود، آنگاه این ترفند تکنیکی - آپتیکی زمان سپری شده را القاء خواهد کرد. این ترفند گذشت زمان را نشان نمی‌دهد یا موجب نمی‌شود، بلکه فقط آن را القاء می‌کند. در این حالت نیز راوی، یعنی فیلمساز، با مکانیزم دوربین به اول شخص با تماشاگر صحبت می‌کند.

دیزالو بین دونما به معنی وجود رابطه عمیقی بین آن‌هاست. این بیان سینماتیک

در زبان فیلم قرار و اصطلاح تصویری پذیرفته شده‌ای است. به این معنا که؛ هرگاه دو تصویر به آرامی در یکدیگر دیزالو شوند رابطهٔ عمیق‌تر و، از نظر دراماتیک، مهم‌تری با یکدیگر دارند، رابطه‌ای که به شکلی نیست که بتوان آن را با مجموعه‌ای از نماهای به هم وصل شده‌ای که چیزهای معلومی را نشان می‌دهند بیان کرد. تکنیک دیزالو امکان می‌دهد تا در فیلم، هر جا که لازم باشد، تأکیدات شاعرانه و روشنفکرانه گذاشته شود.

زمان و توالی نماها

در فیلمی به نام بازگشت به خانه^{۱۴}، جو می^{۱۵} در بدوین طولانی دو زندانی جنگی فراری را نشان داده است. اما چگونه او توانسته است بی سرانجامی فرارِ طاقت‌فرسای آنان را در دشت‌های بی‌انتهای سیبری، در امتداد شاهراه‌های بی‌پایان روسیه، به تصویر کشد؟ اگر بنا بود که تماشاگر از تمام وجب به وجب راه‌های بی‌انتهای و زمان طولانی فرار آنان حتی فقط اطلاع مختصری پیدا کند کارگردان باید چه قدر دشت و صحرا، شهر و روستا، نشان می‌داد؟ اما، جو می باهوش‌تر از این بوده و اصلاً چنین کاری نکرده است. تماشاگر هیچ بیابان و جاده‌ای، و نه حتی خود آن دو زندانی را، نمی‌بیند، بلکه فقط در نماهای نزدیک^{۱۶} پاهایی را می‌بیند که می‌دوند و راه می‌روند. و چون هیچ دشت و بیابانی نمی‌بیند، نه حتی یکی، تخیل او به کار می‌افتد و زمان و طول این فرار را بسیار زیاد می‌پندارد.

زیرا پاهای آن دو زندانی بدون توقف گام برمی‌دارند، و ما در دیزالوها می‌بینیم که چکمه‌های زُمخِت سربازی پاره پاره می‌شوند؛ در دیزالوهای آهسته دیگری کفش‌های دهاتی را می‌بینیم که آن‌ها نیز همانطور؛ و بعد کهنه پاره‌هایی که پاهای‌شان را در آن پیچیده‌اند هم تکه پاره می‌شوند؛ و سرانجام فقط پاهای لختِ خون‌آلود آنان را می‌بینیم. اگر این نماها بدون ارتباط با هم و فقط به توالی هم می‌آمدند تماشاگر پرش‌های ناجوری در این چهار صحنهٔ واقعی، که نمایش سمبولیک چهار وضعیت مختلف هستند، احساس می‌کرد، اما جریان آهسته سبزی شدنِ زمان و تغییر وضعیتِ آن دو فراری فقط با دیزالو نماها به هم القاء شده است، اگرچه این ترفندِ تکنیکی هیچ واقعییتی را نشان نمی‌دهد. زمان واقعی نمایش صحنه‌هایی که پاهای در حال راه رفتن را نشان می‌دهند در حدود سه دقیقه است، اما آگاهی تماشاگر این القاء را می‌پذیرد که ماه‌ها، حتی سال‌ها، در این مدت

سپری شده است.

اندازه کادر و دیزالوها

این گونه دیزالوهای مکرر پشت سر هم فقط در صورتی متقاعد کننده هستند که نماها، نماهای نزدیک باشند. نشان دادن شخصی در یک دشت وسیع در نمای باز موجب می شود که توجه تماشاگر بیشتر به واقعیت فیزیکی و فضایی آن دشت جلب شود تا آن شخص. در این صورت بی وزنی فریبنده و تخیل برانگیز دیزالو بسیار کم اثر خواهد بود. اگر در بین آن چهار صحنه ای که گفته شد ما حتی برای یکبار کوه های بزرگ، جنگل ها، رودخانه ها یا خانه هایی را می دیدیم که به یکدیگر دیزالو می شدند ترفند تکنیکی دیزالو بسیار بیش از حد توی چشم می زد و بیشتر به نظر می آمد که صحنه ای رویایی یا جادویی است تا واقعیت، در صورتیکه ندیدنشان مشکلی ایجاد نکرده است. دشت های دیده نشده می توانند بی شمار بوده باشند، و زمانی که مدتش معلوم نیست می تواند بی پایان باشد. نمای نزدیک نه فقط چیزها را در فضا تفکیک می کند، بلکه به نظر می آید که آن ها را کاملاً از مکان جدا کرده و به یک فضای تصویری^{۱۶}، که قوانین دیگری در آن حاکم است، منتقل می کند.

تکنیک آپتیک دیزالو در بسیاری از موارد ما را از وارد کردن صحنه های لایه^{۱۷} (یعنی صحنه های فرعی صحنه اصلی) بی نیاز می کند.

دیزالو و بیان ساده تر

اگر شخصی را که در یک نما دیده ایم، بدون تصاویر واسطه^{۱۸}، در نمای بعد در جای دیگری ببینیم (با موتاژ ساده بین آن دو نما)، آگاهانه یا نا آگاهانه، متحیر خواهیم شد که وی چگونه به آنجا رفته است. ردیف کردن نماها با این شیوه ابتدایی به چشم تماشاگر ناهنجار خواهد آمد و شیوه بدی است. اما اگر نمای اول را به نمای دوم دیزالو کنیم احتمالاً هیچ کس از اینکه همان شخص را ناگهان در محل دیگری می بیند شگفت زده نخواهد شد. زیرا در این حالت دیگر تماشاگری منفعل در برابر یک نمایش نیستیم، بلکه شاهد دخالت بصری فیلمساز در بطن داستان هستیم و او از ما دعوت می کند تا در این مداخله، که موجب تغییر صحنه و سپری شدن زمان می شود، شرکت

داشته باشیم.

با استفاده از این شیوه دیگر نیازی نیست که از صحنه‌های واسطه استفاده کنیم و این از جنبه‌های مختلفی سودمند است؛ روند پیشرفت داستان را تسریع می‌کند؛ برای فیلم‌های مدرن روانکاوانه ضروری است؛ و با این تکنیک می‌توان روی حادثه اصلی که قهرمان فیلم درگیر آن است تمرکز بیشتری کرد.

استفاده از تکنیک دیزالو در مواردی که کارگردان مایل است توالی نماهایش جریانی نرم و پیوسته داشته باشد سودمند است. اما اگر داستان تحرک دراماتیکی نابهنگامی را به طلبد مونتاز موازی و نمایش وقایع بطور همزمان، که این نوع مونتاز سازمان می‌دهد، مناسب‌تر است.

دیزالو و اتصال مکان‌ها

قبلاً گفتیم که دیزالو بین دو نما همیشه و حتماً یک رابطه ضروری میان‌شان بوجود می‌آورد. اگر دو نما به یکدیگر دیزالو شوند آن کسی یا آن چیزی که در هر دوی آن‌ها حضور دارد اتصال بصری^{۱۹} مورد لزوم را بوجود خواهد آورد. در چنین مواردی توصیه می‌شود که آن شخص یا آن چیز را از نظر بصری چشم‌گیرتر از محیط اطرافش کنیم تا محیط پیرامونش همچون چیزی کم اهمیت‌تر از او تحت‌الشعاع وی قرار گیرد، و مثلاً با تغییر لباس وی تغییر مکانش توجیه‌پذیر شود.

روشی که اغلب برای کسب چنین نتیجه‌ای از آن استفاده می‌شود این است که او را در پیشزمینه^{۲۰} صحنه در فوکوس کامل^{۲۱} نشان دهیم در حالیکه محیط اطرافش در پس‌زمینه در فوکوس تار قرار می‌گیرد و کم‌اهمیت‌تر می‌شود و تصویر روی او متمرکز می‌گردد. با این شیوه از همان ابتداء، قبل از اینکه صحنه بعدی را به این صحنه دیزالو بزنیم، وی از محیط اطرافش جدا شده است.

تخلییر^{۲۲}

در یکی از فیلم‌های خود من، تخلییر، اصلاً برشی وجود ندارد، زیرا سبک فیلم ایجاب می‌کرد که نماها با ریتمی نرم در یکدیگر بیامیزند. در این فیلم هنگامیکه قهرمان داستان هازم سفر است ما نمایی از چمدان حاضر و آماده او را در اطاقش می‌بینیم. سپس

زاویه دید دوربین بسته‌تر می‌شود تا فقط چمدان را نشان دهد و اطاق از دید بیرون می‌رود. چمدان به آرامی شروع به تکان خوردن می‌کند. صحنه قبلی با همان اندازه کادر به این صحنه دیزالو شده است و ما می‌بینیم که همان چمدان، که هرگز برای یک لحظه هم از دید ما دور نشده، در یک چرخ باریری راه آهن در حال بردن است. داخل قطار برده می‌شود و قطار حرکت می‌کند. در اینجا دوربین از چمدان به صندلی‌ها پَن می‌زند؛ قهرمان فیلم روی یکی از صندلی‌ها نشسته و در حال سفر است.

قهرمان زن فیلم تک و تنها و دلشکسته در خیابانی ایستاده است. دوربین روی دستانش، که دستمال اشک‌آلودی را می‌فشرند، بسته می‌شود و با یک دیزالو آهسته دستمال به گل رُز سفیدی در دستان او تبدیل می‌گردد. وقتی که کادر دوربین کمی بیشتر باز می‌شود ما می‌بینیم که آن دست‌ها مشغول بستن گل‌های رُز به دسته گلی هستند و هنگامیکه زاویه دوربین کاملاً باز می‌شود نمای متوسطی^{۲۳} از آن دختر را می‌بینیم که در یک گل فروشی مشغول راه انداختن یک مشتری است. چنین دیزالوهایی فقط وضعیت‌های متفاوت را نشان نمی‌دهند، بلکه جریان پرتلاطم زندگی انسان و سرنوشت او را نیز به نمایش می‌گذارند. اما باید کمتر از این روش استفاده کرد، زیرا به سادگی به شکل‌گرایی^{۲۴} بی‌معنا و بی‌هدف تنزل‌پذیر است.

عوض شدن صحنه از طریق دیزالو

متداول‌ترین شکل این نوع دیزالو این است که؛ آخرین نمای صحنه قبل نمای نزدیکی است که در کادر فقط صورت، یا دست، یا شیء‌ای، باقی می‌ماند و به این ترتیب از محیط پیرامونش جدا می‌شود. این آخرین نما از صحنه قبل در همین حال اولین نما از صحنه بعد نیز هست که متعاقباً خواهد آمد. آن چیزی که در نمای نزدیک صحنه قبل نشان داده شده است تغییر یا حرکت نمی‌کند و در مقابل چشمان تماشاگر ثابت باقی می‌ماند، اما در صحنه بعد فضای جدیدی در پشت و پیرامونش نمایان می‌شود. به این ترتیب این تغییر از سوی تماشاگر شخصاً تجربه می‌شود. تماشاگر هیچ حرکت فیزیکی، جنبش یا نقل و انتقالی را، از هر نوعی که باشد، نمی‌بیند و به همین دلیل در این گونه تغییرات، که مایه فیلم^{۲۵} را بسیار زیاد می‌کنند، واقعیت زمان غایب است.

با استفاده از این شیوه کنجکاوی تماشاگر نیز برانگیخته می‌شود. وی مشتاقانه

منتظر می ماند تا باز هم در صحنه های دیگر، که از پیش می داند قهرمان فیلم نیز در آنها حضور خواهد داشت، خافل گیر شود. او حتی می تواند انعکاس محیط جدید را در چهره قهرمان فیلم ببیند در حالیکه کادر بسته دوربین هنوز آن را به وی نشان نداده است. در فیلم صدادار، همانطور که قبلاً نیز گفته شد، این تأثیرات می توانند افزایش یابند؛ به این ترتیب که صدای صحنه بعد را روی صحنه قبل پیندازیم، با این کار قبل از آنکه صحنه بعدی را ببینیم صدای آن را می شنویم.

دیزالو و تصاویر ذهنی^{۲۶}

تکنیک دیزالو، که می تواند صحنه ها را عوض کند و زمان و مکان را توهم جلوه دهد، برای نشان دادن نداهای ها و تصاویر ذهنی خاطره، رویاها و تخیلات، فوق العاده کار آمد است.

در فیلم *تخدير*، زندگی یک دختر آن گونه که او در رویای یک بیهوشی می بیند نشان داده شده است. دلیل استفاده از تکنیک دیزالو در این فیلم این بوده است که به نماها و صحنه ها همان واقعیت احساسی^{۲۷} را بدهیم که در زندگی آن دختر وجود داشته است بدون اینکه مجبور باشیم جزئیات بی اهمیت زندگیش را نشان دهیم. در صورت استفاده نکردن از دیزالو غیرممکن بود بتوانیم بدون نشان دادن آن جزئیات واقعیت روزمره زندگی او را به شکلی نشان دهیم که قابل فهم باشد.

قهرمان زن فیلم *تخدير* یک دختر دانشجو است. روزی کلاس درس را ترک می کند (همه این ها را در حالیکه بیهوش است خواب می بیند)؛ بلند می شود و کالبدش را ترک می کند. دوربین ماجر را پی می گیرد و ما در تمام مدت شاهد و مراقبش هستیم. اکنون او را در خیابان می بینیم، هر چند ندیدیم که دری را باز کند یا از پله ها پائین برود. در همین جا لازم به ذکر است که برای ارائه واقعیت چگونگی این انتقال از یک موقعیت به موقعیت دیگر را نمی توان نادیده گرفت حتی اگر اصلاً مهم نباشد. در این فیلم مکان ها^{۲۸} بدون اینکه موجب قطع جریان واقعه شوند تغییر می کنند. او اکنون در خیابان است؛ خیابان با ردیفی از چراغ ها نشان داده شده است، نوری از دور نزدیک می آید، دختر تکان نمی خورد، و شرین پر نور و درخشان یک کتابفروشی را می بینیم، دختر به وترین دیزالو می شود، و حالا داخل کتابفروشی است. مکان ها تغییر می کنند بدون اینکه

وضعیت او تغییر کند. البته این عدم تغییر وضعیت او توجیه‌پذیر است، زیرا در واقعیت بیهوشی وضعیتش تغییر نمی‌کند، بلکه همه این‌ها را خواب می‌بیند. اکنون مقابل گیشه یک تئاتر ایستاده است؛ می‌خواهد بلیط بخرد، نمی‌تواند بلیطی گیر بیاورد، در سرسرای تئاتر خانم‌ها و آقایان از کنار او می‌گذرند، برمی‌گردد که برود، اما فقط یک قدم برمی‌دارد و حالا در حال قدم زدن روی برف است، گاهی دیگر، و اکنون مشغول راه رفتن در میان درختان پوشیده از برف در یک جنگل است. ما او را تمام مدت می‌بینیم، اما اینکه چگونه و چه وقت حقیقتاً از تئاتر خارج می‌شود و به جنگل می‌رود هیچک را نمی‌بینیم. در رویاهای مان نیز به همین شکل است که زمان و مکان را می‌بینیم و احساس می‌کنیم؛ یک صحنه بطور معقول به صحنه دیگر تغییر نمی‌کند، بلکه طوری تغییر می‌کند که گویی صحنه‌های مختلف هیچ موجودیت ثابت و منطقی ندارند. برای مثال؛ ممکن است در یک اطاق باشیم و در عین حال در یک جنگل، و هر دوی این‌ها در یک زمان. آنطور که می‌توان چنین چیزهایی را در فیلم نشان داد، نه در تئاتر و نه در ادبیات نمی‌توان نمایش یا ارائه داد. پس دلیش چیست که در فیلم تا این حد به ندرت از این‌گونه داستان‌های روحی - روانی استفاده می‌کنیم؟

پرده‌های فیلم^{۲۹}

بسیار پیش می‌آید که ما روش دیگری را در کار می‌بینیم و آن هنگامی است که کارگردان برای عوض کردن صحنه‌هایش از تصاویر واسطه یا دیزالو استفاده نمی‌کند. در چنین مواردی او اغلب از یک پرده تصویری - که در اصطلاح فنی به آن «وایپ»^{۳۰} می‌گویند، و در مقابل تصویر قبلی کشیده می‌شود - استفاده می‌کند. به عبارت دیگر، صحنه جدید را با روشی که از تئاتر عاریه گرفته شده باز می‌کند. این پذیرش از روی ضعف، این شیوه منسوخ شده ناشی از قنبل، بقدری متناقض با روح هنر فیلم است که تنها چیزی که می‌توان در دفاع از آن گفت این است که؛ مع الوصف به استفاده از تصویر واسطه‌ای که فاقد انگیزه دراماتیک باشد ارجحیت دارد.

حواشی فصل دوازدهم

1 - Fading

شایان تذکر است که در فیلمسازی حرفه‌ای (۱۶ میلیمتری، ۳۵ میلیمتری، و قطع‌های -formats- دیگر) کلیه فیدها و دیزالوها، و سایر افه‌های تکنیکی -Technical Effects- از این نوع، پس از اینکه فیلم در مرحله مونتاز آماده شد، در لابراتوار فیلم انجام می‌شوند. در این فصل بالاش در مواردی طوری شرح داده است که ممکن است برای خواننده ناآشنا با امور تکنیکی فیلم این تصور اشتباه پیش آید که فیدها و دیزالوها در مرحله فیلمبرداری فیلم و به وسیله دوربین فیلمبرداری و توسط فیلمبردار انجام می‌گیرند. البته در ابتداء و اواسط دوران صامت این گونه افه‌های تکنیکی به صورت بسیار ابتدایی، که خود یکی از مشخصه‌های هنری - تکنیکی ابتداء دوران صامت است، توسط فیلمبردار و یا دوربین فیلمبرداری و باز و بسته کردن دیافراگم ایجاد می‌شدند، اما از دهه ۱۹۲۰ به بعد انواع این گونه افه‌های تکنیکی - یا به قول بالاش «مفاهیم بصری» - پس از آماده شدن در مرحله مونتاز در لابراتوار فیلم بوجود آمده و می‌آیند. امروزه فقط، آن‌هم نه در همه موارد، در فیلمبرداری آماتور ۸ میلیمتری است که این گونه افه‌های تکنیکی توسط فیلمبردار و در دوربین فیلمبرداری ایجاد می‌شوند. البته بالاش در این فصل تأکید کرده است که فیدها و دیزالوها «تکنیک‌های آبتیکی» -Optical Techniques- هستند و منظور وی این بوده است که مشخص کند این گونه افه‌های تکنیکی، «آبتیکال» -Optical- هستند و در لابراتوار فیلم و توسط دستگاه، به اصطلاح، «ظهور آبتیکال» -Optical Printer- انجام می‌شوند. اصولاً فیدها و دیزالوها و سوپرایمپوزها -Super Impositione- افه‌های صددرصد فنی هستند که در مرحله مونتاز فیلم آماده می‌شوند (بخشی از کار در مرحله مونتاز گهی کار -Workprint- و بخشی دیگر در مرحله قطع نگاتیو -Negative Cutting-) و در مرحله چاپ نهایی فیلم، یعنی در لابراتوار، به اصطلاح، «زده» می‌شوند.

کار آماده کردن فیلم برای «زدن» فیدها و دیزالوها، و سایر افه‌های تکنیکی - آبتیکی از این نوع، در مرحله مونتاز فیلم، و نیز انجام دادن آن در لابراتوار فیلم، کاملاً فنی است و شرح مفصلی تکنیک آن را نمی‌توان در اینجا آورد. دانشجویان فیلم در کلاس‌های مونتاز و لابراتوار بطور کامل در مورد چگونگی انجام دادن آن‌ها آموزش می‌بینند و علاقمندان می‌توانند به یکی دو کتاب ترجمه شده به زبان فارسی در این زمینه مراجعه کنند. در اینجا فقط اشاره می‌کنم که طول استاندارد مدت فیدها و دیزالوها از ۱ تا ۲ ثانیه

است، و دیزالوهای بیش از ۴ ثانیه را «سوپرایمپوز» -Super Impose- می‌گویند. فیدها در در شکل وجود دارند؛ یا «Fade-In» هستند (ظهور تدریجی تصویر)، و یا «Fade-Out» (محو تدریجی تصویر)، که همانطور که گفتم از ۱ تا ۴ ثانیه طول مدتی است که می‌توانند «زده» شوند. توجه خواننده را به این نکته نیز جلب می‌کنم که بالاش در این فصل در بعضی از موارد از اصطلاح کلی «Fading» به هر دو معنی «Fade-Out» و «Fade-In» استفاده کرده است، در این‌گونه موارد با توضیحی که داده است می‌توان فهمید که آیا منظورش «Fade-Out» است یا «Fade-In».

- 2 - atmosphere
- 3 - Chapayev
- 4 - fade-out
- 5 - technical-optical
- 6 - objective reality
- 7 - subjective part
- 8 - atmosphere
- 9 - fade-in
- 10 - images of mind
- 11 - Time Perspective
- 12 - "filmic time"
- 13 - Homecoming
- 14 - Joe May
- 15 - close-ups
- 16 - conceptual space
- 17 - cut-in scenes
- 18 - intermediary pictures
- 19 - visual link
- 20 - foreground
- 21 - sharp focus
- 22 - Narcosis
- 23 - medium shot
- 24 - formalism
- 25 - non material character of film
- 26 - Dissolve And Mental Pictures

27 - emotional reality

28 - surroundings

29 - Photographed Curtains

30 - "Wipe"

قسمت دوم

فصل سیزدهم

مشکلاتِ سبک در فیلم^۱

اولین بخش این کتاب با چگونگی تبدیل فیلمبرداری از یک فن به یک هنر سروکار داشت. تبدیلِ صنعتِ تصویر متحرک، که صرفاً نمایشات تئاتری^۲ را باز تولید می‌کرد، به هنر آفرینی خودمختار، مستقل، و کاملاً نو ظهور که با تکاملِ وسیلهٔ بیان^۳ در عین حال حساسیتِ جدید و فرهنگِ بصریِ جدیدی را نیز پرورش داد که برای درکِ هنر جدید لازم بود. من سعی کردم در آن بخش قوانینِ حاکم بر دستور زبانِ جدیدِ هنر فیلم را، خصوصاً در دورهٔ درخشانِ تکاملِ فیلمِ صامت، شرح دهم؛ نظریه‌ای در موردِ زبانِ فیلم که در آن موقع هنوز فاقد صدا و رنگ بود. من با آن بخش جداگانه برخورد کردم چون بیشترِ فرهنگِ بصری که در آخرین سال‌های فیلمِ صامت بوجود آمد برائِ پیشرفت‌های فنی سال‌های بعد از میان رفت، و من معتقدم اینک که ممکن است چرخش تازه‌ای در سرنوشتِ فیلم موجبِ ادامهٔ مجددِ همان فرهنگِ بصری در شکلِ جدیدی شود یادگارِ آن دوران، که قبلاً یکبار به مقامِ فرهنگ^۴ ارتقاء یافت، بهتر است و باید که از گزندِ زمان محفوظ نگاه داشته شود.

ما مواردِ زیر را به عنوان شیوه‌های جدید بیان که توسط فیلم عرضه شدند

شناختیم:

تقسیم صحنه‌ها به نماها، یعنی؛ تصاویری از جزئیات؛

تغییر زاویه دید و موقعیت دوربین^۵ در داخل یک و همان صحنه؛

یکی شدن^۶ تماشاگر و دوربین؛

نمای نزدیک؛

موتاز (ادیتینگ، بُرش).

البته منظور این نیست که هنر فیلم خصوصیات انحصاری دیگری ندارد، و نیز منظور این نیست که ارزش هر اثر هنری سینمایی فقط وابسته به این موارد است، بلکه منظور این است که فقط در درون این قالب‌های^۷ اساسی سمعی و بصری^۸ است که هر نوع خصوصیت و ارزش هنری فیلم می‌تواند خود را بیان کند. رنگ تنها ارزش احتمالی یک تابلوی نقاشی نیست، اما در یک تابلو هیچ چیز نمی‌تواند بدون توسل به رنگ بیان شود؛ رنگ تنها وسیله‌ایست که چیزی می‌تواند به وسیله آن در یک تابلو دیده شود.

دیالوگ خصوصیت انحصاری فیلم ناطق نیست، بلکه یکی از اجزاء بسیار قدیمی‌تر و ضروری‌تر ادبیات و درام هر دو است. اما شیوه‌های بیان مختص هنر فیلم، که هم‌اکنون ذکر شدند، قوانین جدید و ویژه‌ای را تعیین کرده‌اند که مطابق آن‌ها دیالوگ در فیلم هم می‌تواند مورد استفاده قرار گیرد، و این قوانین به دیالوگ فیلم خصوصیت انحصاری تازه‌ای می‌دهند که تأثیرات خاصی را می‌گذارد.

سینما توگرافی ناب^۹

سال‌ها پیش از آنکه فیلم صدادار اختراع شود قدرت بیان فیلم صامت به چنان فصاحت و ظرافتی رسیده بود که این تمایل بوجود آمد که همه وسایل بیانی دیگر - مشخصاً داستان^{۱۰} - بطور کلی از فیلم کنار گذاشته شوند. در آن دوران در دیگر سوی عالم هنر نیز هنرمندان در جستجوی یک «سبک ناب»^{۱۱} بودند و بر آن اصرار داشتند. اما حقیقتاً چنین خواسته‌ای آنطور که در عالم هنر فیلم تحقق یافت در هیچ هنر دیگری برآورده نگردید.

ما دیدیم که چهره‌شناسی میکروسکپی و میکرودرام، زاویه دوربین، صحنه متغیر، و موتاز به چنان نیروی خلاقه‌ای دست یافتند که توانستند در بطن زندگی چنان عمیقاً نفوذ کنند، چنان به روشنی ماده خام واقعیت^{۱۲} را بازتولید کنند، که بدون آنکه نیازی به قالب داستانی، به مقدمه‌چینی ادبی، به داستان، به سناریو، باشد به قدر کفایت

جنبه‌های مؤثر دراماتیک در آن بیابند.

این تمایل اصلی هنری^{۱۳} را وضع کرد که به موجب آن دوربین نمی‌بایست داستان‌ها یا نمایشنامه‌هایی را که از پیش نوشته شده‌اند به تصویر درآورد (حتی اگر اختصاصاً به منظور ساختن یک فیلم مشخص نوشته شده باشند)، بلکه می‌بایست با برخورد مستقیم به ماده خام زندگی^{۱۴} آثار هنرش را بیافریند. می‌بایست موضوعاتش را نه در آثار ادبی یا دراماتیک، بلکه در مشاهدات ساده، در هستی بصری^{۱۵} جستجو کند. تقریباً چند دهه پیش از این نیز همین طرز تفکر «موضوع»^{۱۶} را از نقاشی حذف کرده بود.^{۱۷}

نمی‌توان انکار کرد که در قلمرو فیلم چنین خواسته‌ای برای «سبک ناب» توجیه هنری داشت، و بدون شک پیروان این شیوه هنر سینما را با سبک‌ها و شکل‌های متنوع خاصی غنی کردند. با این وجود، این مکتب که در سینمای هنری اروپا به «آوانگاردیزم»^{۱۸} شناخته شد خیلی زود به یک جنبش تجزیه‌طلبانه هنر برای هنر^{۱۹} تبدیل گردید که بازی گوشیش شکل‌گرایی صرف شد^{۲۰} و دیگر آن تأثیر مثبتی را که زمانی داشت از دست داد. تأثیر مثبتی را که، برای مثال، در شکل‌های هنری با ارزشی چون فیلم‌های مستند و فیلم‌های بدون قهرمان^{۲۱}، که الهام‌بخش و بارور بودند، تجلی کرده بود. این مکتب تحت جاذبه شکل‌گرایی منحنی^{۲۲} اکسپرسیونیسم، که دیگر کاملاً جدای از واقعیت رشد کرده بود و به بُن‌پست سبکی «فیلم بدون موضوع»^{۲۳} - «فیلم مطلق»^{۲۴} - رسیده بود، به بیراهه کشیده شد. پایان فیلم دیگر معانی محتملی داشت، و محتوا مقهور شکل بود. این مکتب، که مستمراً نیز پی‌گیری شد، نهایتاً و منطقی‌اً به شکل‌گرایی انجامید که محتوای خودش را نیز داشت؛ به لفاظی تصویری ختم شد که هدفش بیان مطلبی نبود، بلکه پُرگویی می‌کرد، یعنی؛ به یأس و پوچ‌گرایی میدان می‌داد. من تعمداً به این مکتب‌ها پیش از حدی که مستحقش باشند توجه کرده‌ام، چون صنعت جهانی فیلم درصد بسیار ناچیزی از «فیلم‌های آوانگارد»، «فیلم‌های مطلق»، تولید کرد و این نوع فیلم‌ها در واقع همان تحفه‌هایی باقی ماندند که قلمروشان محدوده پرده‌های پاریس، لندن، یا برلین بود و فقط از سوی گروه‌های کوچک متخصصین، تئوریسین‌ها، و روشنفکران خودبزرگین، استقبال می‌شدند.

مع الوصف اهمیت‌شان را نباید دست کم گرفت. اول؛ چون این نوع فیلم‌ها در

جریان یافتن شکل هنری مناسب برای فیلم مرحله تجربی فوق‌العاده باروری بودند، و دوم؛ به‌خاطر اینکه بعضی از کارگردانان معاصر آن دوران در حالیکه خودشان مستعد ساختن فیلم‌های «سبک‌ناب» و «آوانگارد» نبودند اغلب از شکل‌های نو ظهوری که دیگر کارگردانان در این زمینه ابداع می‌کردند سود می‌بردند. تکاملی غائی فیلم صامت را بدون توجه به تأثیر و نفوذ «جنبش آوانگارد» در آن نمی‌توان به درستی توضیح داد.^{۲۵} بسیاری از کارگردانان موفق و محبوب قدیمی از «مکتب آوانگارد» سربرآوردند و فرهنگی بصری را که در آن مکتب پرورش یافته بود به فیلم‌های تجاری‌شان منتقل کردند. دقیقاً همین کارآموزی بصری بود که آنان را قادر ساخت تا فیلم‌های‌شان را چنان جذاب و محبوب بسازند. مثالی در این مورد رنه کلر^{۲۶} است.

اما در اینجا باید دیدگاه دیگری را نیز مورد تأکید قرار داد. این کتاب به قصد تحقیقی پیرامون قوانین شکل دهنده حاکم بر هنر جدید نوشته شده است، نه به عنوان یک کتاب راهنمای طبقه‌بندی‌کننده و ارزش‌گذار آثار هنری^{۲۷}. در درجه اول آنچه مهم است این نیست که یک اثر هنری به عنوان یک اثر هنری چگونه می‌تواند بی‌عیب از کار درآید، بلکه مهم این است که یک اثر هنری از نقطه‌نظر قوانین مختص آن هنر خاص چقدر غنی است. در اینجا لازم است گفته شود بررسی پدیده‌ای که با انحطاط هنر به اصطلاح منحنی^{۲۸} مرتبط است غالباً امکان بررسی قوانین زیبایی‌شناسی و روانشناسی را که بر خلاقیت هنری حاکمند بیشتر فراهم می‌آورد تا بررسی شاهکارهای بی‌عیب و نقص - همانطور که فلزات و سنگ‌ها در شرایط نقطه ذوب و با در نظر گرفتن خصوصیت چکش‌خواری‌شان آسان‌تر قابل بررسی هستند و قوانین شیمی در جریان تجزیه و احیاء شیمیایی به قوت خود باقی می‌مانند، اما به راستی که در آن شرایط آسان‌تر قابل بررسی‌اند تادریک موجود زنده سالم. این یکی از دلایلی است که چرا ما برای بررسی عمیق‌تر هنر به پدیده خاصی که به عنوان هنر منحنی شناخته شده تا این حد توجه نشان می‌دهیم.^{۲۹}

در آخر بد نیست آنچه را که آلویس ریگل^{۳۰} در بررسی‌اش پیرامون تغییرات سبک در طول تاریخ هنر کراراً یافته است به‌خاطر آوریم؛ اینکه یک پدیده معین هنری در این حال که ممکن است علامت انحطاط در هنر یک عصر یا طبقه خاص باشد ممکن است اولین نشانه ظهور هنر یک طبقه یا عصر تازه‌ای نیز باشد. من خودم معتقدم

که شیوهٔ بیانی که توسط «فیلم آوانگارد» پرورش یافت هنوز واقعاً نقش پررنگ خود را در هنر فیلم ایفا نکرده است و نخواهد کرد مگر در آینده، زمانی که پیشرفتِ فیلم صدا دار و ناطق مسیر سینماتیک جدید و درستش را یابد. در بعضی موارد گویی تاریخ هنر نگاهی هم به کتابِ آدابِ صرفه جویی کدبانوی خانه می اندازد و اضافات را نگه می دارد تا مجدداً چیز تازه ای از آن ها فراهم آورد.

«جنبش آوانگارد» در فیلم در فرانسه، همراه با جنبش های دیگری که می خواستند سایر اشکال هنری را نیز «مطلق» کنند، آغاز شد.^{۳۱} هنرهای دیگر علیه تجاوز ادبیات به قلمروشان طغیان کرده بودند و سرانجام ادبیات خود نیز اقامهٔ دهوی کرد. همه می خواستند «پدیدارناب و ساده» را باز تولید کنند و هیچ کس واقعاً مشتاقِ واقعیتی که خودش را در آن پدیدار بیان می کرد نبود. این نیز از حالِ خُماری و ضعیفیتِ روحی - روانی متعاقب جنگ جهانی اول ناشی می شد؛ یکی از راه های بود که خود آگاه، بورژوازی می کوشید تا از واقعیت بگریزد.

فیلم های بدون داستان یا قهرمان

از چنین گریزی غالباً دور^{۳۲} حاصل می شود. روانکاوان بخوبی این را می دانند. برای مثال؛ اجتناب از داستان های از پیش ساخته و پرداخته شده موجب این ادها شد که می خواهند به واقعیت نزدیک تر شوند. در نظر آنان به تصویر کشیدنِ واقعیتِ عاجلِ زندگی، آزاد از تأثیر و نفوذ ادبی، بیش از فیلم های داستانی با آن ماجراهای تودرتوی شان واقعیت گرا بود. به عبارت دیگر یکی از دلایلِ چشم پوشی از داستان به خاطر واقعیت بود.

اما در همین زمان شیوهٔ دیگری، که ضعیف تر هم نبود، در مسیر دیگری تکامل یافت. در این شیوه نیز بار دیگر تمایلی به گریز از مضمونِ ادبی، نمایشی، و دراماتیک در فیلم پیدا شد، اما راهی که انتخاب گردید به سمتِ اشکالِ آبستره و شکل گرایسی نابِ بصری، طبق الگوی نقاشی آبستره، منتهی شد.^{۳۳} به این ترتیب بود که فیلم سعی داشت تا از دو جهت مخالف از مضمون ادبی و دراماتیک بگریزد؛ از یک سو به سمت فیلم گزارشی صرف و فیلم مستند رفت، از سوی دیگر به سمت «بصریتِ مطلق»^{۳۴}، شهرِ فرنگِ اشکالِ آبستره و هندسی فیلم شده و بُلهورسی کاملاً شکل گرایانه «فیلمِ مطلق»،

کشیده شد. ۳۵

فیلم بدون قهرمان

اولین گام به سمت این نوع فیلم‌ها فیلم بدون قهرمان بود. این نوع فیلم هنوز وقایع از پیش تعیین شده و صحنه‌های از قبل ترتیب داده شده‌ای داشت که ارتباط معینی بین‌شان برقرار بود. همچنین هنوز داستان داشت، اما داستان پیرامون کسی که شخصیت اصلی^{۳۶} باشد دور نمی‌زد و به همین دلیل چنان فیلم‌هایی فاقد کشمکش و قالب دراماتیک^{۳۷} بودند که از برخورد شخصیت اصلی با شخصیت‌های دیگر ایجاد می‌شود. پیروان این شیوه نمی‌خواستند مختصات وقایع زندگی را روی محور ثابت سرنوشت یک فرد ترسیم کنند و صرفاً باریکه محدودی را نشان دهند که زندگی در آن محدود و فشرده شده باشد، بلکه می‌خواستند بُرش عرضی و طولی^{۳۸} گسترده‌ای از زندگی را نشان دهند. این نوع زندگی، یعنی؛ زندگی نوعی و نه زندگی احتمالی یک فرد، بود که باید نشان داده می‌شد. گمان می‌رفت که چنین فیلمی تصنیفی و ابداع صرف یک فیلمنامه‌نویس به نظر نخواهد آمد، بلکه طبیعی و منطقی خواهد بود. تئوری این بود. من یکی از اولین کسانی بودم که چنین فیلمی ساخت. نام آن؛ ماجراهای یک اسکناس ده مارکی^{۳۹} است. این فیلم برای شعبه اروپایی فوکس^{۴۰} در برلین تهیه شد و توسط برتولد ویرتل^{۴۱} کارگردانی گردید و فیلمبردار آن کارل فروند^{۴۲} بود. قهرمان ظاهری و اصلی این فیلم یک اسکناس ده مارکی است که دست به دست می‌گردد و حاملِ بوجود آورنده تمام ماجراهایی است که در فیلم روی می‌دهند. سایر شخصیت‌ها در هر صحنه تغییر می‌کنند و حوادث بطور تصادفی با یکدیگر ارتباط می‌یابند. اما شخصیت‌های فیلم، مثل کسانی که در هوای مه‌آلودی باشند، بدون اینکه خبری از یکدیگر داشته باشند از کنار هم می‌گذرند و حتی گمان هم نمی‌برند که اعمال‌شان سرنوشت دیگران را تعیین می‌کند. آن اسکناس ده مارکی تنها سرنخی است که صحنه‌ها را به یکدیگر وصل می‌کند.

درست مثل صحنه‌های هر فیلم به دقت کار شده‌ای، صحنه‌های چنین فیلم‌هایی نیز به دقت فکر شده بودند و حتی توالی و ارتباط صحنه‌ها پیچیده‌تر بود، زیرا ظرفیت‌تر از ادبی‌ترین داستان‌ها ساخته و پرداخته می‌شدند. اما مجموع صحنه‌های این نوع فیلم‌ها

جهت از پیش تعیین شده‌ای، نقطهٔ اوج دراماتیکی، حرکت به سمت پایانِ مشخصی، نداشتند. صحنه‌ها رویدادهایی را روی پرده نشان می‌دادند، مثلِ مجالس روی پردهٔ تعزیه‌خوان‌ها که تعدادشان هم می‌تواند به دلخواه کم و زیاد شود. بدون شک مجالس چنین پرده‌ای به لحاظِ تعبیراتِ مختلفی که می‌توان از آن‌ها کرد شباهتِ طبیعی خاصی به واقعیت دارند، اما کاملاً فاقدِ نیروی جاذبه‌ای هستند که لازمهٔ یک اثر هنری است.

قابل ذکر است که من اولین الهام را برای ساختن این فیلمِ غیرادبی از یک اثر ادبی کلاسیک مشهور گرفتم؛ گوینِ تَقْطِی^{۲۳} تولستوی، داستانی که در آن یک کوهن، مثل اسکئاس ده مارکی من، دست به دست می‌گردد.

جای تعجب نیست که بهترین این نوع فیلم‌های «بدون قهرمان» در روسیهٔ شوروی، بلافاصله بعد از انقلاب ۱۹۱۷، ساخته شدند؛ زمانیکه توده‌های خود جوش، نقش‌آفرینان و قهرمانانِ اصلی انقلاب، هنوز در صحنه بودند. اکتبر نیرومند آیزنشتاین (یا؛ ده روزی که دنیا را تکان داد)^{۲۴} قیامِ لنین‌گرا را بدون هیچ قهرمان سازی، حتی از شخصیتِ لنین، بر پرده آورد. در این فیلم فقط توده‌ها در مقابل توده‌ها نشان داده شده‌اند. اگرچه، البته، با خصوصیاتِ فردی و چهره‌های برجسته‌شان استادانه به تصویر کشیده شده‌اند.

خطراتِ اصلیِ لاینفک در این نوع فیلم‌ها دو چیز است؛ یکی اینکه چون خصوصیت و کیفیتِ ویژهٔ توده‌ها نه فقط در نمایش گروهی و بصری‌شان، بلکه حتی بیشتر در اعمال و رفتارِ جمعی‌شان ظاهر می‌شود، چنین فیلم‌هایی ناچاراً باید دارای حوادثی باشند و در این حوادث اغلب چنان صحنهٔ محشری برپا می‌شود که هرگز نمی‌توان مثل وقتی که با یک قهرمانِ تک سروکار داریم به سرنوشتِ همهٔ افرادِ درگیر در آن حوادث پرداخت.

خطرِ اصلیِ دیگری که این نوع فیلم‌ها با آن روبرو هستند این است که سازندگانِ چنین فیلم‌هایی تصور می‌کنند که با حذفِ قهرمان مرکزی^{۲۵} می‌توانند تصویر عامی نقش کنند و در نتیجه به سرنوشتِ فرد اهمیت نمی‌دهند. مشکل این است که اگر هنرمندی فردپروری^{۲۶} را کنار بگذارد آنچه که نصیبش می‌شود چیزی نیست که اعتبار کلی^{۲۷} داشته باشد، برعکس از هم گسستگی کامل است. هر چیزی که آگاهانه شکل داده شود صورتِ خاص خودش را پیدا می‌کند. اجزاء یک مادهٔ خام همه شبیه به هم

هستند؛ سنگ یک تپه و سنگ مجسمه‌ای از میکلائز هر دو سنگ هستند و به عنوان سنگ ماده آن‌ها کمابیش یکی است. این نه ماده اصلی، بلکه شکل آن‌هاست که تفاوت بین‌شان را بوجود می‌آورد. هنرمندی که بخواهد ماده خام اثرش را نشان دهد نه شکل آن را اگر اثرش را داغان کند بهتر است. اما این یک حکم قدیمی در هنر است که ماهیت و خصوصیت یک ماده خودش را به کامل‌ترین وجه در شکل اثر هنری ساخته شده از آن ماده نمایان می‌کند، نه در خود آن ماده خام.

حکایت، داستان، مثلی پورتره انسان^{۲۸} است؛ فقط در شکل هنرش، همچون موجودیتی در خود کامل، معنی می‌یابد، و نیز از همین روست که به ماده خامش به بهترین نحو معنا می‌بخشد. اما اگر بخواهیم ماده خام بدون شکل را ارائه دهیم، چنین ماده‌ای دیگر طرح و نقشی نخواهد داشت، تصویری نخواهد بود. یک ثبل فقط در صورتی مجدداً چوب می‌شود که آن را داغان کنیم.

فیلم‌های سیاحتی^{۲۹}

فیلم‌های سیاحتی شکل جالب توجه و مهمی از هنر فیلم شده‌اند. این نوع فیلم‌ها بدون موضوع ادبی و فیلمنامه، بدون پرداخت ادبی، فیلم‌های هنری از واقعیت هستند که مستقیماً به وسیله دوربین کاملاً پیشرفته سینماتوگرافی ساخته می‌شوند. آن‌ها نه تصاویری از سفرهای خیالی، بلکه از سیر و سفرهایی هستند که واقعاً صورت گرفته‌اند و معجزه آثار هنری هستند. هنر در آن‌ها نه در سیاحت، بلکه در اکتشاف مأوا دارد؛ در جنگل انبوه واقعیت پیش‌رو هنرمند باید بیابد که چه چیزی جالب‌ترین، اختصاصی‌ترین، جذاب‌ترین، و پرمعناترین چیز است و به روشن‌ترین شکل آن وجه از واقعیت را - ایدئولوژی خود را که آگاهانه یا ناآگاهانه، اما حتماً، در هر فیلمی که واقعیت را نشان می‌دهد آشکار می‌شود - ارائه دهد.

ترکیب هنری^{۵۰} چنین فیلم‌هایی در سفر ریخته می‌شود نه با مجموعه نماهایی که از پیش در نظر گرفته شده باشند، و نیز نه با موتاژ. هر کس با این نیت سفر می‌کند که سفرش را شرح دهد، شرحی با کلمات یا با تصاویر، باید از قبل تصویری از آنچه که پیش رود دارد داشته باشد. در مورد کسانی که سفرنامه می‌نویسند نیز همین‌طور است. در این نوع فیلم‌ها یک تحفه نفیس هنری نهفته است، تحفه‌ای که بین ضبط صرف واقعیت و

تعبیرات شخصی کارگردان فیلم پیچیده شده است. آن تعبیرات اغلب ناآگاهانه یا نیمه آگاهانه صورت گرفته اند، اما برای تماشاگر بسیار مفروض و تماشایی هستند.

یک خانه بدوش فقط چیزهایی را می بیند که برحسب تصادف در مسیرش قرار گرفته اند، اما یک سیاح، یک فیلمساز، درست مثل یک نویسنده خوب، هدف معینی دارد. خود سفر شکل فیلم را مشخص خواهد کرد و خط سیر و برنامه سفر از پیش طرح موثاژ آن را خواهند ریخت. موثاژ چنین فیلم هایی صرفاً باید برای حذف بعضی از زوائد باشد.

آیا فیلم خبری ۵۱ شکلی از آفرینش هنری است؟ اگر قرار باشد که فیلم خبری تصویر خشکی از واقعیت ارائه دهد اولین توجه اش باید به همین باشد، نه هنر. اما می بینیم که حتی یک فیلم علمی - آموزشی صرف هم با در نظر گرفتن جنبه های هنری و استفاده آگاهانه از بیان هنری ساخته می شود. زیرا فقط از میان آنچه که فیلمساز می بیند، تجربه می کند، و تعبیرش را از آن ارائه می دهد است که حقیقت - یعنی؛ قانون و معنی واقعیت - می تواند آشکار شود. پس فیلمساز باید از هر امکانی که در اختیار هنر فیلم است استفاده کند.

فیلم های مستندی که قهرمان دارند

در بین این نوع اخیر فیلم که ذکر شد تعدادی فیلم های جالب، باارزش، و محبوب وجود دارند. یکی از جالب ترین این نوع فیلم ها، فیلم مستندی است که بازیگر اصلی، قهرمان، دارد. در چنین فیلم هایی ما نه فقط شاهد واقعیات عادی هستیم، بلکه در کانون شان زندگی روزمره و سرنوشت انسان هایی را می بینیم که از همان واقعیات شکل می گیرند و این انسان است که به آن واقعیات معنی و حیات ملموسی می دهد. این نوع فیلم های مستند واقعیت را کاملاً علمی، و در عین حال همچون واقعیتی که از سوی انسان تجربه می شود، نشان می دهند. این نوع فیلم ها نه فقط گویایی و گیرایی بسیار زیادی دارند، بلکه اغلب عمق واقعیات طبیعت را نیز نشان می دهند. زیرا واقعیات طبیعت آنگاه عمیق ترین معنای شان را برای ما بازگو می کنند که به عنوان تجربه ای اجتماعی ۵۲ ارائه شوند. حتی طبیعت فوق اجتماعی یک جنگلی بدوی یا سرزمین قطبی نیز در آخرین تحلیل یک تجربه اجتماعی است، زیرا درک تنهایی یک درک مرکب است

و فقط در صورتی محتوای روشنفکرانه و احساسی پیدا می‌کند که ما از عکس آن، از عدم تنهایی، نیز باخبر باشیم.

اولین فیلم‌های مستند صامت از این نوع، که واقعیات بخشی از جهان را در قالب سرنوشت انسان نشان دادند، نانوک شمال ۵۲ بود و چانگ ۵۴ که تصویری از جنگل ارائه داد و موآنا ۵۵ فیلمی از منطقه حاره.

در چانگ جدال یک خانواده فقیر هندی مهاجر با جنگل به جنگ وحشیانه اهالی یک دهکده هندی علیه گله فیل‌های وحشی تبدیل می‌شود. این فیلم مستند است، اما در همین حال درامی است که طبق همه قواعد زیبایی‌شناسی و دراماتیک ساخته شده است. ما حتی از گروه میمون‌هایی که از بالای درختان نارگیل مشتاقانه نبرد بین آدم‌ها و فیل‌ها را تماشا می‌کنند وجه تشابهی با گروه همسرایان تراژدی‌های باستان می‌بینیم. این میمون‌های تماشاچی به همان طریقی در فیلم موتاژ شده‌اند که کارگردان زیرک انبوه جمعیت هیجان‌زده مشتاق را در یک رویداد ورزشی موتاژ می‌کنند. همسرای پاتومیم گونه باشکوه میمون‌ها این جدال را همراهی و هر جزئیات را تقویت کرده است.

در فیلم چانگ حتی یک صحنه ساختگی هم وجود ندارد، اما هر صحنه طوری کارگردانی شده است که جنبه‌های مستند را با جذابیت‌های بصری نشان می‌دهد. در این فیلم جنبه‌های هنری و مستند برابرند. کاملاً احتمال دارد که فیل‌های اهلی برای اینکه در مقابل دوربین با وحشیگری طبیعی مناسبی نقش فیل‌های وحشی را بازی کنند تعلیم داده شده باشند، اما حتی در این صورت نیز واقعیت آن نزاع به بهترین شکل نشان داده شده است.

شکل دیگری از این نوع فیلم، که حتی از فیلم‌های مستند به فیلم داستانی نزدیک‌ترند، فیلم‌هایی هستند در مورد شرح زندگی اشخاص ۵۶، که اخیراً متداول شده‌اند. در این نوع فیلم‌ها، البته، صحنه‌های رومانتیک و ساخته و پرداخته شده زیادی وجود دارند، درست مثل رمان‌های بیوگرافی مانند که زیاد هم علمی نیستند. برای مثال؛ فیلم‌های بسیار خوبی از زندگی ادیسون، پاستور، ماری کوری، ساخته شده‌اند؛ فیلم‌های روسی لنین و گورکی نیز متعلق به این گروه هستند. در این فیلم‌ها اگرچه رویدادهای مهم ساختگی نیستند، اما مسلماً صحنه‌هایی نیز کارگردانی یا لاقابل بازسازی شده‌اند. به هر حال سعی در دادن اطلاعات صحیح و معتبر درباره داستان واقعی زندگی این‌گونه

اشخاص تصرفات ادبی در این نوع فیلم‌ها را محدود می‌کند.

نزدیک اما ناشناخته

جستجو برای «سبک فیلم ناب»^{۵۷}، فیلم آزاد از ادبیات، نه فقط کارگردانان را بر آن داشت تا با دوربین خود به دوردست‌های ناشناخته سفر کنند، بلکه آنان را ترغیب کرد تا به محله‌های نزدیکی که هنوز دست نخورده مانده بودند نفوذ کنند. اولین سیاح این گروه، که به سیاحتی اکتشافی در همین نزدیکی‌ها دست زد، ژگاورتوف^{۵۸} روس بود. وی شیوه‌اش را «سینما-چشم»^{۵۹} نام گذاشت و ایده‌اش این بود که با دوربینش به وقایع ریز زندگی روزمره‌ای که هر روز با آن‌ها مواجه می‌شویم، اما هرگز توجه‌ای به آن‌ها نمی‌کنیم، نگاهی پنهانی بیندازد. هنگامیکه این ملکول‌های زندگی را در نمای نزدیک بزرگ کنیم و تأثیرات شان را بر زندگی آدم‌ها نشان دهیم، و با این کار به آن‌ها شکل ببخشیم، با اهمیت و جالب توجه خواهند شد.

این وقایع کوچک واقعیت را بازسازی نمی‌کنند، بلکه آن را صادقانه شکار و آشکار می‌کنند. در «سینما-چشم» این وقایع طوری نشان داده می‌شوند که گویی از داخل سوراخ کلیدی فیلمبرداری شده‌اند؛ کودکی سرگرم بازی است، عاشق یکدیگر را در آغوش گرفته‌اند، راننده تاکسی خروارند می‌کند، پیرمردی روی نیمکتی در پارک نشسته است و پشت سرهم پلک می‌زند. آنان هرگز متوجه این نیستند که فیلمبرداری می‌شوند. جذابیت این‌گونه تصاویر در سندیت‌شان نهفته است. تماشاگر نیز چون می‌داند که به محدوده ممنوعه‌ای پا گذاشته است و در حال نگاه کردن پنهانی چیزی است که در مقابل چشمانش قرار گرفته است دچار هیجان و احساسات خاصی می‌شود. چنین تکه‌هایی از واقعیت بعداً می‌توانند به هر شکلی که کارگردان مایل است مورد استفاده قرار گیرند. در چنین فیلم‌هایی قیچی نقاش شاعر پرشوری را ایفاء می‌کند که می‌گوید: «اینک زندگی».

این نوع فیلم‌های صددرصد مستند و واقعی، شخصی‌ترین نوع فیلم‌ها هستند. داستان ندارند، اما بازیگر اصلی، قهرمان، دارند. این قهرمان نامرئی است، زیرا کسی است که همه آن وقایع را از «سینما-چشم» دیده است. اگرچه واقعیت آنچه که دیده است ممکن است بداهتاً برای تماشاگر آشکار شود و چنین به نظر آید که ساخته و

پرداخته او نیست، اما هر آنچه که دیده است بیانگر شخصیت اوست. اوست که شخصیت پردازی کرده است و شخصیت‌هایش را در نماهایی که ترجیحاً از میان سایر اجزاء واقعیت انتخاب کرده است به ما نشان می‌دهد. احساس شخصی اوست که فیلم را ساخته است. به نظر می‌آید که او هنرمندی است که خود را تسلیم واقعیت عینی کرده است بدون اینکه در صدد برقراری ارتباط بین اجزاء آن بوده باشد. اما چنین ارتباطی به هر حال بوجود می‌آید و فیلم براساس حساسیت‌ها و شخصیت او شکل می‌گیرد. هرچند صادقانه تصاویرش را برداشته است، اما به هر حال انتخاب عمدی او بوده‌اند. چنین فیلم‌هایی دنیای خاصی را نشان می‌دهند که دنیای خود فیلمساز است. این نوع فیلم‌ها شخصی‌ترین نوع فیلم، و با اهمیت‌ترین، غنی‌ترین، سینمایی‌ترین نوع فیلم‌های شاعرانه هستند که هنوز باید در انتظار تولدشان بود.

فیلم‌های خبری

ما عادت کرده‌ایم که این نوع فیلم‌ها را در آغاز فیلم اصلی، درست قبل از شروع آن، ببینیم. این نوع فیلم‌ها از هر جهت شکلی مظلومانه یک گزارش تصویری را دارند، اما در حقیقت خطرناک‌ترین و مؤثرترین ابزار تبلیغات هستند. چنین فیلم‌هایی با آن ایده شاعرانه هنری «سینما-چشم» ساخته نمی‌شوند، بلکه مقاصد سودجویانه و قدرت‌طلبانه گروه‌هایی را دنبال می‌کنند که هزینه ساخته شدنشان را پرداخته‌اند. این نوع فیلم‌ها حتی گستاخانه‌تر از دروغ‌پردازی‌ها و تحریفات روزنامه‌ها دروغ می‌گویند، زیرا ظاهراً ضبط تصویری عینی و صادقانه حوادث و نوعی یادداشت تصویری به نظر می‌آیند. واقعاً هم این نوع فیلم‌ها جالب و آموزشی هستند فقط اگر شانس این را داشته باشیم که آنها را در کنار، یا صحیح‌تر بگوییم رودرروی، فیلم‌های خبری دیگری ببینیم که توسط گروه‌های مخالف از همان وقایع تهیه شده‌اند. در آن صورت اصلاً هیچ شباهتی به هم نخواهند داشت، اگرچه مدعی نشان دادن یک چیز هستند. آنچه که حقیقتاً وجه مشترک آنهاست، و در آنها دیده می‌شود، واقعیتی است که نشان نمی‌دهند!

فقط کافی است کمی آنها را متناوباً مجدد کنیم تا کاملاً عوض شوند. پیش از به قدرت رسیدن هیتلر، در همان زمان که جمهوری وایمار ۶۰ آخرین نفس‌هایش را

می‌کشید، یک انجمنِ فیلمِ کارگری در برلین تشکیل شد. این انجمن نمایشاتِ فیلم ترتیب می‌داد و فیلم‌های خبری خودش را نشان می‌داد. اما ادارهٔ سانسور نمایش فیلم‌های خبری را ممنوع کرد. بنابراین انجمن مذکور فیلم‌های خبری قدیمیِ اُفا^{۶۱} را که خیلی وقت بود که نمایش‌شان به پایان رسیده بود و قبلاً از طرف ادارهٔ سانسور اجازهٔ پخش داشتند خرید. ما از آن‌ها فیلم‌های خبری جدیدی مونتاز کردیم. برای مثال؛ در یک مسابقهٔ زیباییِ سگ خانم‌های پُرفیس و افتادهٔ هشوه‌ای سگ‌های دست‌آموزِ گرانقیمت‌شان را بغل کرده بودند. بعد از این تصاویر، تصاویری از مردم بی‌خانمان نشان داده می‌شد و بعد تصویری از یک گدای کور در سرمای زمستان و سگِ راهنما^{۶۲} را گذاشته بودیم که از بالای سرِ اریاب بیچاره‌اش نگاه می‌کرد. بعد سنت‌موریس^{۶۳} و زمین مسابقهٔ اسکیت نشان داده می‌شد و مهمانانی که در بالکنِ یک هتلِ مجلل سرگرم تماشای مسابقه بودند. و بعد به ترتیب تصاویری از حرکتِ دسته‌جمعی مالیخولیایی برف پاروکن‌های مُندرس و گرسنه و جاروکنش‌های زمین مسابقه، رژهٔ نظامیِ پرزرق و برق، تصویرِ پیرمرد از کار افتاده‌ای که گدایی می‌کرد، نشان داده می‌شدند. چیز دیگری نبود. پلیس خارشِ عجیبی گرفته بود که این فیلمِ خبری را توقیف کند، اما نمی‌توانست چون همهٔ آن‌ها فیلم‌های خبریِ مجازِ اُفا بودند و از طرفِ ادارهٔ سانسور تأیید شده بودند فقط ترتیب نشان دادن‌شان کمی تغییر کرده بود.

تصاویرِ جدای از هم واقعیاتِ صرف هستند. فقط مونتاز است که آن‌ها را به حقایق یا دروغ‌ها تبدیل می‌کند. به همین دلیل است که فیلم‌های خبری مسئولیتِ سنگینی به‌عهده دارند. قدرتِ اقناع‌کنندهٔ شان در این حقیقت نهفته است که تماشاگر احساس می‌کند که یک شاهدِ عینی است. یک نما در فیلمِ خبری به عنوان یک فاکت، ارائه یک مدرکِ قاطع، پذیرفته می‌شود. به همین دلیل برحسبِ تصادف نیست که دوربینِ فیلمِ خبری در مقابل یک موضوعِ خاص، و نه موضوع دیگری، درنگ می‌کند.

حماسه‌های کار

اگر فیلم‌هایی هستند که استحقاقِ لقبِ فیلم‌های «فرهنگی» را دارند، فیلم‌های به‌یادماندنی از تلاش انسان نیز هستند که شکوهِ کار و رنج و محنتِ کارگر را بیان کرده‌اند. که به بهای مهارت و عرقِ جبینِ کارگر است که این زمین بهشتی است. من می‌خواهم

قبل از هر چیز به یکی از هالی‌ترین نمونه‌های این نوع از فیلم مستند اشاره کنم؛ ترکسپو^{۶۲} تورین^{۶۳}. همه چیز که این فیلم نشان می‌دهد ساخته شدن یک راه‌آهن از سبیری به ترکمنستان است. قبل از این خطوط آهن بسیاری ساخته شده‌اند، خطوط آهن طول‌تری که کارهای فنی پیچیده‌تری نیز داشته‌اند، اما این فیلم چنان موفقیت درخشانی کسب کرد و چنان تأثیر الهام‌بخش و محرکی داشت که کمتر می‌توان حتی فیلم داستانی یافت که بتواند با آن برابری کند. زیرا در این فیلم اهمیت تلاش انسان در یک فعالیت ساختمانی روسی، توسط یک کارگردان روس، در یک حماسه تصویری پرشور و به یادماندنی، بازگو شده است. فیلمی که ساختنش در خارج از مرزهای روسیه شوروی دشوار می‌نماید.

در این فیلم ساخته شدن راه‌آه‌نی که برای نخستین بار سبیری را به ترکمنستان وصل کرد با هیجان دراماتیک و شور و حرارتی آتشین، که کمتر قابل قیاس با فیلم دیگری است، نمایش داده شده است. در ابتدای فیلم ضرورت و نیاز به راه‌آهن از طریق شرح تصویری وابستگی اقتصادی متقابل این دو منطقه نشان داده می‌شود. مردم آن مناطق نمی‌توانند در حالیکه بیابان غیرقابل عبوری آنان را از یکدیگر جدا کرده است زندگی کنند. مردم در شمال و جنوب در رنجند. طوفان‌های کشنده شن کاروان‌ها را نابود می‌کند. این صحنه‌ها نشان دهنده رنج و زحمت اهالی آن مناطق هستند و ساخته شدن راه‌آهن را همچون کاری نجات‌بخش توصیف می‌کنند؛ فقط راه‌آهن نیست که اهمیت دارد، بلکه زندگی مردم آن مناطق مهم‌تر است. تماشاگر با همدردی و اشتیاق جریان کار را دنبال می‌کند.

فیلم موانع و مشکلات را نشان می‌دهد؛ در شمال یخبندان چهل و دو درجه سانتیگراد زیر صفر، و در جنوب کویر خشک و سوزان. موانع شکست‌ناپذیری که بزرگ‌ترین آن‌ها مقاومت سرسختانه و بازدارنده چادر نشینان عقب مانده کویر است. اول باید این مشکل حل شود. همانطور که در حماسه‌های باستانی وجود دارد در اینجا نیز بار دیگر عزم و اراده انسان با نیروهای مخوف طبیعت وارد یک نبرد اسطوره‌ای می‌شود. هر نمایی همچون یک صحنه جنگ و هر صحنه‌ای همچون صحنه نبرد کارگردانی شده است. جدالی سخت، طاقت‌فرسا، و مصممانه، جنگی که به صلاح انسان‌هاست. به همین دلیل است که این فیلم چنان جذابیت‌گریزناپذیری دارد و پایانش چنان پیروزی

خدای گونه‌ای به نظر می‌آید - هر چند، همه آنچه که در پایان نشان داده می‌شود فقط ماشین دودی بی‌آزاری در حلقه گل در مسیر یک خط آهن است. اما مردم در طول خط ایستاده‌اند و دست تکان می‌دهند، می‌رقصند، و از شوق گریه می‌کنند؛ سوار بر اسب‌ها، الاغ‌ها، شترها، گاو میش‌ها، با شور و شوق می‌رانند و با آن موتور بخاری که به سبیری و ترکمنستان دوران جدیدی را خواهد آورد مسابقه می‌دهند.

این فیلم در طی ساخته شدن راه آهن ساخته شد. در نمای پایانی فیلم تاریخ در نظر گرفته شده پایان طرح در دود موتور قطار ظاهر می‌شود؛ ۱۹۳۰. ترکیب باید در ۱۹۳۰ تمام شده باشد.

اما در ۱۹۳۰ زمانیکه من این فیلم را برای تماشاگران اروپایی موتاژ می‌کردم مجبور شدم تاریخ آن را به ۱۹۲۹ تغییر دهم، زیرا راه آهن شش ماه قبل تکمیل شده بود و در ۱۹۳۰ در حال بهره‌برداری بود. چطور چنین چیزی اتفاق افتاده بود؟

ساختن این فیلم در ۱۹۲۸ شروع شد. فیلم‌های گرفته شده هر بار نخست به کارگران خط آهن ترکیب نشان داده می‌شدند تا به اهمیت تلاش‌شان پی ببرند. نشان دادن فیلم‌های گرفته شده چنان احساسات و خیرت آنان را برانگیخته بود که بر آن شده بودند تا ترکیب را شش ماه جلوتر از تاریخ پیش‌بینی شده تکمیل کنند، و سر حرف‌شان هم ایستاده بودند. به همین دلیل است که در این فیلم تداخل دیالکتیکی زندگی و هنر چنان آشکارا متجلی شده است. ترکیب یک فیلم مستند است که در آن واقعیت ساختن یک راه آهن به هنر تبدیل شده است. به این ترتیب که؛ زمانیکه تأثیر این فیلم موجب سرعت بخشیدن به کار گردیده، یعنی؛ بر واقعیت تأثیر گذاشته، هنر بار دیگر به واقعیت تبدیل شده است؛ این واقعیت جدید دوباره خود موضوعی برای هنر گردیده، و هنر نیز باز بر واقعیت تأثیر گذاشته است. به این ترتیب است که زندگی و هنر در کنار هم حرکت می‌کنند، الهام می‌بخشند، برمی‌انگیزند، و تلاش‌های یکدیگر را رهبری می‌کنند.

فیلم برجسته دیگری در این زمینه زویی درزی ۶۵، ساخته یوریس ایونس، است. در این فیلم انسان‌ها از راه دریا سرزمینی را تسخیر می‌کنند و نیروی نامرئی آنان، یعنی؛ هوش راهبر انسان، در این فیلم قابل رویت شده است - درست مثل باد نامرئی که با خم شدن شاخه درختان مرئی می‌شود.

نشان دادن انسان ۶۶

بنابراین فیلم مستند می‌تواند وظیفه بزرگش را به عنوان شرح تصویری وقایع تاریخی نوع انسان به انجام رساند، زیرا هر آنچه روی می‌دهد در تحلیل نهایی برای انسان و توسط او روی می‌دهد. می‌خواهید تمدنی بزرگ، پیشرفته فنی، را نشان دهید؟ آن را در انسان‌هایی که کار می‌کنند نشان دهید؛ صورت‌ها، چشم‌ها، دست‌های‌شان را نشان دهید؛ و بعد می‌توان گفت که آن تمدن چه معنایی می‌دهد و چه ارزشی دارد. می‌خواهید خرمن را در دشت نشان دهید؟ فقط چهره آن کس که درو می‌کند به چهره زمین حالت و معنا می‌بخشد. در بین همه تصاویر مستند این یک سند قطعی است. جوش و خروش طوفان دریا فقط در چهره‌های پر حالت ملاحان می‌تواند زنده جلوه کند.

فیلم‌های جنگی

بدیهی است که ارزش و اهمیت فیلم‌های مستند بیش از هر چیز بستگی به این دارد که چه واقعیتی را مکشوف می‌کنند. اما این کتاب با واقعیت سروکار ندارد! موضوع این کتاب ارائه سینماتیک واقعی است، و بنابراین هر قدر هم که موضوع یک فیلم ممکن است شورانگیز باشد فقط در صورتی در این کتاب مورد بحث قرار گرفته است که امکانات ویژه «وسیله فیلم»^{۶۷} را به نمایش گذاشته باشد. فیلم‌های خبری مربوط به جنگ نیز فقط تا آن حد توجه ما را جلب می‌کنند که نشان دهنده چیزی باشند که نتوان آن را با هیچ «وسیله» دیگری جز فیلم نشان داد. چیزی که ما را به این نوع فیلم‌ها علاقمند می‌کند تصاویر بی‌ربط سلاح‌های بی‌شمار، مانور کشتی‌های جنگی یا انفجار بمب‌ها و گلوله‌های توپ نیست، بلکه چیزی است که ریشه همه این‌هاست، یعنی؛ چهره انسان، که فقط دورین فیلمبرداری می‌تواند آنقدر صمیمانه به آن نزدیک شود.

فیلم‌های جنگی عموماً به اندازه خود جنگ وحشیانه هستند. به همین دلیل در اینجا فقط به یکی از آن‌ها اشاره می‌کنیم. پیام اخلاقی و هنری این فیلم چنان است که ارزش آن را دارد تا برای همیشه در معبد مقدس مهم‌ترین اسناد بشریت حفظ شود.

این فیلم بعد از جنگ جهانی اول ساخته شده است و عنوانش؛ درمورد صلح جهانی^{۶۸} است. توسط مؤسسه مجروحین جنگی فرانسه تهیه شده است، مؤسسه‌ای که

نامش؛ بی‌چهرگان^{۶۹} بود و از کسانی که در جنگ به شدت مجروح شده بودند نگهداری می‌کرد. کارگردانی که این فیلم را با گردآوری فیلم‌های موجود در آرشیوهای نیروهای مسلح ساخته است گنل پیکوآرد^{۷۰} رئیس آن مؤسسه بود. افرادی که مثل جذامیان در اجتماع منزوی و مطرودشان زندگی می‌کردند، زیرا دیدن‌شان برای دیگران غیرقابل تحمل بود، قهرمانان اصلی این فیلم هستند. فیلم با نشان دادن این افراد در نمای نزدیک آغاز می‌شود. صورت‌های متلاشی شده‌شان با نقاب پوشیده شده‌اند. اما کمی بعد نقاب‌های ابریشمی‌شان را برمی‌دارند و به این ترتیب نقاب از چهره جنگ برمی‌گیرند. انسان‌هایی که جنگ چهره‌شان را به یغما برده است چهره حقیقی جنگ را به کسانی که هیچ چیز از آن نمی‌دانند نشان می‌دهند. این‌گونه معرفی کردن چهره جنگ تأثیری تأثرانگیز می‌گذارد، تأثیری که هیچ فیلم داستانی در مورد جنگ هرگز نمی‌تواند به آن دست یابد، زیرا در این فیلم جنگ توسط قربانیانش به نمایش گذاشته شده است. مرگ، شکنجه، و وحشت جنگ خود را در چهره کسانی نشان می‌دهد که چهره واقعی آن را دیده‌اند.

بر فراز یک میدان جنگ ساکت و آرام، میدان جنگی که تازه ساکت و آرام شده است، نمای پن^{۷۱} به پرواز در می‌آید و چشم انداز متروک و مرده بیابانی را نشان می‌دهد که شبیه سطح حفره حفره ماه است. هیچ جا حتی ساقه حلقی هم دیده نمی‌شود. آتشبار روی تپه زمین را شخم زده است. سراسر آن دشت فقط سنگ و خاکریز، خندق و گودال، است. دوربین به آرامی و بدون توقف به اطراف حرکت می‌کند؛ گودال‌ها پر از اجساد مردگان‌اند، خندقی دیگر و دیگر و دیگر، همه پراز انسان‌هایی که کشته شده‌اند. دشت بی‌انتهایی است که هیچ جنبنده‌ای در آن دیده نمی‌شود. نمای پانوراما اجساد انسان‌ها را نشان می‌دهد. یکنواختی سرد صحنه‌هایی که تماشاگر را در بر می‌گیرند و نمی‌گذارند بگریزد فضایی دلخراش و اندوه‌بار در سالن نمایش بوجود می‌آورد.

صحنه دیگری از این فیلم افراد هنگی را نشان می‌دهد که با سلاح‌های شیمیایی کور شده‌اند و از خیابان‌های در حال سوختن عبور داده می‌شوند. گله‌ای از آدم‌های کور که، مثل رمة گوسفندان، با سرنیزه و ته‌قنداقی تفنگ راهنمایی می‌شوند تا از رفتن به سمت ویرانه‌های مشتعل اجتناب کنند. تصویری از دانه‌ای دیگر.

در این فیلم صحنه‌های ناراحت‌کننده دیگری نیز هستند، هرچند که هیچ انسانی

در آن‌ها دیده نمی‌شود؛ صحنه‌هایی از باغ‌های شامپانی بعد از عقب‌نشینی آلمان‌ها (در جنگ جهانی دوم نبود که آلمان‌ها بعضی از روش‌های‌شان را ابداع کردند). تماشاگر گورستانی از باغ‌های مصفا و قدیمی پرورش میوه را می‌بیند که هزاران درخت میوه قیمتی و اصیل با آره، همه دقیقاً در یک ارتفاع و به شکلی مرتب، بریده شده‌اند. تلاش قرن‌ها مهارت و دسترنج انسان‌ها با دقتی ماشینی نابود شده است. این تصاویر نیز گویای چهره‌ای از واقعیت جنگ هستند. تصاویر لاشه درختان کمتر از تصاویر چهره‌های متلاشی شده انسان‌ها هولناک نیستند. اما پیام این صحنه‌های، البته، صامت این نیست که؛ «آلمان‌های وحشی را ببینید»، بلکه می‌گوید؛ «این است چهره جنگ». طبع شریف و نجیب فرانسوی‌های صلح‌طلب حتی در اینجا نیز آلمان‌ها را مقصر ندانسته، بلکه جنگ را مسبب اصلی دانسته است. با این حال نمایش این فیلم در آلمان تحت حکومت جمهوری وایمار ممنوع شد.

این مستند فرانسوی از جنگ جهانی اول به شش فیلمبرداری که در حین فیلمبرداری عملیات جنگی کشته شده‌اند تقدیم شده است. یک فیلم جنگی روسی نیز، که تسخیر برلین را نشان می‌داد، در ستون اسامی‌اش نام چهارده فیلمبرداری را که به هنگام فیلمبرداری آن فیلم‌ها کشته شده بودند نوشته بود. این سرنوشت تراژیک هنرمند خلاق نیز پدیده‌ای جدید در تاریخ فرهنگ است و اختصاص به هنر فیلم دارد. در دوران‌های گذشته هنرمند به ندرت به خاطر خلقت اثرش کشته شده است و اهمیت این امر فقط از نظر اخلاقی یا سیاسی نیست، بلکه از جنبه روانشناسی هنر نیز بسیار قابل تأمل است.

طرز ارائه واقعیت به وسیله تصاویر متحرک اصولاً با همه روش‌های دیگر ارائه واقعیت تفاوت دارد، و تفاوتش در این است که واقعیتی را که ارائه می‌دهد کامل نیست مگر با نشان دادن روند شکل‌گیری‌اش. در اینجا هنرمند خلاق نیازی ندارد که در حافظه‌اش کنکاش کند و حادثه‌ای را که قبلاً اتفاق افتاده است به یاد آورد، بلکه او خود در جریان وقوع حادثه حی و حاضر است و در آن شرکت دارد.

هنگامیکه کسی از جنگ‌های گذشته حکایت می‌کند آن‌ها اکنون خاتمه یافته‌اند، و مرکباترین خطر زمانیکه طی شد، زمانیکه بتوان آن را با کلمات گفت یا نوشت، دیگر خطری نیست.

اما تصویر فیلم مستند متفاوت است؛ بعد از وقوع واقعه نیست که ساخته می‌شود! فیلمبردار خود در همان موقعیت خطرناکی قرار دارد که نشان می‌دهد و به هیچ وجه مسلم نیست که او تولد تصویرش را خواهد دید؛ تا زمانی که نوار فیلم به آخر نرسیده است ما نمی‌توانیم بدانیم که آیا اصلاً به آخر خواهد رسید یا نه. این حضور قابل لمس فیلمساز است که به فیلم مستند آن کشش و هیجان ویژه‌ای را می‌بخشد که در هیچ هنر دیگری یافت نمی‌شود.

هرکس که به گزارش میدان نبرد گوش داده باشد در صدای بی‌سیم، همراه با کلمات، صدای نبرد، صدای توتی شلیک گلوله‌ها، فریادهای مجروحین، را شنیده است و این کشش و هیجان را در امواج صوتی تجربه کرده است. چنین گزارش‌هایی گاه در وسط یک جمله ناگهان قطع می‌شوند و سکوتی که به دنبال می‌آید مثل فریاد مرگباری به گوش می‌رسد.

در آن فیلم جنگی فرانسوی که هم‌اکنون بحث آن شد یک صحنه ناگهان قطع می‌شود؛ دوربین سکندری می‌خورد و تصویر مثل بی‌فروغ شدن چشمان کسی که در حال مرگ است تیره و تار می‌شود. مونتور این تکه آخر را قیچی نکرده است، زیرا این تکه زمانی را نشان می‌دهد که فیلمبردار کشته می‌شود و دوربین در حالیکه بطور اتوماتیک در حال کار است و از گون می‌گردد. در نمای بعد تماشاگر او را می‌بیند که به خاطر تصویرش جان می‌دهد.

اهمیت چنین تصاویری فقط در شجاعت حقیر شمردن مرگی که آنان شاهدش بوده‌اند نیست. بسیاری از ما حکایت انسان‌هایی را شنیده‌ایم که شجاعت مواجه شدن با مرگ را داشته‌اند، حتی شاید آنان را دیده باشیم. اما آنچه که در این مورد تازه و متفاوت است، این است که این فیلمسازان از طریق لنز دوربین فیلمبرداری چهره مرگ را دیده‌اند، و این اتفاق فقط در میدان‌های نبرد روی نداده است.

چه کسی می‌تواند فیلم کاپیتان اسکات^{۷۲} را فراموش کند که تقریباً مثل این است که او مرگ خود را فیلمبرداری کرده است و آخرین نفس‌هایش را در میکروفون دمیده است؟ و یا تصاویر با عظمت سرارنست شکلتون^{۷۳} را از سفر قطب جنوبی، یا آن فیلمی را که توسط کاشفان روسی قطب، که در کنار لاشه یخ‌شکن شلیوسکین^{۷۴} اردو زده‌اند، فیلمبرداری شده است؟

بله، این شکل تازه‌ای از آگاهی انسان^{۷۵} است که به واسطه اتحاد بین انسان و دورین بوجود آمده است. زیرا تا زمانی که این افراد هوشیار بوده‌اند چشمانشان از درون لنز دورین نگاه می‌کرده است و آنچه را که دیده‌اند، و موقعیت‌شان را، گزارش داده است. آیا کوره یخ شناور کشتی‌شان را در هم خواهد شکست و آنان را به کام مرگ خواهد کشاند؟ آنان همچنان فیلمبرداری کرده‌اند! آیا تکه یخ شناور زیر پاهای‌شان غرق خواهد شد؟ باز هم به فیلمبرداری ادامه داده‌اند! آنان در حال فیلمبرداری از این حقیقت بوده‌اند که دیگر مجال و محلی برای‌شان باقی نمانده است تا دورین خود را همچنان استوار و به کار نگاه دارند.

مثلی کاپیتان روی عرشه، مثلی متصدی بی سیم در پشت دستگاهش، فیلمبردار تا آخرین لحظه سرپشتش باقی مانده است. از طریق قابلیت مکانیکی دورین جریان درونی هوشیاری ذهن انسان و مشاهده عینی او به نمایش گذاشته شده است. در چنین مواقعی فیلمبردار تا زمانی که به این طریق فیلمبرداری می‌کند با خونسردی و وضوح می‌بیند؛ دورین به او کمک می‌کند تا به طرزی مکانیکی هوشیارش را، که در شرایط عادی مغشوش می‌شود، حفظ کند. به این ترتیب هوشیاری او وجه عینی به خود می‌گیرد و در دورین به صورت نوار فیلم می‌چرخد و این امتیاز بزرگ دورین فیلمبرداری است، زیرا دورین عصب ندارد و بنابراین به سادگی آشفته و مضطرب نمی‌شود. جریان روان انسان معکوس می‌گردد؛ فیلمبردار تا زمانی که هوشیار است فیلمبرداری نمی‌کند، بلکه هوشیار است تا زمانی که فیلمبرداری می‌کند!

فیلم‌های طبیعت^{۷۶}

هنگامیکه فیلمی زندگی انسان را نشان می‌دهد همیشه این تصور وجود دارد که صحنه‌های آن بازسازی شده‌اند یا به شکل نمایش درآمده‌اند و یا ساختگی هستند. اگر تصاویری از حوادث واقعی بر پرده نشان داده می‌شوند و انتظار این است که تماشاگر نیز آن حوادث را به عنوان حوادث واقعی بپذیرد باید از پیش او را از واقعی بودن آن حوادث آگاه کرد. زیرا در فیلم‌هایی که انسان را نشان می‌دهند هیچ چیز نیست که بتواند ملاکی واقعی بودن آن‌ها باشد. تکنیک فیلم می‌تواند تصاویر بازسازی شده و غیرواقعی را چنان گول زننده شبیه به واقعیت نشان دهد که تصویری از عینی‌ترین واقعیت هم نمی‌تواند

هیچ تضمینی از اینکه صحنهٔ بازسازی شده‌ای در استودیو نیست ارائه دهد. فقط تصاویری از طبیعت که با انسان‌ها سروکار ندارند مُهرِ واقعیتِ مسلم و غیرقابل تردید را بر خود دارند؛ گیاهان و جانوران در مقابل دوربین ژست نمی‌گیرند، ایفاء نقش نمی‌کنند، نه حتی حیواناتِ تعلیم دیده.

عجیب است که این نوع فیلم‌های کاملاً مستند از طبیعت اغلب کاملاً تخیلی به نظر می‌آیند. هیچ چیز نمی‌تواند بیش از فیلم‌های علمی که تشکیلِ کریستال‌ها یا جنگِ باکتری‌هایی را که در قطره‌ای آب زندگی می‌کنند نشان می‌دهند شبیه افسانهٔ پریان باشد. توضیح این مورد این است که دقیقاً همان واقعیتِ مسلم آن‌هاست که موجب می‌شود تماشاگر با وضوح تمام فاصلهٔ بین دنیای آن‌ها و دنیای انسانی خود را احساس کند. اما هر اندازه جریان حیاتی که فیلم نشان می‌دهد دورتر از امکانِ دخالت و تصرف انسان باشد به همان نسبت امکان اینکه آن جریان مصنوعی یا غیرطبیعی یا بازسازی شده باشد کمتر است. بنابراین همانندیِ شگفت‌انگیز بین تصاویر طبیعتِ دست‌نایافتنی و قلمرو دست‌نایافتنیِ افسانهٔ پریان موجبِ تخیلی به نظر آمدن این نوع فیلم‌ها می‌شود. زیرا اگرچه آنچه که ما در این نوع فیلم‌ها شاهدش هستیم یک پدیدهٔ طبیعی است، اما همین حقیقت که اصلاً می‌توانیم آن پدیده را ببینیم ما را شگفت‌زده می‌کند و غیرطبیعی به نظر می‌آید. اینکه ما می‌توانیم از نزدیک‌ترین فاصله شاهد صحنه‌های عاشقانهٔ بین جوجه‌تیغی‌ها یا ماهی‌های قمر دریا و یا شاهد صحنه‌های هول‌انگیز جنگ بین دوما ریاشیم، مثلِ وسوسهٔ خوردن از میوهٔ ممنوعه، هیجان‌انگیز است. در هنگام دیدن چنین صحنه‌هایی احساس می‌کنیم که به محدوده‌ای پا گذاشته‌ایم که به روی ما بسته بوده است. اگر چیزی به ما نشان داده شود که در شرایطِ هادی نمی‌توانیم آن را ببینیم، آنوقت این احساس به ما دست می‌دهد که خودمان نامرئی شده‌ایم. تخیلی به نظر آمدنِ این نوع فیلم‌های طبیعت به این دلیل است.

حواشی فصل سیزدهم

1 - PROBLEMS OF STYLE IN THE FILM

2 - stage performances

3 - its own medium of expression

4 - level of culture

5 - change of angle and set-up

6 - identification

7 - forms

8 - acoustic and visual

9 - Pure Cinematography

10 - the story

11 - "pure style"

12 - raw material of reality

13 - artistic principle

14 - raw material of life

15 - visual existence

16 - "theme"

۱۷ - بالاش در اینجا، بخصوص، به آثار نقاشی مدرن اشاره دارد، یعنی؛ به آثار نقاشانی که فعالیت اصلی‌شان را از ابتداء قرن بیستم شروع کردند. اما از آنجا که گفته است؛ «تقریباً چند دهه پیش از این نیز همین طرز تفکر موضوع -Theme- را از نقاشی حذف کرده بوده، می‌توان نتیجه گرفت که او بطور کلی در این مطلب به آثار نقاشان از امپرسیونیسم (دهه ۱۸۸۰) به بعد (تا دهه ۱۹۳۰) نظر داشته است. دوران مورد نظر بالاش در بحثش از زیبایی‌شناسی فیلم، در اینجا، سال‌های آخر دهه جنگ جهانی اول و بخصوص دهه ۱۹۲۰ است.

به استثناء آثار گوستاو کوریه -Gustave Courbet-، که در ابتداء کارش نئوباروک - نئورومانیک

بود و بعد به رئالیزم گرائید، آثار سایر استادان برجسته نقاش، از جمله آثار ون‌گوگ، در دوره امپرسیونیسم و بعد از امپرسیونیسم تا کوبیزم و بعد از آن (اکسپرسیونیسم، دادائیسم، سورئالیسم) از همان خصوصیتی برخوردارند که بالاش بر آن تأکید گذاشته است، یعنی: حذف «موضوع» - Theme - از پرده نقاشی. آثار استادان نقاش امپرسیونیست و بعد از آن؛ رنوار، دگا، مونه، سزان، گوگن و ون‌گوگ - در مقایسه با آثار نقاشان پیشین (دوره رومانتیک؛ اواخر قرن هیجدهم تا اوایل و اواسط قرن نوزدهم - عقب‌تر نمی‌رویم چون بسیار روشن است که آثار نقاشان دوره رنسانس و سبک‌های باروک و ژوکوکو همگی دارای «موضوع» مشخص و معلوم بوده‌اند) کمابیش به وضوح این خصوصیت را دارند. این خصوصیت در نقاشی هرچه از امپرسیونیسم به طرف فوویزم - Fauvism - ماتیس و فیوچریزم - Futurism - ادوارد مونش - Edward Munch - و کوبیزم پیکاسو و به طرف هنر مدرن سه دهه نخست قرن بیستم می‌آید با وضوح هر چه بیشتری خودنمایی می‌کند.

مسئله مورد توجه و علاقه امپرسیونیست‌ها بیشتر نه خود «موضوع» - Theme - بلکه نور، رنگ، شکل، فضا، زاویه دید، حرکت و انرژی، تحلیل «فرم» - Form - و روانشناسی، بود. فوویزم - Fauve - سادگی طراحی و شیرینی رویا را به نقاشی آورد. فیوچریزم - Futurism - موضوعش شروع کابوس‌های قرن بیستم بود و بدویت آثار گوگن، بدبینی لوترک، و اکسپرسیونیسم ملایم شده با امپرسیونیسم ون‌گوگ را چنان درهم آمیخته بود که از شکل و معنا افتاده بود. کوبیزم کاملاً به «فرم» پرداخت و آن را از زوایای دید مختلف تجزیه - Analytic Cubism - و، همدها، ترکیب - Synthetic Cubism - کرد. البته می‌توان از طریق تحلیل به این نتیجه رسید که «موضوع» اصلی همه این آثار مدرن «روانشناسی» است، بدون شک این «موضوع» مهم‌ترین و جذاب‌ترین موضوع آن دوران بود. نیچه فیلسوف این موضوع بود، و البته روانکاوان بزرگی چون فروید، آدلر، و یونگ - در غرب - جنبه‌های کاملاً علمی و تجربی و تحقیقی این موضوع را بیان کرده بودند. آثار ادبی نیز در این دوران به این موضوع بیش از پیش توجه و گرایش نشان داده‌اند. شاید همین دلیل آن است که چرا، به قول بالاش، «موضوع» از نقاشی (و در هنر مدرن می‌توان گفت از کلیه هنرها) حذف شد، زیرا موضوعات کلاسیک دیگر مورد توجه هنرمندان دوره مدرن نبودند.

در هر صورت، اکسپرسیونیسم، دادائیسم، سورئالیسم، نقاشی آبستره تخیلی؛ آثار نقاشانی چون، پل‌کله، مارکس‌ارنست، واسیلی‌کاندینسکی، رنه‌ماگریت، جیورجیوچریکو - Giorgio de Chirico -، اسکاردوکوشکا، ماکس بکمان - Max Beckmann -، فرناندو، مارک شاگال، مارسل دوچامپ - Marcel Duchamp -، و بالاخره سالوادوردالی و آثار تعدادی دیگر از نقاشان دهه ۱۹۱۰ تا ۱۹۳۰ اروپا، همگی فاقد «موضوع» - Theme - به معنی کلاسیک هستند و به وضوح این خصوصیت را که «موضوع» از پرده نقاشی حذف شده است نشان می‌دهند.

20 - toying with mere form

بالاش در اینجا به شاخه‌ای از جنبش آوانگارد سینمای فرانسه و سینمای آلمان در دهه ۱۹۲۰ اشاره دارد که چند فیلم آستره و فیلم «مطلق» - absolute - ارائه داد. رجوع کنید به فصل دهم - حاشیه شماره ۳۳، و منی فصل‌های چهاردهم و پانزدهم و حواشی آن دو فصل.

21 - films without hero

22 - decadent formalism

23 - "subjectless film"

24 - "absolute film"

در مورد فیلم «مطلق» همین کتاب تئوری فیلم بالاش معتبرترین و موثق‌ترین مرجع است که وجود دارد. در حقیقت بالاش، تا آنجا که من اطلاع دارم، تنها نظریه‌پرداز است که در بین محدود نظریه‌پردازان درجه اول، همانطور که خود گفته است، مفصلاً به تحلیل این نوع فیلم پرداخته است. وی در همین فصل و بخصوص در فصل چهاردهم (و نیز در فصل پانزدهم) به همراه بحث از «فیلم آوانگارد» بطور نسبتاً جامع این نوع از هنر فیلم را نیز مورد بحث قرار داده است. من نیز در حواشی فصل‌های مختلف این کتاب، بخصوص در حواشی همین فصل و حواشی فصل‌های چهاردهم و پانزدهم، در مورد این نوع فیلم و تاریخچه آن توضیحات نسبتاً کاملی داده‌ام. این مبحث در کتاب‌های تاریخ سینما و کتاب‌های زیبایی‌شناسی هنر فیلم کمتر مورد بحث و بررسی قرار گرفته و به همین دلیل اطلاع معتبر و موثق در باره آن کم و نا حدی آمیخته با ابهام است. در هر حال، سه منبع معتبر و موثق نظری و زیبایی‌شناسی وجود دارند، باز البته تا آنجا که من می‌دانم، که بطور جامع به مبحث فیلم «مطلق» توجه خاصی کرده‌اند - البته، بدون شک، در بین انبوه کتاب‌هایی که در مورد زیبایی‌شناسی هنر فیلم نوشته شده‌اند حتماً بعضی از آن‌ها به این نوع فیلم نیز اشاره کرده‌اند یا نا حدی به تحلیل آن پرداخته‌اند، اما مورد نظر ما همانطور که تا به اینجا بوده کار استادان و نه گردآورندگان و بازگوکنندگان نظریات و تحلیل‌های ایشان است. یکی از این سه منبع همین کتاب تئوری فیلم بالاش است که خود ملاحظه می‌کنید. دو دیگر متعلق به زیگفرد کراکوتر هستند؛ یکی کتاب از کالیگاری تا هیتلر و دیگری تئوری فیلم او. کراکوتر در این دو کتاب این نوع فیلم را تحت عنوان «فیلم آستره» - abstract film - مورد بحث و بررسی قرار داده است. در دو جلد کتاب سینما چیست؟ آندره بازین (ترجمه انگلیسی هاگ گری) چنین مبحثی وجود ندارد و من این را تحقیقاً می‌گویم.

در هر حال، عجائناً، مورد نظر خاص ما در این مورد اشاره بالاش به سبک اکسپرسیونیسم است که یادآور مطلبی از کراکوتر در کتاب از کالیگاری تا هیتلر است و من بی‌مناسبت ندانستم که این یادآمده را در اینجا بیاورم. کراکوتر در آن کتاب در فصلی مربوط به فیلم کالیگاری، پس از اینکه یافته‌ها و کشفیات تاریخی - زیبایی‌شناسی خود را همراه با تحلیل‌های عمیق سیاسی - ایدئولوژیک در مورد آن فیلم ارائه داده است، درباره کابین دکتر کالیگاری، تاج مرصع سینمای اکسپرسیونیسم آلمان، چنین اظهار نظر کرده است: «نمایش کالیگاری در آوریل ۱۹۲۱ در نیویورک شهرت جهانی‌اش را به ارمغان آورد. اما صرف‌نظر از تقلیدهای

پراکنده‌ای که از آن شد، و صرف‌نظر از اینکه به عنوان شاخه‌ای فعالیت‌های هنری درآمد، این فیلمی که بیش از هر فیلم دیگری در آن دوران مورد بحث و جدل قرار گرفت هرگز جریان سینمای آمریکا یا فرانسه را بطور جدی تحت تأثیر قرار نداد. کالیگاری مثل یک ستون سنگی تنها ایستاد. کراکوتر علت این تنها ماندن را به تفصیل شرح داده است، اما نتیجه‌گیری نهایی‌اش این است که هلنش آوانگاردیزم افراطی شکل و محتوای آن بود. برای مطلب کراکوتر رجوع کنید به: *From Caligari to Hitler. Caligari. Princeton 1947*

۲۵- در مورد اهمیت فیلم‌های آوانگارد، اصولاً کل این جنبش، در تاریخ سینما و تأثیراتش بر تکامل زبان هنر فیلم کافی است به این نکته توجه کنیم که این جنبش نه فقط آغازگر سینمای فرانسه بعد از جنگ جهانی اول بود و سینمای این کشور اصولاً براساس این جنبش شکل گرفت، بلکه سبک پر قدرت و مهمی چون سوررئالیسم نیز از دل این جنبش بود که بیرون آمد. در حقیقت می‌توان گفت که سبک سوررئالیسم مهم‌ترین ثمره نهایی جنبش آوانگارد دهه ۱۹۲۰ سینمای فرانسه بوده‌است. این جنبش از چنان اهمیت و مقامی در تاریخ سینما برخوردار است که جنبش اکسپرسیونیسم و فیلم‌های آستره و «مطلق» سینمای آلمان در همین دهه نیز جزو آن طبقه‌بندی شده‌اند.

۲۶- رنه کلمر خود یکی از مشهورترین فیلمسازان جنبش آوانگارد سینمای فرانسه در دهه ۱۹۲۰ بود. مهم‌ترین و مشهورترین فیلم آوانگارد او در این دوران، یعنی در دوره مورد بحث بالاش، فیلم کوتاه *Entr'acte* (۱۹۲۴) است که به عنوان یک فیلم دادائیستی شناخته شده است.

27 - works of art

28 - decadence of so-called decadent art

۲۹ - منظور بالاش در اینجا از «هنر منحل» *Decadent Art* - «هنر آوانگارد» است. «آوانگارد» *Avantgarde* - به معنی: «پیشرو»، در فرهنگی اصطلاحات هنری اسم خاصی است که گاه مورد استفاده عام نیز قرار می‌گیرد. برای مثال: در فیلم، «آوانگارد» اسم خاصی است که به جنبش سینمای فرانسه در دهه ۱۹۲۰ اطلاق می‌شود - و نیز اسم عامی است که «هنر مدرن» در کل تحت این اسم شناسایی می‌گردد، هرچند هنر آوانگارد در واقع شاخه‌ای از هنر مدرن و جزئی از آن است. منظور از «هنر مدرن» شیوه‌ها و سبک‌های هنری هستند که پس از جنبش «بعد از امپرسیونیسم» *Post Impressionism* - در همه هنرهای مغرب زمین بوجود آمدند. هنر آستره *Abstraction* - هنر تخیلی *Fantasy* - و نیز کلیه سبک‌های مشهور و متنوعی که از شروع قرن بیستم بوجود آمدند تحت این عنوان کلی قرار می‌گیرند. بالاش به عنوان یک تئوریسین چپ‌گرای هنر نظر موافقی در مورد آوانگاردیزم و هنر آوانگارد ندارد و همانطور که می‌بینیم آن را مورد انتقاد منفی قرار داده است. همانطور که قبلاً نیز اشاره کردیم، بالاش پیرو رئالیسم کلاسیک بود و مانند همه پیروان این مکتب از سبک انتزاعی و ذهنیت‌گرا و شیوه بیان روانشناختی و درون‌گرای هنر مدرن و آوانگارد انتقاد کرده است (در همین جا بد نیست اشاره کنیم که گئورگ لاکاچ *Georg Lukacs*، هم‌وطن و معاصر بالاش، یکی از قوی‌ترین و پرنفوذترین منتقدان معاصر این مکتب بوده است. خوشبختانه چند کتاب مهم او به فارسی ترجمه شده‌اند. در باره مطلب مورد بحث ما در اینجا رجوع کنید به دو کتاب:

معنای رتالیسم معاصر، ترجمه فریبرز سعادت، انتشارات نیل، چاپ اول ۱۳۴۹ - و پژوهشی در رتالیسم اروپایی، ترجمه اکبر الهی، انتشارات علمی و فرهنگی، چاپ اول ۱۳۷۳). البته، باز همانطور که می‌بینیم، بالاش به اهمیت این هنر کاملاً واقف بوده است و علاوه بر تأکیدات مکررش در مورد اهمیت شناخت این هنر طریقه صحیح بررسی و تحلیل هنر معاصر را از طریق بررسی و تحلیل هنر مدرن دانسته است. در همین فصل می‌توان تشخیص داد که وی برای هنر آوانگارد تا چه حد اهمیت قائل بوده است.

شایان ذکر است که اصطلاح «انحطاط» -Decadence- و «هنرمنحط» در تاریخ هنر به دوره‌هایی اطلاق شده است که قواعد موجود زیبایی‌شناسی تغییرات شدیدی کرده‌اند و نفی شده‌اند. این اصطلاح به معنی خاصش نام یک نهضت ادبی بود که در اواخر قرن نوزدهم در فرانسه بوجود آمد و مخالف بنا ناتورالیسم و رومانتیسم بود. این نهضت سرانجام در مکتب قوی‌تر و پرنفوذتر سمبولیسم حل شد (کلیات زیبایی‌شناسی، بندتو کروچه، ترجمه فواد روحانی، بنگاه ترجمه و نشر کتاب - انتشارات علمی و فرهنگی).

30 - Alois Riegl

۳۱ - رجوع کنید به حاشیه شماره ۳۵ در همین فصل.

32 - roundabout ways

۳۳ - بالاش در اینجا بخصوص به فیلم‌های آبیستره‌ای که در این دوران در سینمای آلمان ساخته شدند اشاره دارد.

34 - "absolute visuality"

۳۵ - بالاش در اینجا به فعالیت‌های مختلف و متنوع فیلمسازی که در آن سال‌ها، بخصوص در سال‌های دهه ۱۹۲۰، در کشورهای مختلف؛ فرانسه، آمریکا، آلمان، شوروی، و هلند، صورت گرفتند اشاره دارد. وی تمام این فعالیت‌ها را به دو گروه؛ فیلم‌های مستند و فیلم‌های آوانگارد، تقسیم کرده است. قبل از هر چیز باید بگویم که، به نظر من، این تقسیم‌بندی نمی‌تواند دقیق باشد، زیرا همانطور که خواهیم دید هم در فیلم‌های مستند فیلم‌های آوانگارد وجود دارند و هم در فیلم‌های آوانگارد فیلم‌های مستند. خود بالاش نیز در فصل چهاردهم به تعدادی از این نوع فیلم‌های دو رگه پرداخته است. اصولاً مطلب بالاش در اینجا تا حدی مفشوش است و به همین دلیل من لازم دیدم در این حاشیه و چند حاشیه پایی دیگر در فصل‌های چهاردهم و پانزدهم به تفصیل در مورد این بحث توضیحاتی بدهم. صبر و حوصله و جدیت خواننده را خواهانم.

در مورد جنبش آوانگارد (به معنی وسیع و عام آن) در سینمای اروپا، باید گفت بر خلاف آنچه که بالاش معتقد است نمی‌توان به صراحت شروع این جنبش در فیلم را از سینمای فرانسه دانست. از تاریخ سینما، که مسلماً در دوران بالاش مثل امروز روشن و تحقیقی نبود، چنین نتیجه می‌گیریم که جنبش آوانگارد در آغاز دهه ۱۹۲۰ در سینمای فرانسه و سینمای آلمان تقریباً همزمان شروع شده است. بعلاوه، سابقه جنبش اکسپرسیونیسم در سینمای آلمان، که باید آن را جزو جنبش آوانگارد در سینمای اروپا به

حساب آورد، حتی به قبل از جنگ جهانی اول برمی‌گردد (آرتورنایت در کتاب تاریخ سینمای خود از فیلم دانشجوی پراگ - *The Student of Prauge* - ساخته پل وگنر - P. Wegener - در سال ۱۹۱۳، به عنوان نخستین فیلم این مکتب نام برده است). هر چند، معمولاً عنوان «سینمای آوانگارد» را اختصاصاً به سینمای فرانسه دهه ۱۹۲۰ اطلاق می‌کنند و سینمای آلمان را در این دوران با عنوان «عصر طلایی» - *The Golden Age* - شناسایی می‌کنند. اما چون سینمای این دو کشور در این دوران هر دو از خصوصیات سبک آوانگارد کاملاً برخوردار هستند و نیز فیلمسازی که در این دو سینما فعالیت داشتند همگی از بنیان جنبش آوانگارد بودند، به همین دلیل نمی‌توان سینمای فرانسه دهه ۱۹۲۰ را یگانه آغازگر جنبش آوانگارد در هنر فیلم دانست و سهم سینمای آلمان این دوره را به او بخشید.

اختلاطی که بالاش در اینجا در مطالبش وارد کرده است (که به نظر من علتش این بوده که وی اطلاعات سطح بالای خواننده را پیش فرض گرفته بوده است) شاید ابهاماتی را در این باره بوجود آورد. من در این حاشیه سعی خواهم کرد، به قدر امکان یک حاشیه و توانایی‌ام، این ابهامات را برطرف کنم. پیش از هر مطلبی باید گفت که بالاش مکتب اکسپرسیونیسم سینمای آلمان را از جنبش آوانگارد جدا کرده است. هر چند، همانطور که در بحث «سینما توگرافی ناب» ملاحظه کردید، او این جنبش را متأثر از مکتب اکسپرسیونیسم دانسته است. درست هم همین است و اکثر قریب به اتفاق نظریه‌پردازان، تاریخ‌دانان، و زیبایی‌شناسان هنر فیلم نیز این تفکیک را قائل شده‌اند و مکتب اکسپرسیونیسم سینمای آلمان را جدای از سایر فیلم‌های آوانگارد سینمای اروپا مورد بررسی و تحلیل قرار داده‌اند. دلیل این تفکیک نیز روشن است، زیرا مکتب اکسپرسیونیسم در سینمای آلمان چنان نفوذ و قدرت و توسعه‌ای یافت که از کالیگاری (۱۹۱۹) به بعد این سینما را بطور کامل تسخیر کرد و مهم‌ترین مکتبی شد که در سال‌های دهه ۱۹۲۰ سینمای این کشور را، چه از نظر سبک و چه از نظر محتوا، تغذیه کرد. از نظر جهانی نیز هیچیک از سایر فعالیت‌های همزمان این مکتب در سینمای اروپا (حتی در سینمای فرانسه) آن اهمیت و توسعه‌ای را نیافتند که مکتب اکسپرسیونیسم یافت. گفته خود بالاش در این مورد صریح‌تر و گویاتر از هر توضیحی است: «این مکتب (آوانگارد) تحت جاذبه اکسپرسیونیسم، که دیگر کاملاً جدای از واقعیت رشد کرده بود و به بن‌بست سبک فیلم بدون موضوع - فیلم مطلق - رسیده بود، به بیراهه کشیده شد».

جنبش آوانگارد در آلمان توسط دو نقاش آهسته به سینمای این کشور راه یافت: هانس ریختر - *Hans Richter* - و وایکینگ ایگلینگ - *Viking Eggeling* - که هر دو در آغاز دهه ۱۹۲۰ ساختن فیلم - نقاشی‌هایی را تجربه کردند. از بین فیلم‌های کوتاهی که در این زمینه ساخته شدند دو فیلم: رتم ۲۱ - *Rhythmus 21* - ساخته ریختر، و سمفونی مورب - *Symphonie Diagonale* - ساخته ایگلینگ، هر دو ساخته شده در سال ۱۹۲۱، نمونه‌های بسیار معروف این نوع فیلم در جنبش آوانگارد سینمای آلمان به حساب می‌آیند. فیلم آپوس ۱ - *Opus 1* - (۱۹۲۲)، ساخته والتر راتمن - *Walter Ruttmann* - نیز یکی دیگر از نمونه‌های معروف این نوع فیلم در سینمای آلمان است. ایگلینگ در سال ۱۹۲۵ درگذشت. اما ریختر، که او را بنی جنبش آوانگارد سینمای آلمان دانسته‌اند و اصطلاح «فیلم مطلق»

-absolute film- از اوست و بعدها نیز در جنبش «سینمای تجربی» آمریکا -Experimental Cinema- (شروع این جنبش در اوایل دهه ۱۹۲۰ و اولین سرکرده‌اش مایا درن -Maya Deren- بود) تأثیر زیادی گذاشت، در اواخر این دهه به ساختن فیلم‌های مستند اجتماعی و تاریخی پرداخت. والتر راتمن با همین شیوه نقاشی متحرک صحنه‌ای را در فیلم انتقام کریم هیلد، ساخته فریتس لانگ (۱۹۲۴)، ساخت که به صحنه «عقاب‌های سیاه» معروف است. والتر راتمن نیز در اواخر این دهه به ساختن فیلم‌های مستند روی آورد، اما «شکلی» -Form- فیلم‌های مستندش نیز همواره آوانگارد و آبستره بود. برلین، سمفونی شهری بزرگ (۱۹۲۷)، که بالاش در این کتاب چندین بار از آن یاد کرده است، مهم‌ترین و معروف‌ترین فیلم مستند او در جنبش آوانگارد سینمای آلمان است. از کسان دیگری که در این زمینه در این دوران و در این جنبش فیلم‌های کوتاهی ساختند باید از اُسکار فیشنگر -Oskar Fischinger-، و نقاش، عکاس، و طراح معروف موهولی ناگی -L.Moholy Nagy- نام برد.

موهولی ناگی یکی از اعضای مکتب باه‌اُس -Bauhaus- بود، مکتبی که بعد از جنگ در آلمان برپا شد و سرکرده‌اش والتر گروپیوس -Walter Gropius- معمار معروف بود. این مکتب تجسمی - هنری (school of art) هنرمندان آوانگارد بسیاری را که در زمینه‌های مختلف هنری فعالیت داشتند به خود جذب کرد. به نظر من این شاخه جنبش آوانگارد سینمای آلمان، یعنی؛ فیلم نقاشی‌های سبک آبستره این سینما، بی‌تأثیر از مکتب باه‌اُس نبوده است. اما ریشه سینمای آلمان اکسپرسیونیسم بود و مکتب باه‌اُس بر اکسپرسیونیسم تأثیر نگذاشت، بلکه برعکس از این سبک تأثیر پذیرفت چرا که متأخر آن بود. هر چند، نباید فراموش کرد که سینمای اکسپرسیونیسم آلمان در ابتداء فعالیتش از لحاظ دکور و صحنه‌آرایی بسیار تحت تأثیر نقاشی بود و نقاشی یکی از فعالیت‌های اصلی مکتب باه‌اُس بود. در هر صورت اگر مکتب باه‌اُس تأثیری بر اکسپرسیونیسم سینمای آلمان گذاشته باشد این تأثیر از طریق نقاشی سبک اکسپرسیونیسم در دکور و صحنه‌آرایی فیلم‌ها و از طریق عکاسی اکسپرسیونیستی ناگی و سایر عکاسان این مکتب در کمپوزیسیون و نورپردازی فیلم‌ها بوده است. جنبش فیلم آبستره، یا به قول بالاش «فیلم مطلق»، یک جنبش فرعی در سینمای آلمان آن دوران بود و همانطور که گفتیم اکسپرسیونیسم جنبش اصلی این سینما در آن دوران به حساب می‌آید.

اکسپرسیونیسم اصولاً سبکی است آلمانی، اگر با گسترش جغرافیایی و همی تاریخی و نژادی در نظر بگیریم سبکی است ژرمنی. این سبک پیش از آمدنش به سینمای آلمان مدت‌ها در تئاتر آلمان پرورده شده بود. ماکس راینهاردت -Max Reinhardt- بنیان‌گذار تئاتر اکسپرسیونیسم آلمان، چندین سال پیش از جنگ جهانی اول این سبک را به تئاتر آورده بود و بسیاری از کسانی که بعدها در سینمای آلمان در زمینه‌های مختلف هنر فیلم فعالیت کردند از شاگردان و مکتب او بودند. در نقاشی نیز این سبک از شروع قرن بیستم در آلمان متمرکز شد. امیل نولده، ارنست گیرشتر، اُسکار کوکوشکا، ماکس بکمان، و معروف‌تر از همه واسیلی کاندینسکی روسی الاصل، همگی از نقاشان اکسپرسیونیسم آلمان بودند که مدت‌ها قبل از جنگ در این سبک فعالیت داشتند. سبک اکسپرسیونیسم در موسیقی آلمان نیز نفوذ بسیار داشته است. به

عقیده من منشاء این نفوذ رانه از موسیقی مدرن آلمان در دوران معاصر، بلکه باید از دهه‌ها قبل‌تر یعنی از موسیقی واگنر پی‌گیری کرد (با کسب اجازه از دوستان و اساتید موسیقیدان). در ادبیات آلمان سابقه این سبک حتی عقب‌تر می‌رود. به عقیده من فاست - Faust - گونه یک اثر اکسپرسیونیستی است، به رغم اینکه او و شیلر گرایشات رئالیستی داشتند. می‌توان باز هم عقب‌تر رفت و گفت که منظومه‌هایی نظیر: «نیلونگن»، «ترپستان وایزولده» و «زیگفرد» نیز ماهیت اکسپرسیونیستی دارند. همین قدر برای تقویت ادعای ما در مورد اصلیت ژرمنی سبک اکسپرسیونیسم کافی است. پس نظر بالاش در مورد سبک اکسپرسیونیسم در سینمای آلمان جای تأمل دارد. به نظر من تحلیل بالاش از سبک اکسپرسیونیسم آلمان براساس نقد مارکسیستی استوار است، بخصوص اگر گرایشات سیاسی و زیبایی‌شناسی وی را در این باره در نظر بگیریم. زیگفرد کراکوثر در تحلیل بسیار عمیق و همه جانبه‌اش از فیلم کالیگاری، در کتاب از کالیگاری تا هیتلر، این فیلم را سمبول روحیه و اوضاع سیاسی - اجتماعی ملت آلمان در دوران پس از جنگ جهانی اول دانسته است. بنابراین، احتمالاً، نظر منفی بالاش در مورد سبک اکسپرسیونیسم در سینمای آلمان به دلیل مخالفت زیبایی‌شناسی او با سمبولیزم هنری بوده است، و این که او به سینمای سیاسی، با ایدئولوژی انقلابی و بیان رئالیستی، اعتقاد بسیار بیشتری داشت تا به سبک پردازی‌های هنری در فیلم.

در سینمای فرانسه، جنبش آوانگارد در حقیقت پایه این سینما بعد از جنگ جهانی اول شد. لوئی دلوک - Louis Delluc - رهبر این جنبش در سینمای فرانسه بود، و تقریباً تمام فیلمسازان بنام این کشور در این دوران جذب این جنبش شدند. اگرچه این جنبش سبک‌های نقاشی و ادبی دورانش، یعنی: امپرسیونیسم، دادائیسم، و سوررئالیسم، را به هنر فیلم تعمیم داد، اما هیچگاه فیلم آبستره نقاشی متحرک، نظیر فیلم آبستره آلمانی، تولید نکرد. فیلم‌های جنبش آوانگارد سینمای فرانسه در دهه ۱۹۲۰ اغلب فیلم‌های ملودراماتیک، تفریحی، عامه‌پسند، روشنفکرانه، هنری، یا ضداجتماعی و ضدفرهنگ بورژوازی بودند.

اعضاء اصلی این جنبش: ژرمن دولاک - Germaine Dulac - ابل گانس، مارسل لویه، ژان اپستین، بودند. سپس رنه کلر، آلبرتو کاولکانتی، مانری - Man Ray - و فرناند لژه، نیز به این جنبش پیوستند.

تعدادی از فیلم‌های نمونه این جنبش عبارتند از: تب - Fievre - (۱۹۲۱) ساخته لوئی دلوک، *El Dorado* - (۱۹۲۱) ساخته مارسل لویه (۱۹۲۱)، *Madam Têtu* خندان، *Smiling Madame Beudet* - (۱۹۲۲) ساخته ژرمن دولاک، پاریس در خواب - *Paris Qui Dort* - (۱۹۲۳) ساخته رنه کلر، بازگشت به عقل - *Return to Reason* - (۱۹۲۳) ساخته مانری، *Entr'acte* - (۱۹۲۴) ساخته رنه کلر - فیلم *آنتراکت کلر* و *بازگشت به عقل مانری* به عنوان فیلم‌های دادائیستی این جنبش شناخته شده‌اند - *Ballet Mecanique* - (۱۹۲۴) ساخته فرناند لژه، *Emak Bakia* - (۱۹۲۷) ساخته مانری، فقط ساعت‌ها - *Rien que les Heures* - (۱۹۲۶) ساخته آلبرتو کاولکانتی. همانطور که ملاحظه می‌کنید حتی در این چند نمونه ملودرام‌های امپرسیونیستی، فیلم‌های مستند، «فیلم مطلق»، همه باهم وجود دارند. این از خصوصیات سینمای آوانگارد فرانسه در این

دوران است. در اواخر این دوران نیز چند فیلم توسط اِستین، مانری، و دولاک، ساخته شدند که به عنوان فیلم‌های سورئالیستی از آن‌ها نام می‌برند. اگرچه تولد سبک سورئالیزم در هنر فیلم مرغوب‌ترین محصول جنبش آوانگارد سینمای فرانسه و مهم‌ترین پدیده‌ای بود که پس از ده سال فعالیت این جنبش به ظهور رسید و در حقیقت حسن خاتمه جنبش آوانگارد درکل و بخصوص در سینمای فرانسه شد، اما اصل جنبش آوانگارد سبک سورئالیزم را در بر نمی‌گیرد. این سبک در سینمای فرانسه، نظیر سبک اکسپرسیونیسم در سینمای آلمان، باید جدای از جنبش آوانگارد سینمای فرانسه مورد بررسی قرار گیرد، زیرا مانیفست آن برخلاف جنبش آوانگارد مشخص و مکتوب بود و اصولاً استقلال سبک سورئالیزم از سایر سبک‌های آوانگارد در همان اوایل دهه ۱۹۲۰ توسط آندره برتون و پل الوار اعلام گردیده بود. *سگ آندلسی* - *Un Chien Andalou* (۱۹۲۹) و متعاقب آن *عصر طلایی* - *L'Age d'Or* (۱۹۳۰) اگرچه فیلم‌های آوانگارد هستند، اما هر دو جزو بیانیه سبک سورئال در هنر فیلم به حساب می‌آیند. سبکی که در سینما فقط یک نماینده واقعی یافت، لوئیس بونوئل. به همین دلیل از بحث درباره این سبک جزو جنبش آوانگارد دهه ۱۹۲۰ سینمای فرانسه خودداری کرده و آن را به حاشیه فصل بعد موکول می‌کنم. جنبش آوانگارد سینمای فرانسه اگرچه سبک‌های دادائیسم، امپرسیونیسم، و سورئالیزم را در هنر فیلم وارد کرد، اما هرگز هیچیک از این سبک‌ها نتوانستند پایه محکمی در هنر فیلم بیابند و فقط به شکل زودگذر و ضعیفی جلوه کردند و همانطور که قبلاً گفتیم گل دست آورد این جنبش در سبک سورئالیزم *سگ آندلسی* و *عصر طلایی* حل شد. اکثر فیلم‌سازان جنبش آوانگارد سینمای اروپا، بخصوص فیلم‌سازان سینمای فرانسه، در اواخر دهه ۱۹۲۰ و در دهه ۱۹۳۰ تحت تأثیر سینمای پر قدرت و اجتماعی - سیاسی سینمای شوروی، بخصوص آثار مستند ژیکاورتوف و دینامیزم آثار آیزنشتاین، و همچنین تحت تأثیر مکتب مستندی که توسط جان گریسون - *John Grierson* - در انگلستان برپا شده بود، به ساختن فیلم‌های رئالیستی و مستندگرایش نشان دادند. به این ترتیب دوران عصیان و رنگارنگ جنبش آوانگارد سینمای اروپا در پایان دهه ۱۹۲۰ به پایان رسید. سال‌های بعد، سال‌های رکوده به قدرت رسیدن هیتلر و حزب نازی، و آغاز دوران جنگ جهانی دوم در اروپا بود.

و اما دومین گروه از فیلم‌هایی که بالاش در این فصل برآن تأکید کرده است فیلم‌های مستند هستند. لوئیس جاکوب - *Lewis Jacobs* - در کتاب *سینمای مستند* خود *The Documentary Tradition* می‌گوید: «سینمای مستند در طی زمانی حدود سی سال از ۱۸۹۴ تا ۱۹۲۲ به تدریج رشد کرده. اولین نشانه‌های آن فیلم‌های کوتاه برادران لومیر و ادیسون و دیکسون - *W. Dickson* - بودند. تا سال ۱۹۰۰ تعداد زیادی از این نوع فیلم‌های مستند چند دقیقه‌ای توسط برادران لومیر در فرانسه ساخته شدند. فیلمبرداران این دو برادر به اطراف و اکناف جهان رفتند و فیلم‌های کوتاه متنوعی از مراسم مختلف در نقاط مختلف جهان گرفتند. فیلم مستند «واقعیت نگار» - *Film of Fact* - در این دوران و طی دهه ۱۹۰۰ بوجود آمد. این نوع از فیلم مستند طی دهه بعد گسترش یافت و پیشرفت بسیار زیادی کرد و فیلم‌های مستند بسیار جالبی از نقاط مختلف جهان و سفرهای اکتشافی ساخته شدند. فیلم معروف *سفر اکتشافی کاپیتان اسکات*

به قطب جنوب (۱۹۱۱)، که بالاش در این فصل به آن اشاره کرده است، محصول همین دوران است. در همین دهه، یعنی؛ در سال ۱۹۱۰، تهیه فیلم‌های خبری توسط کمپانی شارل پاته Charles Pathé-فرانسوی آغاز شد و به تدریج کمپانی‌های معظم فیلمسازی آمریکا نیز به ساختن این نوع از فیلم‌های مستند پرداختند.

در دهه ۱۹۲۰، دهه مورد نظر بالاش، فیلم مستند هم از نظر کیفیت و هم کمیت متحول شد و رشد فوق‌العاده‌ای یافت. در سال ۱۹۲۱ دو آمریکایی؛ چارلز شیلر Charles Sheeler-، که زمینه اصلی کار هنریش نقاشی بود، و پل استراند Paul Strand-، که عکاس بود، فیلم مستند *Mannahatta* را ساختند که فیلمی آبستره از شهر نیویورک بود. این فیلم در ایالات متحده مورد استقبال چندانی قرار نگرفت، اما در پاریس در برنامه‌ای دادائستی همراه با موزیک اریک ساتی و شعری از آپولی نیر به نمایش درآمد و مورد تحسین و استقبال فراوانی روشنفکران آوانگارد و فیلمسازان آوانگارد قرار گرفت. تأثیر این فیلم مستند آبستره آمریکایی بر فیلم‌های مستند آبستره آوانگارد اروپایی به وضوح قابل مشاهده است. فیلم‌های؛ برج ایفل The Eiffel Tower- (۱۹۲۷) ساخته رنه کلر، برلین؛ سمفونی شهری بزرگ (۱۹۲۷) ساخته والتر راتمن، جایگاه La Zone- (۱۹۲۷) ساخته جورج لاکومب Georges Lacombe-، و دو فیلم پل (۱۹۲۷) و باران (۱۹۲۹) ساخته یوریس ایونس، همگی جزو فیلم‌های مستند آبستره در این دوران هستند که به فیلم‌های «سمفونی شهر» City Symphony- معروف شدند. در سال ۱۹۲۲ اولین فیلم مستند بلند سینمایی ساخته شد و آن فیلم بسیار معروف نانوک شمال، ساخته رابرت فلاهرتی، است. از فیلم‌هایی که به تقلید از نانوک شمال ساخته شدند باید از دو فیلم؛ *Grass*- (۱۹۲۵)، و چانگ Chang- (۱۹۲۷)، هر دو ساخته مریان کوپر Merian C. Cooper- ارنست شودساک Ernest Schoedsack- که دو فیلمبردار ژورنالیست بودند، نام برد. خود فلاهرتی در سال ۱۹۲۵ فیلم مستند *Moana*- را در جزایر پولینزی ساخت. در حالیکه این نوع فیلم‌های مستند آمریکایی واقعیت را به طریقی فیلمبرداری می‌کردند که شباهت به سبک ناتورالیزم داشت، در اروپا سبک دیگری به ظهور رسید که مخالف سبک ناتورالیزم بود. این سبک همان سبک آبستره مستندسازان فرمالیست سینمای آوانگارد فرانسه و آلمان و سبک «سینما-چشم» Kino Eye- ژیکا ورتوف بود.

در پایان دهه ۱۹۲۰ مکتب مستندسازان سینمای انگلستان با فیلم *ماهیگیران* Drifters- (۱۹۲۹) ساخته جان گریسون John Grierson- آغاز به فعالیت کرد. این مکتب به موضوعات اجتماعی و اقتصادی توجه بسیار زیادی داشت و طی سال‌های دهه ۱۹۳۰ فیلم‌های مستند متعددی با چنین زمینه‌هایی تهیه و تولید کرد. پل روتا، بازیل رایت، هامفری جنینگز، هری وات، ادگار آرنستی، و تعدادی دیگر از فیلمسازان جوان آن دوران سینمای انگلستان، از مستندسازان بنام این مکتب بودند.

فیلم مستند دیگری که دارای محتوای اجتماعی - اقتصادی و سیاسی بسیار قوی در این دوران بود، و مورد بحث بالاش در این فصل قرار گرفته، فیلم ترکسیب Turisib- (۱۹۲۹) ساخته ویکتور تورین Victor Turin- است. محتوای اجتماعی - سیاسی این فیلم بسیار قوی‌تر و صریح‌تر از *ماهیگیران*

جان‌گیرسون است و همانطور که بالاش گفته است می‌توان رابطهٔ دیالکتیکی بین هنر و زندگی را به وضوح در این فیلم مشاهده کرد.

در مورد فیلم مستند گزارشی باید گفت که این نوع فیلم مستند در سینمای شوروی و فعالیت‌های ژینگاورتوف از اهمیت بسیار زیادی برخوردار شد. ورتوف یکی از مخالفان سرسخت سینمای داستانی و طرفدار جدی سینمای مستند بود. نظریهٔ «سینما - چشم» - Kino Eye - او در واقع اصول این نوع از فیلم مستند را ارائه داده است. ایستر (ایفر) شاب - Esther (Esfir) Shub - که یکی از مهم‌ترین و معروف‌ترین فیلمسازان مستند سینمای شوروی در دههٔ ۱۹۲۰ است، بسیار تحت تأثیر نظریات فیلم گزارشی ورتوف قرار گرفت. خانم شاب در سینمای مستند شوروی سازندهٔ سه فیلم: مقوط خاندان رومانف (۱۹۲۷)، جادهٔ بزرگ (۱۹۲۷)، و روسیهٔ زمان نیکلای دوم (۱۹۲۸)، است که هر سه جزو فیلم‌های مستند گزارشی - تاریخی به حساب می‌آیند. فیلم‌های ورتوف نمونه‌های اصلی فیلم مستند گزارشی هستند. از بین فیلم‌های معروف او فیلم‌های: سینما - حقیقت (۲۵-۱۹۲۲)، تاریخچهٔ جنگ داخلی (۱۹۲۱)، مردی با دوربین فیلمبرداری (۱۹۲۹)، و فیلم ناطقش: وجود، سمفونی حوزهٔ دون - Enthusiasm; Symphony of the Don Basin (۱۹۳۱)، نمونه‌های برجسته‌ای از فیلم مستند گزارشی هستند. فیلم مستند: مردی با دوربین فیلمبرداری به سبک فیلم‌های مستند «سمفونی شهر» فیلمسازان آوانگارد فرانسه و آلمان نزدیک است.

این بود شرحی کلی و فهرست وار از جهت‌گیری دو سویهٔ هنر فیلم در دههٔ ۱۹۲۰ آنطور که منظور بالاش در این فصل بوده است. من به تدریج در حین پیشروی خود در متن بالاش و بحث او در این مورد بیشتر به این مبحث پرداخته‌ام. چنین به نظر می‌آید که از شروع قسمت دوم، یعنی از فصل سیزدهم، بحث‌ها و تحلیل‌های زیبایی‌شناسی بالاش پیچیده‌تر و فنی‌تر شده‌اند. به همین دلیل به خواننده متذکر می‌شوم که برای درک هرچه بهتر مطالبی که بالاش در بخش دوم کتابش آورده است در مطالعهٔ سه فصل سیزدهم و چهاردهم و پانزدهم و حواشی این سه فصل دقت و تأمل بیشتری کند.

36 - central character

37 - dramatic conflict and plot

38 - cross-section

39 - The Adventures of a Ten-Mark Note

40 - Fox

41 - Berthold Viertel

42 - Karl Freund

یکی از نامدارترین مدیران فیلمبرداری سینمای آلمان و تاریخ سینما بوده است. ابداعات فروند در زمینهٔ هنر و فن فیلمبرداری، به‌خصوص نورپردازی و فضا سازی از طریق نورپردازی، در سینمای آلمان و تاریخ سینما جای ویژه‌ای دارند.

43 - The Forged Coupon

44 - Ten Days That Shook The World

نام دیگر فیلم آکتر است.

45 - central hero

46 - individualization

47 - universal validity

48 - human portrait

49 - Travel Films

فیلم‌های نمونه مستند سیاحتی در دهه ۱۹۲۰ از این قرارند: *نانوک شمال*، درباره زندگی اسکیموها در قطب شمال، ساخته رابرت فلاهرتی (۱۹۲۲) - *موآنا*، درباره طبیعت و زندگی مردم جزیره ساموآ در دریای جنوب، ساخته رابرت فلاهرتی (۱۹۲۵)، در مورد همین فیلم فلاهرتی بود که گریسون اصطلاح «مستند» را درباره اش بکار برد - *هلفزاور*، درباره کوچ ایل بختیاری ایران، ساخته مریان کوپر و ارنست شودساک (۱۹۲۵) - *چانگ*، در مورد سیام و جنگل‌های آن و زندگی روستائیان سیامی، ساخته مریان کوپر و ارنست شودساک (۱۹۲۷) - *کاروانو سیاه* - *The Black Cruise*، در مورد سرزمین آفریقا، ساخته لئون پواریه (۱۹۲۶)، این فیلمساز فرانسوی در تکمیل این فیلم مستند فیلم دیگری بین سال‌های ۱۹۲۹-۳۴ ساخت به نام *کاروانو زرد* - *The Yellow Cruise* - که از لبنان شروع می‌شد و به ایران می‌رسید و به هندوچین ختم می‌شد - *کنگوریلا* - *Congorilla*، در مورد اهالی بومی آفریقا، ساخته آقا و خانم جانسن (۱۹۲۹).

50 - artistic composition

51 - news film

52 - social exprience

53 - Nanook of the North

54 - Chang

55 - Moana

56 - biographical films

57 - "pure film style"

58 - Dziga Vertov

59 - "Cine-Eye"

60 - Weimar Republic

61 - UFA

62 - ST.Moritz

63 - Turksib

64 - Turin

65 - Zuiderzee

66 - Showing Man

67 - film medium

68 - Pour la paix du Monde

69 - Les Gueules Cassees

70 - Colonel Piquard

71 - pannig shot

72 - Captain Scott

این فیلم ماجرای واقعی سفر کاپیتان اسکات و هیئت همراه او برای کشف قطب جنوب است. تاریخ آن را ۱۹۱۱ یا ۱۹۱۲ نگاشته‌اند و یکی از معروف‌ترین فیلم‌های مستند «وقایع نگار» Film of Fact-تاریخ سینما به حساب می‌آید. این فیلم با نام دیگری نیز مشهور است؛ سکوت ژرف سپیدرنگ. آندره بازین در مقاله‌ای تحت عنوان: «سینما و اکتشاف» -Cinema and Exploration- به تفصیل و در کمال زیبایی و مهارت از سرگذشت این سفر اکتشافی و این فیلم تحلیل حماسی و زیبایی‌شناسی بی‌نظیری ارائه داده‌است.

73 - Sir Ernest Shackleton

74 - Chelyuskin

75 - human consciousness

76 - Nature Films

فصل چهاردهم

شکل‌گرایی آوانگارد^۱

فصل قبل که در مورد تلاش‌های فیلم برای رهایی‌اش از قید محتوای ادبی^۲، از داستان، بحث می‌کرد با این اظهار نظر همراه بود که گریز از قالب داستان ادبی در دو جهت مخالف صورت گرفت؛ به سمت ارائه حقایق عریان و ارائه نمودهای ناب. از یک سو غرض این بود که موضوعات بدون فرمالیزم نشان داده شوند، و از سوی دیگر فرمالیزم بدون موضوع. این تمایل از طرفی به مکتب فیلم مستندگرائید، و از طرف دیگر به بازی با اشکال فاقد موضوع^۳.

اجازه دهید در این فصل نقیض فرمالیزم فاقد محتوای ادبی را مورد توجه قرار دهیم. این شیوه از همان ابتداء، حتی زمانی که فقط عکس‌های متحرکی بر پرده نمایش می‌داد، صرفاً بخاطر شکلی انتزاعی‌اش، تماشایی بودنش، و نمایش اشکال بصری صرف برگزیده شد. نقوش بصری^۴ که قصد نشان دادن چیزی یا دلالت کردن بر چیزی سواي خودشان را نداشتند و قصد نداشتند که هیچ واقعیت تازه‌ای را به تماشاگر نشان دهند. ما قبلاً گفتیم که عینی‌ترین نحوه ارائه واقعیت در فیلم‌های مستند نیز تا چه حد غیرعینی است و بستگی به خلق و خوی فردی، فلسفه، و اغراض ایدئولوژیک سازنده‌اش دارد. شرح دادیم که چگونه واقعیت فیلم مستند نیز می‌تواند مفرضانه یک حقیقت یا به همان نسبت یک دروغ تحویل دهد.

اما آوانگاردها در فیلم‌های شان اغلب حتی واقعیت را به شکلی نشان نمی‌دهند که بتوان حقیقتی، معنایی، یا قاعده‌ای در آن یافت. فیلم‌های آنان تصاویری از نمودهای بصری^۵ هستند که از تمام قرائن عاری شده‌اند و دیگر اصلاً حاوی هیچ واقعیتی نیستند. آیا هنگامیکه می‌بینیم باد ابرها را حرکت می‌دهد، یا گل‌ها تکان می‌خورند، این به ما چیزی در مورد واقعیت باد می‌گوید؟ نه، هیچ چیز نمی‌گوید. بنابراین، این شیوه ارائه واقعیت، یعنی کاملاً عاری از طرح و ساختمان ادبی، در واقع به قطب مخالف منظوری که دارد می‌رسد، اینکه؛ واقعیت بیش از هر افسانه‌ای^۶ واقعی نیست. زیرا با این شیوه واقعیت جریان^۷ به یک نمود ناب^۸ تبدیل می‌شود و به شکل‌گرایی صرف تنزل می‌کند. فیلم‌هایی که حقایق جریان^۹ را ارائه می‌دهند، بنابر منطقی استوار، غیرواقعی‌ترین و انتزاعی‌ترین فیلم‌های «مطلق»^{۱۰} هستند. زیرا هر چیزی که فقط از لحاظ خودش در نظر گرفته شود همیشه از حقیقت جدا می‌ماند. چون چیزهای واقعی جدای از یکدیگر و بی‌ارتباط با هم حقیقتی را نمی‌رسانند. اشیاء و موجودات نه فقط خودشان هستند، بلکه در عین حال به زنجیره وقایع و روابط علت و معلولی نیز متصل هستند.

برای مثال؛ فیلم بازار در میدان ویتنبرگ^{۱۱} ساخته باست^{۱۲} را در نظر بگیریم که از چنین فیلم‌های واقعیت پردازی است و استادانه هم ساخته شده است. ما چیزهای واقعی زیادی می‌بینیم؛ ردیف‌های منظم غرفه‌ها، سبدهای پر از میوه، مردمی که می‌خرند و می‌فروشند، حیوانات، گل و گیاه، اجناس مختلف، پس‌مانده و آشغال. اما این تصاویر بی‌ارتباط با هم نه معنایی می‌دهند نه مطلبی را می‌گویند و نه حقیقتی را می‌رسانند، بلکه فقط چیزها و موجودات را نشان می‌دهند؛ پیرزنی سرش را شانه می‌زند؛ اسبی پوزه‌اش را در سطل آب فرو برده است؛ یک خوشه انگور خیس در نور آفتاب جلوه می‌کند. البته ما از اینکه چیزهای آشنایی را شناسایی می‌کنیم خوشنود می‌شویم، از اینکه می‌توانیم بگوییم؛ «بله، این درست همان چیزی است که به نظر می‌آید» اما فیلمی از بازار بالاخره باید تصویری از چیزی باشد که حقیقت بازار را نشان دهد، نشان دهنده حقیقتی باشد که در زمان و مکان هستی^{۱۳} دارد، واقعیتی که خارج از آن فیلم استقلال خودش را دارد. برداشت ما از این فیلم این است که بعضی چیزهای موجود در بازار را فقط به ما نشان می‌دهد، یعنی؛ فیلم بازار را در خودش جذب^{۱۴} نکرده است.

فیلم مطلق^{۱۵}

فیلمساز هلندی یوریس ایونس^{۱۶}، یکی از بزرگ‌ترین هنرمندان شعر تصویری^{۱۷}، دیگر نمی‌خواست واقعیات عینی^{۱۸} را به تماشاگر نشان دهد. فیلم‌های مشهور امپرسیونیستی‌اش؛ باران^{۱۹} و پُل^{۲۰}، نه موضوعات را آنطور که ما احتمالاً ممکن است در هستی بالفعل^{۲۱} شان ببینیم نشان می‌دهند و نه حقایق را. امکان دارد که تماشاگر خودش به بازار ویتبرگ برود و در آنجا هر چیزی را که باست فیلمبرداری کرده است ببیند، هر چند احتمالاً با جذابیت کمتری. اما هیچ کس در هیچ بارانی نمی‌تواند تصاویر باران ایونس را ببیند. حداکثر بعد از دیدن فیلم ایونس و بعد از اینکه چشمان ما به اندازه کافی با آن تصاویر آشنا شدند می‌توانیم آن تصاویر را در یک روز معمولی بارانی شناسایی کنیم. دید شخصی ایونس و نقش و نگارهای^{۲۲} او باران را تغییر شکل داده‌اند. چه کسی می‌تواند فضای^{۲۳} نقاشی‌های کلود مونه^{۲۴} را در طبیعت بالفعل^{۲۵} بیابد؟ چنان فضایی خارج از آن تابلوها، خارج از آن مشاهده‌ای^{۲۶} که مونه در آثارش نقاشی کرده، وجود ندارد. همچنین کسی هم نمی‌تواند ماسوای تصاویر فیلم ایونس و مستقل از آن تصاویر چیزهایی را که وی نشان داده است ببیند. این فیلم «مطلق» است.

بارانی که ما در فیلم ایونس می‌بینیم باران خاصی نیست که در جایی، زمانی، باریده باشد. تصاویر او بیرون از هر زمان و مکان ادراک‌پذیری هستند. اینطور نیست که وی با حساسیتی ظریف و باریک بین باران را آنطور که واقعاً هست فیلمبرداری کرده باشد، بلکه شکلی از آن را - هنگامیکه باران لطیف بهاری از برگ درختان می‌چکد، و سطح آب حوض از باران زگیل در می‌آورد، یا اینکه قطره بارانی با تانی و آرام آرام بر شیشه پنجره روان می‌شود، یا در سنگ فرش پیاده‌رو زندگی یک شهر را منعکس می‌کند - فیلمبرداری کرده است. ما ده‌ها نقش و نگار می‌بینیم، اما هرگز خود چیزها^{۲۷} را نمی‌بینیم. خود چیزها نیز در چنین فیلم‌هایی توجه ما را جلب نمی‌کنند. تنها چیزهایی که توجه ما را جلب می‌کنند اشکال بصری جذاب، تماشایی، و شگفت‌انگیز هستند. این نه خود اشیاء و موجودات، بلکه تصاویری از آن‌ها هستند که ما می‌بینیم. و ما نیز به شیء یا چیزی خارج از آن تصاویر نمی‌اندیشیم. در واقع جدای از آن تصاویر چیزی وجود ندارد، زیرا آن تصاویر نقش و نگار هستند نه بازآفرینی واقعیت.

حتی هنگامیکه ابونس پللی را نشان می‌دهد و به ما می‌گوید که پُل عظیمِ راه‌آهن در روتردام^{۲۸} است، آن بنایِ آهنیِ فول‌پیکر از ده‌ها زاویهٔ مختلف دیزالو می‌شود و به یک تصویرِ انتزاعی تبدیل می‌گردد. نشان دادنِ این واقعیتِ صرف که این پُل را می‌توان از زوایای متعدد دید تقریباً آن را از حقیقتش می‌ریاید و دیگر یک بنایِ سودمند مهندسی به نظر نمی‌آید، بلکه توده‌ای از اشکالِ عجیبی که به وسیلهٔ عدسیِ دوربینِ بوجود آمده‌اند دیده می‌شود. این اشکال واریاسیون‌های بصری^{۲۹} روی یک تم^{۳۰} هستند و مشکل می‌توان باور کرد که قطار حاملِ کالا بتواند از روی آن عبور کند. هر زاویهٔ دیدی شکلی متفاوت و خصوصیتی متفاوت ارائه می‌دهد، اما هیچ یک از آن‌ها هیچ ربطی نه به کارایی پُل دارند و نه به کیفیتِ مهندسیِ آن.

بدیهی است که این سبکِ «مطلق» ثمرهٔ ذهنیتِ گراییِ افراطی^{۳۱} است و بدون شک نوعی گریز ایدئولوژیکی^{۳۲} است که از مشخصاتِ انحطاطِ فرهنگ‌های هنری است.^{۳۳} هر چند این سبک ممکن است به عنوانِ نوعی بیان در حوزهٔ تاریخ فرهنگ قابل پذیرش باشد، اما یقیناً بیانی نیست که معیارِ ارزش‌های زیبایی‌شناسی^{۳۴} باشد.

معرفت‌شناسیِ زیبایی‌شناسی^{۳۵}

زمان آن رسیده است که معرفت‌شناسیِ اثر هنری بوجود آید. زیبایی‌شناسی تاکنون در زمینهٔ بررسیِ این مورد که در خلقِ یک اثر هنری سهمِ موضوع^{۳۶} و متقابلاً نحوهٔ ارائه‌اش^{۳۷} به چه نسبتی مهم هستند بسیار کم کار کرده است. نتیجهٔ چنین تحقیقی مسلماً حیرت‌انگیز خواهد بود. در فیلمِ «مطلق» اینطور تظاهر می‌کند که دقیقاً این خودِ موضوع یا شیء فی‌نفسه^{۳۸} است که به سادگی و بدونِ کم یا زیاد در تصویر ارائه شده نقش بسته است و به یک پدیدارِ بصریِ مطلق^{۳۹} تبدیل شده است. اما شیء فی‌نفسه خودِ تصویر را نیز در بر می‌گیرد و بدیهی است که به هر ضربهٔ بصری در نمی‌آید. در حقیقت چیزی که در فیلمِ «مطلق» به تصویر در نمی‌آید علت^{۴۰} است. در فیلمِ «مطلق» ما می‌توانیم هر مرحلهٔ رویدادی را همچون رویدادی جداگانه و در خودِ کامل ببینیم، اما اینکه رویدادی علتِ رویدادِ دیگری است رابطه‌ای است که فقط می‌توانیم نسبت به آن شهود داشته باشیم، رابطه‌ای که در فیلمِ «مطلق» دیده نمی‌شود. ما می‌توانیم پدیدارِ در خودِ کامل و مجزایی را ببینیم که نه علت است و نه معلول، بلکه صرفاً نمودی است که

بالقوه کامل است. اما چنین پدیداری از زمان و مکان جدا می‌شود، همچنان که از زنجیره علیت گسسته می‌شود. دیگر به عنوان یک پدیدار متعلق به هیچ «مقوله کاتسی»^{۴۱} نیست، فقط یک تصویر است و ممکن است تصویر پدیداری باشد یا نمودی از آن و تقریباً فرقی هم نمی‌کند که کدامیک از این دو است. فی نفسگی فیلم «مطلق» این‌گونه است.

نمودِ دنیای خارج^{۴۲}

چنین تصاویری که باست یا ایونس بر پرده می‌اندازند دیگر نمایش برخی واقعیات ملموس^{۴۳} نیستند، بلکه تصاویری هستند که مستقلاً هستی واقعی^{۴۴} دارند. آن تصاویر نموده‌های صرف هستند، اما غالباً می‌توان آن‌ها را در دنیای خارج نیز دید. یک سرآب فقط یک وهم است، اما با این وجود می‌تواند بطور طبیعی دیده شود. چنان تصاویری شبیه به رویاهای یک خواب یا تصوراتی که تخیله می‌سازد و نیمه آگاهانه همچون توهمات ذهن به هم بافته می‌شوند نیستند. تصاویر ایونس فقط تصاویر هستند، اما او آن‌ها را دیده است و کس دیگری نیز ممکن است آن‌ها را ببیند. آن‌ها نموده‌های بصری هستند که مستعد فیلمبرداری بوده‌اند.

درون‌کاوی

فیلم والتر راتمن^{۴۵} برلین^{۴۶} کاملاً مورد دیگری است. این فیلم چیزهایی را که واقعاً قابل دیدن باشند نشان نمی‌دهد. در این فیلم تصاویر درهم دیزالو می‌شوند و آشکال و طرح‌های^{۴۷} درهم‌ریخته، مفشوش، و آشفته احوالات درونی را به بیرون -بر پرده- می‌افکنند.

واگن‌های شهری^{۴۸} و گروه‌های جاز، چرخ شیرفروشی و پاهای زنانه، انبوه جمعیت خیابان که به یکدیگر تنه می‌زنند، گردونه‌های دوار، تصاویری که گویی از دنیای وهم‌آلود نیمه‌خودآگاه برخاسته‌اند، همگی مثل توهمات^{۴۹} که در حال خواب و بیداری جان گرفته‌اند نشان داده می‌شوند. در این فیلم دیگر منظور نشان دادن چیزهای دیدنی نیست، بلکه از طریق موتاژ تناوبی^{۴۹} تصاویر مختلف تأییراتی بر تماشاگر گذاشته می‌شود. در این فیلم دوربین متوجه حالات درونی شده است و قصدش دیگر نشان دادن تصاویری از دنیای خارج نیست، بلکه انعکاس دنیای خارج را در خودآگاه نشان

می‌دهد. این دیگر امپرسیونیسم نیست، اکسپرسیونیسم است. امپرسیونیست‌ها هرچند ممکن است از نظر ذهنی آثیری ۵۰ باشند، اما همیشه خواسته‌اند تأثیراتی را که حقیقتاً از واقعیتِ دنیای خارج دریافت کرده‌اند صادقانه بازآفرینی کنند، در حالیکه اکسپرسیونیست‌ها برآنند که پهن دشتِ درونی روح را به نمایش بگذارند. فیلم راتمن برای راهنمایی ضربه‌ای که برای اولین بار است که به برلین می‌آید کمتر می‌تواند به دردخور باشد. این فیلم بیشتر خلاصه‌ای است از خاطرات و تأثیرات بی‌جامانده در مسافری که آن شهر را ترک می‌کند. و اگر فیلم حاوی توصیفِ خصوصیاتِ آن شهر نیز هست این توصیف در خود آن تصاویر نیست، بلکه در موتاژ و ریتم آن‌ها است.

کارل گرون ۵۱ اولین کسی بود که در فیلمش خیابان ۵۲ تصویر یک شهر را، آنطور که در آئینه درونی مرد جوانی که تشنه زندگی است نقش می‌بندد، نشان داد. در فیلم سایه‌های پوشی و آرا ۵۳ شخصی کور می‌شود و در آخرین نگاهش جنب و جوش رنگارنگ مراسم جشن و سروری را می‌بیند؛ تصاویر درهم و برهمی از آن مراسم، مثل خونی که از چشم مجروح او جاری شده باشد، پرده را می‌پوشانند.

این شیوه، که برای نخستین بار توسط فیلم «مطلق» بکار گرفته شد، در تصاویر رویاگونه ۵۴ برخی فیلم‌های داستانی - هنری که به همان نسبت فیلم مطلق اعتنایی به بازآفرینی واقعیات نداشتند به سطح بالایی از توانایی بیان تکامل یافت. فیلم مطلق نه فقط از طریق ظاهر فیزیکی، برای مثال حالت چهره، به روانکاوی انسان پرداخت، بلکه تلاش کرد تا تصوراتِ درونی ذهن را نیز مستقیماً بر پرده بتاباند. البته فیلمبرداری از چنین چیزهایی کار ساده‌ای نیست. نخست باید توسط سازنده فیلم به وضوح ادراک و متصور شوند تا او بتواند آن‌ها را همچون موضوعی قابل فیلمبرداری در مقابل دوربین برپا کند.

هرچند فیلم مطلق هیچ قصد نداشت که خود را همچون نوعی از فیلم‌های داستانی که قادرند روح ۵۵ را به تصویر کشند معرفی کند، اما جاه‌طلبی آن را داشت که نوع مستقلی از هنر فیلم شود. فیلم مطلق درصدد نبود که روح را در جهان عینی نشان دهد، بلکه قصدش این بود که دنیای عینی را در روح به نمایش بگذارد. آن هم نه در روحی که فقط به شکلِ عَرَضی و در سطح جسمانی واقعیت ۵۶ - به شکلِ ایماء و اشارات و حرکات بدن و حالات چهره و رفتار و اعمالِ اشخاص، یا در کلمات - به

گونه‌ای ناقص جلوه گرمی شود، بلکه برعکس تلاش داشت تا با کنکاش درونی تأثیرات دنیای خارج را به شکلی که در روح منعکس می‌شوند نشان دهد؛ نه اینکه روح را با صورتی ۵۷ نشان دهد، بلکه صورت روح ۵۸ را نشان دهد. و اگر فیلم‌های مستند، فیلم‌های مقید به واقعیت، نیازی به داستان‌های ادبی ساخته و پرداخته نداشتند، او نیز، یعنی این فیلم‌های مستند ذهنی ۵۹ از واقعیات درونی روح انسان، نیازی به آن‌ها نداشته باشد.

مونت مارت ۶۰ کاوالکاتی ۶۱، تصاویر چشم‌نواز دوست‌داشتنی مانری ۶۲، رنوار ۶۳، کوکتو ۶۴، و سایر آوانگارد‌ها شبیه به رویاهایی هستند که با چشمان بسته دیده می‌شوند. نه واقعیت، نه مکان، نه زمان، و نه علیت دیگر در فیلم‌های آنان اعتباری ندارند. جریان ذهنی که در فیلم مطلق بازنمایی می‌شد فقط از یک قانون پیروی می‌کرد و آن قانون تداهمی معانی بود. فیلم مطلق چنین چیزهایی را می‌برد و می‌دوخت و به تن می‌کرد.

فیلم‌های تصویری ۶۵

فیلم تورم ۶۶ هانس ریختر ۶۷ مثل یک کابوس است. گبه‌های اسکناس، ستون اعداد و ارقام، قفسه‌های خالی مغازه‌ها، چهره‌های گرسنه و ترسیده، وحشت در بازار بورس، یک الواط مست، یک خودکشی، تلگراف، و پول و پول و پول که درهم و برهم روی هم ریخته شده‌اند، و با موتاژی که این آشفتگی را تشدید کرده است دیگر تداومی باقی نمانده است. این‌ها صحنه‌هایی نیستند که واقعاً در مقابل دوربین روی داده باشند و نه حتی صحنه‌هایی که حالات روانی ذهن را مجسم کنند. در این فیلم تصورات درونی با مفاهیم، با افکار، مخلوط شده‌اند.

با این وجود حتی این فیلم نیز موضوعی دارد و با آنچه که مستقل از فیلم وجود دارد، یعنی تورم در برلین، سروکار دارد، اگرچه ارتباط بین نماها کاملاً روانی ۶۸ است و به مکان یا زمان یا به علیت وابسته نیست.

منطق وسیله‌است، روانشناسی هدف

در ساختمان یک اثر هنری منطق ۶۹ اغلب نقش اساسی دارد، اما هرگز موضوعی

نیست که مستقل از خود آن اثر مطرح باشد. منطق در خلقِ یک اثر اسکلتنی است که هرگز بخودی خود کامل نیست.

در عین حال، هرائر هنری ضمن ارائه تحلیلی روانکاوانه از موضوعش منطق خودش را نیز ارائه می‌دهد. ما نه فقط به آنچه که در طی داستان روی می‌دهد علاقمند می‌شویم، بلکه به چگونگی و دلیل روی دادنِ حوادث نیز حتی بیشتر توجه می‌کنیم، یعنی؛ به منطقی درونی اثر. آنچه مهم است طرز شکل‌گیری ساختمان فیلم در ذهن ما است که وقوع حوادث را منطقی جلوه می‌دهد. منطقی درونی یک اثر، که بر زمینه روانکاوانه آن اثر استوار است، اغلب بیش از منطقی بودن حوادثی که بدون ارتباط با آن منطق درونی روی می‌دهند مهم و قابل توجه است.

فیلم می‌تواند کامل‌تر از هنرهای کلامی^{۷۰} تداعی معانی‌های مورد نظر را در ذهن ما برانگیزد، زیرا کلمات بیش از حد مقید و محدود به منطق دستوری‌شان هستند در حالیکه تصویر حتی می‌تواند تصور غیرعقلانی ناب باشد. توالی تصاویر نیازی به رعایت قواعد دستوری ربط دهنده کلمات ندارد. اما اگر بتوانیم به موازات و در همخوانی با توالی تصاویری که تصورات غیرعقلانی درونی را ارائه می‌دهند کلمات و جملات معقول و آگاهانه را نیز بشنویم، اگر دو شیوه بیان مستقل از هم را چنان بکار گیریم که متقارن یکدیگر و در کنار هم ابراز شوند، آنوقت هنر فیلم حتمی پیدا می‌کند که امکاناتش را بسیار افزایش می‌دهد. در صورت دستیابی به چنین مهارتی است که من برای آغاز سومین مرحله جدید در تکامل هنر فیلم امکان زیادی می‌بینم. به همین دلیل است که در این فصل به مشکلات فیلم مطلق توجه بسیار زیادی شده است.

فیلم‌های سورئالیستی

آوانگاردها می‌خواستند با فیلم‌های سورئالیستی حالات و افکار درونی را از طریق نوعی توهم بصری^{۷۱} نشان دهند. فیلم مهیج اپستین^{۷۲} سقوط خاندان آشور^{۷۳} چه چیزی را نشان می‌دهد؟ نه داستانِ ادگار آلن پو^{۷۴} را، بلکه فقط فضای گیرای آن داستان و احوالات و تداعی‌هایی را که در خوانندگانش برمی‌انگیزد. سالن‌های بی‌دروپیکر، پلکان‌هایی که راه به جایی ندارند، راهروهای تاریک و بی‌انتهایی که اشباح مصیبت‌زده در آن‌ها بی‌هدف سرگردانند؛ درها باز می‌شوند، پرده‌ها تکان می‌خورند، دست‌ها دراز

می‌شوند، تورها روی آب‌های مه‌آلود شناورند. این تصاویر تصویرپردازی‌های قابل فهم یک داستان نیستند، بلکه تصاویر مغشوشی هستند که از فضای تیره و تاریک آن داستان شوم گرفته شده‌اند.

فیلم‌های مان‌ری تصاویری را نشان می‌دهند که بیشتر مربوط به معاینات روانی هستند. این تصاویر نه فقط طرز بوجود آمدن تداومی معانی‌ها را نشان می‌دهند، بلکه خودشان آن‌ها را برمی‌انگیزند. در حقیقت فیلم در ذهن تماشاگر است که تداوم می‌یابد و او از تصاویری که بر پرده می‌بیند فقط تحریک مختصر جهت‌داری دریافت می‌کند.

این نوع سورئالیزم شکلی افراطی ذهنیت‌گرایی^{۷۵} است. مکتب در حال حاضر رایج اگزیستانسیالیزم^{۷۶} فقط جزئی تفاوتی^{۷۷} با آن دارد. هنرمندانی که از واقعیت ترسیده یا از آن سرخورده‌اند مثل شتر مرغ بدام افتاده‌ای که سرش را زیر خاک می‌کند به درون خود فرو می‌روند. همه این‌ها بدون شک علائم بیماری انحطاط در یک فرهنگ رو به زوال است. با این حال این سبک نیز بالقوه صرفاً بیان‌گر حقیقتی است، نه معیار زیبایی‌شناسی.

چنین بررسی محدودی به هیچ وجه همه امکانات یک شیوه هنری بسیار تکامل یافته و زنده را توضیح نمی‌دهد. برای مثال؛ نظر زیبایی‌شناسان تئوری موسیقی درباره اینکه می‌گفتند تناقض اصوات موسیقی اتونال^{۷۸} علائم مرض انحطاط بورژوازی است خطا بود، زیرا آن نوع موسیقی همچون یک بیان هنری جدید، نیرومند، و سرزنده در خدمت بلابارتوک^{۷۹} درآمد. کاخ‌های جدید اغلب از سنگ‌های ویرانه‌های کهن ساخته می‌شوند. حساسیت هنرمندانه و فرمالیزم مبتکرانه غنی و پرمایه انحطاطیون آوانگارد فرانسه زمانی به جان و روح تازه هنر جدید نیرو خواهد داد.^{۸۰} هم اکنون در دوران سوم تکامل هنر فیلم، در دورانی که فیلم صدا دار با پشتوانه حیات بخش دست آوردهایی که قبلاً چنان بطور مشخص فیلم صامت را از دیگر هنرها متمایز کردند غنی و پربار خواهد شد، ما باید با مطالعه و بررسی فیلم‌های مطلق و سورئالیستی آوانگاردها بتوانیم از آن‌ها استفاده بسیار ببریم. به همین دلیل در این فصل به تفصیل در مورد مشکلات این سبک به بررسی پرداخته‌ایم.^{۸۱}

فیلم آبستره^{۸۲}

جدوجهد برای دستیابی به «سبک ناب»^{۸۳} سرانجام نشانی از زندگی در فیلم باقی نگذاشت. درست مثل منطقی که به آخر خط رسیده باشد و تمام اندیشه‌های انسان را حبث بدانند. ایگلینگ^{۸۴}، نقاش سوئدی، فیلم آبستره را مدت‌ها قبل در ۱۹۱۷ ابداع کرد. اشکال آبستره، دایره‌ها، چهارگوشه‌ها، خطوط موجی، اشکال نوک‌تیز، طراحی‌هایی که در تصاویر متحرک جان گرفته بودند، درهم دیزالو می‌شدند و دیگر هیچ چیز واقعی را نشان نمی‌دادند و شباهتی به هیچ شیء طبیعی نداشتند. این اشکال در خودشان و برای خودشان موجودیت داشتند و اگر احیاناً دلالت بر چیزی می‌کردند فقط دلالت بر خودشان بود.

چیزی که ما می‌دیدیم شکل‌هایی از چیزهای موجود نبود، بلکه وجود آزاد شده اشکال آبستره بود. به عبارت دیگر؛ رقص، ریتم، تغییر، و جنبش خطوط و سطوح و اشکال بود. این نوع رقص اشکال آبستره، که طرفدارانش دوست داشتند آن را موسیقی بصری^{۸۵} بنامند، می‌توانست به آسانی با ریتم‌های موسیقی جفت و جور شود و به عقیده آنان اگر آن اشکال در یک هماهنگی کامل با ریتم یک قطعه موسیقی به جنبش در می‌آمدند دیگر موردی نبود که نقیض قوانین زیبایی‌شناسی هنر فیلم باشد و برخلاف آن قوانین به نظر آید.

آن اشکال متحرک مخلوقات کارگردان بودند و او می‌توانست با آن‌ها هر کاری که دوست داشت بکند. این ساده‌اندیشی و سهل‌الوصولی که فیلم آبستره به ارمغان آورده بود به تنهایی کافی بود تا همه اعتبار و پشتوانه هنری فیلم مطلق را نابود کند. در این نوع فیلم‌ها قصد آن نبود که ماده بی‌شکل و نظم هستی، به ضرب پذیرفتن شکل، معنایی بیابد. بنابراین حتی کامل‌ترین اشکال نیز همچون طراحی‌های صرف به نظر می‌آمدند.

آبستره صدا دار

ساخته شدن فیلم‌های آبستره صدا دار در ادامه این روند تحولی بدیهی بود. شایفر^{۸۶}، یک وینی، ریتم‌های اشتراوس^{۸۷} را بسیار زیرکانه با رقص خطوط همراه کرد. فیلم او نوعی کارتون بود و واقعاً هم جالب بود. تصاویر روی نکات ظریف و کمتر محسوس موسیقی تأکید کرده و آن‌ها را شنیدنی‌تر کرده بودند.

اگر ما این شکل هنری را از نظر زیبایی‌شناسی بررسی کنیم خواهیم دید که به نسبتی که فیلم آبستره صامت فاقد موضوع بود بدون موضوع نیست. موضوع فیلم آبستره صدادار موسیقی است. خطوط ریتمیک با رقص گرافیکی‌شان، درست همانطور که جست و خیزها و حرکات بدن یک رقص یک قطعه موسیقی را به شکل بصری درمی‌آورند، قطعه موسیقی را نمایش می‌دهند. این نوع فیلم نقوشی را در حرکت نشان می‌دهد و می‌تواند ارزش زیبایی‌شناسی زیادی داشته باشد. چرا نباید چنین نوهی از هنر فیلم وجود داشته باشد؟ خیلی از علاقمندان به سینما از آن لذت بسیار زیادی خواهند برد.

نوشته‌های فیلم^{۸۸}

در واقع بعضی از جنبه‌های فیلم آبستره از همان ابتداء فیلم صامت مورد استفاده قرار گرفتند - در نوشته‌های فیلم. فیلمسازان فیلم صامت خیلی زود کشف کردند که همان تأثیر احساسی که در گفتار هست در نوشته هم هست و می‌توان کلمات را روی ورقی نوشت و در فیلم نشان داد. کسانی که نوشته‌های فیلم‌های صامت را به یاد دارند شاید آن شور و هیجان، درماندگی، ناامیدی، یا تألم و تأثری را که از طریق کلمات سیاه و سفیدی که روی ورقی نوشته می‌شدند و به تماشاگر منتقل می‌گردیدند را نیز به یاد داشته باشند. در دوران فیلم صامت در این زمینه نوهی هنر خاص و بسیار شایان تقدیر و کارآمد تکامل یافت. نویسندگان این نوع نوشته‌های فیلم اعضاء مهم سازنده فیلم شدند و نقشی که به وسیله قلم یا قلم موی آنان ایفاء می‌شد به نقش یک گوینده یا راوی خوب امروز رادیو شبیه بود. در آن دوران استفاده از نوشته‌ها و علائم اعلام خطر که با حروف و شکل‌های کج و معوج ناگهان بزرگ می‌شدند و از پرده به طرف ما هجوم می‌آوردند یک امر عادی و پذیرفته شده بود. اینطور به نظر می‌آمد که این کلمات و علائم خودشان را روی ما می‌اندازند و چشمان‌مان را مخاطب قرار می‌دهند، درست مثل فریادی که گوش‌مان را متأثر می‌کند. در موارد دیگر نوشته‌ای به آرامی محو می‌شد و حاکی از مکتبی پرمعنا یا اندیشه‌ای مایخولیایی بود. بعضی از نوشته‌ها ناتمام می‌ماندند. در سال‌های آخر فیلم صامت هیچ فیلم خوبی نبود که از نوشته‌های معمولی و بی‌اثر در نوشته‌هایش استفاده کند. تصاویر می‌بایست با آن نوشته‌ها تداوم پیدا می‌کردند تا تداوم

بصری^{۸۹} فضای فیلم حفظ شود. این خود نوعی فیلم آبستره بود، زیرا آن نوشته‌ها و علائم چیزی را نشان نمی‌دادند، بلکه فقط شور و احساسات را منتقل می‌کردند. کسی یا چیزی فیلمبرداری نمی‌شد، بلکه شور و حال شخصیت‌های فیلم مستقیماً توسط نوشته‌ها انتقال داده می‌شدند.

تشخیص اشتباه

برای تکمیل تحلیل معرفت‌شناسانه اثر هنری ذکر این مطلب لازم است که نظریه‌پردازانی که این نوع هنر انتزاعی^{۹۰} را صرفاً بخاطر اینکه نمایش چیزی نیست جز بیان بی‌واسطه احساسات به عنوان «موسیقی بصری» توصیف کرده‌اند کاملاً در اشتباه بوده‌اند.

در اشتباه بوده‌اند چون «انتزاع»^{۹۱} یک مفهوم مرکب^{۹۲} است؛ فقط در صورتی معنا و محتوا دارد که از چیزی که متزع شده است معنا بگیرد. برای مثال؛ سیب گرد است، انتزاع این شکل طبیعی دایره است. اما موسیقی انتزاع چه چیز طبیعی است؟ مسلماً نمی‌توان گفت که موسیقی انتزاع سروصداهای طبیعی است، زیرا سروصداهای طبیعی صوت ثابت و یکسانی ندارند و کاملاً متباین و نامتجانس‌اند. دایره شکل انتزاعی سیب گرد است، اما موسیقی انتزاع چه چیز موجودی است؟

یک آهنگ بیش از ایماء و اشارات و حرکات اندام‌های بدن انتزاعی نیست، موسیقی ایماء و اشاره صدا است. بیش از آنکه معماری^{۹۳} انتزاعی باشد، انتزاعی نیست. نغمه‌های موسیقی موادی را فراهم می‌آورند که ساختمان موسیقایی از آن ساخته می‌شود.

با این وجود موسیقی نیز انتزاع خودش^{۹۴} را دارد؛ موسیقی نوشته شده^{۹۵}. علائم موسیقی شکلی انتزاعی موسیقی هستند. این انتزاع، یعنی موسیقی صرفاً قابل رویت و قابل تشخیص از طریق چشم و ذهن، نشان می‌دهد که یک مطابق واقعی، یعنی موسیقی شنیدنی، وجود دارد.

نمادهای انتزاعی^{۹۶} کیفیت استثنائی دیگری نیز دارند که بد نیست در اینجا به آن اشاره کنیم. حتی مینیاتوری از کوه اورست^{۹۷} یا یک اقیانوس نیز می‌تواند عظمت آن‌ها را برساند و این به دلیل عظمت ذاتی آن‌هاست. اما اشکال انتزاعی^{۹۸} نمی‌توانند چنان

عظمتی را برسانند، زیرا نمی‌توانند ابعادی بزرگ‌تر از خود را مجسم کنند. یک دایره یا مثلث فقط می‌تواند احساس اندازه حقیقی خودش را منتقل کند نه اندازه‌ای بزرگ‌تر را. خود یک چیز ممکن است هزار بار بزرگ‌تر از تصویرش باشد. یک تصویر فقط در صورتی اندازه واقعی خودش را نشان می‌دهد که هیچ چیزی را نشان ندهد، بلکه فقط باشد!

حواشی فصل چهاردهم

1- FORMALISM OF THE AVANT-GARDE

از نظر زیبایی‌شناسی، شیوهٔ آوانگارد در فیلم بیشتر به «شکل» -Form- تصاویر فیلم توجه و علاقه نشان داده است تا به «محتوای» -Content- آن‌ها و این شیوه در هنرهای تجسمی و تصویری، بخصوص در نقاشی مدرن و فیلم‌های آوانگارد، از لحاظ «شکل» بسیار غنی و جذاب بوده است. در اینجا منظور از «شکل» در هنر فیلم همان «قابلیت تغییر و شکل‌پذیری تصویر» فیلم -The Plastic of The Image- است. در هنر فیلم این «قابلیت» بسیار بیش از محتوای تصاویر -The Content of The Images- و معنی آن‌ها -The Meaning of The Images- مورد توجه و علاقهٔ آوانگاردها بوده است. آنان از طریق کمپوزیسیون، زاویهٔ دوربین، قابلیت‌های لنز، صحنه‌آرایی، با استفاده از فیلترها و ترفندهای تکنیکی دوربین فیلمبرداری و بطور کلی توانایی‌ها و امکانات تصویر متحرک -Mottion Picture-، به آشکال ناب، جذاب، و بی‌نظیر تصاویر فیلم‌های خود دست یافته‌اند. «محتوای» فیلم‌های آوانگارد مقهور «شکل» بوده است. مونتاژ، به عنوان عامل اصلی، در شکل دادن به ساختمان فیلم‌های آوانگارد نقش اساسی نداشته است و از آن به عنوان یک عامل فرعی استفاده شده است - البته از این لحاظ استثناء‌هایی وجود دارند.

تحلیل هنر آوانگارد بسیار پیچیده و پر از تناقض از کار در خواهد آمد، آوانگاردها در همهٔ هنرها بدعت‌آور بوده‌اند، به این معنا که به سنت‌های پیشین مقید نمانده‌اند و شیوه‌های تازه‌ای را در بیان هنری -Artistic Expression- عرضه کرده‌اند. تجددطلبی یکی از خصوصیات بارز هنرمندان و هنر آوانگارد بوده است. از نظر زیبایی‌شناسی، شیوهٔ آوانگارد کاملاً برخلاف شیوه‌های هنر دوران رنسانس، به استثناء سبک مَنرِیزم (شیوه‌گرایی) -Mannerism-، و دوران پس از آن و دوران رومانتیک عمل کرد؛ هنر آوانگارد نه تنها به هنر دوران کلاسیک یونان باستان و هنر امپراطوری کبیر روم تاسی نکرد، بلکه ضد آن بوده است. به عبارت دیگر، نه اسطوره‌های دوران باستان و نه ناتورالیزم و هیومانیزم دوران‌های رنسانس و رومانتیک در آن‌جایی ندارند. هنرمند دوران رنسانس یا دوران‌های باستان، از نظر ایدئولوژی سیاسی یا جهان‌بینی، مخالفت یا ضدیتی با اوضاع عصر خود نداشت اما هنرمند دوران مدرن، هنرمند آوانگارد، چنین به نظر می‌رسد که ناسازگار و مخالف با جهان بینی و اوضاع سیاسی - اجتماعی دوران خود بوده است آن همه سازگاری‌های داینچی، رافائل، میکلائز - برای مثال - با عصر خود، و عدم سازگاری ون‌گوگ، گوگن، پیکاسو، گروز -George Grosz-، و اکثر هنرمندان اکسپرسیونیست، دادائیست، سوررئالیست، در همهٔ

هنرها، با اوضاع سیاسی - اجتماعی دوران‌شان قابل توجه و بررسی است. احتمالاً چنین بررسی روشن خواهد کرد که علت آن سازگاری‌ها و این ناسازگاری‌ها بیشتر عدم رشد و رشد آگاهی سیاسی - اجتماعی هنرمند بوده است تا هلی روانی حاکم بر او؛ هنر آوانگارد همواره همچون آنتی‌تزی - *Anti-Thesis* - در برخورد با اوج کمال هنری یک دوران پدید آمده است. در قرن شانزدهم میلادی، یعنی در بالاترین اوج دوران رنسانس، درست در زمانی که غولان کلاسیک شاهکارهای جاودانه‌شان را خلق کرده بودند، جنبش فلورانس مریزم - *Mannerism* - علیه هیومانیسم آنان سرافراشت. این جنبش، که ضد هنر کلاسیک احیاءکنندگان هنر یونان و روم باستان بود، بیش از هر چیز «شکل» - *Form* - هنر کلاسیک را مورد حمله قرار داد. در آثار مریزم «شکل» به چنان قدرت و جذابیتی دست یافت که محتوای قرون وسطایی و احیاءشده آثار پیشین به کلی دگرگون شد. مریزم سبک آوانگاردی بود که در قلب دوران کلاسیک رنسانس رومی به ظهور رسید. این سبک، سبکی بین‌المللی - *International Style* - شد و پیش در آمد دوران باروک بود.

جنبش رومانتیک - *The Romantic Movement* -، که سبک همه رویدادهای هنری از دوران هیلنیزم تا انقلاب کبیر فرانسه بود - زیرا «تکامل هنرمندانه مطلق بشریت تا حدی معین بازگشتی به جهان باستان را شکل داد بی‌آنکه خود را از جهان امروز بیگانه سازد» - سیزدکسکی، همان کتاب، صفحه ۸۴ -، در اواخر قرن نوزدهم آنتی‌تزی از خود بیرون داد که، به یک معنا، آغازگر هنر آوانگارد دوران مدرن شد. امپرسیونیسم سبک آوانگاردی بود که می‌خواست از دوران رنسانس، بطورکلی، و دوران رومانتیک، بخصوص، جدا شود. این گستگی با سبک آوانگارد، بخصوص، سزان، ون‌گوگ و گوگن آغاز شد. پس از آن کوبیزم حتی یک نشانه هم از هنر دوران رنسانس و هنر رومانتیک باقی نگذاشت. بعد از کوبیزم دیگر مانعی در مقابل بیان نبود، گستاخانه، انتقادآمیز، رسواگر، و هجوآمیز هنر آوانگارد نبود - «روح مطلق» برای کسب «آزادی مطلق» عصبان کرد.

هنر آوانگارد، بدون شک، هنری است انقلابی. اما چون قدرت و جذابیت «شکلش» - *It's Form* - بسیار بیش از «محتوایش» - *It's Content* - جلب توجه و خودنمایی می‌کند بیان سیاسی - اجتماعی یا مذهبی‌اش در بیرون آمدن از آن هزارتوی اشکالی پرحجم و وجه گم می‌شود و توان و تأثیر مستقیم خود را از دست می‌دهد. آیا تأثیر «محتوای تابلوی «هائین آوردن از صلیب» (۱۵۲۱) - *The Descent from the Cross* - اثر روسو فیورنتینو - *Rosso Fiorentino* - به نسبت تأثیر «شکلش» بر بیننده است، در مقایسه با نسبت تأثیر «محتوا» و «شکل» نقش فرسکوی «سوگواری برای مسیح» (۱۳۰۵) - *Lamentation over Christ* - اثر جیوتو - *Giotto*؟ آیا تابلوی «آستره» «گئورنیکا» (۱۹۳۷) - *Guernica* - اثر پیکاسو همان بیان مستقیم و روشنی تابلوی «سوم ماه می» (۱۸۱۴) - *The Third of May* - گویا - *Goya* - را دارد؟ انتقادات بالاس از هنر آوانگارد نیز بیشتر از این جنبه است. افراط هنرمند آوانگارد در اهمیت دادن به «شکل» اثر هنری و دستیابی به کمال زیبایی «شکل» و «شکل غائی» ماده خام موضوع هنرش - *The Raw Material of It's Artistic Subject Matter* -، به عبارت دیگر افراط در سبک‌پردازی به بهاء از دست دادن «محتوا» یا لافل به بهاء رازآمیز و مخشوش کردن

آن، بیان سیاسی - اجتماعی و مذهبی - عرفانی و درونی - روانی اثرش را گنگ و پراهم می‌کند. تناقض در اینجاست که رشد چنین آگاهی‌هایی در هنرمند آوانگارد بسیار بیشتر از هنرمند کلاسیک بوده است. این تناقض را نمی‌توان تنها از طریق روانکاوی هنر و هنرمند آوانگارد تحلیل کرد. هنر آوانگارد حاصل روان‌پریشی یا پوچ‌گرایی - Nihilism - هنرمند نیست. اگر کالیگاری و مکتب اکسپرسیونیسم سینمای آلمان، برای مثال، به آن «شکل» درآمدند این فقط به دلیل ضربه روانی - اجتماعی شکست آلمان در جنگ جهانی اول نبود، بلکه دلایل قوی اقتصادی و سیاسی نیز داشت. دلیل اقتصادیش این بود که صنعت نوپای سینمای آلمان رو به نابودی می‌رفت و به عقیده اریک پومر - Erich Pommer - «هنر کسب و کار خوبی است» - The Art is a good business - و دلیل سیاسی‌اش اینکه آلمان هنوز هم آستنی جنگی وحشتناک‌تر بود. گریز ایدئولوژیک فیلمسازان آوانگارد سینمای آلمان در این دوران به دلیل گریز ناآگاهانه‌شان از مواجه شدن با چنان فاجعه‌ای بود، یا شاید از این نظر اصلاً گریز ایدئولوژیک نبود، بلکه احساس کردن آن فاجعه چنان تأثیری را بر آنان گذاشته بود. هنر آوانگارد، گریز ایدئولوژیکش، زیبایی‌شناسی‌اش، توجیه سیاسی دارد. در غیر اینصورت یا باید، مثل بالاش، بپذیریم که حاصل رسیدن به بین‌بست و پوچ‌گرایی هنرمند دوران انحطاط هنری است، یا گمان کنیم که اصولاً فاقد معنی و توهم صرف است. به راستی آثار متأخر هنر آوانگارد، برای مثال در هنرهای تجسمی، چه معنایی دارند، توجیه زیبایی‌شناسی‌شان چیست؟ آیا آثار مارک توبی - Mark Tobey -، هنری مور - Henry Moore -، جکسون پولاک - Jackson Pollock -، یا آثار قدیمی‌ترها و جدیدترها در این شیوه، توهمات محض هنرمندان دوران انحطاط هستند؟ مسلماً بالاش تفورسینی نبوده است که در این باره سهواً چیزی گفته باشد. عقیده بالاش در این مورد صحیح است، اما دیالکتیکی نیست. به عبارت دیگر، محدود است و در آن حدود قابل تأیید، اما در سیر تاریخ هنر قابل تعمیم نیست (مثلی اصول هندسه اقلیدس در سیر تاریخ کیهان‌شناسی انسان). با این وجود ما نباید جنبه صحیح تحلیل بالاش را در این مورد و اعتبار نظریاتش را نادیده بگیریم. نظریاتی که او در موافقت با هنر آوانگارد ارائه داده است نیاز به تعمق و بررسی بیشتر و عمیق‌تری دارند. بررسی دقیق‌تر نظریات او آشکار می‌کند که وی به وجود رابطه دیالکتیکی هنر آوانگارد با تاریخ هنر واقف بوده است و تحلیل محتاطانه و چندوجهی او از این هنر مؤید وجود چنین ارتباطی است. نمونه‌ای از این نوع تحلیل چندجانبه وی از هنر آوانگارد را می‌توان در فصل سیزدهم، در بحث مربوط به «سینماتوگرافی ناب»، یافت؛ در آنجا به نقل از آلویس ریگل آورده است که علامت انحطاط در هنر یک دوران با یک طبقه خاص در عین حال می‌تواند نخستین علامت هنر جدید دورانی تازه یا طبقه‌ای جدید باشد و در ادامه گفته است که به عقیده خود او فیلم آوانگارد هنوز نقش واقعی‌اش را در تکامل هنر فیلم ایفاء نکرده است، اما پس از اینکه فیلم صدادار و ناطق مسیر جدید و صحیحش را پیدا کند در این تکامل سهم خود را خواهد پرداخت. در اینجا است که تحلیل بالاش از هنر آوانگارد جریان دیالکتیکی پیدا می‌کند و صرفاً یک انتقاد منفی از این هنر نیست، بلکه با تاریخ هنر رابطه دیالکتیکی دارد. تحلیل‌های دیالکتیکی بالاش از هنر آوانگارد جامعیت و صحت تاریخی بیشتری دارند تا نظریات صرفاً صحیح او که در نقد منفی از این هنر ارائه داده است و اکثراً

یکسویه هستند. در فیلم از هنر آوانگارد دهه‌های نخست این قرن، سال‌ها بعد، همان سینمای مدرنی زائیده شد که در ایتالیا، فرانسه، و آمریکا شاهدش بوده‌ایم - سینمایی مدرن، سیاسی و رئالیست. فیلم‌های ژان.لوک. گودارد، پازولینی، آنتونیونی، برتولوچی، کوبریک، پن، پکین‌پا، زائیده هنر آوانگارد هستند. اما برگردیم بر سر هنر آوانگارد و توجیه سیاسی‌اش. اینکه بالاش هنر آوانگارد را نشانه انحطاط یک دوران هنری دانسته و از آن به عنوان هنر منحن نام برده است نیز از دیدگاه ایدئولوژیک و سیاسی بوده است. بالاش چون پیرو و معتقد به رئالیسم کلاسیک بود هنر آوانگارد را نشانه انحطاط هنر مدرن دانسته است و بنا به ایدئولوژی‌اش، که یک نظریه پرداز چپ - *Leftist* - بود، رئالیسم را سبک واقعاً پیشرو هنر مدرن شناخته است. از نظر تاریخی نظریات بالاش صحت و اعتبار خود را به اثبات رسانده‌اند؛ نه فقط نئورئالیسم ایتالیایی، بلکه سینمای مدرنی که از آن به اشاره یاد کردیم در تأیید صحت نظریات او هستند (که این خود یکی از جنبه‌های «پیشینی» - *apriori* - تئوری فیلم اوست). اما تناقض در اینجا است که از نظر «شکل» و «محتوا» هر دو، برای مثال، معجزه در میلان یک فیلم آوانگارد است، همینطور همه چیز برای فروش و همه فیلم‌های گودارد، اودیسه فضایی، دکتر استرنج لای، پرتغال کوکی، به اسپارته‌ها بگو، بانی و کلاید فقط به عنوان چند نمونه. و چه می‌توان گفت در مورد آن عادت پکین‌پا در استفاده از حرکت آهسته فیلم (*Slow Motion*) به راستی که این پیشگویی بالاش کاملاً صحیح بوده است که هنر آوانگارد به هنر فیلم خدمت خواهد کرد. پس آن انحطاط مورد نظر بالاش در هنر آوانگارد در کجاست؟ در پیچیدگی و رازواری بیانش، در افراتر شکل‌گرایی‌اش، گریز ایدئولوژیک و سازش پذیری بورژوازی‌اش. به عقیده بالاش دوران تفوق «مطلق» بورژوازی دوران انحطاط اندیشه، سیاست، ایدئولوژی (جهان‌بینی)، اخلاقیات و روابط اجتماعی و اقتصادی است، و چون هنرمند آوانگارد با گریز از واقعیت این انحطاط ناچار می‌شود که با آرمان‌های بورژوازی به نوعی سازش کند هنر او منحن است. اینکه علامت انحطاط در هنر یک دوران یا طبقه‌ای خاص می‌تواند نخستین علامت هنر جدید دورانی تازه یا طبقه‌ای نو ظهور باشد حرکت دایره‌واری - *Circular* - دارد، به این معنا که شکوفایی هنر یک دوران یا طبقه‌ای جدید سرانجام به انحطاط می‌گراید و دوران منحن آن آغاز می‌شود - و این جریان دایره‌وار ماهیت تاریخ است. این همان نظریه بسیار مشهور ویکو - *Giambattista Vico* -، تاریخ‌دان و فیلسوف ایتالیایی قرن هجدهم، است که معتقد بود پس از هر دوره شکوفایی دوره بربریتی هولناک‌تر و پست‌تر از دوره بربریت پیشین فراخواهد رسید و پس از هر دوره بربریتی دورانی شکوفاتر از دوران شکوفای پیشین، و تکامل تاریخی انسان در جریان چنین حرکت دایره‌واری روی می‌دهد. بررسی تاریخ از این دیدگاه جالب و سرگرم‌کننده است. از این لحاظ بالاش بدون شک موضع دیالکتیکی دارد و همین موضع اوست که وی را بر آن داشته تا به رغم عدم تأیید هنر آوانگارد نظریاتی موافق این هنر ابراز کند و رابطه دیالکتیکی آن را با تاریخ هنر بپذیرد. در همان فصل شانزدهم و در همان بحث، که به تحلیل صدا و فیلم صدا دار و ناطق پرداخته، می‌گوید: «آیا می‌بایست از این کوچه بن‌بست می‌گذشتیم تا متقاعد شویم که یک کوچه بن‌بست است؟ خوب، من به تداوم پیشرفت معتقدم. معتقدم که حتی این وقفه نیز اتلاف وقت نبوده است. کار نظریه پرداز است که کشف کند

که این وقفه فقط اتلاف وقت نبوده است، بلکه پیشرفت مجدد می‌تواند نشان دهد که چه چیز به گذشته مدیون است. این است نمونه‌ای بسیار عالی از نحوه نگارش و برخورد او با جریان تحول یک پدیده. از این دیدگاه هنر آوانگارد وقفه و اتلاف وقت نبوده است و پیشرفت مجدد هنر مترقی، که با ظهور هنر جدید و طبقه جدید هنرمندان رئالیست دارای ایدئولوژی مترقی میسر شده است، نشان داده است که چه چیز به آن مدیون است. تاریخ هنر فیلم این نظریه «پیشینی» بالاش را نیز تأیید کرده است.

آشکار است که در نظریه هنر آوانگارد بالاش تناقضی وجود دارد. او از یک سو این هنر را بخاطر گریز ایدئولوژیک و سازش‌پذیری بورژوازی محکوم کرده است، و از سوی دیگر ارتباط و نقش دیالکتیکی آن را در تاریخ هنر پذیرفته و تأیید کرده است. به راستی مشکل هنر آوانگارد «کلاسیک» چه بوده است که تحلیلی بالاش را به چنان تناقضی گرفتار کرده است؟ منظور از هنر آوانگارد «کلاسیک» همان هنر آوانگارد دهه‌های نخست قرن حاضر است که در مقابل بالاش قرار داشته است. هنر آوانگارد «مدرن»، بخصوص در سینمای مدرن، ماهیت حقیقی‌اش را آشکار کرد و با اتخاذ موضع صریح و روشنی سیاسی - ایدئولوژیک بسیاری از مشکلات سبکش را رفع کرد.

گریز ایدئولوژیک هنرمندان آوانگارد در دوران کلاسیک این هنر در همه هنرها صورت گرفت. در ادبیات، در آثار کافکا و بکت، و حتی در آثار داستانی آلبر کامو و سارتر، چنین گریزی به وضوح قابل تشخیص است. اگرستانسلیزم چون بنیث فلسفی زائیده جنگ بود، همان جنگی که قبلاً باعث شده بود درون‌گرایی و ذهنیت‌پر دای افراطی اکسپرسیونیسم در آلمان تا آن حد تغذیه شود و رشد کند، ارتباط‌هایی با سیاست و علم‌الاجتماع داشت، اما همچنان از اتخاذ موضع روشنی در مقابل جهان‌بینی بورژوازی می‌گریخت. البته در این دوران مدرنیست‌هایی نظیر برتولد برشت یا آوانگاردهای سورتالیست نظیر پل الوار و آندره برتون نیز بودند که موضع صریح و مشخص سیاسی داشتند و نه فقط با ایدئولوژی بورژوازی سازش نکرده بودند، بلکه علیه آن جبهه داشتند و این خود یکی از وجوه تمایز آوانگاردهای سوسیالیست و سورتالیست از سایر هنرمندان آوانگارد است. سورتالیزم، برخلاف سایر سبک‌های کلاسیک آوانگارد، آشکارا ضد ایدئولوژی، اخلاقیات، آداب و رسوم، و مرام و مسلک بورژوازی موضع داشت. از دیدگاه بورژوازی این سبک انتقادی و هجوم‌آمیز کاملاً مخالف جهان‌بینی او بود. در شوروی همه تلاش‌ها و فعالیت‌های هنری، موفق یا ناموفق، در جهت رئالیزم بود.

اما، به عقیده من، این بیشتر عدم سازگاری هنرمند آوانگارد با نظام و ایدئولوژی بورژوازی بوده است که گریز ایدئولوژیک او را موجب شده است نه مخالفتش با ایدئولوژی مترقی یا سازش‌پذیری بورژوازی او. اما این دلیل سازش او با ایدئولوژی بورژوازی نیست، برعکس دلیل عدم سازگاری او با واقعیت‌پنداری بورژوازی است. چنین به نظر می‌آید که هنر آوانگارد جهان‌بینی بورژوازی را بیشتر نفی و هجو کرده است و واقعیت او را چیزی جز توهم محض نمی‌داند. از این دیدگاه هنر آوانگارد هنری است به تمام معنا پیشرو. بیان مبهم، پر رمز و راز و پیچیده هنر آوانگارد از اینروست. رازواریگی شکل‌گرایی افراطی از اینروست. بورژوازی هرگز قادر به درک واقعی هنر مدرن و آوانگارد نبوده است، زیرا این هنر آگاهانه و به

فصد گریز از سازش پذیری اجباری و تحمیلی‌اش چنین خواسته است. هنر آوانگارد به همان نسبتی که بورژوازی تفوقی ایدئولوژی و آداب و رسومش را بر او و بر جهان حاکم کرده است در شکل‌گرایی بیشتر فرورفته است و به بیگانگی و پیچیدگی بیان هنریش افزوده است. این است توجه سیاسی و ایدئولوژیکی هنر آوانگارد در ابراز حقانیت و اعتبار وجودیش. هر قدر که بورژوازی خواسته است تظاهر به درک واقعی هنر آوانگارد کند، و با ریخت و پاش‌ها و دست و دلبازی‌ها و استعمار اقتصادی آن را مال خود کند و به عنوان هنر خود معرفی کند، هنر آوانگارد بیشتر از او گریخته است و به بیان آستره کامل پرداخته است. این است توجه شکل‌گرایی افراطی اکسپرسیونیسم انتزاعی و آثار کاملاً آستره هنر آوانگاردی که جنگ جهانی دوم را از سر گذرانند. بدون توجه به این ماهیت و علت وجودی هنر آوانگارد آثار اولیه و نیز آثار متأخر هنر مدرن در ادبیات، موسیقی، هنرهای تجسمی، تئاتر، و در فیلم، قابل درک و تحلیل زیبایی‌شناسی نیستند. در فیلم، برای آثار کسی چون بونوئل چه تحلیلی می‌توان آورد؟ زیبایی‌شناسی آثار او چگونه ممکن است؟ آیا فیلم‌های او آوانگارد نیستند، ضد بورژوازی و سیاسی نیستند؟ آیا فیلم‌های پازولینی، آنتونیونی، گودارد، برادران ترویانی، آوانگارد و سیاسی نیستند؟ آیا آمارکورد -Amarcord- فقط ضدفاشیسم است و ضد خرده بورژوازی نیست؟ آیا سازشگر -The Conformist- و آخرین تانگو -Last Tango in Paris- آوانگارد هستند، سیاسی نیستند؟ هنر آوانگارد، خشن، سازشگر، یا بدتر از همه، پوچ‌گرا نیست، هنر بورژوازی نیست، بلکه کاملاً برعکس. این‌ها هستند بعضی از مشکلات و پیچیدگی‌های زیبایی‌شناسی سبک در هنر آوانگارد.

2- literary content

3- toying with objectless forms

4- visual impressions

5- visual phenomena

6- fairy-tale

7- bare reality

8- pure phenomenon

9- bare facts

10- "absolute" films

11- Market on the Wittenbergplatz

12- Basset

13- existing in time and space

14- absorbed

15- Absolute Film

- 16- Joris Ivens
- 17- pictorial poetry
- 18- objective realities
- 19- Rain
- 20- The Bridge
- 21- actual being
- 22- impressions
- 23- atmosphere
- 24- Claude Monet
- 25- actual nature
- 26- experience
- 27- the things themselves
- 28- Rotterdam
- 29- visual variations
- 30- theme
- 31- extreme subjectivism
- 32- ideological escapism
- 33- decadent artistic cultures
- 34- aesthetic values
- 35- Epistemology Of Aesthetics
- 36- object
- 37- presentation
- 38- existence quiescent in its own self
- 39- absolute visual phenomenon
- 40- causality
- 41- "Kantian categories"
- 42- Appearance Of The Outer World
- 43- concrete realities
- 44- real existence
- 45- Walter Ruttmann
- 46- Berlin

- 47- outlines
- 48- tramcars
- 49- fluctuating montage
- 50- ethereal
- 51- Karl Grune
- 52- The Street
- 53- Shadows of Yoshiwara
- 54- dream-pictures
- 55- soul
- 56- bodify reality
- 57- soul in a face
- 58- face of the soul
- 59- mental documentaries
- 60- Montmartre
- 61- Cavalcanti
- 62- Man Ray
- 63- Renoir
- 64- Cocteau
- 65- Conceptual Films
- 66- Inflation
- 67- Hans Richter
- 68- purely psychological
- 69- logic
- 70- verbal arts
- 71- pictorial hallucination
- 72- Epstein
- 73- The Fall of the House of Usher
- 74- Edgar Allan Poe
- 75- heighten form of subjectivism
- 76- existentialism

منظور بالاش در اینجا برای من روشن نیست. اگزستانسیالیزم، همانطور که همه می‌دانند، در اصل

یک مکتب فلسفی است که سابقه آن به کی یرکگارد -Soren Kierkegaard- فیلسوف دانمارکی اوایل قرن نوزدهم می‌رسد و رواج دهندگان فعلی اش ژان پل سارتر و آلبِرکامو بودند. به احتمال زیاد منظور بالاش در اینجا ادبیات این مکتب فلسفی - ادبیاتِ اگزیستانسیالیزم - است. آثار ادبی این مکتب محتوای فلسفی دارند و حتی امروز نیز از شهرت بسیار زیادی برخوردارند. از آثار بسیار مشهور و اصلی ادبیات این مکتب می‌توان از: *بیگانه*، *طاعون*، *سوء تفاهم* - نوشته آلبِرکامو؛ *خدا و شیطان*، *در برابر خدا*، *توبه*، *دیوار*، *گوشه نشین های آلتونا* - از آثار ژان پل سارتر، نام برد. شاید منظور بالاش این است که، برای مثال، *بیگانه* کامو شکلی معتدلی از این نوع سورئالیزم است. در هر صورت من بین ادبیات اگزیستانسیالیزم و سبک سورئالیزم (چه در ادبیات و چه در فیلم) وجه تشابهی نمی‌بینم. هرچند، اصولاً به نظر من فیلم‌های اپستین یا مانری سورئالیست نیستند. البته آوانگارد هستند، همانطور که در حواشی فصل سیزدهم به آن‌ها اشاره کرده‌ام، اما به نظر من با مانیفست -Manifest- سورئالیزم تطبیق نمی‌کنند. ما در حاشیه شماره ۸۲ همین فصل در این مورد بیشتر بحث کرده‌ایم. ناگفته نماند که آرئورنایت نیز از این فیلم اپستین و فیلمی از مانری و ژرمن دولاک به عنوان فیلم‌های سورئالیستی که در اواخر دهه ۱۹۲۰ ساخته شدند نام برده‌است. با این وجود من بر این نظر خود تأکید می‌کنم. نباید سورئالیزم را فقط به عنوان یکی از سبک‌های کلاسیک هنر آوانگارد دهه ۱۹۲۰ دانست. سورئالیزم، برخلاف دادائیسم یا اکسپرسیونیسم یا کوبیسم و یا سایر سبک‌های کلاسیک آوانگارد، از مانیفست مشخص و نوشته شده‌ای پیروی می‌کرده است. براساس همین مانیفست بود که هیچیک از فیلم‌های آوانگارد ساخته شده در سینمای فرانسه دهه ۱۹۲۰ به عنوان نمونه‌ای از سبک سورئالیزم در هنر فیلم مورد تأیید آندره برتون و سایر بنیان این مکتب فرهنگی - هنری قرار نگرفتند، به استثناء *سگ اندلسی* لوئیس بونوئل.

77- nuance

78- atonal dissonance

79- Bela Bartok

۸۰- همانطور که می‌بینیم، بالاش در اینجا نیز در صحبت از هنر آوانگارد و سبک سورئالیزم، به رغم نظر نه چندان موافقی که نسبت به این هنر و این سبک دارد، جانب احتیاط و خوش‌بینی را حفظ کرده است.

۸۱- باید متوجه این نکته بسیار مهم باشیم که در دورانِ نویسندگی بالاش سبک سورئالیزم در فیلم هنوز استقلال و اصالت خود را بطور کامل به دست نیاورده بود و هنوز شاهکارهای بی‌نظیرش را با این وسیله هنری عرضه نکرده بود. باید متوجه باشیم که در دورانِ نظریه‌پردازی بالاش بونوئل، تنها نماینده و پیش‌برنده سبک سورئالیزم در هنر فیلم، هنوز در بلاتکلیفی و آوارگی به سر می‌برد و دوره‌های فیلمسازی مکزیکی، اسپانیایی و فرانسه‌اش را در تاریخ سینما و تاریخ این سبک به ثبت نرسانده بود. به همین دلیل است که بالاش در بررسی این سبک در فیلم فقط توانسته است از فیلم سقوط خاندان آشور نام ببرد. اگرچه این فیلم از نظر سبک، بطور کلی، جزو فیلم‌های بسیار مشهور آوانگارد به حساب می‌آید، اما در سبک سورئالیزم اهمیت و مقامی نداد جز اینکه لوئیس بونوئل جوان در این فیلم دستیار دوم اپستین بود. خود

بونوئل بعدها از این فیلم، به عنوان یک فیلم سورئالیستی، و از خود ایتین، به عنوان یک مرد و یک فیلمساز، به طنز انتقاد کرد. رجوع کنید به:

Fontana Paperbacks - Flamingo 1965. 8 Grafton Street, London W1X3LA. Translated by Abigail Israel pp 88 - 90.

بالاش بدون توجه و بدون اینکه حتی نامی از دو فیلم اصلی این سبک در این دوران ببرد، یعنی بدون توجه به سبک اندلسی (۱۹۲۸) - *Un Chien Andalou* - و عصر طلایی (۱۹۳۰) - *L'Age d'Or* - که به دنبال فیلم سقوط خاندان آشور (۱۹۲۸) ساخته شدند، و بدون اینکه حتی اشاره‌ای به بونوئل یا فیلم‌های او بکنند، ناگهان به مانری و فیلم‌های او در این سبک اشاره کرده‌است. مانری اگرچه جزو مهم‌ترین فیلمسازانِ آوانگاردِ دهه ۱۹۲۰ سینمای فرانسه است و فیلم‌های متعدد کوتاهی نیز در آن دوران ساخته است و اگرچه با گروه سورئالیست‌ها رفت و آمد داشت تا آنجا که بونوئل گفته است که او بود که وی را به لوئیس آراگون - *Louis Aragon* - شاعر و یکی از مهم‌ترین سورئالیست‌های فرانسه، معرفی کرد، اما اشاره به او و اشاره نکردن به بونوئل در این بحث نشان می‌دهد که بالاش اطلاع و نگرش صحیح و دقیقی از سبک سورئالیزم در فیلم نداشته است و اگر عدم موافقت او را نیز با هنر آوانگارد و فیلم آوانگارد در نظر بگیریم آنوقت می‌شود توجیهی برای این تحلیل سطحی، ناقص، و ناشیانه او از سبک سورئالیزم در فیلم پیدا کرد.

سبک سورئالیزم در سینمای آوانگارد فرانسه به هنر فیلم راه یافت و از نظر تاریخی و زیبایی‌شناسی سینمای آوانگارد فرانسه آخرین «شکل» این سینما بود. فیلم‌های آوانگاردی که در این دوران در سینمای فرانسه ساخته شدند اکثر سبک‌های مدرن هنر آوانگارد را تجربه کردند، اما هیچیک متعلق به سبک سورئالیزم نشدند. مکتب سورئالیزم، که به گفته بونوئل پیش از هر چیز مکتبی فرهنگی - هنری بود، از همان آغاز پیدایشش در اوایل دهه ۱۹۲۰ به رهبری آندره برتون و ژل الوار، مهم‌ترین و معروف‌ترین شاعر سورئالیست، از مانیفستی پیروی می‌کرد که قواعد و دستورات اخلاقی، سیاسی، هنری، و اجتماعی صریح و خاصی برای خود داشت که هیچیک از فیلم‌های آوانگارد ساخته شده در سینمای فرانسه آن دوران بطور کامل مورد تأیید آن مانیفست قرار نگرفتند به استثناء *مگو اندلسی* بونوئل که اولین فیلمی بود که سورئالیست‌ها آن را متعلق به سبک سورئالیزم، و نه دادالیزم که بیشتر سبک مانری بود، دانستند و به عنوان نمونه این سبک در هنر فیلم آن را معرفی کردند. سبک سورئالیزم در فیلم فقط یک استاد واقعی یافت و آن هم بونوئل بود - که این خود یکی از «حفرة‌های سیاه» - *Black Holes* - در تاریخ سینما است، اگر که این تمثیل گویا باشد. سبک سورئالیزم در طی بیش از چهل سال فیلمسازی بونوئل به چنان انسجام و بیانی دست یافت که در هیچیک از هنرها سابقه نداشت.

82- Abstract Film

83- "pure Style"

84- Eggeling

- 85- visual music
- 86- Schiffer
- 87- Strauss
- 88- Film Sub-Titles
- 89- visual continuity
- 90- abstract art
- 91- "abstract"
- 92- correlative concept
- 93- architecture
- 94- its abstraction
- 95- written music
- 96- abstract symbols
- 97- Mount Everest
- 98- abstract forms

فصل پانزدهم

ترفندهای آپتیکی^۱، ترکیب‌های تصویری^۲، کارتون‌ها

قبلاً گفتیم که دوربین امکانات فنی بسیاری در اختیار دارد و فیلمساز با استفاده از آنها می‌تواند دیدگاه‌ها و احوالات^۳ خود را در تصاویری که فیلمبرداری می‌کند وارد کند. فیدها، دیزالوها، حرکت آهسته و سریع تصاویر^۴، فوکوس ملایم^۵، منشوش کردن تصویر^۶، روی هم انداختن دو تصویر^۷، و امکانات بسیار دیگر - این ترفندهای دوربین می‌توانند معانی مختلفی را برسانند، اما واقعیت را نشان نمی‌دهند. این‌ها نشانه‌های بصری^۸ از افکار و احساسات فیلمساز هستند و از این لحاظ می‌توان آنها را به عنوان مفاهیم اختصاصی فیلم در نظر گرفت.

مفهوم ترفندهای دوربین

بنابراین ترفندهای آپتیکی می‌توانند معانی بسیار مختلفی را به تماشاگر انتقال دهند. برای مثال؛ می‌توان تصویر شخصی را به یک درخت دیزالو کرد. این ممکن است صحنه‌ای در یک داستان افسانه‌ای باشد که در این صورت یک معجزه، یا بهتر بگوئیم، یک جادو^۹ معنی خواهد داد. اما در فیلم معمولاً از این گونه دیزالوها برای توجیه تغییر مکان استفاده می‌شود. برای مثال؛ ابتداء شخصی را در یک اطاق می‌بینیم و چندی بعد

داستان در یک جنگل ادامه پیدا می‌کند. در چنین مواردی دیزالو به این معنی است که بین آن دو صحنه، بین آن شخص و جنگل، ارتباط خاصی وجود دارد. اما اگر در صحنه‌ای که شخصی خواب می‌بیند یا تدامی‌هایی در ذهن‌اش برانگیخته می‌شوند ببینیم که فردی به یک درخت دیزالو شد، آنوقت این دیزالو را فقط به عنوان نمایشی از جریان ذهنی وی خواهیم دانست. چهارم اینکه چنین دیزالوی ممکن است صرفاً جنبه شوخی^{۱۰} داشته باشد نه چیز دیگر.

در اولین مورد، مورد جادو، چنان تغییری یک رویداد واقعی است فقط واقعیتش افسانه‌ای^{۱۱} است نه طبیعی^{۱۲}. در صحنه رویا، یعنی هنگامیکه دیزالو می‌خواهد یک جریان ذهنی یا یک تدامی ناخودآگاه را برساند، آن تغییر یک جریان طبیعی به نظر می‌آید، اما تغییری به نظر نمی‌آید که واقعیت عینی^{۱۳} داشته باشد. در دومین مورد، اگر چنان دیزالوی را در یک فیلم واقعیت‌گرا^{۱۴} ببینیم در آن صورت دیزالو دیگر نه قصد دارد یک رویداد افسانه‌ای را نشان دهد و نه یک جریان ذهنی را برساند، بلکه فقط به معنی نوعی ارتباط بین دو صحنه است، یعنی معنی مشخصی دارد. و اما در حالت چهارم، مورد شوخی و مسخرگی، آن دیزالو کاملاً تأثیر دیگری بر تماشاگر می‌گذارد، یعنی صرفاً یک خوشمزگی است و معنایی ندارد.

بنابراین هر ترفند آبتیکی می‌تواند معانی بسیار مختلفی داشته باشد. اینکه کدام یک از معانی محتمل و مختلفش به تماشاگر انتقال پیدا می‌کند بستگی به فیلم دارد که کدام یک را انتقال دهد. همیشه این گل است که به اجزاء معنی مشخصی می‌دهد.^{۱۵} از بین انبوه معانی بالقوه محتملی که در یک نما نهفته است نماهای مجاور آن هستند که این یا آن معنی بخصوص را می‌رسانند. فقط توسط موتاژ است که به یک نما معنی نهایی و قطعی‌اش داده می‌شود.^{۱۶}

صورتک‌ها^{۱۷}

هر قدر هم که آئینه‌ای^{۱۸} چهره‌ای را مغشوش^{۱۹} کند تصویر در آئینه باز هم یک پدیدار طبیعی^{۲۰} باقی می‌ماند، زیرا طبق قوانین بصری^{۲۱} آشنای ما ایجاد شده است. این گفته حتی اگر تصویر آئینه مغشوشگر «روح»^{۲۲} نامیده شود صحت دارد. اما یک صورتک^{۲۳} چهره تغییر یافته‌ای در یک آئینه نیست، تصویر مغشوش

شده‌ای از چهره واقعی روبرویش نیست، تصویری که هنوز هم بتوانیم در او آن چهره را (حتی در شکل تغییر یافته‌اش) تشخیص دهیم. یک صورتک، مثل یک آئینه، دو صورت از یک چهره را به خود نمی‌گیرد. و نیز نمی‌تواند آن تفاوتی را که معلول استحاله چهره واقعی در آئینه است آشکار کند. یک ترک خورده می‌تواند فعلی نیروی را نشان دهد، اما شکل یک نیم دایره نمی‌تواند.^{۲۴}

نمایشات هروسکی^{۲۵} و موجودات کاغذی^{۲۶} حتی قبل از اینکه به فیلم درآیند، در حد خودشان، کارهای هنری بودند و این دوربین نبود که جان هنری در آن‌ها دمید. دوربین بیشتر صرفاً آن نمایشات را باز تولید می‌کند. می‌گویم «بیشتر»، زیرا البته این امکان هست که دوربین صورت دوخته شده یا تراشیده شده هروسکی را چندین برابر واضح‌تر نشان دهد، اما هروسک‌ها، موجودات کاغذی، یا مضحک قلمی‌ها^{۲۷} نمی‌توانند با زاویه دوربین یا نحوه استقرار آن از آنچه که هستند جاندارتر شوند. فیلم در نشان دادن آن‌ها فقط به عنوان تکنیک تصویر متحرک عمل می‌کند و آن چیزی را نشان می‌دهد که وجود دارد، هرچند رتیمی که فیلم از طریق موتاژ به این نوع نمایشات اضافه می‌کند مسلماً کامل‌تر از رتیمی است که تکنیک نمایش هروسکی اجازه می‌دهد. این نوع فیلم‌ها به زندگی شکل نمی‌دهند، بلکه زندگی به اشکال می‌دهند.

فیلم‌های هروسکی خوب، که هروسک‌ها یا مضحک قلمی‌ها بازیگرانش هستند، «ادبی»^{۲۸} نیستند، زیرا چیزی که در خلق آن‌ها مهم است ابداع یک طرح داستانی نیست، بلکه ابداع شکل‌هایی است که نماینده موجوداتی باشند که در آن فیلم‌ها ایفای نقش می‌کنند. شکل آن‌ها پیشاپیش داستان فیلم را می‌سازد. نوع قصه‌ای که چنین فیلم‌هایی می‌گویند در وحله اول با شکل‌هایی که بازیگرانش دارند تعیین می‌شود نه با کاری که قرار است بکنند. تخیل بصری^{۲۹} آن چیزی است که به این داستان‌ها روح و جان می‌بخشد. دنیای افسانه‌ای قابل مشاهده‌ای که این نوع فیلم‌ها به روی ما می‌کشایند در اصل دنیای موجوداتی است که با موجودات دنیای ما تفاوت دارند. اتفاقاتی که برای آن‌ها می‌افتد معجزه‌هایی نیستند که صرفاً قوانین دنیای ما را نقض می‌کنند ولی در همین دنیای ما روی می‌دهند، بلکه در این نوع فیلم‌ها ما امکان این را می‌یابیم که به دنیای دیگری متفاوت با دنیای خودمان وارد شویم، دنیایی که قوانین دیگری در آن جاری است و موجودات دیگری هادی هستند. دنیای بسته‌ای که همه چیز در آنجا نیز طبق

قوانین مشخصی روی می‌دهند، فقط آن قوانین همان قوانین دنیای ما نیستند.

به همین دلیل این نوع داستان‌های هروسکی باید بطور منطقی از شکل و طبیعت بازیگران‌شان بوجود آیند. دلچسب نیست که هروسک‌ها را وادار می‌کنیم نقش آدم‌ها را بازی کنند. هروسک‌ها زندگی هروسکی خودشان را دارند؛ اگر چوپان بلوری از بالای طاقچه بیفتد باید بشکند و خرد و خمیر شود، و اگر پای سرباز هروسکی به آتش برسد باید آب شود. فقط در این صورت است که داستان یک فیلم هروسکی با اجزاء متشکله‌اش جور خواهد بود.^{۳۰}

همین مطلب در مورد موجودات کاغذی صدق می‌کند. آن چیزی که بر سرنوشت‌شان حاکم است روان‌شان نیست، و نه حتی چیزی که از آن ساخته شده‌اند، بلکه یک قیچی است. و اگر داستانی که درباره آن‌هاست به ظرافت از آنچه که هستند پرورش یابد آنوقت آن داستان نیز «ادبی» نخواهد بود. و روراست بگویم که در اصل چنین فیلمی فیلم «مطلق»^{۳۱} حقیقی است. ماجراهای موجودات کاغذی که جان گرفته‌اند منطقی سفت و سخت خودشان را دارند و رابطه علت و معلولی در آن‌ها بنابر قانون کاغذ و قیچی، که به آن‌ها شکل داده‌اند، برقرار می‌شود نه طبق قوانین ما. اگر یکی از آن‌ها موجود کاغذی دیگری را با یک قلم مو مورد حمله قرار دهد و قوزی بر پشتش بکشد آن موجود کاغذی، ای وای، که گوشت پست خواهد شد و خواهد ماند. و اگر موجود کاغذی که با یک قیچی کاغذی بازی می‌کند از شکلی یک تخته سنگ کاغذی موجود کاغذی دیگری را ببرد یک رفیق مثل خودش را بوجود آورده است و در دنیای موجودات کاغذی این یک معجزه نیست، زیرا در دنیای آن‌ها طریقه معمول وجود پیدا کردن بریده شدن با یک قیچی است. بنابراین همه چیز طبق قانون و منطق دنیای موجودات کاغذی روی می‌دهد، تأثیر مضحکشی نیز در همین است.

به همین دلیل است که فیلم‌هایی مثل گالیور روسی^{۳۲}، که در آن انسان‌های واقعی با هروسک‌ها همبازی شده‌اند، مشکلاتی دارند. این فیلم که توسط آپتوشکو^{۳۳} تهیه شده است یک تمثیل^{۳۴} است، درست مثل داستان جاویدان سوفیت^{۳۵} که حکایتی تمثیلی است. تمثیل در هنر و ادبیات از قدمتی هزارساله برخوردار است و از ازوپ^{۳۶} تا لافوتن^{۳۷} و سوفیت بخشی از پشته‌ای طلایی ادبیات کلاسیک جهان را تشکیل می‌دهد، اما این حکایات تمثیلی سیرت و سرشت انسان‌ها را از زبان حیوانات یا موجودات دیگر

بیان می‌کنند. اگرچه در این حکایات آدم‌ها به جلد کلاغ سیاه، رویاه، لاک‌پشت، یا خرگوش و سایر جانوران می‌روند، اما چون حکایات نوشته شده هستند در ذهن خواننده یا شنونده تصاویری را که فیلم از آن‌ها نشان می‌دهد بوجود نمی‌آورند و به همین دلیل تناقضی که بین کالبد حیوانی و سرشت انسانی‌شان هست غیرقابل قبول نیست.

اما اگر همین جانوران به صورت تصاویر واقعی حیوانات زنده واقعی قابل دیدن شوند آنوقت ناسازگاری غیرقابل توجیهی بین ظاهر حیوانی‌شان و آنچه که می‌گویند و می‌کنند بوجود می‌آید، زیرا حیوانات نحوه زندگی خودشان را دارند. از طرفی نیز اگر به معنی دیگری، مثلاً به معنی کنایی^{۳۸}، ظاهر شوند آنوقت به نمادهایی^{۳۹} تبدیل می‌شوند که کنایه از چیزهای دیگری خواهند بود تا آنچه که هستند، یعنی به سمبول‌های تصویری بی‌معنی تبدیل خواهند شد.

تمثیل فقط در صورتی می‌تواند هنری حسی^{۴۰} شود (و همه هنرها حسی^{۴۱} هستند) که به رئالیزم ساده و بی‌تکلف حکایات قومی^{۴۲} نزدیک گردد. شخصیت‌های یک افسانه راستین حیات واقعی دارند، فقط طبق قوانین اجدادی دنیای افسانه‌ای‌شان زندگی می‌کنند نه طبق قوانین طبیعت خاکی ما. یک تمثیل، برعکس، اصلاً به هیچ وجه واقعیت ندارد، شاید مطلبی را بگوید، اما واقعیتی را مجسم نمی‌کند؛ نه یک واقعیت طبیعی، نه یک واقعیت افسانه‌ای، و نه هیچ واقعیت دیگری را. به همین دلیل است که تمثیلات کلیشه‌هایی بی‌روح و تهی هستند که حتی راست‌ترین‌شان نیز فاقد زندگی‌اند. این نکته بخصوص در مورد تمثیل در هنرهای حسی صدق می‌کند.^{۴۳}

فیلم کمدی

راز فیلم کمدی واقعی این است که موضوعش با حوادث عجیب و غریب همراه است و آزاد از هر معنی و محتوایی^{۴۴} نوعی جریان شبح‌گونه^{۴۵} خاص خودش را پیدا می‌کند. فیلم‌های کمدیی که بازیگران انسانی در آن‌ها ایفاء نقش می‌کنند قانون درونی خاص خودشان را دارند که همان فقدان کامل منطقی^{۴۶} است و این خود باعث خنده‌دارشدن حوادث آن‌ها می‌شود. حتی حوادث طبیعی که به واقعی‌ترین شکل فیلمبرداری شده‌اند می‌توانند با برخی ترفندهای اپتیکی^{۴۷} مضحک از کار درآیند. در روز طلسم شده^{۴۸} هانس ریختر^{۴۹} شش آقا هستند که کلاه‌های‌شان را باد می‌برد. کلاه‌ها

مثلی دسته‌ای پرنده در هوا چرخ می‌زنند و نمی‌توان آن‌ها را گرفت. بعد همان شش نفر دزدکی می‌روند و پشت یک تیر چراغ برقی بلند و باریک پنهان می‌شوند و چنان کاملاً ناپدید می‌گردند که گویی آن تیرچراغ یک دیوار است. سپس نمای بازی ۵۰ از یک باغ نشان داده می‌شود و ناگهان در وسط باغ دری باز می‌شود، آنطور که گویی فقط منظره‌ای روی کاغذ دیواری بوده است، و آن شش نفر دوباره پیدای‌شان می‌شود و از آن در بیرون می‌آیند. همه این‌ها هیچ معنایی ندارد و هیچ منظور دیگری نیز در کار نیست جز اینکه با بی‌معنی بودن مضحک باشند.

در فیلم دیگری آدم‌هایی که در حال دعوا هستند گرفتار گردباد می‌شوند و دعوایشان را در هوا ادامه می‌دهند بدون اینکه ظاهراً متوجه شوند که دیگر روی زمین نیستند. اینطور به نظر می‌آید که همه اتفاقات کار گردباد است نه دوربین، و دوربین جز برداشتن تصاویر هیچ کار دیگری نکرده است. اما اینطور نیست، کار دوربین زیرکانه و نامرئی بوده است. در این گونه موارد فیلم برای اینکه حادثه عجیب و مضحکی را نشان دهد صرفاً از امکانات تکنیکی‌اش استفاده می‌کند.

نمی‌توان یک تصویر را گشت ۵۱

هنگامیکه یک فیلم دیگر نسخه‌برداری ۵۲ از چیزی نیست و جز دنیای خودش با دنیای دیگری کار ندارد، زمانیکه وجود مستقل و قائم به خودش را نشان می‌دهد، واقعیت غائی‌اش ۵۳ را به تماشا می‌گذارد، به شکلی که گویی از هر نظر خود شمول ۵۴ است، آنوقت است که وجود اثیری ۵۵ حیرت‌انگیزی می‌یابد که حتی هولناک‌ترین حوادث را نیز کاملاً بی‌خطر جلوه می‌دهد. قهرمان چنین فیلم خنده‌داری می‌تواند جلوی یک قطار سریع‌السیر، روی ریل، دراز بکشد و ما نباید بترسیم، زیرا چه اتفاقی می‌تواند برای تصویری بیفتد که با تصویر دیگری زیر گرفته می‌شود؟ حداکثر اتفاقی که می‌تواند بیفتد این است که مثل یک موجود نقاشی شده پهن شود. و این مهم نیست، زیرا ریفش سر می‌رمد و مثل یک بادکنک او را دوباره باد می‌کند، اما کمی زیادی محبت می‌کند و آنقدر باد می‌کند که دوستش دوبرابر چیزی که قبلاً بود چاق می‌شود.

این رها بودن شیخ گونه از خطر، شیرینی این نوع مسک قدیمی فیلم‌های کمدی بود. زیرا حتی در مضحک‌ترین داستان‌های نوشته شده هم باز این احتمال هست که

کمی بمیرد یا چیزی نابود شود، در صورتیکه یک تصویر فقط می‌تواند پاک شود، رویش رنگ زده شود، دیزالو یا فید شود، اما هرگز گشته نمی‌شود.

روانشناسی و طول فیلم

در بزَن بکوب^{۵۶} فاقد محتوای روانشناسی و مکانیکی کمدی‌های قدیمی اسلپ استیک^{۵۷} آمریکایی حقه‌های زیرکانه عجیب و غریب و شیطننت‌آمیز دوربین نقش مهمی ایفاء می‌کردند. حوادث کاملاً آفریده دوربین بودند و آدم‌ها هیچ اراده و تصمیمی از خود نداشتند و دوربین هر کاری که می‌خواست می‌توانست با آنان بکند. از طرف دیگر، فقدان محتوای روانشناسی در فیلم‌های قدیمی کمدی اسلپ استیک آمریکایی علت و توضیح این خصوصیت است که چرا طولِ چنان فیلم‌هایی اغلب از یک حلقه تجاوز نمی‌کرد. زیرا اعمال مکانیکی تنوع‌پذیر نیستند. آن فیلم‌ها هر قدر هم اُفت و خیزها و تعقیب و گریزها را سریع و پرجنب و جوش نشان می‌دادند باز هم فاقد تحرک درونی^{۵۸} بودند. آن جنگ و گریزها، هلش هر چه بود، همیشه در تمام آن نوع فیلم‌ها به یک شکل و بدون تغییر تا انتهای فیلم ادامه پیدا می‌کرد و به همین دلیل بود که تمام فیلم‌های کمدی اسلپ استیک ساختمانِ درونی یکجور و بدون تغییری داشتند.

نکته مضحک در این فیلم‌ها همیشه این بود که ناگهان و بطور غیرمنتظره‌ای یک راه‌حلِ مکانیکی برای مشکلی که ظاهراً غیرقابل حل می‌نمود پیدا می‌شد. اما چنان راه‌حل‌های غیرمنتظره حیرت‌انگیز و عجیب نمی‌گذاشتند که هیجانِ داستان به تدریج رشد کند. حادثه غیرمنتظره‌ای که ما از آن هیچ خبری نداریم نمی‌تواند هیجان تولید کند. فقط انتظار و دلهره هستند که می‌توانند هیجانِ وقایع جداگانه را به هم ربط دهند و ساختار دراماتیک بوجود آورند، و فقط با رشد تدریجی چنین ساختاری است که توجه تماشاگر برای مدت زمان بیشتری از طول یک حلقه به ماجرایی فیلم جلب می‌شود. از طرفی، انتظار و دلهره فقط در صورتی می‌توانند در تماشاگر برانگیخته شوند که او احساس کند بین صحنه‌هایی که می‌بیند نوعی رابطه علت و معلولی برقرار است، زیرا تماشاگر فقط انتظار وقوع حوادثی را دارد که قبلاً در فیلم پرورش یافته‌اند. فقط زمان حال است که می‌تواند با حفظ رابطه علت و معلولی در فیلم ما را منتظر حادثه‌ای که در آینده روی خواهد داد نگاه دارد، در صورتیکه غافلگیر شدن مراحل رشدی ندارد. حتی در

یک داستان افسانه‌ای نیز تا حدودی می‌شود گفت که در طول آن داستان چه اتفاقی ممکن است برای شخصی یا چیزی روی دهد، اما اینکه برای یک تصویر چه حادثه‌ای ممکن است اتفاق بیفتد نمی‌توان آن را پیش‌بینی کرد.^{۵۹}

کارتون‌ها

در ابتداء این کتاب من از یک افسانه چینی داستان نقاشی را نقل کردم که به درون نقاشی‌اش رفت و هرگز بازنگشت. آن یک مورد خیلی ساده بود! اتفاقی که افتاده بود، خیلی ساده، این بود که نقاش چینی پیر با قلم مویش نه یک اثر هنری، بلکه واقعیتی را خلق کرده بود. البته این یک اعتقاد چینی است که همه چیز همانطور است که به نظر می‌آید؛ فرقی بین نمود^{۶۰} و واقعیت وجود ندارد؛ ازدهای خوب نقاشی شده پرواز می‌کند!

اما تاریخ طبیعی فیلم کارتون به این سادگی نیست. نخستین بار در فلیکس‌گریه^{۶۱} جد این شکل هنری قابل تحسین، بود که خود را نشان داد. مبتکرش پَت سولیوان^{۶۲} با استعداد بود که دنیای شگفت‌آوری را خلق کرد که جنباننده اصلی^{۶۳} و فرمانروای مطلق آن مداد یا قلم مو است. ماده‌المواد^{۶۴} این دنیا خط است و به مرزهایی دست می‌یازد که بر هنرگرافیک احاطه دارند. این نوع طرح‌ها مثل آن نقاشی چینی نیستند که تبدیل به واقعیت طبیعی شده بود و نقاش توانسته بود به درون نقاشی‌اش برود. خالق این گونه طرح‌ها نمی‌تواند به درون آن‌ها برود، زیرا این دنیا فقط متعلق به موجوداتی است که با مداد یا قلم مو کشیده شده‌اند. خطوطی که بدن چنان موجوداتی را تشکیل می‌دهند خارج از آن دنیا وجود ندارند. در این نوع طراحی‌ها، برخلاف آن داستان چینی، نمود به واقعیت تبدیل نمی‌شود، بلکه خودش تنها واقعیت است و هنر به واقعیت تغییر ماهیت نمی‌دهد. و به راستی که کارتون‌های سولیوان از این ثنویت^{۶۵} هیچ چیز نمی‌دانستند؛ هنگامیکه فلیکس‌گریه دُمش را به شکل یک چرخ درمی‌آورد فی‌الغور می‌تواند سوارش شود و برود، لازم نیست که دُمش به واقعیت یک چرخ تبدیل شود، بلکه همان چرخ ترسیم شده^{۶۶} برای یک گریه ترسیم شده به قدر کافی خوب است. در دنیای ترسیمی سولیوان معجزه‌ای در کار نیست، زیرا در آن دنیا فقط خطوط وجود دارند و مطابق شکلی که به خود می‌گیرند کاربرد پیدا می‌کنند.

یکبار فلیکس گربه دُمش را گم می‌کند. متحیر می‌شود که چه بکند؟ این سؤال نگران‌کننده به شکل یک علامت سؤالِ بزرگ از سرش می‌رود و به طریق گرافیکی نشان می‌دهد که گرفتار «چه کنم؟» شده است. بعد فلیکس متفکرانه به آن علامت سؤال زیبا و پیچ و خم دار زل می‌زند، فکر زیرکانه‌ای به سرش می‌آید؛ علامت سؤال را می‌گیرد و آن را به عنوان یک دُم جدید به کفلش می‌چسباند. مشکل حل شده است. شاید کسی به چنین امکانی از این جهت اعتراض کند که آن علامت سؤال فقط یک نماد انتزاعی ۶۷ است! بله، اما در کارتون یک خط فقط یک جزء گرافیکی است نه چیز دیگر. علامت سؤال یک خط است، درست مثل بدن فلیکس، جوهره ۶۸ آن‌ها یکی است. در دنیای موجوداتی که فقط از خطوط تشکیل شده‌اند فقط آن چیزهایی غیرممکن هستند که توان آن‌ها را ترسیم کرد.

قدرت خلاقه زاویه دورین و نحوه استقرار آن ۶۹ در مورد مضحک قلمی‌ها حتی کمتر از مورد نمایشات هروسکی کاربرد دارد. می‌توان به یک هروسکی از زوایای مختلف نگاه کرد و شکل‌های متفاوتی دید. اما مضحک قلمی‌ها دو بُعدی هستند و فیلم نمی‌تواند بیش از صرفاً باز تولید کردن‌شان کاری بکند. در اینجا این سؤال پیش می‌آید که پس نقش خلاق دورین در فیلم‌های کارتون چیست؟

این است که؛ فیلم نه فقط مضحک قلمی‌ها را در کامل‌ترین شکل‌شان نشان می‌دهد، بلکه می‌تواند جان گرفتن‌شان را نیز همچون یک جریان، یک رویداد، نشان دهد. خطوط در مقابل چشمان ما جان می‌گیرند، روی می‌دهند. آن‌ها دیگر اجزاء گرافیکی صرف نیستند، بلکه موجودات گرافیکی هستند.

سبک معمول چنین کارتون‌هایی کاریکاتور، یا به اصطلاح مضحک قلمی، است. اما در فیلم‌های کارتون حفظ یکپارچگی سبک ۷۰ حتی ضروری‌تر از حفظ آن در فیلم‌های واقعیت‌گرایی ۷۱ است که با موضوعات واقعی سروکار دارند، و شرط بوجود آمدن چنین یکپارچگی این است که طراح باید همه طرح‌ها را با ایدئولوژی یکسانی ترسیم کند، زیرا تمام طرح‌ها باید به یک شکل غیرعادی یا مضحک باشند. چنین فیلمی ممکن است، برای مثال، یک هجو سیاسی ۷۲ باشد، اما در اینصورت فقط می‌تواند کاریکاتورهای کسانی باشد که طراح از نظر سیاسی مخالف آنان است. چون وی نمی‌تواند در عین حال موافقان سیاسی‌اش را نیز به همان شکل بکشد و اگر بخواهد به

شکل متفاوتی آنان را طراحی کند آنوقت ناهماهنگی و اغتشاش سبک پیش می‌آید. ژرژگز ۷۳، کاریکاتوریست انقلابی بزرگ آلمانی، مجبور شده بود که با این مشکل غامض سخت درگیر شود. نمایشگاه طرح‌های کاریکاتورش، با عنوان؛ چهره طبقات حاکمه ۷۴، فوق‌العاده هولناک و انزجار برانگیز بود. اما برای اینکه در یکی از کاریکاتورهایش کارگری را نشان دهد معلوم بود که دچار دردسر شده است. او نمی‌خواست کاریکاتور مسخره‌ای از او کشیده باشد، زیرا وی انسان کارگر را مسخره نمی‌دید و مایل نبود او را به آن شکل نشان دهد. از طرفی، آیا می‌توانست طرح‌های لطیف و مهربانی بکشد و آن‌ها را با کاریکاتورهای هیولاشکل زنده و زخمی طبقات حاکم مخلوط کند؟

در این گونه موارد فقط یک راه‌حل به نظر امکان‌پذیر می‌آید؛ استفاده از شیوه نقاشی کودکان ۷۵، تدبیری که اغلب توسط بسیاری از اساتید فن بکار گرفته شده است. ناهماهنگی موجود در این گونه نقاشی‌ها به دلیل عدم مهارت کودکان است. با استفاده از این شیوه می‌توان کاریکاتورهایی کشید که واقعی جلوه کنند و در عین حال همدردی و محبت بیننده را نیز جلب کنند.

با آمدن صدا، در زمینه شوخی‌های صوتی ۷۶ و هنرنمایی‌های جدید و جذاب موزیکال، امکانات جدیدی به روی فیلم کارتون گشوده شد. این شکل هنری جدید، که والت دیسنی ۷۷ حاکم بی‌چون و چرای آن است، بعداً در ارتباط با مشکلات خاص فیلم صدادار مورد بحث قرار خواهد گرفت.

حواشی فصل پانزدهم

1 - OPTICAL TRICKS

2 - COMPOSITES

3 - moods

4 - slow and fast motion

5 - soft-focus

6 - distortion

7 - double - exposure

8 - visual indications

9 - magic

10 - joke

11 - fairy-tale

12 - natural

13 - objectively real

14 - realistic film

۱۵ - به عبارت دیگر، ترکیب اجزاء در اثر هنری ساختار آن اثر را، از نظر «شکل» و «محتوا»، می‌سازد و ساختار اثر هنری، متقابلاً، به اجزاء تشکیل‌دهنده‌اش معنی مشخصی می‌دهد. این رابطه متقابل بین «جزء» و «کل» نه فقط در آفرینش هنری بسیار مهم و قابل توجه است، بلکه از دیرباز به عنوان مهم‌ترین اصل تفکر خلاق در نظر گرفته می‌شده است. منطق زیبایی‌شناسی یک اثر براساس این ارتباط بوجود می‌آید. منظور بالاش نیز همین است؛ منطق آن دیزالو، در هر یک از چهار مثالی که آورده است، در هر مورد فقط براساس رابطه آن دیزالو با کل موضوع و محتوای هر مورد توجیه پذیر است. به عبارت دیگر، معنی و منطق آن دیزالو وابسته به ساختار کلی هر مورد است و با تفسیر این ساختار معنی و منطق آن دیزالو نیز تغییر می‌کند. ساختار زیبایی‌شناسی هر اثر هنری از اجزانش شکل می‌گیرد و منطق خاص خودش را به تماشاگر القاء می‌کند. این همان منطق درونی اثر هنری است که بالاش بر آن تأکید کرده است (رجوع کنید به فصل

چهاردهم، بحث مربوط به: «منطق وسیله است، روانشناسی هدف». در منطقی تفکرات فلسفی-علمی، چه در زمینه طبیعیات یا مابعدالطبیعه، نیز رابطه بین «جزء» و «کل» اساس تفکرات را تشکیل می‌دهد. «منطقی قیاس» -Syllogistic Logic- و «منطقی استقرائی» -Inductive Logic- هر دو، براساس این رابطه شکل می‌گیرند.

۱۶ - در اینجا تأکید مجدد بالاش بر عامل موتاز به عنوان عامل اصلی در شکل دادن به ساختمان فیلم قابل توجه است. از این نظر، یعنی؛ تأکید بر «اصل مجاورت» نماها به عنوان اصل سازنده ساختمان فیلم، بالاش با آیزنشتاین توافق نظر دارد. رجوع کنید به حواشی فصل هفتم، حاشیه شماره ۲.

17 - Masks

18 - a mirror

19 - distort

20 - natural phenomenon

21 - optical laws

22 - "the soul"

23 - a mask

۲۴ - این تکه از مطلب بالاش، در قرائت نخست، شاید ظاهراً بی‌ارتباط با بحث اصلی او در اینجا به نظر آید، اما چنین نیست. منظور بالاش از این مقدمه چینی این است که تفاوت بین واقعیت فیلم‌هایی که انسان‌ها را نشان می‌دهند با واقعیت فیلم‌هایی که نمایشات عروسکی را باز تولید می‌کنند و فیلم‌های انیمیشن (کارتون) -animation films (cartoon)- مشخص کند. او همچنین بر محدودیت‌های فیلم‌های عروسکی و فیلم‌های انیمیشن تأکید دارد.

25 - puppets

26 - silhouettes

27 - drawings

28 - "literary"

29 - visual imagination

۳۰ - نکاتی که بالاش در این فصل در مورد فیلم‌های عروسکی و فیلم‌های کارتون مطرح کرده است بسیار ظریف و قابل توجه هستند. این نکات، بخصوص، باید مورد توجه تهیه‌کنندگان و فیلمسازان این نوع فیلم‌ها و فیلم‌های کودکان قرار بگیرند.

31 - "absolute" film

به راستی منظور بالاش از فیلم «مطلق» -absolute film- چیست؟ چه نوع فیلم‌هایی فیلم «مطلق» هستند؟ بالاش در بحث‌های قبلی‌اش از فیلم‌های: باران -Rain-، پُل -The Bridge-، بازار در ویتنبرگ -Market on the Wittenbergplatz-، برلین -Berlin-، خیابان -The Street-، مونت

مارت - Montmartre - تورم - Inflation - به عنوان فیلم‌های «مطلق» - absolute - اسم برده است. تمام این فیلم‌ها، فیلم‌های مستند آوانگارد هستند. سبک اکثر این آثار امپرسیونیسم است. به عبارت دیگر، به عنوان فیلم‌های امپرسیونیستی شناخته شده‌اند. بالاش نیز در بحث از فیلم «مطلق» (فصل چهاردهم) حین صحبت از فیلم‌های باران و پل و بازار دو ویتبرگ به فضای - the atmosphere - تابلوهای کلودمونه و سبک امپرسیونیستی او اشاره کرده است.

از طرف دیگر، او همچنین از فیلم‌های آستره مان‌ری، ایگلینگ، ریختر، و فیلمی از شایفر، به عنوان فیلم «مطلق» نام برده است (به فصل چهاردهم رجوع کنید). تمام این فیلم‌ها نیز، به اصطلاح امروزی، فیلم‌های انیمیشن - animation films - هستند.

از سوی دیگر، فیلم آنتراکت - Entr'acte - (۱۹۲۴) ساخته رنه کلر، و فیلم باله مکانیک - Ballet Mecanique - (۱۹۲۴) ساخته فرناند لژه، دو نمونه از شاخص‌ترین و مهم‌ترین فیلم‌های «مطلق» هستند که نه جزو فیلم‌های مستند آوانگارد به حساب می‌آیند و نه جزو فیلم‌های انیمیشن آوانگارد. بالاش از این دو فیلم در صحبت‌هایش از فیلم «مطلق» نام نبرده است، اما از مطالبش به وضوح پیداست که به آن‌ها و به این نوع از فیلم «مطلق» توجه داشته است (رجوع کنید به فصل سیزدهم، مطلب تحت عنوان: «فیلم‌های بدون داستان یا قهرمان»، در آنجا منظور بالاش از «شهر فرنگی اشکال آستره» و هندسی فیلم شده ...» گناه به همان فیلم‌های انیمیشن ایگلینگ و ریختر است، و منظور او از «بصریت مطلق» اشاره به همین فیلم‌های آنتراکت و باله مکانیک است).

بالاش در فصل سیزدهم درباره این سه شاخه از فیلم «مطلق»، که انشعاب‌هایی از جنبش آوانگارد دهه ۱۹۲۰ بوده‌اند، بطور مفصل بحث کرده است و همانطور که قبلاً گفتیم نظر او نسبت به فیلم «مطلق»، و بطور کل سینمای آوانگارد، نظر مساعده‌ی نیست همانطور که با دقت نظر در فصل‌های سیزدهم و چهاردهم به وضوح قابل تشخیص است. در فصل سیزدهم به چنین مطالبی در بحث از سینمای آوانگارد و فیلم «مطلق» برمی‌خوریم؛ «این مکتب که در سینمای هنری اروپا به آوانگاردیزم شناخته شد خیلی زود به یک جنبش تجزیه‌طلبانه هنر برای هنر تبدیل گردید که بازی گرایش شکل‌گرای صرف شد و دیگر آن تأثیر مثبتی را که زمانی داشت از دست داد؛ «این مکتب تحت جاذبه شکل‌گرای منحنی اکسپرسیونیسم، که دیگر کاملاً جدای از واقعیت رشد کرده بود و به بن بست سبک فیلم بدون موضوع - فیلم مطلق - رسیده بود، به بیراهه کشیده شد محتوا مقهور شکل بود و نهایتاً و منطقی‌اً به شکل‌گرای انجامید به نفاذی تصویری ختم شد که هدفش بیان مطلبی نبود، بلکه فقط پرگویی می‌کرد، یعنی؛ به پأس و پوچ‌گرایی میدان می‌داد؛ «در آن شیوه نیز بار دیگر تمایلی به گریز از مضمون ادبی، نمایشی و دراماتیک، در فیلم پیدا شد، اما راهی که انتخاب گردید به سمت اشکال آستره و شکل‌گرای ناب بصری، طبق الگوی نقاشی آستره، منتهی شد. به این ترتیب بود که فیلم سعی داشت تا از دو جهت مخالف از مضمون ادبی و دراماتیک بگریزد؛ از یک سو به سمت فیلم گزارشی صرف و فیلم مستند رفت، و از سوی دیگر به سمت بصریت مطلق، شهر فرنگی اشکال آستره و هندسی فیلم شده و بلهوسی کاملاً شکل‌گرایانه فیلم مطلق، کشیده شده.

ما در حواشی فصل‌های سیزدهم و چهاردهم در مورد هنر آوانگارد، سینمای آوانگارد، سبک آوانگارد، فیلم «مطلق»، و نقطه نظرات مثبت و منفی بالاش در این موارد، مطالبی را آورده‌ایم. مطالعه آن‌ها می‌تواند تا حدودی ماهیت سینمای آوانگارد و فیلم «مطلق» را روشن کند.

اما، آنطور که از نوشته‌های بالاش در دو فصل پیشین فهمیده می‌شود در واقع او کلی این سه نوع فیلم را، به اصطلاح، فیلم «مطلق» - *absolute film* - دانسته است. زیرا اگرچه در فصل سیزدهم (بحث مربوط به: «فیلم‌های بدون داستان یا قهرمان») سینمای آوانگارد را سه شاخه کرده است (فیلم‌های گزارشی و مستند آوانگارد، فیلم‌های آبستره انیمیشن، فیلم‌هایی که او با اصطلاح «بصریت مطلق» از آن‌ها نام برده است)، اما در فصل چهاردهم شاخه فیلم مستند آوانگارد را به شاخه دو نوع فیلم دیگر وصل کرده است. به عبارت دیگر، در فصل چهاردهم از فیلم‌های مستند آوانگاردی که ذکر کرده است نیز به عنوان فیلم «مطلق» نام برده است. بنابراین، آنطور که از مطالب فصل‌های سیزدهم و چهاردهم رویهم‌رفته فهمیده می‌شود، هم فیلم‌های مستند آوانگارد نظیر: *پُل*، *باران*، *برلین* - و سایر فیلم‌های مستندی که ذکر شده‌اند، و هم فیلم‌های آبستره انیمیشن و نظایر آن نظیر: *سمفونی مورب*، *ریتم ۲۱*، *اپوس یک*، *بازگشت به عقل* - *The Return to Reason* (۱۹۲۳ ساخته مان ری) - و سایر فیلم‌های آبستره انیمیشن، و هم فیلم‌هایی نظیر: *آنتراکت* و *باله مکانیک*، هر سه نوع، فیلم‌های «مطلق» هستند. در توضیحات بالاش در مورد فیلم «مطلق»، سبک اکسپرسیونیسم منشاء آن و سبک سوررئالیسم، البته غیرمستقیم، جزو فیلم «مطلق» دانسته شده است.

اگر با وجود پیچ و تاب‌هایی که من در اینجا به خود می‌دهم تا مطالب پراکنده بالاش را درباره فیلم «مطلق» یکپارچه کرده و یکجا بازگو کنم باز هم قدری پراکندگی در مطالبی که او در مورد این نوع فیلم و سینمای آوانگارد نوشته است احساس می‌شود علتش این است که، همانطور که قبلاً گفتم، بالاش در فصل سیزدهم سینمای آوانگارد را سه شاخه کرده است، اما در فصل بعد هر سه شاخه را به هم وصل کرده و آن سه نوع فیلم را، بطور کلی، فیلم «مطلق» دانسته است. به عبارت دیگر، هم فیلم‌های مستند آوانگارد و هم فیلم‌های آبستره انیمیشن و هم فیلم‌هایی نظیر: *آنتراکت* و *باله مکانیک*، فیلم‌های «مطلق» هستند. تفاوت بین آن‌ها تفاوت تکنیک است نه تفاوت سبک. تکنیک فیلم مستند آوانگارد فیلمبرداری از ماده خام - *Raw Material* - طبیعی است؛ تکنیک فیلم آبستره انیمیشن فیلمبرداری از اشکال و خطوط نقاشی شده و کولاژ - *Collage* - است؛ و تکنیک فیلمی چون *باله مکانیک* نمایش «بصریت مطلق» است.

بالاش در بحث از سینمای آوانگارد بیشتر به فیلم «مطلق» (یا سینمای ناب - *Pure Cinema*) - توجه کرده است، اما در سینمای فرانسه دهه ۱۹۲۰ جنبش آوانگارد، همانطور که در حواشی فصل‌های قبل نیز یادآور شدیم، در اصل به رهبری لویی دلوک و همکاری گروهی از فیلمسازان به نام این سینما آغاز شد. با وجودی که وی به این بخش از جنبش آوانگارد سینمای فرانسه نپرداخته است، اما از مطالبش می‌توان فهمید که به آن توجه داشته است. انتقاد از *حالت خماری* بعد از جنگی هنرمندان آن دوران و «گریز ایدئولوژیک» و «ترس از حقیقت» آنان، اشاره به همین بخش از جنبش آوانگارد سینمای فرانسه نیز هست.

فیلم‌هایی که در این بخش از سینمای آوانگارد فرانسه ساخته شدند اکثراً فیلم‌های هنری، روشنفکرانه، ملودرام و ادبی بودند. بالاش همچنین در بحث از سینمای آوانگارد به سینمای اکسپرسیونیسم آلمان، که آن هم جنبش اصلی سینمای آلمان در آن دوران بود، پرداخته است، اما در این مورد نیز اشاره‌ها و انتقادهایش از مکتب اکسپرسیونیسم به وضوح حاکی از این هستند که به این مکتب توجه داشته است.

اما برگردیم به بحث اصلی خود دربارهٔ فیلم «مطلق». در همین فصل پانزدهم، بالاش در بحث از فیلم‌های عروسکی و کارتون بار دیگر به فیلم «مطلق» اشاره کرده است (رجوع کنید به متن و شمارهٔ این حاشیه)، اشاره‌ای که ما را به نوشتن این حاشیه تحریک کرد. در اینجا منظور بالاش از اینکه این نوع فیلم‌ها (یعنی؛ فیلم‌هایی که بازیگرانش مضحک قلمی‌ها هستند) فیلم «مطلق» حقیقی‌اند در واقع این است که فیلم‌های آبسترهٔ نوع انیمیشن فیلم «مطلق» به تمام معنا هستند. این مطلب قابل توجه است، زیرا معلوم می‌کند که فیلم انیمیشن تا چه حد ماهیت هنری و جدی دارد و در جنبش سینمای آوانگارد چه نقش مهمی داشته است و اگر فیلم‌های انیمیشن ایگلینگ و ریختر و والتر راتمن را در سینمای آوانگارد آلمان در نظر بگیریم از چه سابقهٔ طولانی برخوردار است. پیش از هر چیز باید به این نکته توجه داشته باشیم که اصطلاح فنی - هنری «انیمیشن» - Animation- از نظر معنی و کاربرد بسیار گسترده‌تر از اصطلاح «کارتون» - Cartoon- است. تکنیک فیلم‌های کارتون نیز انیمیشن است، اما تکنیک انیمیشن فقط محدود به ساختن فیلم‌های کارتون نیست. «نقاشی متحرک» اصطلاح خوبی است که ما در زبان فارسی از آن به عنوان معادل «انیمیشن» استفاده می‌کنیم. ایگلینگ و ریختر نیز در سینمای آوانگارد آلمان ابتداء به این نوع فیلم، یعنی «فیلم انیمیشن» یا «نقاشی متحرک»، علاقه و توجه نشان دادند. فیلم‌هایی نظیر؛ سمفونی سورب -Diagonale Symphony- و ریم ۲۱-۲۰ Rhythmus 21- فیلم‌های انیمیشن یا نقاشی متحرک هستند. البته هدف آن دو هنرمند آبستره به هیچ وجه ساختن فیلم کارتون نبود. بالاش از اصطلاح «انیمیشن» استفاده نکرده است، اما منظورش همین نوع فیلم بوده است. از طرف دیگر، ما امروزه فیلم کارتون را فیلم مخصوص کودکان می‌دانیم و مخاطبان اصلی این نوع فیلم‌ها نیز کودکان هستند و هدف از ساختن چنین فیلم‌هایی ساختن فیلم‌هایی برای کودکان است. اما فیلم «مطلق» آبسترهٔ انیمیشن به هیچ وجه به نیت کودکان ساخته نشد و امروز نیز به آن نیت ساخته نمی‌شود. مخاطبان اصلی این نوع فیلم به هیچ وجه کودکان نبوده و نیستند، بلکه بزرگسالان، روشنفکران، و تماشاگران عادی مخاطبان اصلی‌اش بوده و هستند. ایگلینگ و ریختر درصدد بودند شکل جدیدی از هنر فیلم ابداع کنند که آزاد از محتوای ادبی و داستان‌پردازی باشد. نیت آنان کاملاً یک نیت هنری بود، نه ساختن فیلم کارتون برای کودکان. البته منظور این نیست که فیلم کارتون هنری نیست؛ فیلم کارتون شکلی از اشکال متنوع هنر فیلم و تکنیک انیمیشن است و برای هر دو گروه کودکان و بزرگسالان جذاب و تماشایی است، اما آن دو هنرمند آوانگارد درصدد دستیابی به «سینمای ناب» بودند. آن دو از نقاشی و طراحی آبستره به هنر فیلم روی آورده بودند که این خود ارتباط آنان را با این شکل هنری، یعنی فیلم انیمیشن و کارتون، توضیح می‌دهد. در سینمای فرانسه نیز مان ری در اصل یک عکاس بود و فرناند لژه یکی از مشهورترین نقاشان مدرن که به هنر فیلم گرایش پیدا

کرده بودند. در آن دوران بسیاری از نقاشان، بخصوص در آلمان، مجذوب هنر فیلم شده بودند و تلاش می‌کردند هنر فیلم را به خدمت هنر نقاشی درآورند (نفوذ و تأثیر نقاشان و هنر نقاشی بر کالیکاری، برای مثال، فوق‌العاده بود به حدی که از این نظر نمونه است و این فیلم، به یک معنا، در واقع یک «فیلم - نقاشی» است). همین گروه از نقاشان فیلمساز بودند که در آلمان اصطلاح فیلم «مطلق» و «فیلم ناب» - Pure Film - را باب کردند. آنان مدعی بودند که درصدد یافتن یک شکلی هنری «ناب» برای هنر فیلم و کسب استقلال برای این هنر هستند و هر چند موفق شدند وابستگی فیلم را به ادبیات رفع کنند، اما آن را وابسته به نقاشی، طراحی، و هنر گرافیک، کردند. به هر حال از این تحلیل این نتیجه به دست می‌آید که فیلم انیمیشن در سینمای آوانگارد آلمان ابداع شد و نقطه فیلم کارتون نیز در همان سینما بسته شد و این فیلم انیمیشن بود که ادها داشت فیلم «مطلق» و «ناب» است. این شکلی هنری - Art Form - بعدها به عنوان یک شکلی هنری مناسب برای کودکان شناخته و بکار گرفته شد. البته همانطور که گفتیم تکنیک فیلم انیمیشن فقط مختص ساختن فیلم کارتون نیست و از این نوع فیلم برای مقاصد هنری، سیاسی، تبلیغاتی، آموزشی، و سایر موارد، نیز استفاده می‌شود. برخلاف ایده اصلی فیلمسازان آبنسره آوانگارد، فیلم انیمیشن بزودی در سینمای آمریکا به ساختن فیلم‌های کارتون اختصاص داده شد و سرانجام به ادبیات روی آورد و به اصطلاح «ادبی» شد و به داستان پردازی و قصه‌گویی پرداخت و بیشتر مخصوص سینمای کودکان گردید تا سینمای آوانگارد به معنی خاص آن. امروزه گهگاه در سینماها فیلم‌های کوتاه «مطلق» از نوع انیمیشن نمایش داده می‌شوند که جنبه‌های هنری، سیاسی، تبلیغاتی، یا صرفاً تفریحی و سرگرم‌کننده، دارند. این نوع فیلم‌ها دیگر ربطی به فیلم‌های کودکان ندارند و به نیت تماشاگران بزرگسال ساخته می‌شوند. فیلم‌های هروسکی نیز بیشتر خاص سینمای کودکان هستند، اما گهگاه از این نوع فیلم برای مقاصد سیاسی، تبلیغاتی و هنری نیز استفاده می‌شود. همانطور که ادبیات کودکان به عنوان یک شکل هنری، علاوه بر جنبه‌های سرگرم‌کننده، جنبه‌های آموزشی و تربیتی و گاه حتی سیاسی نیز دارد، سینمای کودکان نیز دارای چنین جنبه‌هایی است. فیلم‌های کودکان: فیلم‌های هروسکی و کارتون‌ها، فیلم «مطلق» نیستند، اما ایده و سبک خود را از فیلم «مطلق» می‌گیرند. تولید فیلم «مطلق» امروز نیز مثل گذشته بسیار محدود است و اکثراً فیلم‌های کوتاه صرفاً هنری، روشنفکرانه یا سیاسی هستند.

در حاشیه این حاشیه بی‌مناسبت نیست که مطالبی را از کتاب تاریخ سینمای آرژانتین در شرح این انواع متنوع فیلم «مطلق» بیاوریم (این مطالب عیناً، یا مختصر تفسیرانی که طبق متن اصلی انگلیسی صورت گرفته، از ترجمه فارسی این کتاب آورده شده‌اند - رجوع کنید به مطلب «پیشروان سینما در اروپا»؛ «ریختر با استفاده از اشکال کاغذی و صورتک‌ها - Masks - و بکارگیری تکنیک انیمیشن و تصاویر روی هم افتاده گوناگون و جالب تعدادی فیلم ساخت و افکار هنریش را به تجربه گذاشت. حقه‌ها و ریزه‌کاری‌هایی که بکار زده بود فقط با دوربین فیلمبرداری میسر شده بودند. در حقیقت دوربین قلم موی نقاشی شده بود. او معتقد بود که وظیفه نقاش این است که میدان عمل و قدرت بیان دوربین را به نحوی که در فیلم‌های داستانی عادی قابل تصور نیست افزایش دهد. ریختر فیلم خود را فیلم «مطلق» نامید، به این

معنی که ربطی با نقل داستان و کاری با دکور و هنرپیشه ندارد و در عوض نقاشی‌های آبستره متحرک است. او در این نوع فیلم‌ها به اکتشاف ارتباط منفرجه اشکالی متحرک در فضا و تأثیر درجات مختلف شدت نور بر تماشاگر و برهم متعلق شدن اشکال پرداخته.

«هنر هرج و مرج طلب دادا - Dada» نهضتی که به همه قراردادهای جامعه بورژوازی آن زمان پشت پا می‌زد، نخستین اثر سینمایی خود را با فیلم بازگشت به عقل ساخته مان ری در سال ۱۹۲۳ پدید آورد. همانطور که خود مان‌ری، که یک عکاس آمریکایی بود و در آن زمان در پاریس زندگی می‌کرد، به یاد دارد این فیلم در ظرف یک شب به منظور نمایش در یک برنامه دادائیستی ساخته شد. آن برنامه مخلوطی بود از شعرهای دادائیستی که با نهایت قدرت حنجره خوانده می‌شدند و قطعات نثر که آهسته خوانده می‌شدند و موزیکی که از صداهایی مانند سوت کارخانه و زنگ کلیسا تشکیل شده بود. قرار بر این بود که فیلم مان‌ری برنامه را خاتمه دهد. چون مان‌ری تا آن هنگام هرگز فیلم نساخته بود تکنیکی که بکار برد از عکاسی ثابت ریشه می‌گرفت، به این ترتیب که نوارهای فیلم را روی میز کارش پهن کرده بود و اشیایی را که در استودیو داشت، از قبیل میخ و پونز و دکمه و یقه لباس و حتی عکس زن لخت، روی آن نوارها ریخته بود. زمانی که شکل این اشیاء روی سلولوئید افتاده بود نوارها را ظاهر کرده و آن‌ها را به هم چسبانده بود.

در میان آثار دادائیستی فیلم یک شاهکار واقعی وجود دارد و آن آنتراکت (۱۹۲۴) اثر رنه کلر است که در آن تشییع جنازه مسخره‌ای را به سبک فیلم‌های زودخوردی قدیمی فرانسوی فیلمبرداری کرده است. این فیلم قرار بود به عنوان آنتراکت بین دو پرده یک نمایش باله سوئدی نشان داده شود. اریک ساتی، مارسل دوشان، فرانسس پیکیا، و مان ری، در آن بازی کرده‌اند. در آغاز فیلم، در میان تصاویر کوتاهی از پاریس و بازی شطرنجی که لب پشت‌بام در جریان است، یکی از بازیگران با تیری که از غرفه تیراندازی یک پارک تفریحی به سوی هدف شلیک می‌شود از پا درمی‌آید. تشییع جنازه با نشان دادن شتری که نعش‌کشی را می‌کشد شروع می‌شود و هزاران با حرکت آهسته بسیار موفراشه‌ای به دنبال جنازه راه می‌افتند. ولی معلوم نیست چه می‌شود که مهار نعش‌کش پاره شده و در سرازیری خیابان‌های پاریس به راه می‌افتد و مشایعت‌کنندگان نیز دنبال آن شروع به دویدن می‌کنند. شاخه‌های درختان به سرعت برق از بالای سر آنان می‌گذرند. کلر نمایی از یک قایق موتوری را در میان این صحنه جای داده است تا احساس سرعت را تقویت کند، یا دوربین را جلوی اتومبیل کار گذاشته است و از سرازیری یک جاده کوهستانی پائین آمده است. بعد ناگهان نعش‌کش متوقف می‌شود. تابوت بیرون می‌افتد و آن مرد تیرخورده اول فیلم سالم و خندان از آن بیرون می‌آید. نمای دیگری در این فیلم از زاویه پائین داسی زیبای رقاصه‌ای را نشان می‌دهد که در حال رقص مثل گلی باز و بسته می‌شود. بعد دوربین آهسته بالا می‌آید و ما می‌بینیم که آن رقاصه مرد قوی‌هیکلی است با ریش پرپشت و عینک. در نمای دیگری آدم ناقص‌الخلقه و مجذول که در تمام مدت تشییع جنازه خودش را روی صندلی چرخ‌دار می‌کشد هنگامیکه نعش‌کش مهارش پاره می‌شود و در سرازیری خیابان به راه می‌افتد ناگهان برمی‌خیزد و به سرعت می‌دود.

«فرناند لژه که یکی از نخستین نقاشان کوبیست بود، در سال ۱۹۲۴ با فیلم کاملاً آبستره

باله‌مکانیک به سینما روی آورد. وی نوشته است: «نشان دادن ریتم اشیاء عادی در زمان و مکان، نمایش دادن آن‌ها با زیبایی ظاهری‌شان کاری بود که ارزش داشت». همانطور که از اسم این فیلم پیداست رقصی است که از حرکات اهرم‌ها و چرخ‌دنده‌ها و آونگ‌ها و حرکات ماشین‌ها و همچنین آدم‌هایی که حرکات‌شان ماشینی شده پدید آمده است؛ دختری مثل آونگ با تنبلی تاب می‌خورد و به دوربین نزدیک و از آن دور می‌شود؛ چشمی مثل حرکت یک پستون باز و بسته می‌شود؛ شگفت‌آورتر از همه نمایشی است که در آن زن رختشویی تنومندی خود را به زحمت از پله‌ها بالا می‌کشد و درست هنگامی که به آخرین پله می‌رسد و دستش را دراز می‌کند تا نرده کنار پله را بگیرد لژه نما را قطع کرده است و زن بیچاره را پائین فرستاده و از نو به بالا رفتن از پله‌ها وادار کرده است. این کار را بیست و چهار بار تکرار کرده است و همین نما را در جاهای مختلف فیلم نیز آنقدر تکرار کرده که در تماشاگر میل شدیدی بوجود می‌آید که دست خود را دراز کند و زن بیچاره را از آخرین پله بالا بکشد.

عجیب این است که در این فیلم حرکات ماشین‌ها و سایر اشیاء واکنش‌های شدید جسمی در تماشاگر ایجاد می‌کنند. لژه چشم تماشاگران را به حرکت وامی‌دارد؛ سایه‌هایی به سرعت از طرف راست پرده به طرف چپ و از طرف چپ به راست حرکت می‌کنند و چشم تماشاگران‌ها را دنبال می‌کند؛ از یک کلاه حصیری بلافاصله به دامن رقاصه‌ای می‌پرد و چشم تماشاگر از هر دوی آن‌ها شکل واحدی می‌سازد؛ آونگ برقی که مستقیماً به سوی عدسی دوربین نوسان می‌کند سبب می‌شود که مردمک چشم بیننده منبسط و منقبض گردد و آنقدر باز و بسته شود تا ضربان حرکت آونگ در تمام اعصاب حس شود. در این فیلم کلمات و اعداد هیچ مفهومی ندارند و علامت‌هایی معنی هستند. دایره‌ها و مثلث‌ها و مربع‌هایی که به سرعت پشت سرهم می‌آیند نوعی تقطیع بصری پدید آورده‌اند. لژه کاربرد و مصرف اصلی اشیاء و ماشین‌ها را نادیده گرفته است تا در عوض بتواند با نشان دادن حرکات زنده و زیبا شکل آن‌ها را بنماید. همچنین ریختر در فیلم شتودی -Filmstudie- (۱۹۲۶) و مان‌ری در اماک باکیا -Emak Bakia- (۱۹۲۷) به اکتشاف این گونه اشکال مجرد پرداختند.

32 - Russian Gulliver

33 - A.Ptushko

34 - allegory

35 - Swift

36 - Aesop

37 - La Fontaine

38 - indicative

39 - symbols

40 - sensory art

41 - sensory

42 - folk-tale

۴۳ - این انتقاد از «تمثیل» و حکایات تمثیلی از همان نوع انتقادی است که ژان. ژاک روسو در کتاب تربیتی‌اش *امیل* از افسانه‌های لافوتن کرده است. روسو در آنجا گفته است: «امیل حتی افسانه‌های لافوتن را، که آنقدر ساده و قشنگ هستند، نخواهد خواند. زیرا کلمات افسانه‌ها نسبت به خود افسانه‌ها مانند کلمات تاریخ به خود تاریخ هستند. هیچ کودکی افسانه‌های لافوتن را نمی‌فهمد. اگر هم بفهمد حکمتی که در آن‌ها نهفته شده به قدری غیرمناسب برای کودکان است که آنان را فاسد خواهد کرد». روسو سپس به تجزیه و تحلیل یکی از حکایات تمثیلی لافوتن پرداخته است و شدیداً از آن انتقاد کرده است. *امیل*، ترجمه منوچهر کیا، چاپ چهارم انتشارات گنجینه، کتاب دوم.

آندره بازین نیز در آن مقاله مشهور و کوتاه‌اش: «محسنات و محدودیت‌های مونتاز» - *The Virtues and Limitations of Montage*، که اختصاص به بررسی عامل مونتاز در ساختمان فیلم دارد، به این مورد توجه کرده است. بازین در آن مقاله با تجزیه و تحلیل چند فیلم ساخته شده به عنوان فیلم‌های کودکان (*بال سپید* - *Crin Blanc*، *بادکنک قرمز* - *Le Ballon Rouge*، یک پری نه مثل دیگر پریان - *Une Fee pas comme les autres*، *بیم. الاغ کوچولو* - *Bim, le petit ane*، و فیلم‌های ژان تون) به بررسی نقش عامل مونتاز در ساختمان فیلم پرداخته است. سینما چیست؟، ترجمه هاگگری، جلد اول.

44 - free of all meaning and content

45 - ghost-like

46 - logic

47 - optical tricks

48 - Haunted Morning

49 - Hans Richter

50 - long shot

51 - You Can't Kill A Photograph

52 - copy

53 - final reality

54 - self-contained

55 - immaterial lightness

56 - hurly-burly

57 - slapstick

58 - inner movement

۵۹ - صرف‌نظر از اینکه مطالب بالااش در همهٔ مباحثش بسیار پر محتوا و آموزشی هستند سبک بیان او، که

هم ادبی است و هم عامیانه، گاه بسیار انتزاعی شده است. شاید بهتر بود من به این نکته زودتر اشاره می‌کردم. در هر حال، در مطالب همین فصل می‌توان این جنبه از سبک نگارش وی را به وضوح مشاهده کرد. در چنین مواردی مطلب عمق خاصی پیدا کرده است و «معنی» از زیر ساخت جمله بیرون می‌آید.

60 - appearance

61 - Felix the Cat

62 - Pat Sullivan

63 - prime mover

64 - substance

65 - duality

66 - drawn

67 - abstract symbol

68 - substance

69 - angle and set-up

70 - unity of style

71 - realistic

72 - political satire

73 - George Grosz

74 - The Face of the Ruling Classes

۷۵ - جالب توجه است که با وجودی که موضوع این فصل بی‌ارتباط با کودکان نیست بالاش فقط در اینجا، در آخر بحثش در این فصل، به این گروه اشاره کرده است. وی مطالب این فصل را از دیدگاه کلی هنر فیلم و قواعد و فنون آن مورد توجه قرار داده است.

76 - acoustic humours

77 - Walt Disney

فصل شانزدهم

صدا^۱

پیشگویی تراژیک^۲

پیشگو^۳ بودن سرنوشت دشواری است. گاه یک پیشگو فقط در صورتی می‌تواند به زندگی ادامه دهد و کار کند که به پیشگویی‌هایش باور نداشته باشد. هنگامیکه تکنیکی فیلم صدادار اولین ضربه را به فیلم صامت زد من گفتم که اکنون فرهنگ بسیار تکامل یافته فیلم صامت را نابود خواهد کرد و اضافه کردم که این فقط موقتی و تازمانی است که استفاده از صدا در فیلم به سطح بالاتری تکامل یابد. من گفتم آنچه که روی داده یک فاجعه است که نظیرش هرگز پیش از این در تاریخ هیچ هنر دیگری روی نداده است. اما همچنین متذکر شدم که بازگشت به فیلم صامت نیز غیرممکن است، زیرا تکامل فن^۴، تکامل نیروهای بارآور نوع بشر است و نمی‌توان با جلوگیری از تکاملش خطرانی را که در پی دارد دفع کرد. خُرد کردن ماشین کار هشی است. ما نمی‌توانیم با کشتن مردم آنان را از رنجی که می‌کشند محافظت کنیم.

هنگامیکه، نزدیک به دو دهه قبل، اولین تلاش فیلم صدادار نمایش داده شد من در کتابم روح فیلم^۵ نوشتم که صدا هنوز برای فیلم یک پیروزی به حساب نمی‌آید، بلکه صرفاً بار اضافه‌ایست که فقط زمانیکه به مقصود رسید آنوقت پیروزی بسیار بزرگی خواهد بود؛ زمانیکه صدای فیلم وسیله‌ای کار آمد و مطیع شود، همانطور که قبلاً تصویر

فیلم شد؛ هنگامیکه نوار صدا از تکنیک باز تولید^۶ به هنری خلاق تبدیل شود، همانطور که نوار فیلم قبلاً شد.

اکنون، دو دهه بعد، من باید لغت به لغت آن فصل از روح فیلم را تکرار کنم. آنچه که در آن زمان به عنوان تهدیدی از آن خبر داده بودم اکنون تحقق یافته است. از طرف دیگر، چیزی که ما از فیلم صدادار انتظار و امید داشتیم حاصل نشده است. هنر فیلم صامت مرده است، اما جایش را تکنیک صرف فیلم صداداری گرفته است که در طی بیست سال هنوز به شکل هنر درنیامده و به آن مقام ارتقاء نیافته است. در کل^۷، فیلم مجدداً به تئاتر فیلم شده، اما ناطق، پُسرقت کرده است. حرفی نیست که فیلمبرداری خیلی خوب است و تئاتر بسیار خوبی است؛ پیشرفت فن جدید به هنر قدیم خوب خدمت کرده است، اما این فن جدید به هنر جدیدی، نظیر فیلم صامت، تبدیل نشده است تا آفاقی تازه‌ای را به روی مشاهده و تجربه انسان بگشاید و براساس اصول جدیدی بنا شده باشد. گفتم «درکل»، زیرا برخی نشانه‌ها حاکی از این هستند که بیانیه^۸ استقلال فیلم صدادار هنوز به پایان نرسیده است و این ارمغان باارزش، اما عقیم مانده فرهنگی بشر، این نیروی نهفته^۹، هنوز در جستجوی شیوه‌های بیان متعلق به خود است. این نشانه‌ها گهگاه از میان روزه‌های بعضی از فیلم‌های اخیر خود را آشکار کرده‌اند.

کوچه بن‌بست^{۱۰}

آیا واقعاً وقفه بی‌فایده‌ای که نزدیک به دو دهه گریبانگیر فیلم شد برای اثبات صحت این پیشگویی، آن هم با چنان تجربه تلخی، لازم بود؟ آیا می‌بایست به این کوچه بن‌بست می‌آمدیم تا متقاعد شویم که یک کوچه بن‌بست است؟ خوب، من به تداوم پیشرفت معتقدم. معتقدم که حتی این وقفه نیز اتلاف وقت نبوده است. کار نظریه‌پرداز است که کشف کند که این وقفه فقط اتلاف وقت نبوده است، بلکه تنها پیشرفت مجدد می‌تواند نشان دهد که چه چیز به گذشته مدیون است.

مسلم است که اکنون، در دوران احیاء فرهنگ فیلم در اروپای رو به بهبود از جنگ جهانی دوم، نارضایتی از وضع کنونی فیلم صدادار چنان بطور گسترده احساس می‌شود که شاید این بار دیگر صدای نظریه‌پرداز با واکنش بهتری مواجه شود. زمان برای هنر فیلم صدادار فرا رسیده است و در نتیجه برای نظریه‌ای^{۱۱} که امروز هنوز هم معتبر

است، تا سعی کند که آگاهی دهد و آنچه را که اکنون صرفاً یک انگیزش خریزی^{۱۲} است به عزم و اراده مبدل کند.

پیشگویی

دو دهه پیش من نوشتم؛ «سینمای آلمان در آخرین سال‌هایش رو به پیشرفت واقعاً سریعی گذاشته بود، اما قبل از آنکه بیش از نیمی از راه را طی کرده باشد حرکت دیگری، فیلم صدادار، آن را متوقف کرد. دوربین فیلمبرداری تازه داشت عصب‌های حساس^{۱۳} و تخلیш^{۱۴} را به دست می‌آورد و هنر صحنه‌پردازی، بکارگیری امکانات خلاق دوربین، و مونتاژ، تازه به مرحله‌ای رسیده بودند که می‌توانستند بر مقاومت سخت عینیت‌گرایی بدوی^{۱۵} فائق آیند. فیلم صامت تازه داشت موشکافی روانکاوانه و قدرت خلاقه‌ای را پرورش می‌داد که در بین سایر هنرها تقریباً بی‌نظیر بود.^{۱۶} در آن هنگام اختراع فیلم صدادار مثل آواری بر سرش فروریخت. اکنون تمام فرهنگ غنی فیلم صامت، که من در فصل‌های گذشته شرح دادم، در خطر است. وسیله بیان تکامل نیافته‌ای^{۱۷} به وسیله بیان بسیار تکامل یافته‌ای گیر داده است و آن را به وضعیتی بدوی پس می‌کشد. و بدیهی است که با پائین آمدن سطح بیان^{۱۸}، سطح محتوا^{۱۹} نیز به همان نسبت تنزل خواهد کرد.^{۲۰}

اما در تاریخ، در اموری که با کلی نژاد انسان مرتبطند، مصائب نابود کننده رخ نمی‌دهند، بلکه فقط بحران^{۲۱} روی می‌دهد. این نیز راه جدیدی است که مسیر قدیم را مسدود کرده است. در حوزه اقتصاد نیز هر اختراع فنی بزرگ و جدید بحران‌ها و فجایع به بار می‌آورد. اما با این وجود به پیشرفت انسانیت خدمت می‌کند.

در هنر هر اختراع فنی ارمغانی است. زمان مناسب فرشته واقعی^{۲۲} است. این نقاشان نبودند که نقاشی را ابداع کردند، و پیش از آنکه بشر به تراشیدن مجسمه آغاز کند چکش و اسکنه و سائلی ضروری بودند. دوربین فیلمبرداری نیز قبل از آنکه به فکر کسی خطور کند تا از آن به عنوان وسیله‌ای^{۲۳} برای بیان هنر و فرهنگ جدید استفاده کند وجود داشت. وسیله^{۲۴} باید بر نیت هنری که برمی‌انگیزد مقدم باشد. اما فقط پس از چنان انگیزشی است که روند دیالکتیکی تکامل آغاز می‌شود و طی آن نیت اکنون آگاه شده هنرمند برای بیانش امکانات فنی جدید و بیشتری می‌جوید. از این مرحله به بعد

این هنر است که جهت و نوع پیشرفت فنی را بنا به نیازهایش تعیین می‌کند. چرا نخستین فیلم‌های صدادار همچون بچه‌بازی مسخره و کلافه‌کننده‌ای توی ذوق می‌زنند؟ دلیلش این است که آن‌ها را نه با امکانات آن روزشان، بلکه با امکانات امروز و وعده‌ای که می‌دهند قضاوت می‌کنیم. عدم رضایت ما به معنی طرد نیست، بلکه خواسته‌ای بی‌صبرانه است.

ما چه می‌خواهیم؟

«همین خواسته است که به فیلم صدادار همچون یک هنر یگانه و جدید هويت می‌بخشد. خواسته ما این است که فیلم صدادار نباید صرفاً صدا به فیلم صامت اضافه دهد و با این کار آن را حتی بیش از پیش شبیه به طبیعت^{۲۵} سازد، بلکه باید به واقعیت زندگی از زاویه کاملاً متفاوتی بنگرد و گنجینه تازم‌ای از مشاهده انسان را کشف کند. ما فعلاً از فیلم صدادار ابتدایی هیچ کمال فنی یا نمایشی^{۲۶} نمی‌طلبیم، اما حتماً طالب موضوعات تازه هستیم. آنچه که در وحله نخست مورد نظر ماست این نیست که فیلم صدادار چطور صدا می‌دهد، بلکه این است که با قدرت بیان صوتی‌اش چه می‌گوید. زیرا اگر قرار باشد که فیلم صدادار صرفاً حرف بزند و موسیقی بنوازد و صداها را تقلید کند، یعنی کاری که تناثر پیش از این برای صداها سال است که کرده است و می‌کند، در این صورت حتی در اوج کمال فنی‌اش نیز چیزی جز ماشین فتوکپی نخواهد بود. اما در هنر فقط چیزی کشف به حساب می‌آید که کشف کند، چیزی را آشکار کند که تاکنون از چشم‌ها و گوش‌های مان پنهان می‌مانده است.

«فیلم صامت، زمانیکه یک هنر شد، دنیای بصری ناشناخته‌ای را برای ما کشف کرد؛ شکل اشیاء، رفتار و اطوار طبیعت^{۲۷}، و اجزاء دراماتیک چهره انسان را نشان‌مان داد؛ در توالی‌نمایی که توسط موتاژ به هم ربط پیدا کرده بودند ارتباط‌های درونی تاکنون پنهان مانده حالات و حرکات را آشکار کرد و از آن تصاویر مرتبط با هم مجموعه فنی از تداعی معانی‌های جدید بیرون کشید.

دنیای صوتی^{۲۸}

«این به وعده فیلم صدادار است که محیط صوتی مان را، پهن دشت صوتی را که

در آن زندگی می‌کنیم، صدای چیزها و زمزمه محبت‌آمیز طبیعت، و همه آنچه را که در فراسوی کلام آدمی گفته می‌شود، مکشوف سازد و با توانایی‌های وسیع اصوات حیات از زمزمه دریا تا غوغای شهری بزرگ، از خرش ماشین‌ها تا نجوای آرام باران پائیزی بر شیشه پنجره، از جیرجیر تخته‌های کفِ اطاقی متروک، گلوله‌ای که صفرکشان از کنار گوش‌مان می‌گذرد، صدای سوسکی که در مبلِ کهنه می‌میرد، و از آوای جنگل که در کوه می‌پیچد، با ما سخن بگوید و پیوسته افکار و احساسات‌مان را تحت تأثیر قرار دهد و رهبری کند. شاعران حساس همیشه توانسته‌اند این اصوات پرمعنای حیات را بشنوند و با واژه‌ها توصیف‌شان کنند. این به عهده فیلم‌سازان است که بگذارد این گونه اصوات از پرده سینما مستقیم‌تر با ما سخن بگویند.

کشف سروصدای ۲۹

«تاکنون به این صورت بود که ما در زندگی روزمره‌مان سروصداهای مغشوشی را می‌شنیدیم که به شکلی مجموعه درهمی از هياهو به گوش می‌رسیدند. بیشتر مثل این بود که شخصی بیگانه با موسیقی، برحسب تصادف، سمفونی را می‌شنود؛ حداکثر چیزی که او می‌تواند تشخیص دهد ملودی اصلی است، باقی صداهای به گوش او سروصداهای درهمی بیش نیستند. فیلم‌سازان به ما خواهد آموخت که با گوش‌مان حتی سروصداهای مغشوش را نیز تجزیه و تحلیل کنیم و سمفونی حیات را بشنویم. گوش ما صداهای مختلفی را در ولوله عمومی^{۳۰} سروصداهای طبیعت خواهد شنید و هویت هر یکشان را همچون نغمه‌های متنوع حیات تمیز خواهد داد. از قدیم این سخن نفز را گفته‌اند که هنر ما را از هرج و مرج^{۳۱} در امان می‌دارد. هنرها از لحاظ نوع خاص هرج و مرجی که علیه آن می‌ستیزند از یکدیگر تفاوت دارند. وظیفه فیلم‌سازان این است که با تبدیل کردن سروصداهای مغشوش به اصواتی روشن و معنی‌دار ما را از هرج و مرج اصوات درهم برهاند».

بیست سال از زمانی که من این مطالب را نوشتم می‌گذرد و تا به امروز فیلم‌سازان به آن‌ها عمل نکرده است. هنرها به آرزوهای نظری من تن در نداده‌اند. روح انسان^{۳۲} در طی تکاملش از مسیرهای مختلفی عبور کرده است و شاهراه عظیم فرهنگ او نیز در همان مسیرها کشیده شده است^{۳۳}. هیچ هنری از همه امکاناتش استفاده

نمی‌کند و فقط عوامل زیبایی‌شناسی^{۳۴} نیستند که بر انتخاب مسیری که سرانجام از بین سایر مسیرهای ممکن ترجیحاً طی می‌شود تأثیر می‌گذارند. اگر فیلم صدا دار تاکنون در مسیر دیگری پیشرفت کرده بود من این خواسته قدیمی خود را تکرار نمی‌کردم، اما در هیچ مسیری پیشرفتی نکرده است. آنچه که بیست سال پیش فرصتی و دورنمایی بود امروز هم هنوز دورنمایی و فرصتی است. من آنچه را که نوشته بودم بار دیگر می‌آورم؛ «فقط زمانی که فیلم صدا دار بتواند سروصدا های طبیعت و حیات را به اجزاء تشکیل دهنده اش، به صدا های سوای از هم و آشنا، تجزیه کند و بگذارد که هر یک از آن‌ها جداگانه و از نزدیک با ما سخن بگویند؛ فقط زمانی که آن صدا های منفرد مجزاشده از سروصدا های دیگر مجدداً از طریق مونتاژ صدا در یک ترکیب معنی دار به یکدیگر پیوندند، آنوقت است که فیلم صدا دار هنری جدید خواهد شد. هنگامیکه کارگردان بتواند گوش ما را هدایت کند، همانطور که قبلاً توانست در فیلم صامت چشم ما را هدایت کند، و توسط مجموعه‌ای از نما های نزدیک بر صدا های طبیعت تأکید بگذارد و آن‌ها را از هم تفکیک کرده و بار دیگر در ارتباط با هم آورد، یعنی همان کاری را کند که پیش از این با تصاویرش کرده است، آنوقت سروصدا های مغشوش هستی دیگر ما را در هرج و مرج فاقد روح خود فرو نخواهند برد؛ دورین صدا دار در این هرج و مرج دخالت خواهد کرد و ترتیبی به آن خواهد داد و تعبیرش خواهد کرد و آنوقت است که بار دیگر این خود انسان خواهد بود که از پرده ناطق با ما سخن می‌گوید.

نقش دراماتیک صدا

«فیلم صدا دار واقعی، که سبک مخصوص به خود دارد، فقط از اینکه صدای انسان را، که در گذشته فقط قابل رویت بود، به گوش برساند راضی نخواهد شد، و نیز صرفاً به ارائه اصوات اکتفا نخواهد کرد. صدا نسبت به تصویر صرفاً جنبه فرعی نخواهد داشت، بلکه جوهره، منشاء، و قوه محرکه حوادث خواهد شد. به عبارت دیگر، عاملی دراماتیک در فیلم خواهد بود. در یک صحنه نبرد، برای مثال، اصوات فقط ضمیمه تصویر نخواهند شد، بلکه چه بسا علت محرکه حوادث آن صحنه نیز خواهند بود. صدای برخورد سلاح‌ها و نیز صدای انسان، هر دو، نقش دراماتیک در آن صحنه ایفاء خواهند کرد، هر چند شاید صدای برخورد سرنیزه‌ها، برای مثال، اهمیت کمتری از

صدای انسان داشته باشد، زیرا فاقد تأثیر نیرومند دراماتیک صدای انسان است. چنین صداهایی اجزاء اصلی داستان فیلم خواهند شد. دلیلی وجود ندارد که صدا در برانگیختن احساس و هیجان قابلیت کمتری از تصویر داشته باشد.

نخستین فیلم‌های صدا دار نیز از این امکانات خاص صدا در فیلم استفاده می‌کردند. در آن دوران یک فیلم آپرایی^{۳۵} در برلین ساخته شد. در آن فیلم آهنگساز جوانی می‌بایست تا قبل از پایان وقت فردا موسیقی والس کاملاً تازه‌ای بسازد و ارائه دهد. آهنگساز جوان ذهنش را زبرورو می‌کند، اما نمی‌تواند هیچ چیز مناسبی بیابد. سپس برحسب تصادف دختر غریبه‌ای به خانه‌اش می‌آید. حاصل این ماجرای تصادفی و غیرمنتظره تولد یک موسیقی والس است. آهنگساز جوان آن را با پیانو می‌نوازد و دختر جوان نیز آن را می‌خواند. اما آن الهه موسیقی به همان نحوی که آمده بود ناپدید می‌شود و آن آهنگ را نیز با خود می‌برد، زیرا جوان آهنگساز که از فرط هیجان در نوشتن آن آهنگ غفلت کرده است آن را فراموش می‌کند. اکنون فقط آن دختر ناشناس است که احتمالاً آن آهنگ را به یاد دارد. آهنگساز آگهی درخواستی در روزنامه می‌دهد؛ «خانم جوانی که ... و پس از تلاش‌های عبث و حتی احمقانه‌ای که برای به‌خاطر آوردن آن ملودی صورت می‌گیرد سرانجام همان موسیقی والس آن دو را به هم می‌رساند. این نمونه‌ای است از یک قالب داستانی خوب و مناسب برای فیلم صدا دار. موسیقی والس که ابتداء ساخته شده و سپس گم می‌شود و مجدداً پیدا می‌شود، نقش دراماتیک و محرکی در آن فیلم ایفاء می‌کرد.

صدا زبان باز می‌کند^{۳۶}

در داستانی که هم اکنون نقل شد آن ملودی نقشی را به عهده داشت که ممکن بود توسط هر چیز دیگری نیز ایفاء شود. آن ملودی در تاروپود ساختمان دراماتیک آن داستان یک «وسیله» صرف^{۳۷} بود و تفاوتی با یک انگشتر، برای مثال، یا سندی که ممکن بود به همان شکل ابتداء پیدا شود و بعد گم شود و سپس مجدداً پیدا شود و طرح دراماتیک آن داستان را به همان خوبی بریزد نداشت. در این مورد آن آهنگ والس صرفاً به عنوان یک عامل حمل می‌کرد و کیفیت یا تأثیر صوتی‌اش هیچ مزیتی نداشت. به همین دلیل این مصنوعی‌ترین شکلی است که صدا می‌تواند در یک فیلم کاربرد دراماتیک

داشته باشد.

نقش دراماتیک صدا زمانی ژرف‌تر و سازنده‌تر است که تأثیرش روند ماجرای فیلم را نیز تعیین کند، زمانی که صدا بتواند در روند داستان دخالت کند و آن را تحت تأثیر قرار دهد، نه اینکه فقط شنیده شود. در اینجا مثالی از یک فیلم صامت قدیمی می‌آورم تا مشکل دیگری را که هنوز در همین زمینه وجود دارد مطرح کنم.

در سال‌های نخست فیلم صامت فیلمی در مورد پاگانی نی^{۳۸} ساخته شد که گنراد ویدت^{۳۹} نقش اصلی را داشت. ویولون‌زن نابغه به زندان می‌افتد، اما با نواختن ویولون خود را آزاد می‌کند. نواختنش سحرآمیز است و زندانبانان را مسحور می‌کند و بدون کمترین ممانعتی موفق به فرار می‌شود. انبوه جمعیتی که در بیرون زندان جمع شده‌اند نیز مفتون موسیقی او شده و راه را برای وی و ویولونش باز می‌کنند.

در این فیلم نواختن ویولون که حتی صدایش شنیده نمی‌شد کاربردی دراماتیک پیدا کرده بود، زیرا سرنوشت قهرمان فیلم را تحت تأثیر قرار می‌داد و او را از گرفتاری‌ها آزاد می‌کرد. این فیلم دقیقاً به این دلیل که فیلم صامتی بود بیننده را نسبت به حوادثی که روی می‌دادند متقاعد می‌کرد. بازی بدون کلام بازیگری بزرگ تماشاگر را متقاعد می‌کرد تا نواختن ویولون را چنان مسحور کننده تخیل کند که می‌تواند زندانبانان سخت‌گیر را وادار به تسلیم و خلع سلاح کند. تصور کنید که در یک فیلم صدادار برای بوجود آوردن چنین احساسی در تماشاگر تا چه حد نبوغ نوازندگی و یولون لازم است. در این فیلم صامت نواختن ویولون فقط در تخیل تماشاگر شنیده می‌شد و درست به همین دلیل می‌توانست چنان تأثیر جادویی داشته باشد. میزان تأثیر موسیقی که در فیلم شنیده می‌شود به حساسیت درک موسیقایی و سلیقه تماشاگران بستگی دارد که از این لحاظ بسیار متفاوت از هم هستند. اگر آن موسیقی واقعاً شنیده می‌شد، برای اینکه این باور در تماشاگران بوجود آید که زندانبانان خشن را واقعاً افسون کرده است باید همان تأثیر را نیز بر همه تماشاگران می‌گذاشت. بنابراین برحسب تصادف نیست که فیلم صدادار هنوز به موضوعی مثل پاگانی نی دست نبرده است.

شپ پیتربورگ^{۴۰}، ساخته گریگوری روشال روس^{۴۱}، نیز یک قهرمان نوازنده دارد. در این فیلم تأثیرات مختلفی که موسیقی بر تماشاگر می‌گذارد از لحاظ کیفیت نوازندگی نیست، بلکه به طبیعت موزیکی ربط دارد که نواخته می‌شود. نوازنده روس با

ویولون آوازهای محلی می‌نوازد و این ساز و آواز به گوش خانم‌ها و آقایانی که در صندلی‌های درجه یک نشسته‌اند خوش نمی‌آید و هُو می‌کشند، در حالیکه حضار اُمی‌تر در طرف دیگر سالن مشتاقانه از آن استقبال می‌کنند. درست همانطور که فیلم پآگانی‌نی فقط در یک فیلم صامت امکان ارائه داشت و به همین خاطر جذاب بود، این فیلم روسی نیز فقط در یک فیلم صدا دار توانسته است امکان ارائه بیابد. زیرا به خاطر اینکه تماشاگر بفهمد که چرا آن ساز و آواز بخشی از حضار را مشعوف و محظوظ می‌کند و دیگران را آتشی و خشمگین باید بتواند آن را بشنوند و از محتوا و مضمونش مطلع شود. این صحنه نه فقط به موسیقی، بلکه به کسانی که در فیلم هستند و نقش دراماتیک به آن موسیقی می‌دهند هویت داده است. این صحنه معنی ایدئولوژیک حقیقی نیز دارد.

صدا همچون شخصیتی دراماتیک

اما فقط موسیقی نیست که می‌تواند در فیلم صدا دار نقش دراماتیک ایفاء کند. برای مثال چنین صحنه‌ای را تصور کنید؛ ملاحی آماده رفتن به دریا می‌شود و در حال خدا حافظی از همسر و کودک شیرخوارش است. همسرش در حالیکه گهواره را تکان می‌دهد به وی التماس می‌کند که او را ترک نکند، اما رقیب سرسختش، دریا، از پنجره اطاق دیده می‌شود. تردید و دودلی در مرد بوجود می‌آید و سپس صدای همسرش و دریا مثل صدای افواگر دور رقیب درهم می‌آمیزند. صدای لالایی لطیف همسرش از یک سو، و صدای زمزمه دریا از سوی دیگر، او را به طرف خود می‌کشند. در تصویر فقط چهره آن مرد دیده می‌شود و کشمکش درونی او را نشان می‌دهد. با این دو صدا، با این دو احضار، کشمکشی سخت در درونش برانگیخته می‌شود. این صحنه‌ای است دراماتیک و سرنوشت‌ساز که فقط با استفاده از توان دراماتیک اصوات ایجاد شده است. در این صحنه صدای لالایی زن و صدای دریا برای تصاحب یک روح نبردی تن به تن به راه انداخته‌اند.

تأثیر صدای زمینه

گاهی اوقات نقش دراماتیک صدا غیر مستقیم است. برای مثال؛ سربازی در حال خدا حافظی و جدایی از دختری است که دوستش دارد. میدان نبرد نزدیک است و

صدای غرش توپ‌ها به گوش می‌رسد. می‌توان این صحنه را بدون صدای زمینه نشان داد، اما در این صورت مسلماً تأثیر دیگری خواهد گذاشت، زیرا صدای انفجارهایی که هر بار آن دختر را به وحشت می‌اندازند احساسی را به تماشاگر انتقال می‌دهد که مسلماً نمی‌توان همان احساس را در یک موقعیت راحت و امن به وی انتقال داد. چنان احساسی در چنان موقعیتی شاید اصلاً برانگیخته نشود.

نبرد اصوات

هم اکنون سینمای جوانِ ایتالیا از افکت‌های صوتی^{۴۲} دراماتیکی بسیار عالی و جالب توجهی استفاده می‌کند و بار دیگر نشان می‌دهد که برای سینمایی که در صدد است تا فیلم را به عنوان یک هنر مجدداً احیاء کند استفاده از افکت‌های صوتی در درجه اول اهمیت قرار دارد.^{۴۳} در فیلم عالی ضدفاشیستی لویجی زامپا^{۴۴} زندگی در صلح^{۴۵} صحنه اصلی فوق‌العاده جذاب فیلم کاملاً براساس افکت‌های صوتی پرداخت شده است؛ یک سرجوخه آلمانی به کلبه یک دهقان ایتالیایی، که یک سرباز مجروح سیاه‌پوست آمریکایی را پناه داده است، وارد می‌شود. سرباز سیاه‌پوست باید فوراً پنهان شود. آنان با دست‌پاچگی نمی‌توانند جای بهتری از انبار شراب برای پنهان کردن او بیابند. سرجوخه آلمانی در خانه آن روستایی کاملاً احساس راحتی می‌کند و در آنجا می‌ماند و خیال رفتن هم ندارد. غذا و شراب می‌خواهد، می‌خواهد ساعتی را خوش بگذرانند. دهقان ایتالیایی و خانواده‌اش ساکت می‌نشینند و خمیازه می‌کشند و سعی می‌کنند با ابراز کسالت‌شان از شر آن آلمانی خلاص شوند. اما ناگهان سروصداهای مضحکی از انبار شراب به گوش می‌رسد؛ سرباز سیاه‌پوست که از محبوس ماندن در سرما و تاریکی خسته شده است خمره شرابی را سرکشیده و مست کرده است. سرجوخه آلمانی گوش‌هایش را تیز می‌کند. دهقان ایتالیایی برای این که آن سروصداهای خطرناک را بیوشاند ناگهان رقص و آواز پرسروصدایی به راه می‌اندازد. سیاه‌پوست مست همه چیز را در انبار می‌شکند. دهقان هوشیار دوست داشتنی پیر و همسر پیرش با صدای بلند شروع به خواندن آواز می‌کنند. نمره می‌زنند، می‌رقصند، و سرجوخه آلمانی را به یک الواطی پرسروصدا وادار می‌کنند. در حقیقت آنان مضطربانه سعی می‌کنند که با سروصداهایی که از انبار شراب می‌آید مقابله کنند. در نتیجه نبردی

بین اصوات در می گیرد و هنگامیکه سرباز سیاه پوست، که در انبار مجنون شده، با لگد زدن و کوبیدن به در سعی می کند از آنجا بیرون بیاید آن صحنه رقص و پایکوبی فضایی شیطانی به خود می گیرد و هر لحظه هیجان انگیزتر و پرتهاپ تر می شود. سرانجام سرباز سیاه پوست در را می شکند و آن عیاشی، چنانکه گویی به دو نیم می شود، ناگهان به سکوتی هولناک و مرگ بار تبدیل می گردد و سایه مرگ بر نشاط و پایکوبی مالیخولیایی این صحنه گسترده می شود.

حتی از این هم تکان دهنده تر صحنه ای است در فیلم خورشید همچنان می درخشد^{۴۶} ساخته ورگانو^{۴۷}؛ کشیشی که عضو گروه مقاومت است و محکوم به مرگ شده توسط آلمان ها به میدان اعدام آورده می شود. انبوه جمعیت در مسیر وی اجتماع کرده اند. جمعیت انبوه تر می شود و حلقه ای که کشیش را در بر می گیرد هر لحظه تنگ تر می گردد. کشیش شروع به خواندن دعا می کند؛ ابتداء به آرامی و بعد، در حالیکه از میان جمعیت می گذرد، صدایش کمی بلندتر می شود. دورین در یک نمای نزدیک متحرک او را تعقیب می کند. کشیش در تمام مدت دیده می شود، اما از جمعیت هیچگاه بیش از چند نفری دیده نمی شوند. کشیش به خواندن دعا ادامه می دهد. چند نفری در پاسخ او زیر لب زمزمه می کنند؛ «زمان موعود رسیده است»^{۴۸}، اما در همان حال که کشیش به راهش ادامه می دهد این صدا بلندتر و بلندتر می شود. تماشاگر بیش از چند نفری را نمی بیند، اما صداها بیشتر و بلندتر می شوند. نمای نزدیک جمعیت را نشان نمی دهد و در تمام مدت یکسان باقی می ماند، اما صداها ی بیشتری می گویند؛ «زمان موعود رسیده است». این صدا مثل موجی خروشان اوج می گیرد و حاکی از طغیان مردمی است که به گوش می رسد. و درست به همین دلیل که تماشاگر نمی تواند کل جمعیت را ببیند، بلکه فقط صدای آن را می شنود، قدرت و هیجان رُعب آور این صدا به یک نماد صوتی^{۴۹} مهیب مبدل می گردد. اگر تماشاگر تمام جمعیت را می دید در آن صورت میزان شدت صداها نیز باید به تناسب آن به گوش می رسید، زیرا صدای آن تعداد از مردم باید بسیار بسیار بلند شنیده شود، اما در این صورت معنی دراماتیک صدا از دست می رفت. زیرا فیلم هرگز نمی تواند در حالیکه چنان جمعیت انبوهی را واقعاً نشان می دهد صدای نمادین تفکیک شده ای از آن را نیز بگوش برساند. صدایی که در این صحنه شنیده می شود در حقیقت نماد صدای یک ملت است، اما تماشاگر آن را در نمای نزدیک چهره

آن کشیش شهید، همچون پاسخی به بازی اجزاء صورتش، می‌شنود.

من نمی‌گویم که در هر فیلم صدا دار، صدا باید چنین نقش دراماتیک پر قدرتی را ایفاء کند، بلکه منظورم این است که چون فیلم صامت دیگر موجودیتی ندارد فیلم صدا دار باید بتواند از همدۀ بیان چنین موضوعاتی برآید. اکنون دیگر فیلم صدا دار نوع خاصی از هنر فیلم نیست، بلکه همه آن چیزی است که به عنوان هنر فیلم وجود دارد. به همین دلیل نمی‌توان گفت که سبک خاص یک نوع فیلم صدا دار تنها الگویی است که باید از آن پیروی کرد. فیلم صدا دار باید بتواند به هر نوع موضوعی پردازد. جای بسی تاسف است که ما در فیلم صدا دار تاکنون تقریباً بطور کامل بهره‌گیری از افکت‌های صوتی را نادیده گرفته‌ایم. ۵۰

مشکل نمایش رادیویی

فرصت خوبی است تا مشکلی نمایش رادیویی را در کل مورد بحث قرار دهیم. نمایشات رادیویی بدون توضیحات شفاهی^{۵۱} و توصیف صحنه‌ها غیر قابل اجراء هستند. اما ما حتی نمی‌توانیم معنی دقیق کلمات را بفهمیم اگر بتوانیم حالت چهره و ایما و اشارات کسانی را که آن کلمات را ادا می‌کنند ببینیم. زیرا نطق^{۵۲} فقط جزئی از بیان انسان است. اشخاص فقط با دهان‌شان صحبت نمی‌کنند. نگاه، انقباض عضلات صورت، حرکات دست، نیز در همین حال سخن می‌گویند و فقط توأم شدن آنهاست که مقصود دقیق و اصلی سخن‌گو را می‌رساند. کلمه در دستگاه غنی صوتی ما فقط یکی از صداهاست. بنابراین ما حتی نخواهیم توانست معنی دقیق و اصلی گفته‌ای را بفهمیم اگر نتوانیم ببینیم که چه کسی و در چه زمانی و در چه شرایط و ارتباطی آن حرف را می‌زند، درست همانطور که آشنایی ما با صداها و طبیعت آنقدر کم است که اغلب نمی‌توانیم آنها را از هم تمیز دهیم مگر اینکه ببینیم چه چیزی آنها را تولید و منتشر می‌کند. شاید با زحمت بتوانیم فضای یک روستا را فقط از طریق صدای حیوانات معرفی کنیم. اما حتی در این مورد نیز شنونده قادر نخواهد بود تشخیص دهد که آیا صدای گاوها، شبیه اسب‌ها، غار غار کلاغ‌ها، قُدقُد مرغ‌ها، واق واق سگ‌ها، تصویر صوتی یک روستا است یا یک بازار فروش احشام. حتی صداها قابل تشخیص صرفاً عمومیت چیزهایی را می‌رسانند که نماینده‌شان هستند. اما حیات و بقاء تمام هنرهای تصویر ساز^{۵۳} در ارائه

صریح و دقیقِ هویت مستقل چیزهاست.

اما صدای خش خش یک جنگل یا صدای دریا همیشه از صداهای مشابه‌شان قابل تشخیص نیست؛ برای مثال، صدای خش خش کاغذ یا کشیده شدنِ کیسه‌ای روی زمینِ خاکی بطور اغفال‌کننده‌ای شبیه آن‌ها است. گوش ما هنوز به قدر کافی حساس نشده است. این فیلم صدادار است که آن را تعلیم خواهد داد، درست همانطور که فیلم صامت چشم‌مان را تعلیم داد. یک شکارچی در جنگل صداهایی را تشخیص می‌دهد که یک شهرنشین قادر به تشخیص‌شان نیست. با این وجود، در گُل، اکثر ما حتی در خانه خودمان نیز نمی‌توانستیم راه‌مان را پیدا کنیم اگر مجبور بودیم که فقط به گوش‌های‌مان متکی باشیم.

به همین دلیل است که نمایشات رادیویی همیشه به نحوی آنچه را که انتظار دیدنش را داریم توضیح می‌دهند، بطوریکه صداها در این نوع نمایشات صرفاً تصویرسازی‌های صوتیِ صحنه‌هایی هستند که حکایت می‌شوند و یا توضیحاتی هستند که صحنه‌ای را برای شنونده قابل درک می‌کنند.

تصویر به صدا شکل می‌دهد

در فیلم صدادار هیچ احتیاجی به توضیح دادن صداها نیست. ما به همراه شنیدنِ کلمات، نگاه‌ها، خنده‌ها، ایما و اشارات، گُل بیان فیزیکی، و تغییرات ظریفِ حالات سخنگو را می‌بینیم و همراه با صدای چیزها خودشان را نیز مشاهده می‌کنیم. سروصدای ماشینی که در حال کار است طنینِ دیگری خواهد داشت اگر در عین حال بتوانیم آن را ببینیم. صدای موج دریا اگر حرکتش را نیز ببینیم متفاوت خواهد بود. درست همانطور که شدت و نرمی یک رنگ در یک تابلوی نقاشی برحسب اینکه چه رنگ‌های دیگری مجاورش باشند تغییر می‌کند در یک فیلم صدادار نیز، که تأثیرات صوتی و بصری را در تصویر بطور مساوی تلفیق می‌کند، طنین یک صدا برحسب اینکه منبع تولیدش را ببینیم یا نه تفاوت خواهد کرد.

در یک نمایش رادیویی صحنه‌ها باید با کلمات شرح داده شوند، زیرا صدا به تنهایی قادر به فضا سازی نیست.

سکوت

سکوت نیز یک افکت صوتی است، اما فقط در جایی که بتوان صدا را شنید، ارائه سکوت یکی از اختصاصی‌ترین جنبه‌های دراماتیک فیلم صدا دار است. هیچ هنر دیگری نمی‌تواند سکوت را بیان کند. نه نقاشی و نه مجسمه‌سازی، نه ادبیات و نه فیلم صامت، قادر نیستند آن را بیان کنند. حتی در تئاتر سکوت بسیار به ندرت می‌تواند به عنوان عاملی دراماتیک بکار گرفته شود و آن هم فقط برای لحظه بسیار کوتاهی. نمایشات رادیویی اصلاً نمی‌توانند عمق سکوت را بیان کنند، زیرا هنگامیکه هیچ صدایی از رادیو شنیده نمی‌شود گویی نمایش کاملاً قطع شده است، زیرا در نمایش رادیویی ما نمی‌توانیم تداوم ماجرا را در سکوت ببینیم. شالوده نمایش رادیویی صدا است، نتیجه قطع کامل صدا سکوت نیست، بلکه فقط هیچی است.

سکوت و فضا^{۵۲}

چیزهای مختلفی که ما می‌بینیم اگر صدا از خود متشکر کنند تفاوت‌شان حتی بیشتر نمایان می‌شود، زیرا هر چیزی صدای خاص خودش را دارد، اما سکوت در همه چیز یکسان است. هزاران صدا و آوای مختلف وجود دارند، اما جوهره سکوت^{۵۵}، یعنی چیزی که در تمام آن‌ها شنیده می‌شود، یکسان است. صدا تفاوت چیزهای قابل رویت را بیشتر نمایان می‌کند، سکوت آن‌ها را به هم نزدیک‌تر می‌آورد و عدم شباهت‌شان را کمتر می‌کند. هر تابلوی نقاشی این همزیستی مسالمت‌آمیز بین چیزهای مختلف را نشان می‌دهد، یعنی؛ آن زبان مشترک بدون کلام اشکال بی‌زبانی را که با یکدیگر آشنایی و همزیستی دارند و صمیمانه در کمپوزیونی که میان‌شان مشترک است سهیم هستند. این مزیت بزرگی بود که فیلم صامت بر فیلم صدا دار داشت، زیرا سکوت فیلم صامت سکوت محض نبود؛ در موسیقی که به عنوان پس‌زمینه^{۵۶} نواخته می‌شد صدایی داشت و مناظر و آدم‌ها و اشیاء در این پس‌زمینه صوتی مشترک نشان داده می‌شدند. این امر سبب می‌شد که همه چیزها با زبان مشترک سکوت سخن بگویند و ما می‌توانستیم گفتگوی غیرمعمول‌شان را در موزیکی که بین تمام‌شان مشترک بود درک کنیم.

اما فیلم صامت فقط بطور غیرمستقیم می‌توانست سکوت ایجاد کند. در تئاتر نیز

قطع دیالوگ موجب بوجود آمدن احساس عمیق سکوت نمی‌شود، زیرا فضای صحنه تئاتر برای ایجاد سکوت واقعی بیش از حد کوچک است و درک سکوت در اصل یک درک فضایی^{۵۷} است.

ما سکوت را چگونه درک می‌کنیم؟ با نشنیدن هیچ صدایی؟ اما این صرفاً یک درک منفی است در صورتیکه انسان کمتر درک مثبت‌تری از درک سکوت دارد. اشخاص گر نمی‌دانند که این درک مثبت چیست. اما اگر نسیم سحرگاهی آوای خروسی را از دهکده مجاور به گوش برساند، اگر از بالای کوه بلندی صدای تبر هیزم شکنی را در قعر دره بشنویم، اگر بتوانیم صدای انفجاری را از یک کیلومتر دورتر بشنویم، آنوقت است که صدای سکوت را در اطراف‌مان خواهیم شنید. ما هنگامی سکوت را احساس خواهیم کرد که بتوانیم دورترین صدا یا نزدیک‌ترین صدای ضعیفی را بشنویم. سکوت زمانی شنیده می‌شود که صدای وزوز یک مگس روی شیشه پنجره تمام فضای اطاق را پُر کند و تیک تاکِ ساعت با ضربات سنگینش زمان را به ثانیه‌ها خرد کند. سکوت زمانی به واضح‌ترین شکل شنیده می‌شود که بتوانیم صداهای بسیار دوری را در فضای بسیار وسیعی بشنویم، هنگامیکه صدای دنیایی بیگانه از آنسوتر، از فراسوی مرزهایش، به گوش‌مان برسد. برعکس، فضایی که به کلی فاقد صدا باشد هرگز کاملاً طبیعی و واقعی به ادراک در نمی‌آید. چنان فضایی آثیری و تهی به نظر می‌آید و گویی که یک پندارِ صرف است. ما فقط در صورتی می‌پذیریم مکان وجود دارد که حاوی اصوات نیز باشد. زیرا صدا به مکان بُعد عمقی^{۵۸} می‌دهد.

در صحنه تئاتر نیز سکوت، که در مقابل کلام^{۵۹} خود را بیان می‌کند، می‌تواند نقش دراماتیک ایفاء کند - برای مثال؛ هنگامیکه بازیگر جدیدی به صحنه می‌آید و بازیگر قبلی ناگهان ساکت می‌شود. اما چنین سکوتی نمی‌تواند برای بیش از چند ثانیه باقی بماند، زیرا در غیر این صورت مشکل آفرین خواهد شد و به نظر خواهد آمد که اجرای نمایش متوقف شده است. در صحنه تئاتر سکوت نمی‌تواند مُمتد باشد و پایدار بماند.

اما در فیلم سکوت می‌تواند بسیار زنده و متنوع باشد، زیرا هر چند صدایی ندارد، اما اثرات و اشارات بسیار زیادی دارد؛ یک نگاه بدون کلام می‌تواند چیزهای زیادی بگوید، خاموشی‌اش آن را پرمعنا می‌کند. زیرا حالتِ چهره شخص ساکت

می‌تواند دلیل سکوتش را توضیح دهد و نشانی از وقار، خشم، یأس، و یا وحشت او باشد. سکوت در فیلم حتی برای یک لحظه هم موجب توقف ماجرا نمی‌شود، بلکه به صحنه معنی خاصی می‌دهد.

چهره اشخاص هنگامیکه ساکت هستند جدی‌تر است، و مهم‌تر اینکه حتی اشیاء در سکوت پرده از صورت‌شان برمی‌دارند و چنان دیده می‌شوند که گویی با ما سخن می‌گویند. اگر در فیلم صدا دار شئی‌ای نشان داده شود که در محیط سروصداها و زندگی روزمره است و بعد همه آن صداها ناگهان قطع شوند و آن شئی در نمای نزدیک تفکیک شده‌ای نشان داده شود آنوقت اهمیت و جذبه‌ای می‌یابد که به نظر می‌آید علت اصلی بوجود آمدن حوادث بعدی بوده است.

نقش دراماتیک صدا در نما

اگر اصول دراماتیک از قوانین خاصی پیروی می‌کنند، آیا می‌توان در ارتباط با یک نمای منفرد^{۶۰} از آن اصول صحبتی به میان آورد؟ آیا فقط از توالی نماها، از ارتباط درونی نماهایی^{۶۱} که به دنبال هم می‌آیند، نیست که پرمایه‌ترین صحنه‌ها بوجود می‌آیند؟ خوب، فیلم هیچ کاری با آن مشکلی کلاسیکی فلاسفه یونان باستان ندارد که می‌پرسیدند آیا حرکت عبارت از توالی موقعیت‌های ساکن مجزای از هم نیست، و آیا توالی حالات ساکن هرگز می‌تواند حرکت به حساب آید.^{۶۲} زیرا اگرچه هر تک تصویری^{۶۳} از فیلم یک عکس فوری^{۶۴} از یک حالت سکون مجزایی^{۶۵} است، اما چشم ما آن را اینطور دریافت نمی‌کند، بلکه چیزی که ما می‌بینیم حرکت^{۶۶} است. تصویر متحرک همان است که هست، زیرا حتی کوتاه‌ترین نما هم حرکت^{۶۷} را نشان می‌دهد. کوچک‌ترین جزء یک حادثه، خواه رویدادی ذهنی باشد یا عینی، همواره جزئی از آن حادثه است و حتی در یک نمای منفرد نیز جزئی از بیان تصویری جریانی است که حرکت دارد و از آن طریق بر حواس و آگاهی ما اثر می‌گذارد، و در هنر همین تأثیرگذاری است که مهم است.^{۶۸} وظیفه اصلی فیلم این است که توسط نماهای نزدیک لحظات آنی^{۶۹} را ضبط و متمرکز کند، یعنی؛ مواقعی را که جریانات مؤثر، جدید، و تغییر جهت دهنده‌ای در جریان واقعه وارد عمل می‌شوند.

هر قدر هم که واقعه‌ای گسترده و پیچیده باشد باز در جایی جرقه کوچکی زده

شده است که هلت اصلی انفجار بوده است؛ سنگ ریزه‌ای باید در جایی سُست شده باشد که کوه ریزش کرده است. این اجزاء، که از نظر دراماتیک متراکم‌کننده زمان هستند، می‌توانند در یک نمای مجزا نشان داده شوند. می‌توان در لحظه‌ای خاص شخصی را نشان داد که همه چیز بر سرش خراب می‌شود؛ لحظه‌ای تردید در آخرین نگاهش، لحظه‌ای که همه چیز در آن خلاصه می‌شود. فیلم‌قادر است این گونه لحظات را از نماهای عمومی‌تر صحنه، که کُل واقعه را یکجا نشان می‌دهند، یا نماهای نزدیک جدا کند. صدا نیز می‌تواند در این نوع نماهای مجزا شده پُرمایه و تعیین‌کننده نقش دراماتیک پر قدرتی ایفاء کند.

لحظاتی که شخصی با صدای خفیفی از خطر آگاه می‌شود، یا اینکه حرفی را می‌شنود، می‌توانند اهمیت سرنوشت‌سازی داشته باشند. نمای نزدیک حالت دراماتیکِ چهره او را نشان می‌دهد و در عین حال صدایی را که موجب پدید آمدن آن حالت شده است را نیز به گوش می‌رساند. ایجاد چنین موقعیت‌های دراماتیک با استفاده از افکت‌های کاتس پوینت ۷۰ میسر می‌شود ۷۱.

تصاویر توضیح‌دهنده صدا

فقط صدا نیست که تصاویر را گویا می‌کند، بلکه این رابطه برعکس نیز می‌تواند باشد، یعنی؛ نمای نزدیکِ چهره شخصی که صدایی را می‌شنود می‌تواند به آن صدا محتوای دراماتیک ببخشد و آن را توضیح دهد. ما احتمالاً تا وقتی که تأثیر صدایی را در چهره شخصی ندیده‌ایم متوجه اهمیت و معنی آن صدا نخواهیم شد. برای مثال؛ صدای آژیر به گوش می‌رسد، این صدا معنی دراماتیک پیدا نخواهد کرد مگر اینکه از حالت چهره شخص یا اشخاصی بفهمیم که آیا یک اعلام خطر است یا اعلام خبر؛ صدای حق‌گریه‌ای را می‌شنویم، اما حق‌تأثرش چقدر است؟ فقط از حالت تأثر و تألم چهره یک انسان می‌توان فهمید. علاوه بر این، هویت صدایی که می‌شنویم نیز تغییرپذیر است؛ مسلماً صدای آن آژیر معنی متفاوتی خواهد داشت اگر بفهمیم که علامت خطری است از حادثه مرگ‌باری که روی داده است و نه یک اعلام خبر.

همچنین چهره شخصی که در حال گوش دادن به موسیقی است می‌تواند دو نوع تأثیر متقابل را نشان دهد، به این معنی که موسیقی به چهره وی حالت دراماتیک می‌دهد

و حالت چهره او نیز به موسیقی هویت دراماتیک می‌بخشد. اگر در حالیکه ارکستر مشغول تواجتن است کارگردان نمای درشتی از چهره رهبر ارکستر را نشان دهد تصویر چهره او نه فقط تأثیر آن موسیقی را انتقال می‌دهد و آن قطعه را تعبیر می‌کند، بلکه شدت تأثیر آن را نیز افزایش می‌دهد، زیرا در چنین حالتی تأثیر احساس آن شخص نیز به تأثیر خود موسیقی اضافه شده و به تماشاگر منتقل می‌شود.

صدایی که منبع تولیدش خارج از تصویر است ۷۲

در نمای نزدیکی که فضای اطراف دیده نمی‌شود صدایی که به درون تصویر نفوذ می‌کند گاه همچون صدای مرموزی ما را تحت تأثیر قرار می‌دهد، به این دلیل بسیار ساده که نمی‌توانیم منبع تولیدش را ببینیم. ۷۳ چنین صدایی احساسی را بوجود می‌آورد که از کنجکاوی و انتظار برانگیخته می‌شود. در اغلب موارد تماشاگر ابتداء نمی‌تواند بفهمد که آن صدا صدای چیست، اما شخصیت فیلم می‌تواند با شنیدن آن صدا سرش را به طرف منبع تولید و انتشار آن برگرداند و قبل از تماشاگر آن را ببیند. ۷۴ این شیوه بکارگیری تصویر و صدا در فیلم برای ایجاد هیجان و خاف‌گیری فضا سازی‌های فوق‌العاده گیرایی را امکان‌پذیر می‌سازد.

صدایی که منبع تولیدش خارج از تصویری است که ما می‌بینیم (یعنی، بین چیزهایی که دیده می‌شوند و صداهایی که شنیده می‌شوند نوعی مغایرت وجود دارد) ۷۵ در فیلم اهمیت بسیار زیادی دارد. اگر صدا یا آوایی بجای اینکه با تصویر منبع تولیدش همراه باشد روی تصویر دیگری شنیده شود از ابعاد آن تصویر فراتر خواهد رفت. در چنین مواردی صدا دیگر محدود به منبع تولیدش نخواهد بود، بلکه فراگیرتر خواهد شد. من قبلاً در اشاره به آن فیلم خوب ایتالیایی صدای شمار مردم را مثال زدم که در نماهای نزدیک چهره آن کشیش به طوفان اعتراض و خشم عمومی تبدیل می‌شد و گفتم که حتی صدای انبوه‌ترین جمعیتی که بتوان فیلمبرداری کرد نیز نمی‌توانست چنین تأثیری داشته باشد. ۷۶ مطمئن‌ترین راهی که کارگردان می‌تواند گیرایی و معنی نمادین صدا یا آوایی را انتقال دهد استفاده از صدایی است که منبع تولیدش خارج از تصویری که نشان می‌دهد باشد. ۷۷

پوشیده بودن صدا ۷۸

صداهایی که به وضوح و مستقلاً توسط فیلم قابل درک می‌شوند همان اصوات و سروصداهای هادی زندگی روزمره هستند، اما ما در زندگی روزمره آن‌ها را به صورت صداهای واضح و مستقل نمی‌شنویم، زیرا در هیاهوی عمومی اصوات فرق هستند. احتمالاً این صداها حتی روی ما تأثیر نیز می‌گذارند، اما هرگز به خود آگاه‌مان در نمی‌آیند. اگر نمای نزدیکی چنین صدایی را متمایز و تفکیک کند و در نتیجه ما را از تأثیرش آگاه سازد متقابلاً آن صدانیز تأثیرش را بر همان تصویر خواهد گذاشت.

در تئاتر انجام چنین کارهایی غیرممکن است. اگر کارگردان تئاتر بخواهد توجه تماشاگران را، برای مثال، به صدای آرام آه کشیدن یکی از بازیگران جلب کند - زیرا آن آه کشیدن نقطه عطفی در ماجرا است - در این صورت تمام بازیگران دیگر در صحنه باید کاملاً ساکت شوند، یا اینکه بازیگری که قرار است آه بکشد باید به جلوترین قسمت سن آورده شود. اما همه این تمهیدات باعث می‌شوند که معنی و تأثیر اصلی آن آه، که احتمالاً افسردگی و واماندگی است و باید بسیار خفیف شنیده شود، از بین برود. اما در فیلم صدادار صداهایی که به دلیل پوشیدگی بسیارشان کمتر مورد توجه ما قرار می‌گیرند می‌توانند با همان پوشیدگی معمول‌شان، مثل استراق سمعی پنهانی، برجسته شوند و مورد توجه ما قرار بگیرند، درست همانطور که فیلم صامت همین کار را با تصاویر می‌کرد. صداها می‌توانند در همان خفای‌شان به گوش ما برسند و به‌خاطر اینکه برای همه قابل شنیدن شوند لازم نیست که سکوت برقرار شود، هیاهوی عمومی اصوات می‌تواند همچنان جریان داشته باشد و صدایی مثل صدای ضعیف وزوز یک مگس ممکن است حتی کاملاً در این هیاهو فرق باشد، اما ما می‌توانیم با میکروفون، و در نتیجه با گوش‌مان، کاملاً به منبع تولید هر صدایی نزدیک شویم و با وجود هیاهوی اصوات صدای مورد نظر را به وضوح بشنویم.

با افکت‌های صوتی بسیار آرام و خفیف می‌توان تداعی معانی‌های ظریف و بسیار روشنی بوجود آورد و ارتباط درونی بین افکار و احساسات را برانگیخت. افکت‌های صوتی می‌توانند نقش دراماتیک بسیار مؤثری در فیلم ایفاء کنند و هر صدایی ممکن است باشند؛ صدای تیک تاک ساعت در اطاق خلوت، صدای چکه چکه آرام آب، یا صدای ناله طفل کوچکی در خواب.

نمی‌توان صدا را جدا کرد^{۷۹}

مع الوصف باید در بکارگیری چنین صداهایی دقت کنیم، طبیعت ویژه صدا را در نظر داشته باشیم که هرگز اجازه نمی‌دهد، مثل تصویر که می‌توان آن را با نمای نزدیک از محیط اطرافش مجزا کرد، آن را از محیط صوتی‌اش جدا کنیم. زیرا در مورد تصویر ما نمی‌توانیم چیزی را که در داخل کادر نیست بینیم حتی اگر درست در کنار چیزی باشد که می‌بینیم، اما در مورد صدا چنین نیست. البته نور یا سایه اشیاء و افراد می‌توانند از خارج به داخل کادر وارد شوند و چیزی را که در بیرون کادر است به نوهی نشان دهند، اما باز هم ما فقط چیزی را می‌توانیم بینیم که در داخل کادر است، هرچند فقط سایه‌ای باشد. در مورد صدا مطلب فرق می‌کند. فضای صوتی ناگزیر در کادر وارد می‌شود و ماهیت آنچه که ما می‌شنویم مثل ماهیت سایه یا شعاع نور نیست، بلکه این خود اصوات هستند که به داخل کادر نفوذ می‌کنند و قابل شنیدن می‌شوند. هر قدر هم که نمای نزدیک فقط بخش کوچکی از مکان را در خود جا دهد نمی‌تواند اصوات را کادر بندی کند.

تصور کنید که در یک رستوران موزیکی نواخته می‌شود و قرار است نمای بسته‌ای از، بگوییم، دو نفر که در گوشه‌ای نشسته‌اند و به آرامی مشغول صحبت هستند نشان داده شود. در چنین موردی نمی‌توان موزیک را بطور کامل بیرون از کادر قرار داد. ممکن است که منبع تولید آن موسیقی در تصویر آن دو نفر دیده نشود، اما صدایش همواره شنیده خواهد شد.^{۸۰} همچنین برای اینکه بتوانیم گفتگوی آرام آن دو نفر را طوری بشنویم که گویی در کنارشان نشسته‌ایم هیچ لزومی ندارد که موزیک را قطع کنیم. آن نمای بسته گل فضای صوتی رستوران را در خود جا خواهد داد. به این ترتیب ما نه فقط گفتگوی آن دو نفر را خواهیم شنید، بلکه صداهای فضای اطرافشان را نیز دریافت خواهیم کرد. ما قادر خواهیم بود گفتگوی آن دو را در فضای صوتی آن رستوران بشنویم. این گونه تصاویری که اصوات را با خود حمل می‌کنند اغلب برای فضا سازی مورد استفاده قرار می‌گیرند. فیلم درست همانطور که می‌تواند چشم اندازه‌های بصری را نشان دهد قادر است فضاهای صوتی، قلمرو صدا، را نیز به ادراک ما درآورد.

تعلیم دادن گوش

چشم ما قادر است چیزها را بجا آورد حتی اگر فقط یک یا دو بار آن‌ها را دیده

باشیم. صداها بسیار مشکل‌تر شناسایی می‌شوند. ما آشکال بصری را بسیار بهتر از آشکال صوتی^{۸۱} می‌شناسیم و عادت کرده‌ایم که راه‌مان را در همه جا بدون کمک آگاهانه شنوایی مان بیابیم، اما بدون بینایی گم می‌شویم. با این وجود حساسیت گوش ما کمتر از حساسیت چشم مان نیست، بلکه فقط کمتر از آن تعلیم دیده است. در حقیقت علم به ما می‌گوید که گوش بهتر از چشم می‌تواند تفاوت‌های ظریف را تمیز دهد. تعداد اصوات و سروصداهایی که گوش انسان می‌تواند تشخیص دهد به هزاران هزار می‌رسد و بسیار بیش از اختلاف درجات رنگ و شدت نور است که چشم می‌تواند تشخیص دهد. مع الوصف بین درک یک صدا و تشخیص منبع تولیدش تفاوت قابل ملاحظه‌ای وجود دارد. ما می‌توانیم تشخیص دهیم که اکنون صدای دیگری را از صدایی که قبلاً می‌شنیدیم می‌شنویم، اما شاید نتوانیم تشخیص دهیم که آن صدا متعلق به چه کسی یا چه چیزی است. ممکن است که ما در درک بصری چیزها مشکل بیشتری داشته باشیم تا درک سمعی‌شان، اما یکبار که چیزی را بطور بصری درک کردیم بار دیگر ساده‌تر شناسایی‌اش خواهیم کرد. آزمایش‌های اردمان^{۸۲} نشان داده‌اند که گوش می‌تواند در هیاهوی جمعیتی انبوه اختلاف‌ها و درجات صوتی بیشماری را تشخیص دهد، اما در همان حال نمی‌تواند بطور قطع تشخیص دهد که آیا آن هیاهو سروصدای جمعیت شادی است یا خشمگین.

بین پرورش حس بصری و حس صوتی ما تفاوت بسیار زیادی وجود دارد. یکی از دلایل این است که ما اغلب می‌بینیم بدون آن‌که بشنویم. خیلی چیزها را از دور، از پشت شیشه، در تصاویر، در عکس‌ها، می‌بینیم، اما بسیار به ندرت صداها را طبیعت و زندگی را بدون دیدن هیچ چیزی می‌شنویم. به همین دلیل عادت نکرده‌ایم که فقط از صداهایی که می‌شنویم به منبع تولیدشان پی ببریم. می‌توان از این پرورش ناقص حس شنوایی در فیلم صدا دار استفاده کرد و افکت‌های صوتی غافل‌گیرکننده بسیاری را بکار برد. برای مثال؛ صدای عجیبی را در اطاق کم نوری می‌شنویم، آیا مار است؟ روی پرده چهره شخصی با وحشت به طرف منبع تولید این صدا می‌چرخد و تماشاگران در صندلی‌های‌شان به هیجان می‌آیند^{۸۳}، بعد دوربین نیز به سمت منبع صدا می‌چرخد و می‌بینیم که صدای یک کتری است که روی اجاق جوش آمده است.

این گونه صداها را غافل‌گیرکننده همچنین می‌توانند هیجان‌انگیز باشند. در چنین

مواردی نزدیک شدنِ تدریجی صدا و قابل شناسایی شدنِ مرحله‌ای آن احتمالاً هیچ‌جا بسیار بیشتری ایجاد می‌کند تا نزدیک شدنِ منبع تولیدش که قابل دیدن است. صدای غُرش سیل یا ریزش کوه، صدای گریه‌ای از روی اندوه یا ترس، که تدریجاً اوج بگیرد و قابل تشخیص و دارای معنی شود، شدتِ فاجعه را تشدید خواهد کرد و ما را عمیقاً تحت تأثیر قرار خواهد داد.

این تأثیرگذاری‌های صوتی عمیقاً دراماتیک، که توسط افکت‌های صوتی امکان‌پذیر می‌شوند، این گونه عمل می‌کنند که روند آرام و تدریجی شناسایی صدا ما را به پذیرش واقعی وادار می‌کند که هم‌اکنون قابل شنیدن است، اما ما هنوز مایل به پذیرش آن نیستیم و خودآگاهی مان در مقابل پذیرش واقعیت شدیداً مقاومت می‌کند.

اصوات سایه نمی‌اندازند

فرهنگ سمعی^{۸۳} می‌تواند مثل هر فرهنگ دیگری رشد کند و فیلم صدادار برای تعلیم دادنِ گوش ما وسیله بسیار مناسبی است. با این وجود در مورد امکان اینکه بتوانیم بدون هیچ گونه ادراک بصری و فقط از طریق اصوات محیط اطراف مان را شناسایی کنیم و راه مان را بیابیم مسلماً محدودیت‌هایی وجود دارد. دلیلش هم این است که اصوات سایه نمی‌اندازند^{۸۴} به عبارت دیگر، صداها نمی‌توانند شکل‌هایی در فضا بوجود آورند. چیزهایی که ما می‌بینیم باید کنار هم واقع شده باشند در غیر این صورت یکی دیگری را طوری می‌پوشاند که دیده نمی‌شود، یعنی؛ ادراکات بصری با یکدیگر مخلوط نمی‌شوند. اما از این جنبه اصوات خصوصیت دیگری دارند؛ اگر تعدادی از آن‌ها در یک زمان عرضه شوند در یک صدای مرکب عمومی^{۸۵} مخلوط خواهند شد. ما می‌توانیم بُعد و جهت مکان را ببینیم، اما نمی‌توانیم بُعد و جهت آن را بشنویم. گوش کاملاً غیرعادی و نایاب، گوش به اصطلاح «مطلق»^{۸۶}، لازم است تا چندین صدا را که صدای مرکبی شده‌اند از هم تمیز دهد. اما اگر هیچ ادراک بصری برای کمک به ما در کار نباشد حتی با یک گوش «مطلق» نیز نمی‌توان مکان و جهت تولید اصوات را تشخیص داد.

یکی از مشکلات اساسی نمایش رادیویی این است که صدا به تنهایی نمی‌تواند مکان را تجسم بخشد و به همین دلیل نمی‌تواند به تنهایی صحنه‌ای را برای شنونده

مجسم کند.

اصوات اطراف‌ی ندارند^{۸۷}

مشکل است که صدا را موضع‌یابی^{۸۸} کرد و کارگردان فیلم باید این خصوصیت را به حساب آورد. اگر، برای مثال، در فیلمی سه نفر مشغول گفتگوی باهم باشند و طوری قرار گرفته باشند که نتوانیم حرکات دهان‌شان را ببینیم، در صورتیکه صحبت‌های‌شان را با حرکات و اشارات دست و سرشان همراه نکنند، تقریباً غیرممکن است که بفهمیم کدامیک مشغول صحبت است، مگر اینکه صداهای‌شان بسیار متفاوت از هم باشند. زیرا نمی‌توان صدا را به همان دقتی که می‌توان نور را توسط یک وسیله انعکاسی^{۸۹} در جهت معینی تاباند در جهت معینی انتشار داد. امواج صوتی مثل شعاع‌های نور تمرکزپذیر و مستقیم نیستند.

چیزهای قابل رویت طرف‌های^{۹۰} مختلفی دارند؛ طرف راست، چپ، جلو، عقب - صدا چنین نیست. نوار صدا به ما نمی‌گوید که صدا از کدام طرف گرفته شده است.

صدا شکل مکانش را می‌گیرد

هر صدای طبیعی که توسط هنر باز تولید شود، در سالن تئاتر یا تالار موسیقی، هرگز طنین طبیعی نخواهد داشت، زیرا صدا همیشه شکل مکانی را به خود می‌گیرد که در آن طنین افکن شده است نه شکل مکانی را که قصد انتقالش را دارد. در سالن تئاتر صدای طوفان، باد، غرش رعد، صدای جنگل و اقیانوس و سایر اصوات، با همان طنین سالن تئاتر شنیده می‌شوند نه با طنین واقعی‌شان. برای مثال؛ اگر گروه‌گری در صحنه‌ای از یک نمایش که داخل کلیسایی را القاء می‌کند آواز بخواند همان پیچش صدایی را که حاصل قوس‌های معماری یک کلیسای گوتیک باشد پیدا نمی‌کند، زیرا هر صدایی مَهر مکانی را بر خود دارد که واقعاً در آن مکان تولید شده است.

هر صدایی هویت مکانی متعلق به خودش را دارد. یک و همان صدا در اطاقی کوچک، در یک انبار، در یک سالن خالی بزرگ، در خیابان، در جنگل یا در ساحل دریا، طنین‌های متفاوتی دارد.

هر صدایی که در مکان خاصی تولید می‌شود، برحسب ضرورت، کیفیت همان مکان را منتقل می‌کند. توجه به این کیفیت مکانی صدا، به‌خاطر تأثیری که می‌گذارد و معنایی که می‌دهد، بسیار مهم است. همین کیفیت است که همیشه بطور اجتناب ناپذیری در تئاتر تحریف می‌شود. یکی از پُرازش‌ترین امکانات هنری میکروفون این است که کیفیت مکانی صداها را حفظ می‌کند. صدایی که در یک سرداب ضبط شده باشد صدای سردابه باقی خواهد ماند حتی اگر در سالن سینما شنیده شود، درست مثل نمای فیلم که زاویه دید تماشاگر در سالن سینما هر چه باشد زاویه دید دوربین را حفظ می‌کند؛ اگر تصویری از زاویه بالا گرفته شده باشد تماشاگران آن را از بالا خواهند دید حتی اگر در جایی که نشسته‌اند مجبور باشند از پائین به پرده نگاه کنند نه از بالا. درست همانطور که چشم ما با دوربین یکی می‌شود، گوش ما نیز با میکروفون یکی شده و صداها را طوری می‌شنویم که میکروفون در اصل شنیده است صرفنظر از اینکه فیلم در کجا نمایش داده می‌شود و صدایش در چه سالنی پخش می‌شود. به این ترتیب در فیلم صدا دار آن فاصله ثابت، تغییرناپذیر و همیشگی بین تماشاگر و بازیگر نه فقط از لحاظ بصری، همانطور که پیش از این شرح داده شد، بلکه از لحاظ سمعی نیز حذف می‌شود. ما نه فقط به عنوان بیننده، بلکه به عنوان شنونده نیز از صدای‌های مان به مکانی انتقال داده می‌شویم که وقایع روی پرده در آنجا روی می‌دهند.

مشکل اساسی باز تولید صدا

ضبط صوت‌های ما اصوات را به دقت ضبط و با کیفیت نسبتاً خوبی باز تولید می‌کنند. اما نه میکروفون‌های ما و نه بلندگوها نمی‌توانند صداها را به دلخواه شکل دهند، همانطور که دوربین فیلمبرداری می‌تواند شکلی چیزها را تحت تأثیر قرار دهد. اگر دو فیلمبردار که از نظر دید هنری متفاوت هستند از یک و همان دریای طوفانی فیلمبرداری کنند احتمالاً تصاویرشان کاملاً از هم متفاوت خواهند بود، در صورتیکه باز تولید صوتی آن دریای طوفانی اساساً یکجور خواهد شد و تنها تفاوتی که ممکن است پدید آید مربوط به هلی تکنیکی خواهد بود. برای مهندس صدا این امکان وجود ندارد که صدا را مطابق ذوق هنرش به طرق مختلف ارائه دهد. اگر دو فیلمبردار از صحنه‌ای فیلمبرداری کنند تصاویرشان کمابیش شبیه به هم نخواهند بود؛ هرچند که بتوان موضوع

را در هر دوی آن‌ها بطور یکسان شناسایی کرد، اما نوارهای صدایی که توسط دو صدابردار از یک صدا و با شرایط فنی یکسانی ضبط شده‌اند نمی‌توانند چنان تفاوت‌های فردی را انتقال دهند.

دلیل این امر چیست؟ آیا فقط به دلیل عدم کمال فنی ضبط صوت‌های فعلی ما است، یا اینکه دلایل اصلی‌تری وجود دارند که جزو لاینفک ماهیت خود صدا و شنوایی ما هستند؟

هنگامیکه فیلمبردار از نقش آفرینی بازیگری فیلمبرداری می‌کند تصویر حاصله به عنوان یک پدیده بصری^{۹۱} حاوی ترکیبی از دو اجزاء هنرمندانه است؛ به این معنی که به ایفای نقش بازیگر، ایفای نقش فیلمبردار نیز، که از بین ده‌ها امکان مختلف اختصاصی‌ترین زاویه دید و نورپردازی را انتخاب کرده است، افزوده می‌شود. نحوه ارائه نما و فضا سازی او حالت و بیان چهره بازیگر را تحت تأثیر قرار می‌دهد و به آن، به اصطلاح، آب و رنگ می‌افزاید. به همین دلیل نمای سینماتیک صرفاً یک بازتولید^{۹۲} نیست، بلکه همچنین یک آفرینش^{۹۳} است.

اما هنگام ضبط صدا نحوه بیان دیگری غیر از آنچه که از طریق صدای بازیگر ادا می‌شود و مستقیماً به وسیله دستگاه ضبط، ضبط و باز تولید می‌گردد وجود ندارد. صدابردار جز ضبط و باز تولید صدا کاری نمی‌کند. او نمی‌تواند از طریق زاویه دید یا نورپردازی و یا صحنه‌آرایی ذوق هنریش را در تصویر صدادار وارد کند، حال آنکه فقط در چنین صورتی است که هنرمند می‌تواند در بیان شخصیت هنریش آزادی عمل داشته باشد. شکل و ماهیت اصوات نمی‌توانند از طریق پرسپکتیوهای متنوع تغییر کنند، همانطور که شکل چیزهای قابل رویت را می‌توان به وسیله زوایای متنوع دوربین تغییر داد - اصوات «زوایایی»^{۹۴} ندارند. صدایی که از یکجا می‌آید نمی‌تواند به شکل‌های متفاوت ضبط شود. بنابراین اگر صدابردار آزادی انتخاب از میان چند امکان مختلف را ندارد، پس صدابرداریش یک باز تولید مکانیکی، نه چیز دیگر، باقی خواهد ماند.^{۹۵}

اصوات تصویر ندارند

چیزی که ما از پرده می‌شنویم تصویری^{۹۶} از صدا نیست، بلکه خود صداست که دوربین صدادار آن را ضبط و باز تولید کرده است. صدایی که از پرده شنیده می‌شود

همان خود صداست. به عبارت دیگر، اصوات تصویر ندارند^{۹۷}. هنگامیکه صدایی از پرده منعکس می‌شود خودش با تمام کیفیات فیزیکی اولیه‌اش و در بُعد واقعیش تکرار می‌گردد. بین صدای اصلی و صدای ضبط و باز تولید شده تفاوتی از نظر بُعد و واقعیت وجود ندارد، آنطور که بین چیزهای واقعی و تصاویر فیلمبرداری شده‌شان وجود دارد.

مونتاز صدا

مشکلاتِ صوری^{۹۸} مونتاز صدا، قوانین صوتی و موسیقایی^{۹۹} که بر اصوات حکمفرما هستند، تماماً جنبهٔ موسیقایی و صوتی دارند و قصد ما در اینجا وارد شدن به این بحث نیست. چیزی که در اینجا برای ما اهمیت دارد فقط نقشی است که مونتاز صدا احتمالاً می‌تواند در ساختار دراماتیک فیلم ایفاء کند.

شباهت بعضی از صداها به هم باعث می‌شود که گاه به جای یکدیگر گرفته شوند و تداومی معانی‌هایی را برانگیزند. برای مثال؛ در فیلم *والس بزرگ*^{۱۰۰}، که دربارهٔ اشتراوس^{۱۰۱} ساخته شده است، صدای تاپ تاپ آهنگینِ پورتمه رفتن اسب کالسکه ریتم والس را تداومی می‌کند و صداها ی سحرگامی وینروالد^{۱۰۲} نیز ملودی‌های آن هستند. در یکی از فیلم‌های ارملر^{۱۰۳}، که قبلاً دربارهٔ آن صحبت کردیم، صدای تیغ تیغ یک چرخ خیاطی در ذهن سربازی که مشاهرش را از دست داده است صدای تیغ تیغ مسلسل رانده‌ای می‌کند و در نتیجه تمام گذشته فراموش شده‌اش را به یادش می‌آورد.

مونتاز صداها ی متضاد از مونتاز تصاویر متضاد تأثیرگذارتر است؛ برای مثال، فقط با مونتاز صداها ی گریه و خنده، ناله و موزیک رقص، یا مونتاز سایر صداها ی متضاد، می‌توان احساس‌های مختلفی را به تماشاگر انتقال داد.

سکوت نیز، به عنوان پی‌آمد صدا، می‌تواند به عنوان یک افکت صوتی در مونتاز مورد استفاده قرار بگیرد، زیرا صدا در ذهن ما به همان سرعتی که تصویر محو می‌شود از بین نمی‌رود، بلکه برای مدتی در گوش‌مان پژواک می‌یابد و در نتیجه سکوتِ تصاویر بعدی را نیز تحت تأثیر قرار می‌دهد. برای مثال؛ سکوت اطاق بیمار بعد از صحنه‌ای که در آن موزیک رقص داخی نواخته می‌شده است تأثیر متفاوتی روی تماشاگر می‌گذارد تا اینکه در صحنه قبل صدای آرامی بوده باشد. صداها یی که، به اصطلاح، هنوز توی گوش‌مان هستند می‌توانند سکوتی را که به دنبال می‌آید همق دهند و تعبیر کنند.

دیزالو صداها

شباهت اصوات به یکدیگر این امکان را می‌دهد که دیزالو صداها را مثل دیزالو تصاویر انجام دهیم. دیزالو صدا صرفاً موتاژ اصوات نیست، بلکه بوجود آورنده نوعی ارتباط ذاتی و تشریحی^{۱۰۴} بین دو صحنه است. برای مثال؛ اگر فریاد «ابزارها را به زمین بگذارید، همگی خارج شوید» به صدای غریش فریاد مانند آژیر کارخانه‌ای دیزالو شود این افکت صوتی معنی کنایی^{۱۰۵} خواهد یافت؛ به این معنی که آن افراد تحت کنترل خشنی هستند. این گونه دیزالوها می‌توانند تداعی کننده نیز باشند. برای مثال؛ اگر صدای تق تق کلید موریس در سرفرماندهی ارتش ابتداء بلندتر شود و بعد به صدای تغ تغ مسلسل‌ها دیزالو شود آنگاه یک رابطه علت و معلولی و پرمعنا بین این دو صدا ایجاد خواهد شد و به این معنی خواهد بود که تق تق کلید موریس فرمانی است که آتشبارها به اجراء می‌گذارند. این گونه صداها شبیه به هم و نمادهای صوتی غالباً بیش از حد گویا و هریان هستند و به سادگی می‌توانند تبدیل به کلیشه‌های بی‌اثر شوند.

افکت‌های صوتی که منبع تولیدشان خارج از تصویر است^{۱۰۶}

هنگامیکه صدای صحنه‌ای هنوز روی صحنه بعد شنیده می‌شود تأثیر خوب و مناسبی می‌گذارد و این شیوه موتاژ صدا بسیار مورد استفاده است. موارد نمونه؛ موزیک جازِ کلوپ شبانه‌ای که همین چند لحظه پیش ماجرای فیلم در آنجا می‌گذشت اکنون در اطاقی که جسدی در آن افتاده است شنیده می‌شود^{۱۰۷}؛ صدای پُرطراوتِ خروش دریا در سکوتِ اطاقِ دلگیر یک زیرزمین طنین می‌افکند^{۱۰۸}؛ یا برعکس، کشاورزی مشغول درو در مزرعه است و از نمای همسایه، نمای بعدی، صدای تراکتور بگوش می‌رسد^{۱۰۹}. این گونه ترکیب تصویر و صدا ساختار دراماتیک فیلم را شکل می‌دهد و با آماده سازی و از پیش خبر دادن فضا سازی فیلم را کامل می‌کند و ارتباط و هیجان صحنه‌ها را افزایش می‌دهد.

گویاترین شیوه

استفاده از صدایی که منبع تولیدش خارج از تصویر قرار دارد مؤثرترین روش فیلم صدا دار است. اگر منبع تولید صدا در تصویر حاضر باشد، صدا در حقیقت صرفاً

یک مکمل طبیعی^{۱۱۰} برای تصویر است. در چنین موردی صدا به سادگی تصویر را هر چه بیشتر شبیه به واقعیت^{۱۱۱} می‌سازد، اما صدایی که منبع تولیدش خارج از تصویر است مستقل از تصویر عمل می‌کند و می‌تواند به موازات^{۱۱۲} تصویر پیش برود و معنی دهد و صحنه‌ها را هدایت کند.

در یکی از فیلم‌های جنگی روسی سرباز جوانی است که هنگامیکه برای نخستین بار زیر رگبار آتش قرار می‌گیرد اعصابش درهم می‌ریزد. هم‌زمانش را ترک می‌کند و در گودالی پنهان می‌شود. نمای درشتی چهره‌اش را نشان می‌دهد؛ دهانش بسته است و مامی‌بینیم که ساکت است، اما صدای حرف زدن او را می‌شنویم. آنچه که در مفزش گفته می‌شود بگوش می‌رسد و ما نیز مضطربانه به چیزی که او در سکوت به خودش می‌گوید، به تگ‌گویی^{۱۱۳} لب فرو بسته او، گوش می‌دهیم^{۱۱۴}. اگر وی واقعاً حرف می‌زد و همان چیزها را به زبان می‌آورد آن صحنه صحنه بدی می‌شد، زیرا ما امروز حتی در تئاتر نیز حرف زدن با خود را «غیر طبیعی» می‌دانیم و مشکل می‌توانیم آن را بپذیریم. اما آیا این حتی غیر طبیعی تر نیست که انسان می‌تواند با سرعتی غیر عادی در فیلم حرکت کند؟ تا جایی که آنچه که ما می‌بینیم نزدیک به واقعیت باشد واقعیت اخراق‌آمیز به نظر می‌رسد، اما اگر چیزی که می‌بینیم کاملاً جدای از واقعیت باشد آن چیز افسانه یا نماد^{۱۱۵} خواهد شد. اگر کسی بال‌هایی داشته باشد که بتواند با آن‌ها پرواز کند حتی می‌تواند با یک هواپیما مسابقه دهد، اما در این صورت ما دیگر با امور طبیعی سروکار نداریم. صدایی که منبع تولیدش خارج از تصویر است نیازی ندارد که بطور طبیعی تأثیر بگذارد، بلکه تأثیرش نمادین است و با معنی نمادین خود با تصویری که همراه می‌شود ارتباط پیدا می‌کند، یعنی در قلمرو ذهن نه واقعیت^{۱۱۶}. با این وجود باید احترام کرد که این غنی‌ترین و کارآمدترین امکان بیان هنری فیلم صدا دار تاکنون بسیار کم مورد توجه و استفاده قرار گرفته است در صورتیکه پیشرفت آتی فیلم صدا دار مسلماً در این مسیر خواهد بود. این شیوه استفاده آزاد و متقابل از تصویر و صداست که می‌تواند فیلم صدا دار را از قیود طبیعت‌گرایی بدوی^{۱۱۷} برهاند و هنر فیلم را توانا سازد تا ظرافتی را که قبلاً در فیلم صامت به دست آورده بود، و با آمدن صدا آن را از دست داد، مجدداً به دست آورد.

در فیلم صدا داری که منبع تولید صدا خارج از تصویر قرار دارد ماجرا می‌تواند

همزمان در دو مسیر موازی پیش برود؛ در حوزه صدا و در حوزه تصویر^{۱۱۸}. برای مثال؛ ما می‌توانیم شاهد واقعه‌ای باشیم که روی می‌دهد و در همان حال بشنویم که افراد درگیر آن واقعه در درون‌شان به چه چیز فکر می‌کنند و چه احساسی دارند^{۱۱۹}. یا اینکه راوی، برای مثال، با صدا و لحنی مناسب حال و فضای فیلم واقعه‌ای را شرح می‌دهد و مجموعه‌ای از افکار و تداعی‌هایی را در ذهن ما برمی‌انگیزد^{۱۲۰}. این شکل هنری جدید، این شیوه شعرگونه پرداخت کردن فیلم، در این مسیر می‌تواند رشد کند. همانطور که گاه همراه با موسیقی قطعه شعری را نیز می‌شنویم که به موازات آن حرکت می‌کند، در فیلم صدادار نیز صدا با تصویر همراه می‌شود و ترجمان زبان بصری تصاویر ذهنی روحی می‌گردد که از احساس به جنبش آمده است.

تصویر مجزا از صدا و صدای همزمان^{۱۲۱}

اگر در نمای نزدیک شخصی را ببینیم که در حال گوش دادن به حرف‌های شخص دیگری است که خودش در آن نما دیده نمی‌شود، اما حرف‌هایش شنیده می‌شود، این نما نمایی است که منبع تولید صدا در خارج از تصویر قرار دارد^{۱۲۲}. و لو اینکه صدا و تصویر در این صحنه بطور طبیعی همزمان گرفته شده باشند، یعنی صدا در همان محل و زمانی ضبط شده باشد که نما برداشته شده است، با این وجود منبع تولید صدا در آن نما نیست. وجود چنین فاصله‌ای بین صدا و تصویر می‌تواند تأثیرات مختلفی بر تماشاگر بگذارد؛ توجه وی را روی چهره ساکتی متمرکز می‌کند و باعث می‌شود از آن چهره چیزهایی را بفهمد که با آنچه که از فضای خارج تصویر می‌شنود، بگوئیم، به کلی مغایر است^{۱۲۳}. این شیوه می‌تواند احساسات مخالف هم را بطور همزمان ارائه دهد و بیان کند - شیوه‌ای که استفاده از آن در تئاتر و نیز فیلم صامت غیر ممکن است.

چارلی چاپلین در اولین فیلم صدادارش (که خود وی در آن صحبت نکرده است) نمونه بسیار خوبی از این نوع افکت صوتی که منبع تولید صدا خارج از تصویر قرار دارد ارائه داده است؛ محبوبه‌اش در سالتی مشغول آواز خواندن است، اما حاضران را سرشوق نمی‌آورد. جمعیتی که در آن سالن وسیع نشسته‌اند در سکوتی سرد و سنگین فرورفته‌اند. ناگهان صدای دست زدن فقط یک نفر شنیده می‌شود^{۱۲۴}. دورین پن می‌زند و میان انبوه جمعیت دنبال تنها کسی می‌گردد که دست می‌زند. مدت نسبتاً زیادی در بین

چهره‌هایی که سخت بی تفاوت به نظر می‌رسند جستجو می‌کند. صدای دست زدن آن شخص بلندتر می‌شود. دورین جلوتر می‌آید و سرانجام چشمش به روی چارلی روشن می‌شود که تک و تنها در گوشه‌ای از سالن مشغول دست زدن است و به تنهایی علیه بی تفاوتی حضار و سرنوشت می‌جنگد.

در فیلم جماعت حزبی ۱۲۵، ساخته پایروف ۱۲۶ کارگردان روس، نمونه بسیار جالب توجه دیگری از این نوع افکت صوتی وجود دارد؛ قرار است که تکلیف اخراج یا ماندنِ قهرمان زن فیلم در حزب در جلسه حزب با اتخاذ رأی از طریق بلند کردن دست معلوم شود. ما آن زن را فقط در نمای نزدیک می‌بینیم و نمی‌توانیم دست‌هایی را که در رأی‌گیری بلند شده‌اند ببینیم و بنابراین نمی‌توانیم با یک نگاه بفهمیم که آیا اکثریت به نفع او رأی داده‌اند یا علیه او. اما می‌توانیم صدای شمارش رأی شمار را بشنویم؛ «یک، دو، سه، ...» - سر قهرمان زن فیلم به تدریج بیشتر و بیشتر خم می‌شود؛ «چهار، پنج، شش، ...» - و بعد مثل وزنه سنگینی پائین می‌افتد. ما در این نما نمی‌توانیم نتیجه نهائی را بلافاصله ببینیم، که البته اگر به جای نمای نزدیکِ چهره آن زن نمای بازی را از آن جلسه می‌دیدیم می‌توانستیم با اولین نگاه به نتیجه رأی‌گیری پی ببریم. در این صحنه فقط شنیدن صدای رأی‌شمار است که نتیجه رأی‌گیری را نه بلافاصله، بلکه به تدریج روشن می‌کند و دقیقاً چون ما خود او را نمی‌بینیم، بلکه فقط صدایش را روی تصویر آن زن می‌شنویم، صدای وی طنین سرنوشتی سخت و بی شفقت را به خود می‌گیرد.

حواشی فصل شانزدهم

۱ - «صبر کنید رفقا، شما هنوز هیچ چیز نشنیده‌اید!»

در سال ۱۹۲۷ کمپانی برادران وارنر -Warner Brothers- که در آن زمان فقط استودیویی کوچک در شرف ورشکستگی بود، فیلمی به نام *خواننده جاز* -The Jazz Singer- را با شرکت خواننده سیاه‌پوست آل جالسون -Al Jolson- و به کارگردانی آلن کراسلند -Alan Crossland- تهیه کرد. این فیلم کمپانی وارنر را از ورشکستگی نجات داد، اما مهم‌تر از آن پایان دوران پرماجرایی سینمای صامت را اعلام کرد. اگرچه *خواننده جاز* به عنوان مرز بین سینمای صامت و سینمای صدادارِ ناطق شناخته شده است، اما سوابق تلاش‌هایی که در زمینه اختراع فیلم صدادارِ ناطق صورت گرفتند به سال‌ها قبل از تاریخ ساخته شدن این فیلم باز می‌گردند.

ابتدایی‌ترین تلاش‌هایی که برای اضافه کردن صدا به فیلم صورت گرفتند همزمان با پیدایش خود تصاویر متحرک بودند. حتی در بعضی از تماشاخانه‌های آن دوران رسم بر این بود که نوازندگان، گویندگان، خوانندگان، صداسازان، پشت پروژکتور یا در کنار پرده قرار می‌گرفتند و سعی می‌کردند که دیالوگ‌ها، افکت‌های صوتی، موزیک، و خلاصه هر صدایی را که در فیلم بود، بطور هماهنگ و همزمان، و به اصطلاح فنی بطور «سینک» -Sync-، با تصاویری که روی پرده نشان داده می‌شدند تطبیق دهند. این روش بدویِ ایجادِ صدای همزمان با تصویر -Synchronous Sound- حتی در فیلم *تولد یک ملت* (۱۹۱۵) نیز بکار برده شد.

در سال ۱۸۸۸ لوری دیکسون -W.K. Laurie Dickson-، دستیار توماس ادیسون، پس از ده سال تلاش و آزمایش موفق شد دستگاه ضبط صدایی برای فیلم بسازد که «فونوگراف» -Phonograph- نام گرفت. این دستگاه به همراه «کیتوسکوپ» ادیسون -Kinetoscope- به صورت آپاراتی درآمد که می‌توانست نوارهای فیلم را همراه با صدا نشان دهد. این آپارات که در آزمایشگاه ادیسون و توسط او و دیکسون ساخته شده بود به «کیتوفونوگراف» -Kinetophone-، یا بطور خلاصه «کیتوفون» -Kinetophone-، مشهور شد. دیکسون در صنعت فیلم مخترع بسیار خلاق بود. یکی دیگر از ابداعات بسیار مهم و سازنده او در همین دوران ایجاد سوراخ‌هایی در کناره‌های نوار سلولوئید فیلم بود که عبور نرم‌تر و بدون لرزش نوار فیلم را در داخل دوربین میسر کردند. این ابداع فنی ظریف و سرشار از خلاقیت

دیکسون به پیشرفت صنعت و هنر فیلم کمک بسیار زیادی کرد.

از همان ابتداء برای همراه کردن (همزمان کردن - Synchronize) صدا با تصاویر فیلم دوروش (سیستم) معمول شد؛ ۱ - ضبط صدا بر روی صفحه (دیسک)، که به اصطلاح به آن Sound - On - Disc می‌گفتند. «ویوفون» - Vivaphone - سیستم ابداعی تهیه‌کننده انگلیسی سی. هپورث - C. Hepworth - در سال ۱۹۱۰ و «گرونوفون» گامون - Gaumon Gronophone - سیستم فرانسوی حدود یکسال بعد از آن، هر دو از این نوع سیستم «صدا روی دیسک» - Sound - On - Disc - بودند. این سیستم سرانجام در ایالات متحده آمریکا از روی مدل سیستم ادیسون - دیکسون تکمیل شد و بانام «ویتافون» - Vitaphone - در سال ۱۹۲۶ مورد استفاده حرفه‌ای قرار گرفت. با همین سیستم بود که کمپانی وارنر خواننده جاز را ساخت. ۲ - ضبط صدا بر روی نوار فیلم، که به اصطلاح به آن Sound - On - Film می‌گفتند. یوجین لاسٲ فرانسوی - Eugene Lauste - در سال ۱۹۰۴ یکی از اولین کسانی بود که روی این سیستم کار کرد. این سیستم در سال ۱۹۱۲ به شکل قابل استفاده‌ای تکمیل شده بود. در واقع سیستم لاسٲ را باید سلف سیستم «اپتیکال» - Optical Sound - امروز دانست. در طول جنگ جهانی اول نیز مهندسان آلمانی روی این سیستم (Sound-On-Film) کار کردند و بلافاصله بعد از جنگ کمپانی «ثری ارگون» - Tri-Ergon سیستمی با این روش عرضه کرد. این سیستم نیز سرانجام در آمریکا توسط لی دی فورست - Lee De Forest - و سپس تئودور کیس - T. Case - که دستیار و شریک فورست بود، تکمیل گردید و ابتداء با نام «فونوفیل» - Phonofilm - در سال ۱۹۲۳ و بعد با نام «موویتون» - Movietone - عرضه شد. با همین سیستم بود که کمپانی فوکس به رقابت با کمپانی وارنر و سیستم «صدا روی دیسک» «ویتافون» پرداخت. در رقابت‌های سال‌های بعد سیستم «صدا روی دیسک» «ویتافون» هر چه بیشتر کنار گذاشته شد و سیستم «صدا روی فیلم» «موویتون» پیشرفت بسیار زیادی کرد و سرانجام در این رقابت به پیروزی کامل رسید و جای سیستم «صدا روی دیسک» را گرفت.

از مشهورترین و کارآمدترین سیستم‌هایی که در پایان دوران صامت فیلم صدا دار ناطق را در آمریکا عرضه کردند «موویتون» - Movietone - و «ویتافون» - Vitaphone - بودند. البته چنان‌که گفته شد در طول دوران صامت در آمریکا و در کشورهای دیگر نیز همواره تلاش‌های مختلفی برای همراه کردن صدا با تصاویر فیلم بطور «سینک» در جریان بودند که، برای مثال، «سینه‌فون» - Cinephone - در آمریکا و «گرونوفون» - Gronophone - در فرانسه و «ویوفون» - Vivaphone - در انگلستان از جمله موفق‌ترین‌شان بودند. اما هیچیک از این سیستم‌ها نتوانستند به موفقیت‌های آن دو سیستم دست یابند.

در آمریکا دانشمندی به نام لی دی فورست - Lee De Forest - در سال ۱۹۲۳ در این زمینه دستگاهی اختراع کرد که ابتداء به «فونوفیل» - Phonofilm - مشهور شد. این سیستم صدا برداری برای فیلم بسیار مورد توجه تهیه‌کنندگان و سینما داران ایالات متحده قرار گرفت و پس از تکمیل توسط تئودور کیس - Theodor Case - که یکی از شرکای فورست بود، در سال ۱۹۲۷ با نام «موویتون» - Movietone - به استفاده انحصاری کمپانی فیلمسازی فوکس - Fox - درآمد و رسماً مورد بهره‌برداری تجاری قرار گرفت. با

همین سیستم بود که کمپانی فوکس چند ماهی پس از نمایش *خواننده جاز* اولین فیلم صدادر خود را به نام *آسمان هفتم - Seventh Heaven* عرضه کرد. «اخبار موویشن» در حقیقت نه فقط جزو اولین فیلم‌های صدادر سینما بودند، بلکه نخستین فیلم‌های خبری صداداری بودند که در سال ۱۹۲۷ خبر وقوع انقلابی را در صنعت، تکنیک، و هنر فیلم به اطلاع همگان رساندند.

قبلاً گفتیم که دستگاه «کیتوفون» ادیسون و دیکسون در واقع اولین سیستم کامل، هر چند بدوی، صدای همراه با فیلم به طریق «سینک» بود که اختراع شد. این سیستم طی پیشرفت‌های بعدیش توانست صدای را طوری با فیلم «سینک» کند که حتی می‌شد با آن، به اصطلاح، «لب سینک» - Lip Sync - رفت. همین سیستم بود که سرانجام در سال ۱۹۲۷ اساس سیستم «وینافون» شد. کمپانی فیلمسازی برادران وارنر در سال ۱۹۲۶ در هالیوود با شراکت کمپانی وسترن الکتریک - Western Electric - که بعد تبدیل به کمپانی تلفنی بل - Bell Telephone Company - شد، سیستم «وینافون» را تکمیل کردند. ابتداء در همان سال از طرف کمپانی وارنر فیلم صدادر *دون ژوان - Don Juan* در نیویورک به تماشا گذاشته شد که از همین سیستم «وینافون» استفاده کرده بود، اما اشکال بزرگ آن این بود که گهگاه از «سینک» خارج می‌شد. برادران وارنر، که در آن زمان در حال ورشکستگی کامل بودند، با جدیت درصدد رفع این اشکال برآمدند و چندی بعد با همین سیستم فیلم *خواننده جاز* را عرضه کردند. *خواننده جاز* در واقع فیلم صدادر نیمه‌ناطقی است، اما همانطور که گفته شد به عنوان فیلمی که پایان دوران سینمای صامت را اعلام کرد شناخته شده است. مدتی پس از *خواننده جاز* در سال ۱۹۲۸، کمپانی وارنر با همین سیستم «وینافون» دومین فیلم صدادر ناطق خود را به نام *روشنی‌های نیویورک - Lights of New York* ارائه داد و در حقیقت این فیلم است که به عنوان اولین فیلم تمام صدادر ناطق تاریخ سینما به حساب می‌آید.

سیستم «وینافون» صدای سینک فیلم را روی دیسک ضبط می‌کرد (Sound - On - Disc)، اما سیستم «موویشن» آبتیکال بود - Optical Sound - به این معنی که؛ صدا به صورت ارتعاشات صوتی در کناره نوار فیلم ضبط می‌شد. امروز نیز، و از ده‌ها سال قبل، باند صدا به صورت حاشیه آبتیکال روی نسخه نهایی فیلم (نسخه‌ای که در سینما نشان داده می‌شود) گذاشته می‌شود، اما صدابرداری و مونتاز باند‌های صدا تماماً به طریق «مگنت» - Magnetic - انجام می‌گیرند و فقط در آخرین مرحله چاپ و تکثیر فیلم است که صدای «مگنت» تبدیل به «آبتیک» می‌شود. در سیستم‌های «موویشن» و «وینافون» از نوار «مگنت» در هیچ مرحله‌ای از صدابرداری و صداگذاری روی فیلم استفاده نمی‌شد. دو سیستم یاد شده در مقایسه با سیستم «مگنت» علاوه بر محدودیت‌های بسیاری که هم برای کار دوربین و هم کار صدابرداری ایجاد می‌کردند از لحاظ کیفیت صدا و مونتاز صدا نیز اشکالات زیادی داشتند.

سیستم صدابرداری «مگنت»، که سیستم کاملاً مدرنی است، اگرچه برای نخستین بار در سال ۱۹۲۹ توسط لوئیس بلاتنر - Louis Blattner - در آمریکا مورد آزمایش قرار گرفته بود، اما تا سال‌های جنگ جهانی دوم، بخصوص در دهه ۱۹۵۰، عملاً تکمیل نشد و مورد بهره‌برداری گسترده و تجاری صنعت و هنر فیلم قرار نگرفت.

سیستم صدابرداری «مگنت» سیستم کاملاً پیشرفته و تمام «سینکی» است که کارهای صدابرداری و مونتاژ صدا بر روی نوارهای مگنت صدا -Magnetic Sound Strips- انجام می‌شوند. این سیستم با دو روش صدای کاملاً سینکی با تصاویر فیلم در اختیار می‌گذارد؛ ۱- روشی که اصطلاحاً به آن «سینک ارتعاشی» -Sync Pulse- می‌گویند. در این روش دوربین فیلمبرداری توسط سیمی با ضبط صوت ارتباط پیدا می‌کند و در نتیجه صدای همزمان با تصویر بر روی نوار صدا ضبط می‌شود؛ ۲- روشی که اصطلاحاً به آن «کریستال سینک» -Crystal Sync- می‌گویند. در این روش هیچ سیم ارتباطی بین دوربین و دستگاه ضبط صدا وجود ندارد و در نتیجه هم دوربین فیلمبرداری و هم دستگاه صدابرداری می‌توانند مستقل از یکدیگر و کاملاً آزادانه، و در عین حال «همزمان» -Sync- عمل کنند. برای چندین دهه است که در فیلمبرداری حرفه‌ای و فیلمسازی سینمایی، چه در فیلمسازی ۱۶ میلیمتری یا ۳۵ میلیمتری یا قطع‌های -Formats- بزرگ‌تر، از سیستم صدابرداری «مگنت» به روش «کریستال سینک» استفاده می‌شود. در این سیستم چون نوار صدا کاملاً جدای از نوار فیلم است کارهای مونتاژ صدا نیز با آزادی و تسلط و اختیار کامل انجام می‌گیرند.

از نظر زیبایی‌شناسی استفاده از صدا در فیلم، بخصوص استفاده از دیالوگ، از همان ابتداء حساسیت فیلمسازان بزرگ دوران صامت را برانگیخت. «بیانی» کوتاه، اما بسیار مهم و مشهور، فیلمسازان شوروی در ۱۹۲۸؛ عکس‌العمل هنرمند افسانه‌ای چارلز چاپلین؛ عنوان طعنه‌آمیز «تئاتر توی فوطی» رنه کله؛ مخالفت‌ها و چاره‌جویی‌های بسیاری از فیلمسازان بزرگ در این مورد، نمونه‌هایی از حساسیت‌ها و عکس‌العمل‌هایی هستند که در سال‌های نخست راه‌پایی صدا به سینمای صامت نسبت به فیلم صدادار ناطق نشان داده شدند. از مطالب بالا در همین فصل، و همچنین از مطالبی که در فصل‌های بعد در مورد فیلم صدادار ناطق نوشته است، بخوبی می‌توان به حساسیت‌ها، نگرانی‌ها، و اعتراضاتی که فیلم صدادار ناطق در ابتداء ظهورش برانگیخت پی برد. جالب توجه است که تاکنون هرگونه تغییر بنیادی که در صنعت، تکنیک، و هنر فیلم روی داده در ابتداء موجب بروز بحران در این وسیله هنری شده است و مخالفت‌ها، حساسیت‌ها، نگرانی‌ها، و چاره‌جویی‌های بسیاری را برانگیخته است. نه فقط فیلم صدادار ناطق، بلکه «فیلم رنگی» و «پردۀ عریض» نیز در ابتداء موجب بروز بحران در صنعت و هنر فیلم شدند. اما به قول آندره‌بازین هر یک از این بحران‌ها، با پیشرفت روزافزون تکنیک، بسیار سریع از میان رفتند و جای خود را به شکوفایی بیش از پیش هنری دادند که با بهره‌گیری از امکانات بیشتری که نتیجه همان تغییرات بوده‌اند به سمت بیان واقعیت پیشرفته است. به عقیدهٔ بازین صدا، رنگ، فیلم سه بُعدی، و هر عاملی که بیان سینماتیک را به بیان واقعیت نزدیک کند، خصوصیات ممتاز هنر فیلم برای بیان واقعیت هستند و به همین دلیل باید از آن‌ها استقبال کرد.

2 - A Tragic Prophecy

3 - prophet

4 - evolution of technique

5 - Der Geist des Films

6 - technique of reproduction

7 - on the whole

8 - manifestation

9 - potentiality

10 - Blind Alley

11 - a theory

12 - instinctive urge

13 - sensitive nerves

14 - imagination of its own

15 - primitive objectivity

چنین به نظر می‌آید که منظور بالاش در اینجا فیلم‌های مستند «مطلق» هستند که در اواخر دهه ۱۹۲۰ در سینمای آلمان ساخته شدند. فیلم برلین (۱۹۲۷)، ساخته والتر راتمن، شروع این حرکت در سینمای آلمان بود. فیلم بازار در میدان ویتنبورگ - Markt am Wittenbergplatz - ساخته ویلفرد باست - Wilfried Bassett - در سال ۱۹۲۹، و فیلم صامت گزارش گونه مردم در روز یکشنبه - Menschen am Sonntag - که با همکاری تعدادی از فیلم‌سازان از جمله پیلر وایلدر، فرد زینمان، و موریتس سبلر - Moritz Seeler - مدت کوتاهی پس از فیلم باست ساخته شد، دو نمونه شاخص این حرکت در سینمای آلمان هستند. زیگفرد کراکوتز در کتاب از کالیگاری تا هیتلر درباره این نوع فیلم‌ها گفته است: «فیلم برلین و والتر راتمن این نوع فیلم‌های بُرشی - Cross Section Films - یا فیلم‌های موتسازای - Montage Films - را باب کرد. این نوع فیلم‌ها می‌توانستند با هزینه کم تولید شوند، چیزهای زیادی نشان دهند و هیچ پیامی نداشته باشند.

دو نمونه جالب توجه از این نوع فیلم، که به شیوه فیلم راتمن و متعاقب آن ساخته شدند، فیلم‌های بازار باست و مردم در روز یکشنبه بودند. این دو فیلم با سرهم کردن نماهای مستندی که از مردم و مکان‌های مختلف شهر گرفته بودند زندگی معمول شهری را به تماشا می‌گذاشتند. این نوع فیلم‌ها فاقد هر گونه تحلیل اجتماعی، سیاسی یا اقتصادی بودند و صرفاً تصاویر رنگارنگی را از مردم و اشیاء و زندگی روزمره آنان نشان می‌دادند. باست در ۱۹۳۴، بی‌تفاوت به آن فضای سیاسی که با به قدرت رسیدن هیتلر در آلمان ایجاد شده بود، فیلم آلمان دیروز و امروز - Germany Yesterday and Today - را با نگرشی بسیار سطحی به فرهنگ مردم آلمان ساخت چنانکه گویی هیچ اتفاقی نیفتاده بود. در فیلم مردم در روز یکشنبه، در بین مردمی که برای تفریح به کنار دریاچه‌ای نزدیک برلین آمده بودند، تنش‌های بین حزب نازی و حزب دموکرات کارگر برای جذب آنان احساس می‌شد. این نوع فیلم‌ها هیچ‌گونه تمهیدی نسبت به اوضاع اجتماعی - سیاسی آلمان از خود نشان ندادند، و به قول کاراژنا کاروژ - Kraatz Kraatz -

مشاهده‌های مالیخولیایی بودند. بلابالاش آن‌ها را با عبارت «بلهوسی در مورد حقایق» توصیف کرده است و اظهار داشته است که: «این نوع فیلم‌ها معنی‌شان را زیر انبوه حقایق دفن می‌کردند».

۱۶ - بالاش در اینجا به آن بخش از سینمای آلمان اشاره دارد که پس از افول سبک اکسپرسیونیسم فعال شد. او بخصوص به فعالیت فیلمسازی پابست - G.W. Pabst - بعد از ۱۹۲۵ توجه داشته است. آرتورنایت در این باره چنین گفته است: «هر چند عصر طلایی سینمای آلمان دیری نپایید در عوض غروب آن نسبتاً طولانی بود. از سال ۱۹۲۵ تا ۱۹۳۰ فیلم‌های آلمانی روز به روز از زیبایی و غنای تصویری و هنرمندانه کارگردانان و بازیگران خود بیشتر برخوردار می‌شدند»؛ «مهم‌ترین آثار پابست در طی سال‌های انحطاط سینمای آلمان ساخته شدند. بخصوص باید توجه کرد که بالاش از طرفی نسبت به سبک اکسپرسیونیسم در سینمای آلمان و فیلم «مطلق» نظر چندان موافقی نداشته است، و از طرف دیگر با پابست از نزدیک همکاری کرده است. همچنین باید توجه کرد که او در این مطلب علاوه بر سینمای آلمان به فعالیت سینمای سایر کشورها، بخصوص سینمای شوروی، در پایان دوران صامت بطور کلی توجه داشته است.

17 - an undeveloped medium of expression

منظور بالاش فیلم صدا دار است، و بعد منظورش فیلم صامت است.

18 - level of expression

19 - level of content

۲۰ - تفکر فلسفی - علمی بالاش در این سطر به رابطه دیالکتیک بین اندیشه و زبان توجه داشته است. اگر خواننده طی مطالعه این کتاب همواره این نکته بسیار مهم را در نظر بگیرد که بالاش در واقع فلسفی هنرمند بود و کتاب تئوری فیلم او براساس اندیشه‌های فلسفی - علمی وی نوشته شده است نه فقط درک بهتر و صحیح‌تری از این کتاب به دست خواهد آورد و مطالعه او آسان‌تر و عمیق‌تر خواهد شد، بلکه بسیاری از گره‌های فکری و زیبایی‌شناسی او نیز گشوده خواهند شد و تعمیمی را که بالاش در سراسر این کتاب از هنر به فلسفه و گاه به علم انجام داده است درک خواهد کرد. بالاش در این کتاب گاه به فلسفه نظر دارد و گاه به هنر، که هسته تئوری فیلم بالاش فلسفه هنر فیلم است.

21 - crisis

همنق و زیبایی تحلیل‌ها و درس‌های بالاش قابل تحسین است. وسعت دانش دایره‌المعارفی او در زمینه‌های مختلف علوم نظری و عملی موجب شده است که کتاب تئوری فیلم وی از اهمیت و نفوذی که شایسته آن است برخوردار باشد. بی‌دلیل نبوده است که شخصیتی نظیر کراکوتر در کتاب خود تئوری فیلم به تعمیم نظرات او پرداخته است.

22 - true muse

23 - an instrument

24 - the instrument

25 - more like nature

26 - performance

27 - mimicry of nature

28 - The Acoustic World

29 - Discovery Of Noise

30 - general babble

31 - chaos

32 - human spirit

۳۳- بالاش در اینجا به «روح مطلق» -Absolute Spirit- هگل اشاره دارد که اجزاء مشکله‌اش، بنا به فلسفه هگل، به ترتیب اهمیت «فلسفه»، «دین»، و «هنر» هستند و به ترتیب شکل‌گیری برعکس، یعنی: «هنر»، «دین»، و «فلسفه». فرهنگ، انسانیت، شکل‌گیری اندیشه‌زیبایی‌شناختی انسان؛ این‌ها هستند مقولاتی که در فلسفه هنر و زیبایی‌شناسی بنیان این فلسفه (کانت، هردر، باوم‌گارتن، شیلر، شلینگ، هگل) به عنوان مقولات تاریخی و جهانی انسان مطرح شده‌اند. مترجم در این زمینه مطالعه مقاله «پیشدرآمدی بر معرفت تاریخ»، نوشته آگوست فون سیزکسکی، هگلیهای جوان، ترجمه فریدون فاطمی، نشر مرکز ۱۳۷۳؛ و کتاب مقدمه بر زیبایی‌شناسی، نوشته هگل، ترجمه محمود جادریان، نشر نشانه (آوازه) ۱۳۶۳؛ و کتاب فلسفه روشنگری، نوشته ارنست کاسیرر، ترجمه یحیی موقن، انتشارات نیلوفر ۱۳۷۰، از فصل هفتم به بعد، را توصیه می‌کند.

34 - aesthetic factors

35 - a film operetta

36 - Sound Speaks Up

37 - a mere "prop"

38 - Paganini

39 - Conrad Veidt

40 - Petersburg Night

41 - Russian Grigori Roshal

42 - sound effects

۴۲ - برترید در کتاب تئوری فیلم بالاش جای خالی سینمای نئورئالیست ایتالیا بیش از هر سینمای دیگری احساس می‌شود. دلیل این امر البته بیشتر این است که در زمان نوشته شدن این کتاب مکتب نئورئالیزم در سینمای ایتالیا تازه آغاز شده بود، یا لافل تازه به شکوفایی رسیده بود، و آوازه آن هنوز عالمگیر نشده بود. اگرچه تعدادی از فیلم‌های کلاسیک نئورئالیزم ایتالیایی، نظیر: روم شهر بی دفاع، واکسی، پائیز، چند سالی پیش از مرگ بالاش ساخته شده بودند، اما یا وی از این فیلم‌ها کاملاً بی‌اطلاع بوده است یا اینکه فرصتی برای وی باقی نبوده است تا به سینمای نئورئالیزم ایتالیا بطور کامل بپردازد. در

هر صورت، فیلم‌های زندگی در صلح و خورشید همچنان می‌درخشند، که بالاش در اینجا به آن‌ها اشاره کرده است. هر دو جزو فیلم‌های نهضت مقاومت و نهضت آزادی سینمای ایتالیا در دوران نئورئالیزم به حساب می‌آیند. تئورسین سینمای نئورئالیزم ایتالیا آندره بازین فرانسوی بود. وی تقریباً تمام فیلم‌های نئورئالیزم ایتالیایی را تحلیل و بررسی کرده است و پرشورترین پشتیبان این مکتب بوده است. در واقع بازین بخش اصلی نظریاتش را از نئورئالیزم ایتالیایی بیرون کشید و براساس این مکتب نتیجه‌گیری کرد نه، آنطور که غیرتحقیقی مشهور شده است، از سینمای آمریکا در دهه ۱۹۴۰ و براساس فیلم‌هایی نظیر: همشهری کین، امبرسون‌های باشکوه، روباهان کوچک. منظور من البته آن نظریاتی است که مستقیماً بر سینمای فرانسه دوران «موج‌نو» تأثیر گذاشتند.

در هر صورت، طرز بیان بالاش در مورد سینمای، به قول او، جوان ایتالیا حاکی است که این سینما مورد تأیید و پسند او بوده است.

44 - Luigi Zampa

این فیلمساز ایتالیایی در بین استادان سینمای نئورئالیزم ایتالیا از شهرت کمتری برخوردار است، اما یکی از فیلمسازان مطرح این دوران بوده است که به اعتبار سینمای نئورئالیزم به طرز خاصی افزود. فیلم زندگی در صلح (۱۹۴۶) یکی از مهم‌ترین فیلم‌های سینمای ایتالیا در این دوران است.

45 - Vivere in Pace

46 - Il Sole Sorge Ancora

47 - Vergano

آلدو ورگانو، که بیشتر بخاطر همین فیلمش، ساخته شده در سال ۱۹۴۶، در سینمای نئورئالیزم ایتالیا مشهور است.

48 - "Ora pro nobis"

49 - acoustic symbol

۵۰ - با توجه به اینکه کتاب بالاش در اواسط دهه ۱۹۴۰ نوشته شده و احتمالاً تا زمان مرگ او، در سال ۱۹۴۹، تجدیدنظر و بازنگری شده است، نارضایتی وی از نقش صدا در فیلم و از کمبودها و نقص‌های فیلم صدادر در آن دوران قابل درک است. فیلم صدادرِ ناطق اگرچه از سال ۱۹۲۷ به تدریج جانشین فیلم صامت شد، اما پیشرفت‌های واقعی و چشمگیرش بعد از جنگ جهانی دوم بوده است. بدون شک اکنون سال‌هاست که انتقادات و نگرانی‌های بالاش در مورد طرز استفاده از صدا در فیلم و جایگاه فیلم صدادر به عنوان یک هنر دیگر مطرح نیستند - فیلم صدادرِ ناطق به آرزوهای نظری او تن در داده است. چندین دهه است که از عامل صدا در هنر فیلم به شیوه‌های بسیار ماهرانه و خلاقانه‌ای استفاده شده است و فیلم صدادر ناطق اکنون به عنوان هنری خلاق، گویا، و خاص، شناخته و پذیرفته شده است و دیگر جایی برای انتقاد از فیلم صدادرِ ناطق باقی نمانده است، بلکه این خلاقیتِ فیلم صدادرِ ناطق است که اکنون جای تحسین دارد.

51 - verbal explanations

52 - spoken word

53 - image-art

54 - Silence And Space

55 - substance of silence

56 - background

57 - space experience

58 - dimension of depth

59 - speech

60 - single shot

61 - interrelation shots

۶۲ - در اینجا نیز باز به یکی دیگر از تعمیمات بالاش به فلسفه برمی‌خوریم. آیا بالاش با پیش کشیدن پارادوکس -Paradox- زنون الثانی و دخالت دادن این گره فلسفی در مبحث هنر فیلم و تصویر متحرک سعی دارد این گره را به کمک خصوصیت تصویر متحرک بگشاید، یا اینکه قصد دارد خصوصیت ویژه تصویر متحرک را با این مهمل نمای فلسفی توضیح دهد؟ به نظر من هر دو. بدون شک پیش کشیدن ناگهانی چنین مبحثی از فلسفه قدیم از روی تفنن نبوده است. همانطور که قبلاً نیز اشاره کردیم، بالاش اصلیتش فیلسوف است و «پارادوکس زنون»، شاگرد پارمنیدس (با زنون رواقی اشتباه نشود)، یکی از مهمل نماهای بسیار مشهور و معتبر فلسفه است که از زمان مطرح شدنش در قرن پنجم قبل از میلاد مسیح تا به امروز ذهن فلاسفه، دانشمندان علم و عالمان ریاضیات را به خود مشغول داشته است. احکام این پارادوکس در اصل ماهیت «حرکت» را مورد توجه قرار داده‌اند؛ اینکه آیا دگرگونی و تفسیر و تحولی که در طبیعت و جهان محسوسات روی می‌دهد و قابل مشاهده حواس و تجربه عینی است حقیقت است یا «هیدداره» و توهم صرف است. این احکام ابتداء در زد نظریه هراکلیت بزرگ؛ مبنی بر تفسیر مداوم امور و سیلان هستی و تبادل انرژی، آورده شدند. سپس در فلسفه افلاطون بخشی از جهان‌شناسی و هستی‌شناسی فلسفه او را در باب «نظریه مثل» شکل دادند، در حالیکه اصول نظریه هراکلیت «نظریه جهان محسوسات» افلاطون را دربرگرفت. پارادوکس زنون همچنین مسئله «پیوستگی» و «گسستگی» مکان -Space- را نیز مطرح می‌کند و از این جنبه به قلمرو ریاضیات نیز نفوذ می‌کند. در واقع پارادوکس مفکور پارادوکس موجود در ریاضیات را پیش می‌کشد، پارادوکسی که بین حساب و هندسه، یا به عبارت دیگر بین «کم متصل» و «کم متصل»، وجود دارد.

بالاش به عنوان فیلسوف از یک طرف، و به عنوان تئوریسین فیلم از طرف دیگر، بطور طبیعی به سمت این مباحث کشیده شده است و در بسیاری موارد سعی کرده است این دو مقوله، یعنی فلسفه و هنر، را در رابطه با هم قرار دهد. ارزش واقعی و برتری کتاب تئوری فیلم او نیز، بیش از هر چیز دیگر، در همین

است.

برای مطالعه دربارهٔ مطالبی که در این حاشیه فقط اشاره‌ای به آن‌ها شد می‌توانید به منابع زیر مراجعه فرمایید:

- ۱ - رسالهٔ پارمنیدیس افلاطون، ترجمهٔ محمدحسن لطفی، انتشارات خوارزمی.
- ۲ - نخستین فیلسوفان یونان، نوشتهٔ دکتر شرف‌الدین خراسانی، انتشارات کتاب‌های جیبی.
- ۳ - ریاضی دانان قلمی، نوشتهٔ اریک تمپل بل، ترجمهٔ حسن صفاری، انتشارات امیرکبیر.
- ۴ - تئواریخ فلسفه؛ برتراند راسل، فردریک کاپلستون، سیر حکمت در اروپا (محمدعلی نروغی).

63 - each frame

64 - snapshot

65 - a separate motionless condition

66 - motion

67 - movement

۶۸ - یعنی تأثیرگذاری عوامل خاص هر هنری بر حواس و آگاهی ما، نه الزاماً تأثیرگذاری عامل «حرکت».

69 - very instants

70 - counterpoint effects

به حاشیهٔ شمارهٔ ۷۱ و ۷۲ مراجعه کنید.

۷۱ - بالاش در این فصل از کتابش به شیوه‌های مختلف استفاده از صدا در فیلم فقط اشارات مختصری کرده است. «صدای کانترپونت» -Counterpoint-، که شاید بتوان آن را به «صدای مخالف» ترجمه کرد؛ «صدایی که منبع تولیدش خارج از تصویری است که نشان داده می‌شود» -Asynchronous Sound-؛ و «صدای سینک» -Synchronous Sound-، هر یک شیوه‌های مختلف استفاده از صدا در فیلم هستند. متأسفانه توضیحات بالاش در مورد این شیوه‌های مختلف استفاده از صدا در فیلم کامل نیست، بخصوص از لحاظ تفاوت‌هایی که از هم دارند.

در بین نظریه‌پردازان فیلم، زیگفرد کراکوفر به این شیوه‌های مختلف استفاده از صدا در فیلم توجه خاصی نشان داده است و در کتاب تئوری فیلم -Theory Of Film-، در فصل هفتم، با آوردن مثال‌های متعدد و پرداختن به جزئیات، این بخش از زیبایی‌شناسی فیلم را به تفصیل مورد بررسی و تحلیل قرار داده است. وی با شرح مفصل تئوری‌های موجود در این زمینه، بخصوص شرح نظریات پودوفکین و آیزنشتاین، بحث مذکور را کاملاً باز کرده و گسترش داده است و ابهامات و اختلاط‌هایی را که در نظریات مختلف در این باره وجود دارند رفع کرده است. به حاشیهٔ شمارهٔ ۷۲ مراجعه شود.

72 - Asynchronous Sound

کراکوتر به آن «بیانیه» روس‌ها (۱۹۲۸) ایراد گرفته است که آنان در مورد شیوه‌های استفاده از صدا در فیلم توجیه و روشن نبوده‌اند و قضیه را اشتباه، یا لاف‌ناقص، مطرح کرده‌اند و در نتیجه راه‌حلی که ارائه داده‌اند ابهام‌آمیز و مغشوش بوده است. کراکوتر ایراد گرفته است که روس‌ها در آن «بیانیه»، و بعدها پودوفکین در کتاب معروفش، صدای *Asynchronous* (صدایی که منبع تولیدش خارج از تصویری است که نشان داده می‌شود) را با صدای *Counterpoint* (کانترپونت = صدای مخالف) یکی گرفته‌اند و منظورشان از صدای *Counterpoint*، در واقع، همان صدای *Asynchronous* بوده است. در نتیجه به دو نوع شیوه استفاده از صدا در فیلم بیشتر توجه نکرده‌اند؛ یکی شیوه «Sync» و دیگری شیوه «Asynchronous». در صورتیکه قضیه اصولاً چیز دیگری است. همین ایراد کراکوتر به بالاش نیز وارد است، با این تفاوت که بالاش در همین فصل از کتابش تا حدودی قضیه را صحیح‌تر و کامل‌تر از آیزنشتاین و پودوفکین مطرح کرده است و مثال‌هایش را از هر «چهار نوع» شیوه استفاده از صدا در فیلم، که کراکوتر شناسایی کرده، انتخاب کرده است. اما او نیز تفاوت و تمایزی بین چهار نوع شیوه‌ای که هم‌اکنون به آن‌ها خواهیم پرداخت قائل نشده است و آن‌ها را در هم مخلوط و قضیه را مغشوش کرده است. بالاش نیز، همانطور که از این فصل می‌فهمیم، بین صدای «Counterpoint» و صدای «Asynchronous» تفاوت قائل نشده است و صدای «Asynchronous» را، مثل روس‌ها، به جای صدای «Counterpoint» گرفته است و برعکس. به عبارت دیگر این دو نوع صدا را یکی گرفته است. بالاش نیز، در کل، فقط دو نوع صدا تشخیص داده است؛ صدای «Sync» و صدای «Asynchronous».

کراکوتر در فصل هفتم کتاب تئوری فیلم خود، در بحثی تحت عنوان «روش‌های سینک» - *Manner of Synchronization* - و «چهار نوع صدای سینک» - *The Four Types Of Synchronization* - چهار نوع شیوه استفاده از صدا در فیلم را شناسایی و در واقع کشف کرده است. قبل از وارد شدن به این بحث لازم است به خواننده یادآور شوم که در فیلم صدادر ناطق همه صداهای «سینک» - *Sync* - هستند. ما در فیلم و فیلمسازی عملاً چیزی به عنوان صدای غیرسینک یا ناسینک - *Unsync* - نداریم. همه صداهای مورد استفاده در فیلم، خواه افکت باشند یا دیالوگ و هر صدایی با هر نام و اصطلاحی، باید با تصویری که همراه می‌شوند بطور کامل و دقیق «سینک» = هم‌زمان باشند. صدایی که در فیلم ناسینک یا خارج از سینک باشد پذیرفته نیست و حتماً اشتباهی در کار روی داده است و نقص فیلم است. صداهایی که، به اصطلاح، منبع تولیدشان خارج از تصویر است - *Asynchronous Sounds* - یا صداهایی که کانترپونت هستند - *Counter pointed Sounds* - نیز صداهای کاملاً «سینک» با تصویر هستند و فقط شیوه بیان‌شان (شیوه استفاده از صدا) متفاوت است و تأثیرات خاصی بر تماشاگر می‌گذارند. همچنین لازم است به خواننده این آمادگی را بدهم که مطالبی که در شرح شیوه‌های استفاده از صدا در فیلم، به اقتباس از کراکوتر، در این حاشیه آورده شده‌اند کمی پیچیده هستند و نیاز به دقت نظر و جدیت خواننده دارند تا بفرنجی بحث رفع شود و کشف کراکوتر آشکار گردد. من، تا آنجا که مقدور بوده، سعی کرده‌ام که این بحث را روشن و تفکیک شده بازگو کنم. اکنون می‌پردازیم

به بحث اصلی درباره انواع شیوه‌های استفاده از صدای سینک در فیلم و تفاوت‌های‌شان از یکدیگر؛
کراکوتز ابتداء چهار نوع صدا را در رابطه با فیلم بطور ساده و تفکیک شده از هم معرفی کرده است،
به این ترتیب؛

۱ - صدای سینک (Sync Sound) برای این نوع صدای سینک این مثال را آورده است؛
تصویر شخصی را در حال حرف زدن می‌بینیم و بطور همزمان حرف‌هایش را نیز روی خود همان
تصویر می‌شنویم.

۲ - صدای سینک که منبع تولیدش خارج از تصویری است که دیده می‌شود
(Asynchronous Sound) و این مثال‌ها را برای این نوع صدا آورده است؛ الف - شخصی در حال حرف
زدن است، اما حرف‌هایش روی تصویر شخص دیگری یا شیش از اشیاء اطاق شنیده می‌شود. ب - قهرمان
فیلم صدای فریاد درخواست کمک از خیابان می‌شنود، از پنجره به بیرون نگاه می‌کند و با اینکه ماشین‌ها و
اتوبوس‌ها را می‌بیند صدای ترافیک شنیده نمی‌شود، زیرا هنوز همان فریاد کمک بگوش می‌رسد (این همان
مثالی است که پودوفکین به عنوان صدای «کانتروپونت» مثال آورده است). پ - بر روی تصاویر یک فیلم
مستند صدای گفتاری شنیده می‌شود که خود گوینده هرگز در تصویر دیده نمی‌شود.

۳ - صدای موازی (Parallel Sound) در مورد صدای موازی توضیح داده است که صدای اشیاء
و چیزها با حرف‌های شخصی که در تصویر دیده می‌شود درست همان احساس و معنایی را به تماشاگر
انتقال می‌دهند که تصویر آن‌ها با حالت چهره و ایما و اشارات آن شخص انتقال می‌دهد.

۴ - صدای کانتروپونت (Counter Pointed Sound) و در مورد این نوع صدا این توضیح را داده
است که صدای اشیاء و چیزها با حرف‌هایی که آن شخص می‌زند احساس و معنایی را به تماشاگر انتقال
می‌دهند که مخالف احساس و معنایی است که تصویر آن‌ها یا حالت چهره آن شخص به تماشاگر انتقال می‌دهد.
پس از معرفی این چهار نوع صدای ساده و تفکیک شده از هم دو نوع صدای نخست (۱ و ۲) را با
دو نوع صدای اخیر (۳ و ۴) ترکیب کرده است؛ به این شکل که صدای موازی و صدای کانتروپونت را یک
بار با صدای سینک ترکیب کرده است، و بار دیگر با صدایی که منبع تولیدش خارج از تصویری است که
دیده می‌شود (Asynchronous Sound) به این ترتیب چهار نوع شیوه استفاده از صدا در فیلم را شناسایی
و معرفی کرده است؛

۱ - Sync-Parallel (سینک - موازی). خصوصیات این نوع صدا و رابطه‌اش با تصویری (نمایی)
که روی آن قرار دارد به شرح زیر است؛

الف - صدا (خواه دیالوگ باشد یا صداهای دیگر) مربوط به همان نمایی است که دیده می‌شود.

ب - منبع تولید صدا در داخل خود آن نما دیده می‌شود.

پ - احساس و معنایی که صدا به تماشاگر انتقال می‌دهد مطابق همان احساس و معنایی است که

تصویر منتقل می‌کند.

ت - تماشاگر و شخصیت در فیلم هر دو بطور یکسان و به یک نحو از صدا آگاهی دارند.

۲ - Sync - Counterpoint (سینک - کانترپونت، یا سینک - صدای مخالف).

خصوصیات این نوع صدا و رابطه‌اش با تصویری (نمایی) که روی آن قرار دارد به شرح زیر است:

الف - صدا مربوط به همان نمایی است که دیده می‌شود.

ب - منبع تولیدش در داخل خود آن نما دیده نمی‌شود.

پ - احساس و معنایی که صدا به تماشاگر انتقال می‌دهد مخالف همان احساس و معنایی است که تصویر منتقل می‌کند.

ت - تماشاگر و شخصیت فیلم هر دو بطور یکسان و به یک نحو از صدا آگاه هستند.

۳ - Asynchronous - Parallel (صدایی که منبع تولیدش خارج از تصویر است - موازی).

خصوصیات این نوع صدا و رابطه‌اش با تصویری (نمایی) که روی آن قرار دارد:

الف - صدا مربوط به همان نمایی است که دیده می‌شود.

ب - منبع تولیدش در داخل خود آن نما دیده نمی‌شود.

پ - احساس و معنایی که صدا به تماشاگر انتقال می‌دهد مطابق همان احساس و معنایی است که تصویر منتقل می‌کند.

ت - تماشاگر و شخصیت فیلم هر دو بطور یکسان و به یک نحو از صدا آگاه هستند.

۴ - Asynchronous - Counterpoint (صدایی که منبع تولیدش خارج از تصویر است -

کانترپونت).

خصوصیات این نوع صدا و رابطه‌اش با تصویری (نمایی) که روی آن قرار دارد:

الف - صدا مربوط به همان نمایی نیست که دیده می‌شود.

ب - منبع تولیدش در داخل خود آن نما دیده نمی‌شود.

پ - احساس و معنایی که صدا به تماشاگر انتقال می‌دهد مخالف همان احساس و معنایی است که تصویر انتقال می‌دهد.

ت - آگاهی تماشاگر از صدا متفاوت است از آگاهی شخصیت فیلم از همان صدا.

مطلب کمی پیچیده است، اما با دقت خواننده به آسانی و خیلی زود پیچیدگی‌ش برطرف خواهد شد. همانطور که ملاحظه می‌کنید وجه تمایز این چهار نوع صدا یکی این است که آیا منبع تولید صدا در خود تصویری که دیده می‌شود وجود دارد یا نه؟ و یکی اینکه آیا صدا همان احساس و معنایی را به تماشاگر منتقل می‌کند که تصویر انتقال می‌دهد یا نه؟ و یکی اینکه صدا متعلق به همان تصویر است یا نه؟ و یکی اینکه تماشاگر و شخصیت فیلم بطور یکسان از صدا آگاه هستند یا اینکه آگاهی‌شان از یک و همان صدا متفاوت است.

اکنون برای کمک بیشتر به خواننده در درک تفاوت‌های بین این چهار نوع شیوه استفاده از صدا در فیلم مثال‌هایی را از همین فصل از کتاب بالاش برای هر کدام از آن‌ها می‌آوریم. بار دیگر یادآور می‌شوم که خود بالاش در مثال‌هایش تفاوت‌های این چهار نوع صدا را مشخص نکرده است و آن‌ها را بطور مخلوط

آورده است؛

مثال‌ها در مورد صدای Sync-Parallel

- ۱ - شخصی را در حال حرف زدن می‌بینیم در همان حال صدایش را نیز می‌شنویم.
- ۲ - صحنهٔ نبرد همراه با صدایش دیده و شنیده می‌شود.
- ۳ - ماشینی را در حال کار می‌بینیم و در عین حال سروصدایش را نیز می‌شنویم.
- ۴ - موج دریا را می‌بینیم و صدایش را نیز همزمان می‌شنویم.

مثال‌ها در مورد صدای Sync - Counterpoint

- ۱ - چارلی چاپلین در اولین فیلم صدادارش؛ محبوه‌اش در حال آواز خواندن است، اما حاضران در سالن را سر شوق نمی‌آورد. حضار در سائن در سکوتی سرد و سنگین با بی‌تفاوتی نشسته‌اند. ناگهان صدای دست زدن فقط یک نفر شنیده می‌شود که ابتداء معلوم نیست که کیست.
- ۲ - ملاحی در حال رفتن به دریا از خانواده‌اش خداحافظی می‌کند. دریا او را صدا می‌زند، اما صدای همسرش به او التماس می‌کند که وی را ترک نکند.

مثال‌ها در مورد صدای Asynchronous - Parallel

- ۱ - سربازی در حال خداحافظی از نامزدش است. صدای غریش توپ‌ها از دور به گوش می‌رسد و دختر را به وحشت می‌اندازد.
- ۲ - نمای نزدیک چهرهٔ کشیش و صدای انبوه جمعیت در فیلم خورشید همچنان می‌درخشد.
- ۳ - نسیم صبحگاهی آواز خروس را از دهکدهٔ مجاور به گوش می‌رساند.
- ۴ - از بالای کوه صدای تیر هیزم‌شکن در قعر دره شنیده می‌شود.
- ۵ - دو نفر در رستوران نشسته‌اند و صمیمانه حرف می‌زنند، صدای موزیک ملایم رستوران روی تصویر آنان نواخته می‌شود.
- ۶ - کشاورزی مشغول درو کردن در مزرعه است. صدای تراکتور از کمی دورتر شنیده می‌شود، اما خود تراکتور دیده نمی‌شود.

مثال‌ها در مورد صدای Asynchronous - Counterpoint

- ۱ - موزیک جازِ کلپ شبنه‌ای که چند لحظه پیش نشان داده شد اکنون در اطاقی که جسدی در آن افتاده است شنیده می‌شود.
- ۲ - صدای پرتراوتِ خروش دریا در سکوتِ اطاقِ دلگیر یک زیرزمین طنین می‌اندازد.
من از اینجا به بعد در متن بر روی تعدادی از همین مثال‌های بالاش شمارهٔ حاشیه زده‌ام و نوع صدای آن مثالِ خاص را مشخص کرده‌ام. خواننده فقط باید کمی دقت، علاقه، و جدیت به خرج دهد تا این مطالب مربوط به شیوه‌های مختلف استفاده از صدا در فیلم را کاملاً درک کند.
- ۷۳ - چنین صدایی فقط نمی‌تواند Sync-Parallel باشد، اما ممکن است هر یک از سه نوع دیگر صدا باشد. خصوصیات ارتباط آن صدا با آن نمای نزدیک نوع خاص آن را مشخص خواهد کرد.

۷۴ - چون شخصیت فیلم می‌تواند با برگرداندن سرش منبع تولید صدا را ببیند پس این صدا از نوع صدای Asynchronous Parallel است.

۷۵ - چنین صدایی یا Sync - Counterpoint است یا Asynchronous-Counterpoint و در هر صورت صدای کانترپونت است چون بین چیزی که دیده می‌شود و صدایی که شنیده می‌شود نرخی مغایرت وجود دارد.

۷۶ - صدای این مثال از نوع Asynchronous-Parallel است.

۷۷ - از چنین عباراتی است که متوجه می‌شویم بالاش، مثل فیلمسازان شوروی در آن بیانیه صدا، فقط به دو نوع صدا توجه داشته است.

78 - Intimacy of Sound

79 - Sound Cannot Be Isolated

۸۰ - در این مثال اگر منبع تولید موسیقی، برای مثال دسته ارکستر، در تصویر دیده شود نوع صدا Sync-Parallel خواهد بود، و اگر دیده نشود نوع صدا Asynchronous-Parallel است.

81 - sound forms

82 - Erdmann's experiments

۸۳ - نوع صدا در این مثال، تا به اینجاى مثال، Asynchronous - Parallel است، و بعد که دوربین خود آن‌کتری را نیز نشان می‌دهد نوع صدا Sync - Parallel می‌شود.

83a - auditive culture

84 - sounds throw no shadow

85 - common composite sound

86 - "absolute"

87 - Sounds Have No Sides

88 - localize

89 - a reflector

90 - sides

91 - visual phenomenon

92 - reproduction

93 - create

94 - "angles"

۹۵ - از این بحث اینطور فهمیده می‌شود که بالاش در کار صدابرداری فیلم و صدابرداری فیلم خلایق نمی‌دیده است. هرچند در هنر فیلم این واقعیتی است که تصویر بسیار بیش از صدا اهمیت دارد و به قول خود بالاش «تصویر جوهره فیلم است» و در نتیجه آن آزادی عمل و امکانات و خلایقی که در کار

فیلمبرداری و نقش فیلمبردار است در صدابرداری فیلم و نقش صدابردار فیلم نیست، اما نمی‌توان با چیدن چنین صغرا و کبراهایی که بالاش چیده است - نمونه‌اش آخرین سطرهای همین بحث؛ اگر اینطور، پس آنطور، در نتیجه چنین - اهمیت و خلاقیت نقش صدابردار و کار صدابرداری در فیلم را نهی کرد و آن را صرفاً یک باز تولید مکانیکی دانست. با فرض یکسان بودن ابزار و امکانات فنی صدابرداری؛ تفاوت کیفیت بین یک صدابرداری بد و متوسط و خوب و عالی در فیلم بسیار است؛ پس اگر چنین است تفاوت بین کیفیت کار یک صدابردار بد و متوسط و خوب و عالی نیز وجود دارد؛ در نتیجه خلاقیت در کار صدابرداری فیلم و نقش صدابردار فیلم وجود دارد و صدابرداری فیلم نیز هنر خاص خود را دارد و صدابردار فیلم هنرمندی خلاق است و کارش باز تولید صدا نیست و صدابرداری برای فیلم صرفاً باز تولید نیست، بلکه در نوع خود خلاقیت هنری است، هرچند شاید امکان ابراز خلاقیت هنری در آن کمتر از کار فیلمبرداری میسر باشد.

من معتقدم که صدابرداری فیلم یک هنر است، هر چند وابسته به هنر فیلم (فیلمبرداری - مونتاز) است، و صدابردار یک هنرمند خلاق است. صدابرداری خوب فیلم، مثل فیلمبرداری و نورپردازی خوب، کیفیت فیلم را بالا می‌برد و برعکس. صدابردار واقعی فیلم هنرمند خلاق است که مثل هر هنرمند خلاق از ماده خام کارش اثر هنری زندم‌ای می‌آفریند. یک صدابردار واقعی و هنرمند و خلاق فیلم باید دارای ویژگی‌های خاص خود باشد و تربیت شده و تعلیم دیده باشد؛ او باید هنر فیلم را بخوبی شناخته و آن را احساس و درک کرده باشد، با طبیعت بسیار آشنا و صمیمی باشد و زبان آن را بفهمد، به ابزار و وسایل کارش تسلط و سروری داشته باشد، و از روحی حساس و هنرمندانه برخوردار باشد. این درست است که فیلمبردار با انتخاب زاویه دید دوربین، نورپردازی، و سایر امکاناتش، ایفای نقش می‌کند و به قول بالاش آب و رنگ به فیلم می‌افزاید، اما صدابردار فیلم نیز با مهارت، حساسیت، و تقش فنی، انسانی، و هنری خود، با انتخاب صحیح و مناسب ابزار و وسائش، به نوعی دیگر همان تقش هنری و خلاق را در فیلم ایفاء می‌کند و به فیلم آب و رنگ خاص خود را می‌افزاید. هرچند اصوات را نمی‌توان با کمپوزسیون یا زوایای دوربین دگرگون کرد، اما مهارت صدابردار می‌تواند تغییراتی به طبیعت و کیفیت صداها بدهد. هرچند اصوات «زوایایی» ندارند، اما میکروفون در برداشتن صدا همان کار لنز دوربین را در برداشتن تصویر می‌کند. و سرانجام اینکه چون صدابردار می‌تواند در کار ضبط صدا خلاقیت داشته باشد، بنابراین صدابرداری صرفاً باز تولید مکانیکی صداها می‌تواند وجود نیست.

اما، به راستی چرا بالاش در مورد کار صدابرداری و نقش صدابردار در فیلم چنین نظری داشته است؟ احتمالاً، چون در زمان او فیلم صدادار ناطق از نظر کیفیت هنری صدا ضعیف‌ها و نقص‌های زیادی داشته و ابزار و وسایل صدابرداری مدرن امروز نیز وجود نداشتند، بخصوص میکروفون‌هایی که به صدا «زاویه» می‌دهند، و کار صدابرداری و نقش صدابردار فیلم مثل امروز هنرمندانه و خلاقانه نبود. در هر صورت، همانطور که قبلاً نیز گفتیم، اکنون دیگر بحث بر سر فقدان خلاقیت فیلم صدادار و ناطق در بین نیست و این بحث مربوط به همان دوران اولیه آمدن صدا به سینما است. در حال حاضر، و از ده‌ها سال

قبل، هنر و خلاقیت صدابرداران فیلم و پیشرفت‌های فنی فوق‌العاده ابزار و وسایل صدابرداری و صداگذاری فیلم خدمات هنری بسیار زیادی به هنر فیلم کرده و می‌کنند.

96 - an image

97 - sounds have no image

98 - formal problems

99 - musical

100 - The Great Waltz

101 - Strauss

102 - Wienerwald

103 - Ermler

104 - interpreting

105 - metaphoric

106 - Asynchronous Sound Effects

۱۰۷ - در این مثال نوع صدا Asynchronous - Counterpoint است.

۱۰۸ - در این مثال نیز نوع صدا Asynchronous - Counterpoint است.

۱۰۹ - در این مثال نوع صدا Asynchronous - Parallel است.

110 - naturalistic complement

111 - reality

در اینجا است که نظریه کراکوتر با نظریه بالاش در مورد شیوه‌های استفاده از صدا در فیلم تلاقی می‌کند. در همان فصل هفتم از کتاب تئوری فیلم کراکوتر در بحثی تحت عنوان "A New Proposition" آمده است؛ بدون شک بیانیه روس‌ها دارای ارزش زیادی است، اما از دیدگاه این کتاب آن بیانیه از دو جهت دارای نقص است؛ نخست اینکه آنان به صدای سینک - Synchronous Sound - هورینی جدای از واقعیت نسبت می‌دهند در صورتیکه تمام شیوه‌های استفاده از صدا صرفاً تکنیکی هستند و برحسب نوع استفاده‌شان می‌توانند صدای واقعی یا غیرواقعی ارائه دهند، دوم اینکه دفاع آنان از صدای Asynchronous و کاترپوینت برای این است که به عقیده آنان این شیوه واقعیت زندگی را بیان می‌کند در صورتیکه وظیفه هنر فیلم در اصل این نیست که واقعیت خام زندگی را بیان کند، بلکه باید از طریق بیان واقعیت فیزیکی و حیات و هستی فیزیکی به واقعیت رنگارنگ زندگی دست یابده.

112 - parallel

در اینجا است که بالاش از نظریه فیلمسازان روس جلوتر رفته است و در واقع صدای موازی - Parallel Sound - و صدای Asynchronous - Parallel را، هرچند تلویحاً نه صریحاً، شناسایی کرده است.

113 - monologue

۱۱۴ - در این مثال نوع صدا Sync - Parallel است. هرچند که بالاش ظاهراً معتقد است که منبع تولید این صدا خارج از تصویر است و بنابراین صدای Asynchronous است. اگرچه «گفتار» - Narration - در فیلم، مثلاً در یک فیلم مستند، صدای Asynchronous است، اما صدای آن سرباز در این مثال «گفتار فیلم» - film narration - نیست.

115 - fairy-tale or symbol

116 - sphere of mind, not of reality

117 - primitive naturalism

۱۱۸ - باز در اینجا متوجه می‌شویم که بالاش به کشف کراکوتر در زمینه شیوه‌های استفاده از صدا در فیلم دست نیافته بوده است. در اینجا او فقط به نوع صدای Asynchronous-Parallel اشاره کرده است. در صورتیکه باید دید آن صدایی که منبع تولیدش خارج از تصویر است - Asynchronous Sound - آیا موازی است یا کانترپوینت.

۱۱۹ - این نوع صدا Sync-Parallel است، زیرا گفتار راوی - Narration - نیست، بلکه صحبت درونی شخصیت فیلم با خودش است. بنابراین مثال بالاش در مورد صدای Asynchronous، در اینجا، اشتباه است.

۱۲۰ - این گفتار راوی - Narration - صدای Asynchronous است، همانطور که بالاش گفته است.

121 - Asynchronous Picture, Synchronous Sound

۱۲۲ - در این مثال نوع صدا Asynchronous-Parallel است. باز در اینجا می‌توان پی برد که بالاش به کشف کراکوتر نزدیک شده بوده است، اما به کشف صریح او موفق نشده است.

۱۲۳ - اکنون نوع صدای این مثال به صدای Sync-Counterpoint تغییر کرده است، زیرا بین احساسی که چهره آن شخص به تماشاگر منتقل می‌کند و احساسی که حرف‌های شخصی که بیرون از تصویر است انتقال می‌دهد مغایرت وجود دارد.

تذکره: کراکوتر برای صداهای موازی و کانترپوینت سه نوع فرعی: "actual"، "sham"، و "commentative"، نیز آورده است.

۱۲۴ - نوع صدای این مثال Sync-Counterpoint است.

125 - Party Crowd

126 - Pyriev

فصل هفدهم

دیالوگ^۱

هنگامیکه فیلم ناطق^۲ حضورش را اعلام کرد وحشتی در دل تهیه‌کنندگان، کارگردانان، بازیگران، و فیلمنامه‌نویسان انداخت. این چیز دیگری بود که پیش از این هرگز در تاریخ هیچ هنر دیگری روی نداده بود، اینکه؛ پیشرفت فنی وسیله بیان^۳ یک هنرمندانی را که آن هنر را پیشه خود کرده‌اند چنان مشوش کند.

تشویش و تردید دلایل متعددی داشت. چنین به نظر آمد که فیلم ناطق اعتبار بین‌المللی فیلم صامت را تهدید می‌کند و با افزایش مشکل صادرات منافع مالی و معاملاتی را که روی آن سرمایه‌گذاری شده بود به خطر می‌اندازد. بسیاری از کارگردانان و بازیگران فاقد قابلیت لازم در کار با کلام^۴ بودند. جالب توجه است که هیچ‌کس به حضور صدا در فیلم اعتراضی نکرد.^۵ چارلی چاپلین بی‌درنگ در استفاده از مضحک‌ترین افکت‌های صوتی^۶ حاضر و آماده بود؛ در اولین فیلم صدادارش برحسب تصادف سوت سوتکی را غورت می‌دهد که در ناجورترین مواقع صدایش درمی‌آید.^۷ فقط حرف زدن^۸ در فیلم بود که تقریباً اعتراض عمومی علیه آن برخاست. هنرمندان و نظریه‌پردازان قوانین مستی هنر، فلسفه، و زیبایی‌شناسی را علیه فیلم ناطق بسیج کردند^۹، درست همانطور که علیه فیلم صامت چنان کرده بودند و با همان عدم موفقیت! اینکه مقاومت در برابر فیلم ناطق چقدر احمقانه بود می‌تواند از اینجا معلوم شود

که تصور کنیم چه می‌شد اگر لومبرها همان موقعی که دوربین صامت را ساختند دوربین صدا دار را نیز اختراع کرده بودند - تصویری که در اصل غیرممکن نیست. اگر اینطور شده بود یقیناً فکرِ مسخره‌ارائه صحنه‌های دراماتیک در نمایش لال بازی^{۱۰} به مخیله هیچکس خطور نمی‌کرد. همه چنان فکری را به عنوان ایده‌ای غیر هنری، غیر طبیعی، و مسخره محکوم می‌کردند؛ نشان دادن آدم‌هایی که بدون صدا حرف می‌زنند و چیزهایی می‌گویند که شنیده نمی‌شود! بعد هم ناپدید می‌شوند و باید آنچه را که گمان می‌رود گفته باشند از روی نوشته^{۱۱} خوانند! سپس همان آدم‌ها مجدداً می‌آیند و باز بی آنکه صدای شان شنیده شود حرف می‌زنند! این واقعاً مسخره و نامعقول می‌بود.

خوب، بگذارید قبول کنیم که این روشی بسیار خام و بدوی بود که ما از آن راه سعی می‌کردیم نقائص فنی مان را چاره کنیم. با این حال مقام هنر به آن بخشیدیم، این کار ضروری و فوق‌العاده ثمربخش بود. هر چه بود، سکوت^{۱۲} تصاویر نمی‌توانست تغییر کند؛ پس ما آن را به عنوان ماده^{۱۳} کارمان پذیرفتیم و چه دوست می‌داشتیم چه نمی‌داشتیم باید با آن کار می‌کردیم و از تمام امکانات هنریش حداکثر استفاده را می‌بردیم.

در ابتداء همه کلام^{۱۴} را فقط عامل مزاحمی می‌دانستند و بهترین کارگردانان نهایت درایت و مهارت‌شان را بکار زدند تا از سخن گفتن بازیگران‌شان پرهیزند و به هر قیمتی که شده از مواجه شدن با تکنیک جدید بگریزند. اگر چیزی بتواند وضعیت فعلی فیلم صدا دار را محکوم کند یقیناً این حقیقت است که تا به امروز این وضع بسیار کم تغییر کرده است و دیالوگ هنوز به عنوان هیولای وحشت‌انگیزی دانسته می‌شود. به عبارت دیگر، فیلم صدا دار هنری است که رکن اساسی بیان هنریش را همچون بلایی برای خود می‌داند. بسیار مثل این است که نقاشی با این قصد که حتی الامکان بدون رنگ نقاشی کند شروع به کار کند.

اشتروهایم^{۱۵} در اولین فیلم صدا دارش با استفاده از شخصیتی که لب فروسته و خاموش با خود حرف می‌زد این مشکل را از سر واکرد. حتی رنه کلر در فیلمش زیر بام‌های پاریس^{۱۶} بازیگران را بر آن داشت تا از پشت پنجره یا در چنان سروصدایی که فقط می‌شد حرکت دهان‌شان را دید و نمی‌شد فهمید که چه می‌گویند حرف بزنند.

مع الوصف، این مقاومت در برابر دیالوگ، این عدم پذیرش حقایق تاریخی فیلم

ناطق، این طرز برخورد بی‌ثمر و محتاطانه، هنری‌تر و پربارتر از انحطاط^{۱۷} فیلم صدادار در دهه گذشته بود که خود را به نوع آمریکایی فیلم ناطق محض تسلیم کرد و در نتیجه به سطح تئاتر فیلم شده‌ای تنزل کرد که قبلاً توسط فیلم صامت پشت سر گذاشته شده بود.^{۱۸} کسانی که هنوز در صدد بودند تا آنچه را که می‌توانند از این سرنگونی نجات دهند سعی کردند تا فرهنگ بصری^{۱۹} را که به وسیله فیلم صامت بوجود آمده و تکامل یافته بود حفظ کنند، فرهنگی را که کلام منسوخ کرده بود. اما صنعت نوکیسه فیلم و تجارت فیلم آمریکا به چنان دلسوزی‌های هنری بها نمی‌داد. آنان دیگر آن هنر بزرگ را که گهواره‌اش نیز در هالیوود بود فراموش کرده بودند، هنری که اکنون دیگر مرده بود. آنان شادمانه بازیگران را وادار می‌کردند تا در نماهای نزدیک از ابتداء تا به انتهای فیلم حرف بزنند، زیرا ارزان‌تر و سریع‌تر تمام می‌شد. بار دیگر تئاتر فیلم شده^{۲۰} روی کار آمد، درست همانطور که در همان آغاز بود.

اما ما اکنون به آستانه دومین مرحله هنر فیلم رسیده‌ایم، مرحله‌ای که اروپا بار دیگر فیلم را کشف خواهد کرد^{۲۱}؛ فیلم صدادار، فیلم ناطق، رنگی و سه‌بعدی، را که دیگر نسخه‌برداری از تئاتر نخواهد بود، بلکه هنر مستقل جدیدی خواهد بود که از همه امکاناتش به نحوی استفاده خواهد کرد که با شیوه‌های تئاتری تفاوت خواهد داشت. این هنر دیالوگ را همچون بلایی برای خود نخواهد دانست، بلکه مطابق روش‌های جدید و مستقل متعلق به خودش از آن استفاده خواهد کرد.

من در کتابم انسان مرئی زیبایی‌شناسی صامت را در هنر فیلم شرح داده‌ام. این کوتاهی از طرف من نبوده است که در آن کتاب به صدا اشاره‌ای نکرده‌ام، زیرا فیلم صدادار تداوم انداموار^{۲۲} فیلم صامت نبوده است، بلکه شکلی متفاوتی از هنر است. در فیلم صامت سال‌های سکوت^{۲۳}، سکوت در واقع یک عامل اصلی بود.

مع الوصف، اگر از همان ابتداء به جای دوربین صامت دوربین صدادار ساخته و بکار گرفته شده بود به راستی فیلم صامت دیگر هرگز به شکلی که پدید آمد به ظهور نمی‌رسید. هر پدیده تاریخی علت خودش را دارد، اما نه هر پدیده‌ای الزاماً علت تاریخی دارد^{۲۴}. در واقع همانطور که در کتاب انسان مرئی گفته‌ام بین فرهنگ بصری و فرهنگ روشنفکرانه ادبی تفاوت اساسی وجود دارد، اما این به آن معنی نیست که این تفاوت باید برای همیشه همچون ورطه‌ای که توان روی آن پلی زد وجود داشته باشد.

همچنین، درست است که فیلم ناطق یک فرهنگِ تکامل یافته تصویری - بصری را به مرحله‌ای بدوی پس کشید، اما جزم اندیشی و بی‌خردی است که یک بحران فنی ۲۵ را همچون ورطه‌ی ابدی غیرقابل عبوری بدانیم که بین ارائه تصویری و کلامی هنر دهان باز کرده است.

در حقیقت در فیلم صامت نیز تناقضی بین تصویر و نوشته ۲۶ وجود داشت، زیرا در آنجا نیز تصویر - صحنه بصری ۲۷ - می‌بایست قطع می‌شد تا این فرصت به همه داده شود تا نوشته‌های فیلم ۲۸ را بخوانند. و به همین دلیل تصویر و نوشته، دو جنبه‌ی اساساً متفاوت ذهن، باید دائماً بایکدیگر جابه‌جا می‌شدند و ریتم موتاژ نیز دائماً متوقف می‌شد. امروز که به آن شیوه می‌نگریم، شیوه‌ی زمختِ تحمل‌ناپذیری به نظر می‌آید.

در فیلم صدا دار توالی تصاویر هیچگاه به این شکل قطع نمی‌شود. موتاژِ فیلم ناطق هرگز مثل جمله‌ای که فقط برای خواندن نشان داده می‌شد موجب توقفِ فیلم نمی‌شود. در فیلم ناطق کلام در خود تصویر جا می‌گیرد نه در کلماتِ نوشته شده بدون روحی که خواننده مجبور بود ضمن خواندنشان خودش روح کلامی مناسبی به آنها بدهد. بعلاوه در فیلم ناطق این فقط کلام نیست که همراه با تصویری که دیده می‌شود به گوش می‌رسد، بلکه هنگامیکه صدا و تصویر احساس، هیجان، و حالات ذهنی شخصیت‌های فیلم را بازگو می‌کنند در یک وحدتِ انداموار ۲۹ به یکدیگر می‌آمیزند.

به همین دلیل اعتراض به نوشته‌های فیلم صامت وارد بود، زیرا آنها همیشه عامل بیگانه‌ای در فیلم بودند. کمالِ مطلوب ۳۰ فیلم صامت فیلمی کاملاً فاقد نوشته است و تلاش‌هایی نیز برای تولید چنین فیلم‌های صامتی انجام شد. این تلاش‌ها در حقیقت عکس‌العمل‌های اعتراض آمیزی علیه استفاده از کلام در فیلم نبودند، بلکه عکس‌العمل‌هایی علیه الزامی بودن استفاده از نوشته در فیلم صامت بودند. هرچند نوشته نیز در فیلم صامت یک عامل بصری بود، اما نه از همان طبیعتی که تصاویر فیلم بودند. دیدن آدم‌هایی که در صحنه‌ای دراماتیک حرف می‌زدند، اما صدایشان شنیده نمی‌شد، هیچگاه ناخوش آیند نمی‌بود اگر نوشته‌ای موجب قطع صحنه نمی‌شد. بدون شک اگر در فیلم صامت توالی تصاویر با توضیحاتِ نوشتاری ۳۱ قطع نمی‌شد همه ما از فیلم صامت راضی‌تر بودیم، اما فیلم صامت فقط همچون فیلم صامت می‌توانست به

کمال برسد.

حرف‌زدنی که دیده می‌شد و حرف‌زدنی که شنیده شد

به رغم تمام این نکات منطقی دقیقاً اشخاصی با ذوق و سلیقه بهتر بودند که پیش از همه علیه فیلم ناطق اعتراض علنی کردند، هرچند در ابتداء به نظر می‌آمد که فیلم صدا دار می‌تواند دست‌آوردهای هنری^{۳۲} فیلم صامت، مانند؛ نمای نزدیک (که بزرگ‌نمایی چهره^{۳۳} بازیگران را ممکن ساخته بود و صورت اشیاء^{۳۴} را آشکار کرده بود)، روح زنده تصاویر^{۳۵}، ریتم موتاژ، تغییر زاویه دید و وضعیت دوربین^{۳۶}، را حفظ کند. پس این چه چیز بود که از همان آغاز برای خیلی‌ها آنقدر ناخوش آیند می‌نمود؟

در حقیقت هنگامیکه مردم بعد از مدت‌های مدیدی که حرف‌زدنِ ستارگان فیلم را فقط دیده بودند برای نخستین بار حرف‌های‌شان را از پرده شنیدند و فهمیدند که چه می‌گویند شدیداً سرخورده و با افشاء‌گری تلخی مواجه شدند. این حقیقت که آنان حرف می‌زدند غیرقابل قبول نبود، بلکه آنچه که می‌گفتند ناخوش آیند بود. چیزی که می‌گفتند به قدری پیش‌پا افتاده و بی‌مغز بود که کسانی که ذوق و سلیقه بالایی داشتند آرزو می‌کردند که فیلم صامت مجدداً احیاء شود. به این ترتیب بود که اعتراض علیه بی‌محتوایی حرف‌های مسخره به چنان تمصبی علیه دیالوگ مبدل شد.

نویسندگان فیلم صامت خیلی به ندرت نویسندگان بزرگی بودند و کیفیت دیالوگ‌نویسی‌شان در سطح کیفیت نویسندگی‌شان بود. گفتگوهای ایما و اشاره‌ای^{۳۷} بازیگران بزرگ اغلب رساتر، عمیق‌تر، و تأثیرگذارتر از دیالوگ‌های حتی بهترین نویسندگان آن روز فیلم بود. در فیلم صامت ما حتی بدون کلمات حرف چشم‌های بازیگران را می‌فهمیدیم. یک نگاه آمستاینس^{۳۸} یا لیلیان گیش^{۳۹} یا چاپلین بیش از انبوه کلمات یک نویسنده خوب سخن‌ها می‌گفت. گفتگوهای خاموش^{۴۰} چنان بازیگرانی، حتی اگر داستان فیلم تا آنجا که می‌شد احماقانه بود، اغلب ما را تکان می‌دادند.

اما هنگامیکه این سخن‌گوییان بزرگ دوران صامت عملاً شروع به صحبت کردند اتفاق وحشتناکی روی داد؛ پیش‌پا افتادگی غیرقابل باور حرف‌های قابل شنیدن‌شان ژرفای انسانی نگاه‌ها و ایما و اشارات‌شان را از بین بُرد. اکنون دیگر این بازیگران بزرگ نبودند که با زبان دست‌ها و چشم‌ها با ما سخن می‌گفتند، بلکه فیلم‌نامه‌نویسان بودند!

توهم بزرگی^{۴۱} از بین رفته بود.

جای بسی تعجب است که تا به امروز منتقدان و عموم مردم نقش دیالوگ در فیلم صدادار را با اضمایض بیشتری از نقش دیالوگ در تئاتر مورد توجه قرار داده‌اند. اما آن روزها هنوز هیچکس تصور این را هم نمی‌کرد که فیلم ممکن است روزی با ادبیات جدی سروکار پیدا کند و دیالوگ در فیلم صدادار می‌تواند از دیالوگ در تئاتر امکانات، وظایف، و مشکلات بیشتر و عمیق‌تری داشته باشد و مهم‌تر اینکه چیزی کاملاً جدید، کاملاً متعلق به زمان خود ما، باشد.

سکوت عمل است^{۴۲}

حتی امروز هنوز هم قاعده «تا حد امکان کمتر حرف زدن» است. با این وجود اشتباه است که به هر قیمتی که شده بازیگران فیلم را وادار کنیم تا از بازیگران تئاتر کمتر حرف بزنند. هرچه باشد، بازیگران فیلم صامت نیز صحبت می‌کردند، اما ما نمی‌شنیدیم که چه می‌گویند و البته آن نوشته‌های فیلم صامت نیز چیزی بیش از آنچه که برای فهمیدن جریان واقعه مطلقاً ضروری بود، و در گفتگوهای خاموش بازیگران گفته می‌شد، به ما نمی‌گفتند.

اما در فیلم صدادار اگر هیچ حرفی نباشد که شنیده شود پس مسلماً هیچ حرف زدنی هم نخواهد بود که دیده شود. زیرا بدون شک غیرممکن است که هر صدایی شنیده شود غیر از صدای حرف زدن انسان. به همین دلیل نیز غیرممکن است که فقط یکی دو جمله «مهم» را بازگو کنیم و بگذاریم تماشاگران باقی ماجرا را صرفاً از رفتار بازیگران حدس بزنند، همان‌طور که در دوران فیلم صامت معمول بود. به همین دلیل اگر در فیلم صدادار هیچ حرفی نباشد که شنیده شود پس در حقیقت بازیگران باید ساکت بمانند.

اما سکوت اشخاص صرفاً یک عکس‌العمل منفی نیست. عمل ساکت ماندن^{۴۳} اغلب عملی ارادی و از نظر دراماتیک گویاست و همیشه نشانه حالت ذهنی کاملاً قاطعانه‌ای است.

در فیلم صامت هر نمایی بی‌صدا بود، اما بسیار به ندرت سکوت را می‌رساند. سکوت یا باید صفت مشخصه و خلق و خوی ویژه شخصیت فیلم باشد و یا باید

انگیزه‌ای دراماتیک داشته باشد. در فیلم نیز مثل تئاتر بازیگران صرفاً بخاطر اینکه کمتر حرف زده باشند نمی‌توانند سکوت اختیار کنند؛ اگر سکوت کردن فاقد انگیزه درونی^{۴۴} باشد یک فضای تپلی بوجود خواهد آورد.

حرف زدن زیاد یا کم در فیلم صرفاً موضوعی مربوط به کمیت^{۴۵} نیست، در این جریان کمیت بسیار زود به کیفیت^{۴۶} تبدیل می‌شود و تأثیر حاصل سکوت به ماوراء خودش، به هاملی دراماتیک، رشد می‌کند. حرف زدن زیاد یا کم در فیلم موضوعی مربوط به شخصیت‌پردازی^{۴۷} است.

در نمایشنامه مشهور اُسترووسکی^{۴۸} طوفان^{۴۹}، قهرمان زن نمایش، «کاترین» زنی وراج است که وراجیش هیچگاه قطع نمی‌شود. پُر حرفی این شخصیت بی‌ثبات سبک مغز قُدقُد یک مرغ را تداعی می‌کند و درست همین وراجی بی‌جگانه و احمقانه است که می‌تواند مسبب چنان تراژدی باشد که بر سر «کاترین» می‌آید. اما هنگامیکه تهیه‌کننده پتروف^{۵۰} وراجی بیش از حد «کاترین» را نپسندید و او را مثل یک زن کم حرف نشان داد در حقیقت شخصیت او را تغییر داد؛ «کاترین» دیگر زنی موقر، کم حرف، و با ثبات، شده بود که به هیچ وجه نمی‌توانست دچار سرنوشت طبیعی و بدیهی «کاترین» اصلی اُسترووسکی شود.

حرف زدن اشخاص یک گزارش تفصیلی نیست که به تعدادی تماشاگر داده می‌شود، بلکه بیانِ ضربیِ احساس و هیجان آنان است و درست به همان اندازه خندیدن یا گریستن مستقل از تعمداتِ عقلانی^{۵۱} است. اشخاص، بطور طبیعی، فقط به دلیل اینکه منظور خاصی دارند حرف نمی‌زنند و حرف‌های‌شان صرفاً بیانِ عقلانیِ افکارشان و بیانگرِ شخصیتِ واقعی‌شان نیست. ما نباید فراموش کنیم که حتی در فیلم صدادار نیز حرف‌زدن، صرفنظر از سایر جنبه‌هایی که دارد، بازی قابلِ رویتِ اجزاءِ چهره^{۵۲} نیز هست.

لحن قابل شنیدن کلام^{۵۳}

در فیلم‌های آمریکایی سال‌های اخیر آدم‌ها خیلی زیاد حرف می‌زنند، در حقیقت بسیار بیش از حد. این یکی از علائمِ مرضِ خود کردهٔ انحطاطِ فیلمِ آمریکایی به سمت تئاتر فیلم شده است. این نقصِ اغلب یا صرفاً به دلایل فنی است یا بخاطر این

است که هزینه تولید فیلم کاهش یابد. اما با این وجود دقیقاً در همین صحنه‌های پرگفتگو^{۵۴} است که چیزی اختصاصاً سینمایی^{۵۵} وجود دارد.

ما قبلاً در بحث از فیلم صامت حرف زدن را به عنوان عملی تأثیرگذار مورد تحلیل قرار دادیم و گفتیم که قادر بود ظریف‌ترین زیر و بم‌های احساسی و هیجانی شخصیت‌های فیلم را انتقال دهد حتی در حالیکه ما نمی‌توانستیم بفهمیم که چه می‌گویند. اما امروز ما در فیلم صدادار کلمات و جملات را می‌فهمیم و بنابراین می‌فهمیم که معانی اغلب آن‌ها مهم نیستند، اما نکته بسیار مهم لحنی^{۵۶} است که با حرف زدن اشخاص همراه است، یعنی؛ آهنگ صدا، تأکید روی کلمات، طنین صدا، ارتعاشات مختلف صدا، که تعمیدی و آگاهانه نیستند. لحن صدای یک شخص می‌تواند معانی زیادی بدهد که جزو معنی خود کلماتی که وی می‌گوید نیستند. این گونه ارتعاشات همیشه به نحوی ضمیمه حرف‌هایی هستند که زده می‌شوند و ایماء کلامی^{۵۷} هستند.

حرف زدن وسیله‌ای است که این گونه ایماء‌های کلامی را آشکار می‌کند و حرف زدن آزاد و روان در فیلم صدادار مدرن بهترین امکان درک لحن‌های مختلف اشخاص را فراهم آورده است؛ کلمات با لبخندی ملیح و کم‌رنگ، یا با تیرگی اندوهگینی در چشم‌ها، که تلویحاً قابل تشخیص است، از بین لب‌ها به پرواز درمی‌آیند و قدرت نمای نزدیک در بزرگ نمایی بازی اجزاء صورت حرف زدن را به نمایش قابل رویت و قابل شنیدن آن اجزاء تبدیل می‌کند.

حتی در نمایشات تئاتر مدرن نیز بازیگران روان و سلیس حرف می‌زنند، اما وضع خاص سکوی تئاتر؛ طرز قرار گرفتن چراغ‌های ردیف جلوی سکو^{۵۸} و فاصله بازیگران از تماشاگران، سخن گفتن آزاد و طبیعی را اجازه نمی‌دهد. بعلاوه، صدایی مثل صدای نفس کشیدن - که حتی مال خودمان را نیز بطور آگاهانه نمی‌شنویم، بلکه آن را صرفاً همچون تشمیع صوتی دائمی خودمان و دیگران دریافت می‌کنیم (مثل بوی پوست یا می) - در تئاتر غیرقابل انتقال به تماشاگر است. در چنین مواردی است که فیلم صدادار از امکانات خاصی برخوردار است. فضایی از هر جهت کاملاً باز سکوی تئاتر تأکید بر کلمات را خنثی می‌کند. برعکس، نمای نزدیک فیلم چنان تأکیدی را غیرضروری کرده است، همانطور که شکلک‌سازی‌های تند و تیز چهره، گرم غلیظ، و ایماء و اشارات و حرکات سریع فیزیکی را غیرضروری کرده است.

چرا دوبله کردن زبان فیلم غیر ممکن است

در حال حاضر یکی از حادترین مشکلات تولید فیلم مشکل صادرات فیلم به ممالکی است که به زبان بیگانه صحبت می‌کنند. این مشکل بخصوص بر ملت‌های کوچک بسیار جدی اثر می‌گذارد. در این کشورها بازار داخلی برای تأمین هزینه‌های تولید فیلم کفایت نمی‌کند و ملت‌های بزرگ نیز که می‌توانند نیازهای بازار داخلی‌شان را توسط تولیدات خودشان تأمین کنند بسیار به ندرت فیلم‌هایی می‌خرند که به زبان بیگانه با زبان‌شان باشند و برای اینکه قابل نمایش عمومی شوند باید حتماً زیرنویس داشته باشند. مسلم است که در صورت اخیر نیز نیمی از تأثیر فیلم از بین خواهد رفت.

پس چرا برای رفع این مشکل دیالوگ‌ها را به زبان‌های مختلف دوبله نکنیم؟ این کار در سال‌های نخست فیلم ناطق بسیار صورت می‌گرفت و فن دوبله کردن فیلم نیز از آن زمان تاکنون پیشرفت زیادی کرده است، اما صنعت فیلم باید از دوبله کردن فیلم دست بکشد و برای دست کشیدن صنعت فیلم از فن دوبله، و در نتیجه دست شستن از منافع مالی بسیاری که از این طریق از سایر کشورها به دست می‌آید، باید دلیل جدی و محکمی وجود داشته باشد.

آن دلیل این است که امروز دیگر غیرممکن شده است که دیالوگ‌ها را در فیلم صدا دار ناطق دوبله کرد، زیرا تکامل فرهنگ فیلم در بین عموم مردم به درجه بالایی رسیده است. فیلم ناطق مردم را تعلیم داده است که رابطه عمیق بین سخن گفتن و حالت چهره اشخاص را تشخیص دهند. امروز مردم نه فقط معنی کلمات و جملاتی را که در فیلم گفته می‌شوند کاملاً می‌فهمند، بلکه همچنین لحنی را که همراه آن است درک می‌کنند و می‌توانند هماهنگی یا عدم هماهنگی آن لحن را با حرکات بدن و ایماء و اشارات حالات چهره سخنگو دریابند. به همین دلیل بی‌درنگ ناهماهنگی بین، برای مثال، حالت چهره یک فرانسوی و زبان انگلیسی را که بعداً روی آن گذاشته شده است خواهند فهمید. آن اوایل، زمانیکه ما هنوز فقط به معنی تلویحی دیالوگ‌ها توجه می‌کردیم، می‌شد قبول کرد که شخصی در یک فیلم به انگلیسی و با لحن آرام و خونسرد انگلیسی بگوید: «دوستت دارم»، و این کلمات را با زبان تند و تیز ایتالیایی جفت و جور کرد. اما امروز این کار، اگر به ناهماهنگی بین لحن بیان کلمات و حرکات بازگر توجه شود - که توجه هم می‌شود -، قطعاً مضحک به نظر خواهد آمد. این امر البته موجب

تسلی خاطر نیز هست، زیرا ثابت می‌کند که فرهنگ عموم در مورد فیلم ناطق از زمانی که فیلم‌ها دوبله می‌شدند تا به امروز تکامل بسیار زیادی یافته است، اگرچه این تکامل کار دوبله کردن فیلم را غیرممکن کرده است.^{۵۹}

قانون نفوذناپذیری^{۶۰} در زیبایی‌شناسی

می‌دانیم که تئاتر شکسپیری صحنه‌آرایی^{۶۱} نداشت و هیچ تأثیرگذاری بصری توجه حضار را از عبارات نمایشنامه منحرف نمی‌کرد. زبان مُلَوْن شکسپیر صحنه را با تصویرسازی‌های غنی باروک^{۶۲} پُر می‌کرد. اما زیبایی‌شناسی فیلم قانونی دارد که قیاساً با آن قانون نفوذناپذیری که در فیزیک مشهور است ربط دارد. طبق این قانون فیلم صدا دار آنقدر انباشته از اجزاء بصری است که جای کمی برای کلمات باقی می‌ماند. این امر درست عکس حالتی است که در تئاتر شکسپیری وجود داشت. فیلم صدا دار متشکل از تصاویر است و کلمات در درون آن تصاویر جای می‌گیرند. در فیلم صدا دار کلمات درست به همان نسبت جزو تصاویرند که هر جزء بصری هست. کلمات همواره فقط تأثیری را که از طریق تصویر گذاشته می‌شود تکمیل و برجسته می‌کنند. به همین دلیل کلام در فیلم صدا دار نباید بیش از حد اهمیت پیدا کند. فیلم صدا دار شیوه عبارت‌پردازی ظریف را می‌طلبد.

نمای فیلم و کلمه^{۶۳}

این یک اصل مسلم هنری است که هر نمایی باید از لحاظ تصویری کاملاً ساخته و پرداخته باشد. کلمات^{۶۴} نباید اجازه داشته باشند که این اصل را بشکنند. البته کلمات با حذف بسیاری از نماهای واسطه^{۶۵} می‌توانند موجب تقویت انسجام تصویری فیلم شوند، نماهای واسطه‌ای که فقط برای تفهیم آسان‌تر واقعه‌ای که در حال وقوع است بکار می‌آیند و ارزش تصویری دیگری ندارند و به سادگی می‌توان کلمات را جایگزین آن‌ها کرد. فیلم ناطق حتی می‌تواند بر کلمات تأکید تصویری بگذارد و اهمیت‌شان را افزایش دهد. برای مثال، به این ترتیب که شخصیت فیلم جمله مهمش را در نمای نزدیک بگوید، در نتیجه آن حرف خاص از سایر صحبت‌هایش متمایز می‌شود. روش دیگر این است که شخصیت فیلم جمله مهم را در نمای باز بگوید و دوربین متحرک

ناگهان و به سرعت به او نزدیک شود. به این طریق قدرت تأثیرگذاری دوربین فیلمبرداری این امکان را می‌دهد که روی یک کلمه یا جمله‌ای تأکید شود بدون اینکه گوینده آن در واقع تأکیدی روی آن کرده باشد. در تئاتر فقط بازیگر است که می‌تواند روی کلمات یا جمله‌ای تأکید کند، و اگر بخواهد به آن اهمیت بدهد باید آن را با لحن متفاوتی بیان کند حتی اگر آن کلمه یا جمله به مطلب خاصی غیر از همان چیزی که سایر حرف‌هایش می‌رسانند اشاره‌ای نداشته باشد. در فیلم ناطق بازیگر می‌تواند بدون تغییر لحن، بطور یکنواخت و بدون تأکید بر کلمات، صحبت کند در حالیکه با تغییر وضعیت صحنه (که به اختیار کارگردان است) روی بعضی از حرف‌ها و کلمات او تأکید گذاشته شود و توجه تماشاگران به آن موارد خاص جلب گردد. در چنین مواردی شاید بازیگر اصلاً نداند که آن کلمات یا جملات بخصوص حرف‌های کلیدی هستند. اهمیت آن‌ها نه توسط بازیگر، بلکه توسط دوربین مشخص می‌شود. به همین دلیل دیالوگ در فیلم ناطق نیازی ندارد مثل دیالوگ تئاتری کاملاً ساخته و پرداخته، منطقی، و کاملاً روشن باشد، زیرا تصویر فیلم (نه فقط اجزاء بصریش، بلکه کل فضای آن) می‌تواند بسیاری از آنچه را که کلمات نمی‌گویند بیان کند.

از طرف دیگر، کلمات باید به نحوی در تصویر گنجانده شوند که تأثیر بصری فیلم را افزایش دهند نه اینکه آن را خنثی کنند. برای مثال؛ نباید درست هنگامیکه تصویر چیز مهمی را نشان می‌دهد کلمات توجه تماشاگر را از تصویر منحرف کرده و به خود جلب کنند.

شدت صدا و نور نیز باید در هماهنگی با هم باشند. دیگر اینکه اگر دیالوگ پس‌زمینه^{۶۶} صدایی نیز دارد (مثل موزیک یا سروصدا) بهتر است به آن پس‌زمینه صوتی همان اهمیتی را بدهیم که به پس‌زمینه تصویری که دیالوگ در آن گفته می‌شود می‌دهیم.

کلام به عنوان الفکت صوتی غیر عقلانی^{۶۷}

قبلاً گفتیم که کلماتی که ما با آن‌ها سخن می‌گوئیم صرفاً انتقال دهنده مفاهیم نیستند، بلکه لحن و آهنگ کلام ما نیز در هین حال بیان غیر عقلانی^{۶۸} احساس و هیجان ما است. و نیز گفته شده است که فیلم صدا دار با نماهای نزدیکش (که نه فقط افکار معقول گوینده را بیان می‌کنند، بلکه حالات ناخودآگاه وی را نیز در حالات چهره‌اش

آشکار می‌سازند) در شکار کردن این رنگ آمیزی‌های پنهان کلام موفق‌تر از سایر هنرها بوده است. این کار شاعران بوده و هست که شور و حالی را که در کلمات در طیرانند صید کنند، و اینکه گفته شده که فقط در صورتی می‌توان معنی جمله‌ای را بطور کامل و دقیق فهمید که به شکل معقول قابل خواندن نوشته و ارائه شود گفته‌ای مُهمِل است. برعکس، سخنی که شفاها گفته نشود فقط همچون عبارت مبهمی می‌تواند معنی بدهد. فقط از طریق کلام شفاهی است که ما می‌توانیم از بین کلمات و حرف‌های دیگران چیزهایی را بگیریم (همچون گرفتن چیزی مابین نوک‌های انبر ظریف جراحی) که برای گفتن یا نوشتن‌شان کلمه‌ای وجود ندارد. با این وجود باید گفت که عباراتی که هیچ مضمون معقولی ندارند هرگز نمی‌توانند شور و حال غیر عقلانی انسان را بیان کنند. چنان جملات یا عباراتی فقط اصوات گنگِ شهوات هستند، نظیر؛ فریادها، خنده‌ها، هق‌هق گریه‌ها، و نمی‌توانند درجات شدت و ضعف احساس‌هایی را که به گونه‌ای ظریف از هم متفاوت هستند بیان کنند. غیرمعقول بودن چنان جملات و عباراتی به کلمات معنی صمیم‌تری نمی‌دهد، بلکه برعکس آن‌ها را از هر معنایی تهی می‌کند.

حواشی فصل هفدهم

1 - DIALOGUE

2 - talkie

3 - medium of expression

4 - speech

۵ - منظور فیلم صدادار است که از صداهای طبیعت، سروصداهای زندگی روزمره (افکت‌های صوتی)، و موسیقی استفاده می‌کرد، نه فیلم ناطق که دیالوگ (گفتگو) و حرف‌زدن بازیگران اساس آن شده بود.

6- sound effects

۷ - منظور بالاش فیلم روشنی‌های شهر -City Lights- (۱۹۳۱) است. چاپلین در دومین فیلم صدادارش، عصر جدید -Modern Times- (۱۹۳۶)، نیز از دیالوگ استفاده نکرد و همچنان در نقش خود به صورت صامت ظاهر شد.

8 - speech

۹ - به نظر می‌رسد که منظور بالاش فیلمسازان و نظریه‌پردازان روس، بخصوص آیزنشتاین، بوده‌اند. آیزنشتاین به عنوان بزرگ‌ترین و با نفوذترین نظریه‌پرداز آن دوران علیه فیلم ناطق و استفاده بیش از حد از گفتگو در فیلم و متداول شدن استفاده از درام‌های ادبی در فیلم به شدت اعتراض کرد. او حضور صدا را به عنوان عامل دراماتیک و تکامل تاریخی هنر فیلم پذیرفت، اما ترسش این بود که فیلم ناطق حکمرانی تصویر سینماتیک را تضعیف کند و از بین ببرد. ترس او در آن دوران بی‌مورد نبود، اما فیلم صدادار ناطق سرانجام نشان داد و ثابت کرد که، همانطور که بازین گفته است: «نه برای نابودی، بلکه برای تمام کردن میثاقی عهد عتیق آمده است».

10 - dumb show

11 - caption

12 - silence

13 - material

14 - speech

15 - Stroheim

اریک فون اشتروهایم، فیلمساز بنام اطریشی الاصل که آثارش را در سینمای آمریکا ساخت. اشتروهایم در فیلم‌های تولد یک ملت و تمصب دستیار گریفیث بود. وی یکی از جنجال برانگیزترین فیلمسازان جهان بوده است که آثارش اکثراً یا سانسور و تکه‌پاره شده‌اند، یا ناتمام مانده‌اند، یا تمام کردن‌شان از طرف تهیه‌کنندگان آمریکایی به دیگری واگذار شده است. اشتروهایم در بسیاری از فیلم‌ها نیز بازیگری کرده است. مشهورترین فیلم وی در تاریخ سینما طمع -Greed- ساخته شده بین سال‌های ۲۲-۱۹۲۲ است. آندره بازن درباره فیلم طمع گفته است: «طمع، مثلی ژاندارکو دربار، از نظر معنوی، به همان شکل یک فیلم ناطق است»؛ و در مورد خود اشتروهایم گفته است: «اشتروهایم بیش از هر فیلمسازی اکسپرسیونیسم فتوگرافیک -Photographic Expressionism- و حیل‌های مونتاز را زد کرده است. در فیلم‌هایش واقعیت مثلی مضمونی که تحت بازجویی بیرحمانه مأمور پلیس اعتراف می‌کند خود را لو می‌دهد. او قانون ساده‌ای برای کارگردانی دارد؛ نگاه دقیقی به دنیا داشته باش، همچنان آن را حفظ کن، و سرانجام او همه شقاوت و زشتی‌اش را برای تو عریان خواهد کرد. در واقع به آسانی می‌توان فیلمی از اشتروهایم را تصور کرد که از یک نمای تک، و اگر مایلید آن نما می‌تواند نمای نزدیک باشد، تشکیل شده باشد. رجوع کنید به مقاله: "The Evolution of the Language of Cinema".

16 - Sous les Toits de Paris

رنه کلر نیز در اوایل ظهور فیلم ناطق به شدت علیه آن اعتراض کرد و آن را «تئاتر توی فوطی» نامید. او از جمله فیلمسازانی بود که به پیشرفت فیلم صدا دار ناطق به عنوان یک هنر کمک‌های بسیاری کرد.

17 - decadence

۱۸ - منظور از «دهه گذشته»، دهه ۱۹۳۰ است که اولین دهه فعالیت فیلم ناطق بود.

19 - visual culture

20 - photographed theatre

۲۱ - بالاش در اینجا به سینمای اروپا بعد از جنگ جهانی دوم اشاره دارد که نخستین شمره درخشانش نئورئالیسم سینمای ایتالیا بود. شکی نیست که سینمای اروپا بعد از جنگ مزبور هنر فیلم صدا دار ناطق را بسیار تکامل بخشید و آثار متعدد و بسیار برجسته‌ای بوجود آورد، اما نباید این حقیقت را نادیده گرفت که سینمای آمریکا نیز در این مرحله از تکامل هنر فیلم در پیشبرد آن تأثیر بسیار زیادی داشت و آثار متعدد و از هر لحاظ برجسته‌ای ارائه داد. در واقع این سینمای اروپا نبود که فیلم رنگی و پرده هریس را به آزمایش گذاشت و متداول کرد، بلکه سینمای آمریکا بود که با امکانات مالی و فنی بسیار زیاد و بی‌نظیرش این دو ارمغان، بخصوص فیلم رنگی، را به سینما آورد.

22 - organic continuation

23 - silent days

بالاش در اینجا با زبان شاعرانه به سال‌های برزخ بین پایان جنگ جهانی اول و

ظهور فاشیزم - نازیسم نیز اشاره دارد. همچنین نباید فراموش کرد که او کتاب انسان مرنی را در سال ۱۹۲۴ نوشته بوده است و از نظر منطقی و عقلی کسی نمی‌تواند معترض او شود که چرا وی در آن کتاب به فیلم صدادار توجه نکرده است.

۲۲ - به نظر من آنچه که به کتاب تئوری فیلم بالاش در بین سایر آثار برجسته نظیر آن برتری داده است وسعت دانش سینمایی یا تحلیل‌های عمیق زیبایی‌شناسی وی نیست - زیرا سایرین نیز، البته تعدادی انگشت‌شمار، در این زمینه‌ها هم‌تراز او بوده‌اند -، بلکه این محتوای غنی فلسفی کتاب او است که در بین تمام آن آثار برجسته تئوریک خودنمایی می‌کند. آیا با همین یک عبارت کوتاه نمی‌توان «جبریت تاریخی» -Historical Determinism- را توضیح داد؟ اتوهای فلسفی بالاش -Etudes Philosophiques- آن چیزی است که در بین سایر آثار تئوریک فیلم کتاب وی را متمایز کرده است. نکته مهمی که باید به آن توجه شود این است که این اتوهای فلسفی در این کتاب پخش هستند و مانند مفاصلی هستند که نظریات زیبایی‌شناسی بالاش را به هم متصل کرده‌اند.

25 - technical crisis

26 - written word

27 - visual scene

28 - captions

29 - organic unity

30 - the absolute ideal

31 - written explanations

32 - artistic achievements

33 - microphysiognomy

34 - face of things

35 - living soul of pictures

36 - change of viewpoint and set-up

37 - the mimic dialogues

38 - Asta Nielsen

39 - Lillian Gish

40 - the mute dialogues

41 - a great illusion

42 - Silence Is Action

43 - the act of keeping silent

44 - inner motivation

45 - quantity

46 - quality

47 - characterization

48 - Ostrovski

49 - Storm

50 - Petrov

51 - rational intentions

52 - visible play of features

53 - Audible Gesture of Speech

54 - dialogue

55 - filmic

56 - tone

57 - verbal gesture

58 - footlights

۵۹ - دوبله کردن فیلم از همان روزهای نخستِ ظهور فیلم ناطق رایج شد. کارگردانی که نمی‌خواستند کار صدابرداری در سر صحنه مانع کارشان و تحرک دوربین شود از همان آغاز ترجیح دادند که فیلمبرداری را بدون ضبط صدای همزمان -Sync- انجام دهند و سپس صدا بر روی فیلم بگذارند. این شیوه پس از اینکه استفاده از روش صدابرداری مستقل از کار دوربین به طریق «مگنت» -Magnetic Sound Recording- امکان پذیر شد کاملاً منسوخ گردید، اما در بعضی از کشورها همچنان ادامه یافت و به سطح بالایی از هنر فن دوبله رسید. کار دوبله فیلم‌های خارجی نیز هنوز در بعضی از کشورها، از جمله کشور خود ما، کاملاً متداول است، اما در کشورهای اروپایی و آمریکا از زیرنویس به جای دوبله استفاده می‌کنند. کار دوبله کردن فیلم در کشور ما، به دلیل سابقه و تجربه بسیار زیاد و مهارت دوبلورها، از کیفیت بسیار بالایی برخوردار و کاملاً متداول است. البته گهگاه فیلم‌هایی نیز، هم داخلی و هم خارجی، مشاهده می‌شوند که بسیار بد و غیرحرفه‌ای دوبله شده‌اند. در هر صورت استفاده از روش زیرنویس برای فیلم‌های خارجی در کشور ما اصلاً رایج نیست و ما با استفاده از روش دوبله آن‌ها را قابل نمایش می‌کنیم. حتی در بعضی از تولیدات داخلی نیز از دوبله استفاده می‌کنیم که این کار البته به کیفیت فیلم زبان‌های فراوانی می‌رساند.

دوبله کردن فیلم، همانطور که بالا اشاره شده است، کیفیت فیلم را بسیار پائین می‌آورد و سال‌هاست که شیوه منسوخ شده‌ای است. متأسفانه ما هنوز از این شیوه منسوخ شده دست نکشیده‌ایم و گاه حتی روی آن پافشاری می‌کنیم. ادامه این شیوه بخصوص در مورد تولیدات داخلی به هیچ وجه و با هیچ منطقی و دلیلی توجیه‌پذیر نیست، مگر به دلیل عقب ماندگی، ناکارדانی و فقدان قابلیت حرفه‌ای و هنری.

- 60 - Impermeability
- 61 - scenery
- 62 - rich baroque imagery
- 63 - The Film Shot and The Word
- 64 - the words
- 65 - transitional shots
- 66 - background
- 67 - Speech as an Irrational Sound Effect
- 68 - irrational expression

فصل هجدهم

مشکل کم‌دی ناطق

جنسیت^۱ مفهومی^۲ و معقول^۳ کلمه فیلم کم‌دی ناطق را تا اندازه‌ای دچار مشکل خاصی می‌کند. تغییر شکل^۴ اشکال بصری فقط در صورتی تغییر شکل به نظر خواهد آمد که ما بتوانیم شکل اصلی چیزی را که تغییر شکل داده شده تشخیص دهیم و آن را در شکل^۵ کاریکاتوریش^۵ شناسایی کنیم. در غیر اینصورت ما فقط شکلی را خواهیم دید که با هیچ شکل موجود دیگر ارتباطی ندارد. کاریکاتوری مؤثرتر و گویاتر است که شباهت بیشتری به اصلش داشته باشد. اما صدا، همانطور که قبلاً گفتیم، زوایای متنوع^۶ ندارد. هر تغییری که در یک صدا داده شود به سهولت موجب تولید صدای دیگری می‌شود که ارتباطی با صدای قبلی ندارد.

البته مقایسه شکل^۷ با صدا مقایسه صحیحی نیست و بهتر است که صدای فیلم صدا دار را با ملودی^۸ مقایسه کنیم، و البته ساختن کاریکاتوری از یک ملودی نیز امکان‌پذیر است. اما چطور می‌توان صدای موجود زنده^۹ یا سروصداها را به نحوی تغییر داد که باز هم قابل شناسایی باقی بمانند؟

آیا ایجاد صداها یا غیرواقع، خیالی، یا عجیب و غریب، اصلاً امکان دارد؟ ما می‌توانیم پریان یا جادوگران، هیولاها یا غول بیابانی‌ها، و سایر موجودات افسانه‌ای را تخیل کنیم و حتی شکل‌شان را بکشیم، اما صداها و آواهای افسانه‌ای را چطور؟

می‌توانیم همه نوع چیزهای غیرموجود و غیرممکن را تصور کنیم، اما نمی‌توانیم صداهای غیرممکن^{۱۰} ایجاد کنیم، یعنی؛ صداهایی که در واقعیت نتوانند شنیده شوند. زیرا اگر بخواهیم چنان صداهایی بوجود آوریم باید آن‌ها را تولید کنیم. یک تصویر خیالی یا وهمی می‌تواند تصویر چیزی باشد که وجود ندارد و صرفاً تصور شده است، اما صدا در فیلم نمی‌تواند تصویر یک صدای خیالی یا واقعی باشد، بلکه باید باز تولید، تکرار^{۱۱}، صدای واقعی باشد. به عبارت دیگر، غیرممکن است صدای غیرممکنی بوجود آورد.^{۱۲}

صداهای غیرواقع^{۱۳}

خود یک صدا فی‌نفسه^{۱۴} نمی‌تواند غیرواقع باشد، اما منبع تولیدش ممکن است غیرواقع و نامناسب به نظر آید. غرث یک شیر فی‌نفسه غیرواقع و مضحک نیست، اما اگر از دهان موشی بیرون آید چنان خواهد شد. هیچ صدایی به خودی خود غیرعادی نیست اگر منبع تولیدش غیرعادی نباشد. از طرفی، شنیدن صدایی که با منبع تولیدش، که در فیلم دیده می‌شود، مناسبتی ندارد می‌تواند بسیار مضحک باشد و این شیوه‌ای است که در کارتون‌های آمریکایی خیلی زیاد مورد استفاده قرار می‌گیرد؛ هنگامیکه «میکي موس»^{۱۵} تَف می‌کند تَفش روی کف اطاق صدای ضربه طبل می‌دهد.

همچنین کمتر غیرواقع و از اینرو کمتر شبیه به افسانه نیست که چیزهایی که در اصل هیچ صدایی ندارند ناگهان صدا از خود تولید کنند. یا اینکه، برای مثال، عنکبوتی با تارهایش شروع به نواختن چنگ کند و تارهای تنیده شده نیز واقعاً صدای تارهای چنگ را بدهند. تارهای عنکبوت می‌توانند شباهتی به تارهای آن آلت موسیقی داشته باشند و همین شباهت بصری می‌تواند صدای آن آلت موسیقی را تداعی کند. اگر اسکلتی را ببینیم که در حال رقص است و دنده‌هایش با ضربات یک استخوان ران به صدا درمی‌آیند، همانطور که نوازنده سنتوری به تارهای سنتور ضربه می‌زند، اگر صدایی که شنیده می‌شود شبیه صدای سنتور باشد تماشاگر آن را خواهد پذیرفت.

اینکه تأثیرات بصری خاصی^{۱۶} تداعی‌کننده اصوات خاصی هستند بر همگان آشکار است. شاعران از این جهت شعرهای زیادی سروده‌اند. چه کسی آوای پرتوهای نقره‌ای ماه، یا نجوای حلفزار، را نشنیده است؟ فیلم کارتون برای اینکه مضحک باشد

فقط باید آشناترین صداها را با کنایه‌های ۱۷ تصویری مناسب بکار گیرد.

مضحک‌های لفظی ۱۸

امکانات در این زمینه به سبب طبیعت مفهومی و معقول کلمات ۱۹ بسیار محدودتر است. برای مثال؛ ما می‌توانیم غلوآمیز یا با فیس و افاده حرف بزنیم و از این راه تأثیر مضحکی بگذاریم. برای این کار فقط کافی است که لحن و آهنگ صدای مان را غلوآمیز یا افاده‌ای کنیم بدون اینکه حتی لازم باشد از کلمات خاصی استفاده کنیم. اما، بطور کلی، محدودیت‌های تغییر لحن و آهنگ کلام بستگی به محدودیت‌های معانی کلماتی که بکار می‌روند دارد. کلمات و جملاتی که کاملاً بی‌معنی هستند نمی‌توانند خنده‌دار باشند.

اگر ما چیز نامشخصی را ببینیم، برای مثال در تاریکی یا در خواب، چنان چیزی باز ممکن است ترسناک و غیرعادی باشد، اما اگر کلمات نامفهوم باشند امکان انتقال هر نوع احساسی را از بین می‌برند و به صداها بی‌معنی و درهم‌وبرهمی تبدیل می‌شوند که هیچ چیز را نمی‌رسانند و هیچ گونه تداهی را در ما بر نمی‌انگیزند.

واقعه تاریخی مسلمی که به وقوع پیوست، و حاکی از مشکل بزرگ کمدی ناطق است، این بود که با ظهور فیلم ناطق کمدی اسلپ استیک ۲۰ آمریکایی، که در آن زمان بخوبی رشد کرده بود، تقریباً بطور کامل ناپدید شد. هیچ یک از استادان بزرگ شهره آفاقی این نوع کمدی نتوانستند محبوبیت‌شان را در دنیای صدا حفظ کنند. نه باسترکیتون ۲۱ و نه هارولد لوی ۲۲ نتوانستند باقی بمانند، زیرا قادر نبودند حرف‌ها و صداها را با مضحک‌های تصاویرشان سازگار کنند. چارلی چاپلین، که در مورد او در این رابطه بعداً بحث خواهیم کرد، در بین آنان یک استثنا بود.

مشکل کمدی موزیکال

اساس کمدی موزیکال نیز بر این پایه است که صدای مضحکی را به طریقی تولید کند که جنس‌اش با جنس وسیله‌ای که آن را تولید می‌کند تفاوت داشته باشد. در فیلم الکساندر فب ۲۳ کمدی جاز ۲۴، که یک فیلم کمدی موزیکال است، چوپانی روی خمره‌های دهاتی ضرب می‌گیرد و آن‌ها را همچون آلات موسیقی به صدا درمی‌آورد.

اما ملودی که به این طریق نواخته می‌شود به هیچ وجه مضحک و عجیب نیست، بلکه آنچه که مضحک و عجیب است این حقیقت شگفت‌انگیز است که او می‌تواند چنان آهنگی را، که اصلاً هم مغشوش نیست و حتی یک آهنگ روستایی است، با ضرب گرفتن روی کوزه‌های گلی تولید کند. اگر منبع تولید مضحک این آهنگ نشان داده نمی‌شد ما به هیچ وجه هیچ چیز خنده‌داری در آن نمی‌یافتیم. بنابراین یک آهنگ زیبا هم اگر از منبع نامناسبی تولید شود ممکن است به نظر ما خنده‌دار بیاید. دلقک‌های مسخره سیرک از قدیم از این تأثیرات استفاده کرده‌اند؛ هنگامیکه دلقکی دسته جارویی یا پارویی را می‌گیرد و با تکه سیمی آن را به یک آلت زهی تبدیل می‌کند و از آن صدای گوش‌نواز ویولن سل را درمی‌آورد آنچه که خنده‌دار است صدای ویولن سل نیست، بلکه این تصور است که آن صدا با یک دسته جارو یا یک پارو تولید شده است.

هنگامیکه منبع تولید صدا معلوم است، اما صدای عجیبی از آن تولید می‌شود ممکن است آن صدا مضحک به نظر آید. این مورد فقط در صورتی امکان دارد که صدای تولید شده، یعنی آن صدایی که مضحک و خنده‌دار است، یا صدای آشنایی باشد که در اصل متعلق به منبع تولید دیگری است، یا اصولاً صدای مضحکی باشد. برای مثال، صداهای مضحکی که به وسیله آلات موسیقی تولید می‌شوند و صدای آدم‌ها یا حیوانات را تقلید می‌کنند از این گونه‌اند. این کار در موسیقی جاز بسیار متداول است؛ ساکسیفون می‌خندد، قره‌نی مثل یک خروس می‌خواند، این کار به قدری سرگرم کننده و تفریحی است که اگر نوازنده‌ای از دسته ارکستر واقعاً بخندد یا خروسی در آنجا واقعاً بخواند آنقدر سرگرم کننده و تفریحی نخواهد بود.

موسیقی فیلم

امروزه حتی جدی‌ترین آهنگسازان نیز برای فیلم موسیقی می‌نویسند و موسیقی فیلم را همچون نوع خاصی از هنر، مثل موسیقی اپرا، می‌دانند. این امر توسط فیلم صدادار میسر شده است. فیلم صامت اگرچه از ابتداء تا به انتها با موسیقی همراه بود، اما برای آهنگسازان زیاد الهام‌بخش نبود. دلیل اصلی اش این بود که تعداد کمی از سینماها دسته ارکستر خوبی از خود داشتند و نیز اینکه فیلم‌ها، و در نتیجه موسیقی که همراه

آن‌ها نواخته می‌شد، فقط برای مدت بسیار کوتاهی به نمایش گذاشته می‌شدند. فیلم صدادار، برخلاف فیلم صامت، می‌تواند مثل یک صفحه گرامافون اجرای خوبی از یک قطعه موسیقی ارائه دهد.

مع الوصف، در سال‌های آخر فیلم صامت اغلب برای بعضی از فیلم‌های خاص و مهم موسیقی جدی ساخته می‌شد و چون آن موسیقی باید فیلم صامت را همراهی می‌کرد طبیعی بود که می‌بایست طوری ساخته شود که فقدان صدا را جبران کند و در نتیجه کمابیش نوعی موسیقی برنامه‌ای^{۲۵} بود. به همین دلیل اصواتی نظیر؛ خروش دریا، سروصداهای ماشین‌آلات، و سایر صداهای طبیعی، دقیقاً توسط ارکستر تقلید و تولید می‌شدند طوری که گویی دستگاه تولید صدای نویی آن اصوات را بوجود آورده است. فیلم صدادار این گونه بدل‌سازی‌های اصوات طبیعی را، که به وسیله ارکستر و موسیقی ساخته می‌شدند، غیر ضروری کرد. در فیلم صدادار دریا خود می‌تواند آنطور که می‌خروشد بخروشد و دیگر نیازی به کمک ارکستر نیست؛ ماشین‌آلات می‌توانند غرش کنند و خروش‌ها می‌توانند بخوانند و موسیقی دیگر نیاز به تقلید کردن از هیچ صدایی ندارد و می‌تواند موسیقی ناب^{۲۶} باقی بماند. البته آهنگساز فیلم باید موسیقی‌اش را با توجه به اصوات طبیعی که با ضبط صوت ضبط می‌شوند، و در فیلم گذاشته خواهند شد، بسازد تا موسیقی فیلم و صداهای طبیعی، یعنی تأثیر نهایی همه اصوات، به صورت یکپارچه درآیند.

بنابراین فیلم صدادار در تازه‌ترین مرحله پیشرفتش دیگر در تلاش نیست تا همان شور و احساسی را که تصاویر انتقال می‌دهند توسط موسیقی انتقال بدهد، بلکه بر آن است تا به آن شور و احساس بیان موسیقایی هم‌تراز و متفاوتی بیفزاید. به این ترتیب بازتاب تصویری وجود انسان و بیان احساساتش در موسیقی به موازات هم جریان می‌یابند بدون اینکه وابسته^{۲۷} به هم باشند. برای موسیقی فیلم طبیعی است که صحنه‌ها و حوادث مهم فیلم را همراهی کند، اما نیازی ندارد تا همه جا به دنبال فیلم باشد. این گونه دنباله‌روی و وابستگی، به فیلم و به موسیقی آن کیفیتی شبیه باله یا پاتومیم می‌دهد.^{۲۸}

آهنگسازی که برای فیلم صدادار آهنگ می‌سازد باید همچنین قادر باشد که در مواقع لزوم ساکت بماند، زیرا در فیلم صدادار سکوت یک عامل مهم بیان است و

می‌توان آن را به حبس شدن نفس در سینه به هنگام اوج گرفتن هیجان و احساسات تشبیه کرد. سکوت می‌تواند به فضا سازی کمک کند، اما در اغلب موارد دقیقاً این موسیقی است که می‌تواند عمق سکوت را برساند. عمق سکوت نمی‌تواند به صرف فقدان صدا، که جنبه منفی سکوت است، به درستی بیان شود؛ در فیلم صدادار سکوت از چهره کسی که خاموش است، از ایما و اشارات او، یا از موسیقی که صدای سکوت را برجسته می‌کند، شنیده می‌شود. شاید بهترین نمونه در این مورد آن صحنه در *هلندی سرگردان* ۲۹ و *اگتر* ۳۰ باشد، هنگامیکه هلندی ۳۱ برای نخستین بار ستا ۳۲ را ملاقات می‌کند؛ آن دو رو در روی هم برای مدتی طولانی در سکوت می‌ایستند. کلمه‌ای نمی‌گویند و صحنه کاملاً در سکوت است، اما موسیقی ساکت نیست. مسلماً در تئاتر چنان سکوت سرد و سنگینی اگر سکوت محض می‌بود، اگر موسیقی آن شور و هیجانی که قلب‌های هلندی و ستای خاموش را می‌درد بیان نمی‌کرد، تحمل‌ناپذیر و تهي می‌شد.

راز چارلی چاپلین ۳۳

چارلی چاپلین از همان ابتداء مخالف فیلم ناطق بود. او هیچ اعتراضی به اصوات ۳۴ و سروصداها ۳۵ نداشت و از همان آغاز از آن‌ها استفاده کرد. حتی برای او مهم نبود که سایر بازیگران در فیلم‌هایش صحبت کنند به شرطی که خود وی می‌توانست ساکت بماند. این روش محتاطانه حتی تکنیک تصویری ۳۶ فیلم‌هایش را نیز به طرز خطرناکی از مُد افتاده می‌کرد، زیرا در صحنه‌های دراماتیک نمی‌توانست بازیگرانش را در نمای نزدیک نشان دهد چون در آنصورت تماشاگران باید می‌شنیدند که آنان چه می‌گویند، و در غیر اینصورت، در حالیکه فیلم او یک فیلم صدادار بود، چنین به نظر می‌آمد که صدای فیلم خراب شده است. امروزه سکوت یک فیلم هرگز به حساب نیت هنری سازنده‌اش گذاشته نمی‌شود، بلکه فقط به عنوان یک نقص فنی به حساب می‌آید. به همین دلیل است که عصر جدید ۳۷ چاپلین، از نظر کار دورپیش ۳۸، ابتدایی‌تر و از مد افتاده‌تر از آخرین فیلم‌های صامت او است.

چیزی که ما از دست داده‌ایم و دیگر نمی‌توانیم نمای نزدیکی از چهره چارلی را ببینیم فقط از سوی کسانی به درستی درک می‌شود که آن نماهای نزدیکی چهره

تسخیرکننده قلب‌ها را در فیلم‌های قدیمی ترش به یاد دارند؛ آن چشمان غمگین و زیرکِ بچه‌گانه، آن خندهٔ ملیحِ شیطنت‌آمیز، و آن بیان حزن‌انگیز قلبی پاک در چشمانی که سرشار از محبت بود.

با این وجود اگر فیلم‌های آخر دوران صامتِ چاپلین آثار بزرگ هنری هستند نه به دلیل صامت بودن‌شان، بلکه برعکس به رغم آن است. هیچ چیز در آن فیلم‌ها نیست که از نظر ضرورت هنری^{۳۹} صامت بودن‌شان را توجیه کند. و به همین دلیل بود که سکوت چارلی تا زمانیکه عصر جلدید را ساخت همچنان به عنوان یک راز باقی بود، تا زمانیکه عاقبت زیانش را یافت، اما فقط برای خواندن آواز. و در آن صحنهٔ آوازخوانی بود که ناگهان فاش شد که چرا چارلی پیش از این نمی‌خواست حرف بزند.

نه بخاطر اینکه صدایش گوش نواز نبود، برعکس او صدایی کاملاً گرم و دلنشین دارد، اما چارلی باید چطور حرف می‌زد؟ چنان مرد کوچک اندام مضحکی، با آن کلاه مسخره‌گردش، با آن شلوار گشاد و پرچین و چروک، با آن عصای باریک مضحک و کفش‌های مضحکی که شبیه چکمه‌اند و با آن راه رفتنِ اردک‌وار و مضحکش، چطور صحبت می‌کند؟ چنین شکل و ظاهرِ مسخره‌ای باید صدا و لحن حرف زدن مضحکی نیز داشته باشد. اما چنان صدا و لحنی چه جور است؟ یک کاریکاتور چطور حرف می‌زند؟ چگونه یک مضحک قلمی صحبت می‌کند؟ صدایش چگونه است؟ چه لحنی به همان مضحکی و مؤثری، به همان بی‌قوارگی و چالاکی، به همان مهربانی و حيله‌گری خواهد بود که تصویر چارلی هست؟ آیا این موجود نامحتمل^{۴۰}، اما موجود، این موجود واقعی و در عین حال غیرطبیعی می‌توانست خیلی ساده بطور طبیعی حرف بزند؟

چارلی، آن مرد کوچک اندامِ مضحک، همانطور که ظاهرش از ظاهر سایر آدم‌ها تفاوت داشت، لحن کلامی مناسبی نیز باید می‌داشت تا از لحن حرف‌زدنِ دیگران متفاوت باشد. می‌دانیم که بازیگرانِ تئاتر یونان باستان بطور طبیعی^{۴۱} صحبت نمی‌کردند، بلکه برای بیان عبارات‌شان از نوهی بلندگو^{۴۲} استفاده می‌کردند و حرف زدن‌شان و صداهای‌شان طبیعی نبود؛ نمایشاتِ تئاترِ ژاپن باستان نیز شیوهٔ سخن‌گویی غیرطبیعی و خاص خودشان را داشتند. تصویر چارلی نیز می‌بایست صدا و زبانِ تصنعی^{۴۳} می‌داشت، صدایی که باگرم ظاهرش جور می‌آمد.

چارلی مجبور بود ساکت بماند، زیرا در صورتی^{۴۴} عجیب و مضحکش اسیر

شده بود؛ در صورتی که خودش ابداع کرده بود، و در موفقیت و محبوبیتی که وی را در آن صورتی متحجر زندانی کرده بود و اجازه نمی داد که آزاد شود.

مع الوصف، پس چرا چاپلین در عصر جدید سکوتش را شکست و در آن فیلم آواز خواند؟ اما آواز خواندن حرف زدن طبیعی نیست و در همان حال نیز، نه کمتر از مواقع دیگر، می توان مسخرگی کرد. در آن صحنه چاپلین کلمات را سرسری تلفظ می کند، چرا؟ چون نیازی ندارد کلمات را مثل حرف زدن طبیعی طوری ادا کند که قابل درک شوند. او زیر آواز می زند، آوازی بی سروته با کلماتی که معنایی نمی دهند، و حاصل چنین کاری همان صدای عجیب و غریب مسخره ای است که با ظاهر و رفتارش بخوبی هماهنگ است، زیرا به همان شکل غیرطبیعی است.

اما این روش صرفاً یک گریز زیرکانه از مشکل بود نه یک راه حل و همان موقع معلوم بود که چاپلین برای گریختن از زندان صورتی کهنه شده چارلی ۴۵ سخت تلاش می کند. شکل و ظاهر او از لحاظ اجتماعی و روانی، هر دو، گسترش یافته و ریشه دوانده بود. آن شخصیت گریزناپذیر کلیشه شده چارلی مضحک دیگر چاپلین را راضی نمی کرد. صورتی چارلی - آن شکل و ظاهری که در سراسر جهان از محبوبیت بی نظیری برخوردار شده بود، صورتی که مدت ها چارلی چاپلین، این هنرمند بزرگ و انسان بزرگ، را اسیر کرده بود - در حقیقت سرانجام در موسیووردوکس ۴۶ به دور انداخته شد.

عصر جدید اولین گام در این مسیر بود. چارلی دیگر به ندرت کلاه گرد کوچکش را بر سر می گذاشت. آن عصای باریک از دستش افتاده بود و کفش هایش در پاهای اردک مانندش دیگر آنقدر بزرگ نبودند. و کسانی که آخرین نمای این فیلم را به دقت تماشا کرده اند به یاد دارند که چاپلینی که در کنار نهر با دختری نشسته است دیگر آن صورتی کهنه را بر چهره ندارد و دیگر مسخره نیست، بلکه مردی است آشکار با چهره ای واقعی و صمیمی. همان جا مسلم بود که چارلی در فیلم بعدیش سخن خواهد گفت.

چاپلین در دیکتاتور بزرگ ۴۷ بود که به سخن آمد، حتی سیل کوچکش را نیز قدری تراشید تا کمتر شبیه هیتلر باشد. ۴۸

بین چاپلین قدیمی و چاپلین جدید، بین آن ظاهر مضحک قدیمی و آن ظاهر جدید، تفاوت های بسیار جالب توجه دیگری نیز وجود دارند که متنوع شدن

شخصیت‌های شوخ و گستاخی که در فیلم‌های صدا‌دارش ظاهر شده‌اند یکی از آن‌هاست. در آخرین نمای عصر جدید چارلی برای اولین بار دیگر تنها به سوی سرنوشتش نمی‌رود، بلکه با دوست دختری همراه است. چارلی صامت نه فقط خاموش بود، بلکه همیشه تنها و بی‌کس نیز بود.^{۴۹}

چشم‌اندازهای فیلم صدا‌دار

قبلاً گفتیم که فیلم صدا‌دار تداوم انداموار^{۵۰} فیلم صامت نیست، بلکه هنر دیگری با خصوصیات خودش است، درست مثل نقاشی که شکلی تکامل یافته‌تر هنر طراحی سیاه و سفید نیست، بلکه به کلی هنر متفاوتی است. به سادگی می‌توان تصور کرد که این دو به ترتیب معکوس پدید می‌آمدند. اگر نخست فیلم صدا‌دار اختراع شده بود باز هم این امکان وجود داشت که کسی به قصد اینکه هنر جدید مستقلی، یعنی فیلم صامت، را خلق کند به فکر استفاده از نمایش لال‌بازی^{۵۱} تصاویر صامت بیفتد. در اینصورت ممکن بود فیلم صامت لقمه لذیذ هنری می‌شد که ناخنک زدن به چندتایی از آن هوس‌انگیز می‌نمود، تحفه‌ای که برای گردآورندگان آثار هنری، در حالیکه فیلم صدا‌دار رواج و عمومیت داشت، ارزش گردآوری می‌یافت. شاید حتی بسیار بیش از این‌ها دارای ارزش می‌شد. من می‌توانم فیلم صامتی را تصور کنم، حتی (اکنون که فیلم صدا‌دار عالمگیر شده است) جرأت معرفی نوع جدیدی از آن را داشته باشم، که واقعاً فقط اختصاصی‌ترین چیزهایی را به نمایش بگذارد که در فیلم صدا‌دار نمی‌توان ارائه داد. همچنین می‌توانم نوع جدیدی از بیان فیلم را تصور کنم، و مایلم آن را در اینجا مطرح کنم، که ترکیبی از فیلم صامت و صدا‌دار باشد - یانی که تاکنون ناشناخته مانده است. محتوای^{۵۲} چنین فیلمی داستان^{۵۳} نخواهد بود، بلکه غزلی شاعرانه^{۵۴} خواهد بود. تماشاگران کلمات و جملات را خواهند شنید و تصاویری که به موازات آن دیده می‌شوند ضمیمه صامت گفتار خواهند بود. در چنین فیلمی تصاویر معنای بصری کلمات را نمی‌رسانند، بلکه تداومی‌های آزاد را در تماشاگر برمی‌انگیزند و هم‌زمان یکدیگر را تعبیر و تفسیر می‌کنند، به همان شکلی که در شعر بزمی آلمانی^{۵۵} ملودی همراه مکمل گفتار است. در این حالت موسیقی تصاویر صامت سروده فیلم را به اثری هنری متشکل از سه جزء بسط می‌دهد که در آن کلمات، تصاویر، و موسیقی، به شکل

یک گل منسجم، در یکدیگر می آمیزند. ۵۶

استفاده صرفه جویانه از صدا

من قبلاً شاکی شدم که فیلم صدا دار آنطور که انتظار می رفت به مرتبه بالایی از ارائه صوتی دنیای جدید دست نیافت و در آغاز کار، به عنوان فیلم صدا دار، در واقع خود را ملزم به انجام چنین کاری نمی دانست. برعکس، تا اندازه ای دوباره به شکل صامت رشد کرد در حالیکه زبان باز کرده بود. در سال های نخست فیلم صدا دار استفاده از صدا در فیلم هیچ قاعده ای نداشت. صداهایی نظیر صدای شرشر و خُلُغُلِ آب، راه رفتن آدم ها، غُرغُر در ها، جلنگ جلنگِ اشیاء، دائماً به گوش می رسیدند و به این ترتیب فیلم صدا دار پُرسرو صدا تر از خودِ زندگی پرسرو صدا شد. اما امروز فیلم صدا دار بسیار صرفه جویانه تر و صحیح تر از قبل از صدا استفاده می کند و آن را زمانی بکار می گیرد که مکمل طبیعی تصویر باشد. استفاده یش از حد از صدا، مثل رنگ کردنِ یک مجسمه به قصد اینکه آن را هر چه بیشتر شبیه موجود واقعی سازیم، به طرز ناخوش آیندی مصنوعی خواهد بود. استفاده از صدا در فیلم فقط زمانی قابل توجه است که معنی هنری بدهد، یعنی زمانی که نقشِ دراماتیک در فیلم ایفاء کند یا اینکه برای فضا سازی ضروری باشد.

حکمرانی کلمه

علت و توضیح این حقیقت چیست که سروصداها، آن حضور فضایی صوتی پیرامون مان، حتی به عنوان صداهای طبیعی و واقعی به پس زمینه فیلم ها تبعید شده اند در صورتیکه به نظر می آید از لحاظ ضبط صدا بین ضبط دیالوگ و سروصداها فضای صوتی که آن دیالوگ در آن فضا بازگو می شود تفاوتی وجود ندارد. فیلم صدا دار در روند تکاملش به نمایش تاثیر ری رجعت کرده است که بدوی تر از آن است که فیلم صامت به آن رسیده بود و بار دیگر به سبک تاثیر فیلم شده نزدیک شده است.

توضیح و علت این امر وجود کلمه ۵۷ است. زیرا فیلم صدا دار، ناطق نیز هست. فیلم صامت، که کلمه نمی توانست نقش اساسی در آن ایفاء کند، با دستور زبان بصریش ۵۸ برای بیان هیجانات و احساسات شیوه بیان خاصی را پرورش داد که

فیلم صدا دار با دستور زبان صوتی‌اش^{۵۹} نتوانست از همان راه همان زبان بصری را تکامل دهد. زیرا فیلم صدا دار نمی‌تواند جای کلمه را به تصویر بدهد چون در غیر این صورت فیلم صامتی خواهد شد که با صدا همراه است، یا فیلمی که برای ناشنوایان ساخته شده است. توانایی تفهیم کردن و ماهیت مفهومی کلمه، توانایی‌اش در بازگویی گذشته و پیش‌گویی آینده، نه فقط بسیاری از شیوه‌های غیرمستقیم و تصنعی سمعی و بصری را که توسط فیلم صامت برای بیان چنان مقاصدی پرورش داده شده بودند زائد و غیرضروری کرد، بلکه با نیروی قانون نفوذناپذیری^{۶۰} در زیبایی‌شناسی، قانونی که قبلاً درباره‌اش صحبت کردیم، تمام آثار چنان شیوه‌هایی را از فیلم زدود.

همه این موارد واقعیات تاریخ در حال توسعه هنر فیلم هستند که بحث در موردشان بی‌فایده است. هیچ نظریه‌ای نتوانسته است این جریان تاریخی را تغییر دهد. اما ما معتقدیم که قدرت نظریه در خود آگاه کردن آنچه که غریزی^{۶۱} است می‌تواند به نیرویی عمل‌کننده تبدیل شود و در حالیکه خود نتیجه یک روند تکاملی است بطور دیالکتیک نسبت به آن روند واکنش نشان دهد و آن را تحت تأثیر قرار دهد. این رجعت فیلم صدا دار به مرحله‌ای پیشین مسلماً چاره‌ناپذیر یا سرانجام فیلم صدا دار نیست. این هنر، بی‌آنکه لزومی به کاهش اهمیت نقش کلمه در فیلم صدا دار باشد، با امکانات بیانش می‌تواند (و من مطمئنم که خواهد توانست) بار دیگر به مرحله بسیار بالایی تکامل یابد. من مطمئنم که فیلمسازان ما بزودی تشخیص خواهند داد که استفاده از صدا و کلام در فیلم امکانات کاملاً متفاوتی در اختیارشان می‌گذارد و بنابراین در بکارگیری صدا در فیلم با وظایفی کاملاً متفاوت از آنچه که در صحنه تئاتر وجود دارد روبرو هستند.

فیلم همراه با گفتار

من معتقدم که برای فیلم همراه با گفتار^{۶۲}، که ماجرایی توسط گوینده‌ای نامرئی روایت می‌شود، آینده درخشانی در پیش است. این شیوه فیلم را از قید جزئیات بی‌اهمیتی که صرفاً بخاطر قابل فهم‌تر شدن ماجرای فیلم نشان داده می‌شوند آزاد خواهد کرد، زیرا تماشاگر گفتار راوی^{۶۳} را که به او می‌گوید چه اتفاقی در حال وقوع است خواهد شنید و همراه آن تصاویر فیلم تداعی معانی‌هایی را در ذهن او برخواهند انگیزخت و به این ترتیب فیلم دارای بُعد دیگری خواهد شد که قبلاً فاقد آن بوده است.

این نوع فیلم صدا دار، تولدی که نزدیک است، بار دیگر قادر خواهد شد از فرهنگ بصری تکامل یافته‌ای که قبلاً توسط فیلم صامت پرورش یافته است استفاده کند و از این راه آن فرهنگ را برای مان حفظ کند.

حواشی فصل هجدهم

- 1 - quality
- 2 - conceptual
- 3 - rational
- 4 - distortion
- 5 - caricature
- 6 - varied angles
- 7 - shape
- 8 - melody
- 9 - living being
- 10 - impossible sounds
- 11 - repetition

۱۲ - برای تحقیق بیشتر آن دسته از خوانندگان جدی و علاقمند به ژرف‌نگری‌های فلسفی دربارهٔ چگونگی امکان تخیل و تصور چیزهای غیرممکن -Impossible Things- و غیرموجود -Non Existent- پیشنهاد می‌کنم که در افکار و نظرات فیلسوف مشهور قرن هجدهم انگلیس جورج بارکلی -George Berkeley- که از اربابان کلیسا بود و فلسفه‌ای بس ایده‌آلیزم (به قول کانت؛ ایده‌آلیزم رویایی) در باب دلالت بر وجود خدا آورد، به مطالعه بپردازند. در این مورد می‌توانید به کتاب‌های زیر مراجعه نمایید؛

- ۱ - فلسفه نظری، جلد دوم، ترجمهٔ منوچهر بزرگمهر، انتشارات علمی و فرهنگی.
- ۲ - تاریخ فلسفه فردریک کاپلستون، فیلسوفان انگلیسی، ترجمهٔ امیرجلال‌الدین احلم، انتشارات سروش.

۳ - فلاسفهٔ تجربی انگلستان، جلد اول، تألیف منوچهر بزرگمهر، انتشارات انجمن فلسفه ایران.

۴ - تحلیل ذهن، نوشتهٔ برتراند راسل، ترجمهٔ منوچهر بزرگمهر، انتشارات خوارزمی.

۵ - سه گفت و شنود، نوشتهٔ جورج بارکلی، ترجمهٔ منوچهر بزرگمهر، انتشارات دانشگاه تهران.

- 13 - Improbable Sounds

14 - in itself

15 - "Mickey Mouse"

16 - certain visual impressions

17 - metaphors

18 - Speech Grotesques

19 - words

20 - slapstick comedy

21 - Buster Keaton

22 - Harold Lloyd

23 - Alexandrov

24 - Jazz Comedy

25 - programme music

26 - pure music

27 - dependent

۲۸ - تأکید بالاش بر اینکه موسیقی فیلم نباید همه جا دنبال فیلم بیفتد و وابسته به آن باشد از اینروست که طی دهه‌های ۱۹۳۰ و ۱۹۴۰، که دوران آغاز و رشد فیلم صدا دار و ناطق به حساب می‌آید، موسیقی در فیلم از آغاز تا پایان فیلم یکسره نواخته می‌شد و کمتر پیش می‌آمد که صحنه‌ای با موسیقی همراهی نشود، فقط گهگاه صدای موسیقی کم و زیاد می‌شد و با این روش گاه تبدیل به پس‌زمینه صوتی و گاه تبدیل به زمینه صوتی اصلی فیلم می‌شد. حتی در بسیاری از فیلم‌های مشهور و برجسته این دوران این شیوه آشکارا مورد استفاده قرار گرفته است. این شیوه متداول استفاده از موسیقی در فیلم در این سال‌ها بود و در این دوران کمتر فیلمی را می‌توان یافت، بخصوص در بین فیلم‌های آمریکایی، که از چنین شیوه‌ای پیروی نکرده باشد. موسیقی در فیلم و نقش دراماتیک و سازنده‌اش در ساختمان این هنر به تدریج توجه فیلمسازان و آهنگسازان را جلب کرد و به همین دلیل رشد موسیقی فیلم نیز به تدریج صورت گرفت. صرف‌نظر از استثناءهایی که وجود دارند، اصولاً موسیقی فیلم به عنوان یک عامل دراماتیک در فیلم از دهه ۱۹۶۰ به بعد وجود واقعی و غیرقابل چشم‌پوشی و مستقل خود را اعلام کرد و از آن زمان به بعد تا به امروز به عنوان یکی از مهم‌ترین عوامل ثانویه در ساختار دراماتیک این هنر ایفاء نقش کرده است. جالب توجه است که هنر فیلم بخصوص به موسیقی، به اصطلاح، «کلاسیک» علاقه فوق‌العاده زیادی نشان داده است. اکثر فیلم‌های برجسته و مطرح در تاریخ سینما به نحوی از آثار این نوع موسیقی استفاده کرده‌اند و می‌توان با اطمینان خاطر گفت که در هنر فیلم اکثر آثار برجسته و مهم موسیقی کلاسیک (از باخ گرفته تا آهنگسازان دوران مدرن) به اجراء درآمده‌اند و هنر فیلم، همانطور که بالاش گفته است، در حقیقت وسیله رواج و محبوبیت هر چه بیشتر این نوع موسیقی، و در کل هنر موسیقی، بوده است.

29 - Flying Dutchman

30 - Wagner

31 - Dutchman

32 - Senta

۳۳ - در جلد دوم کتاب سینما چیست؟ - What Is Cinema? - (نسخه انگلیسی انتشارات دانشگاه کالیفرنیا، برگزیده و ترجمه هاگ گری - Hugh Gray) - سه مقاله از آندره بازین در مورد چارلی چاپلین و آثارش آورده شده است؛ «افسانه موسیو وردوکس» - The Myth of Monsieur Verdoux - «لایم لایت» یا «مرگ موسیو» - Limelight, or the Death of Moliere - «بزرگی لایم لایت» - The Grandeur of Limelight -، عناوین آن سه مقاله هستند. مقالات اول و سوم بسیار جامع و بلند هستند. مقاله دوم (که در واقع پیش درآمد مقاله سوم است) کوتاه و مختصر گردهم آیی اختصاصی را شرح می دهد که با حضور چارلی چاپلین در نخستین پیش نمایش - Preview - لایم لایت در پاریس برگزار شد. بحث اصلی مقاله اول درباره فیلم موسیو وردوکس (۱۹۲۷) است، اما بازین در این مقاله به بیوگرافی زندگی چاپلین (عشق ها و سرخوردگی هایش، ازدواج ها و جدایی هایش، تلخکامی هایی که از دوران کودکی همیشه با او بودند) و بررسی بعضی از آثار دیگرش نیز پرداخته است. این مقاله، و همچنین آن دو مقاله دیگر، ارزش تئوریک (شاید بهتر باشد بگوییم: اهمیت یا محتوای تئوریک) ندارد، اما از نظر تحلیل و جذابیت، مثل آن دو مقاله دیگر و سایر مقالات بازین، به راستی قوی و جذاب است. بحث اصلی مقالات دوم و سوم در مورد فیلم لایم لایت (۱۹۵۲) است، اما بازین طبق معمول و بنا به سبک نویسندگی و عادت همیشگی اش، بخصوص در مقاله سوم، تحلیلش را به زندگی خصوصی و آثار دیگر چاپلین کشانده است. می دانیم که دو فیلم موسیو وردوکس و لایم لایت جزو آخرین فیلم های چارلز اسپنسر چاپلین هستند و هر دو به عنوان بیانیه های شدید الحین سیاسی، بخصوص موسیو وردوکس، و عاطفی چاپلین علیه نظام و عدالت و اخلاقیات سرمایه داری، بخصوص در جامعه آمریکا، شناخته شده اند. به همین دلیل در بررسی آثار و زندگی چارلز اسپنسر چاپلین این سه مقاله بازین بسیار مهم و راه گشا هستند. در جلد اول همین کتاب نیز یک مقاله بسیار خوب و فنی دیگر از بازین درباره چارلی چاپلین وجود دارد. اما منظور از اینکه این مقالات، برخلاف مقالات تئوریک بازین، اهمیت خاص تئوریک ندارند این است که در آنها ساختمان فیلم - Film Structure - (مباحثی نظیر: مونتاژ، سبک و فن روایت، عمق میدان، فاکت سینمایی - Cinematic Fact -، آکسیون سینمایی - Cinematic Action -، که مباحث اصلی مورد توجه بازین در تئوری فیلم او هستند) بحث اصلی مورد توجه بازین نبوده است و از این مقالات، و همچنین مقالات متعدد دیگری از این نوع که بازین در مورد موضوعات مختلف نوشته است، نمی توان به اصلی نظریات زیبایی شناسی فیلم او دست یافت. هرچند تئوری فیلم بازین، همانطور که قبلاً گفتیم، درهم تنیده و بافته شده و بسیار ریز یافت است و نمی توان در یک نگاه یا از یک یا چند مقاله او آن را دریافت. به همین دلیل هر مقاله ای از بازین ما را با بخشی از تئوری فیلم او آشنا می کند، اما مع الوصف بعضی از مقالات او ماهیثاً

تئوریک و «ترکیبی» Synthetic هستند و بعضی دیگر صرفاً نقادانه و «تحلیلی» Analytic. در برخورد با نوشته‌های بازی‌ها همیشه باید به این نکته توجه کرد.

این بحث بالاش در مورد چارلی چاپلین، به سهم خود، روشن کننده نکات مهمی است، اما به نظر من بحث و بررسی بازی‌ها در مورد او به مراتب روشن کننده‌تر و عمیق‌تر از این بحث بسیار مختصر بالاش است.

34 - sounds

35 - noises

36 - the visual picture technique

37 - Modern Times

38 - it's camera-work

39 - artistic necessity

40 - improbable being

41 - naturally

42 - megaphone

43 - artificial

44 - mask

45 - the old Charlie mask

46 - Monsieur Verdoux

47 - The Great Dictator

۴۸ - در این مورد عقیده آندره بازی مخالف عقیده بالاش است. بازی در مقاله «موسیووردوکس» گفته است که دیکتاتور بزرگ عکس‌العملی چاپلین بود به ظهور هیتلر، و هیتلر شکل و سیمای خود را، بخصوص سبیلش را، از «چارلی» دزدیده بود و چاپلین در دیکتاتور بزرگ با تأکید بخصوص بر این نکته حق انحصاریش را در این مورد به جهانیان یادآور شده بود. با توجه به زمان ساخته شدن دیکتاتور بزرگ (۱۹۴۰) و همچنین نام و موضوع و کاراکتر اصلی این فیلم جای هیچ شک و شبه‌ای نمی‌ماند که عقیده بازی در این مورد صحیح است. چاپلین در دیکتاتور بزرگ به هیچ وجه سعی نکرده بود که با تراشیدن سبیلش، آنطور که بالاش معتقد است، کمتر شبیه به هیتلر به نظر آید، بلکه برعکس این هیتلر بود که حيله‌گرانه سعی کرده بود از نظر روانی همان جایگاه «چارلی محبوب» را در ذهن و روان مردم جهان اشغال کند و از این طریق آسان‌تر و آشنا‌تر در روح آنان نفوذ کند. همه چیز در دیکتاتور بزرگ، آشکارا، حاکی از آن است که چاپلین سعی داشته است تا این حيله‌گری و تزویر زیرکانه هیتلر را هر چه علنی‌تر فاش کند و آن دیکتاتور بزرگ را از رسیدن به اهداف شومش باز دارد. دیکتاتور بزرگ چاپلین نمونه‌ای است از قدرت، تعهد، و وظیفه سینما - و بزرگی آن هنرمند و انسان بزرگ و جاویدان. باید از آندره بازی هم متشکر بود.

۴۹ - بالاش نیز در اینجا، و هر جا که از چارلی چاپلین سخن گفته است، تحسین خود را، از نظر حرفه‌ای، نسبت به هنر و ایدئولوژی و اهداف مترقی و انسانی این هنرمند بزرگ ابراز کرده است.

50 - organic

51 - dumb-show

52 - the content

53 - story

54 - a lyrical poem

55 - lied

۵۶ - آن نوع فیلمی که بالاش در اینجا تصور و بیان کرده است کمابیش همان، به اصطلاح، «میان پرده» هایی هستند که امروزه ما در تلویزیون می‌بینیم. این دو نوع فیلمی که بالاش در اینجا تصور کرده است به عنوان برنامه‌های تلویزیونی می‌توانند کاربرد داشته و جالب توجه باشند، که همینطور نیز هستند، اما به عنوان فیلم‌های سینمایی، لااقل اکنون و امروزه کاربردی ندارند. باید توجه داشت که در زمان نویسندگی بالاش تلویزیون هنوز اختراع نشده بود، یا لااقل اختراعی بود که هنوز راه نیفتاده بود، بنابراین او حق داشته است که تصوراتش را به عنوان تولیدات سینمایی ارائه دهد نه تولیدات تلویزیونی و ویدئویی.

57 - the word

58 - visual form-language

59 - acoustic form-language

60 - impermeability

61 - instinctive

62 - narrated film

63 - the narrator

فصل نوزدهم

نکاتی دربارهٔ فیلم رنگی و فیلم سه‌بعدی^۱

در این بحث مشکلات فنی^۲ فیلم رنگی مورد توجه ما نیست. رنگ در فیلم فقط در صورتی اهمیت هنری دارد که انجام بعضی از تجربیات اختصاصاً مربوط به فیلم را صلی سازد. اگر فیلم رنگی صرفاً می‌خواست با نحوهٔ تأثیرگذاری هنری نقاشی^۳ رقابت کند از همان ابتداء محکوم به شکست بود و هرگز نمی‌توانست چیزی باشد جز یک تقلید هنری ابتدایی و سطحی از بزرگ‌ترین و باستانی‌ترین هنر. از لحاظ هنری، فیلمبرداری رنگی^۴ فقط به دلیل توانایی بیان حالات رنگ و نشان دادن آن حالات در حرکت تصاویر متحرک ارجحیت دارد.^۵

رنگ‌های متحرک^۶

یکی از خطرات فیلم رنگی این وسوسه است که نماها را مثل یک تابلوی نقاشی به طرزی ایستا^۷ فیلمبرداری کنیم و با این کار آن جریان سیال فیلم^۸ را به مجموعه‌ای از نماهای مقطع تبدیل کنیم. از طرف دیگر، فیلمبرداری رنگی، به شرطی که تکنیک ما در ضبط رنگ‌ها به قدر کافی حساس باشد و حساسیت بصری ما نیز به قدر کافی پرورش

یافته باشد، می‌تواند حوزه وسیعی از مشاهدات طبیعی انسان را به نمایش بگذارد، مشاهداتی که نمی‌توانند در هیچ هنر دیگری، و کمتر از همه در نقاشی، امکان نمایش یابند. زیرا یک نقاش ممکن است بتواند چهره شرمگینی را نقاشی کند، اما هرگز نمی‌تواند چهره رنگ پریده‌ای را که به آرامی از شرم سرخ می‌شود تصویر کند؛ نقاش می‌تواند چهره رنگ پریده‌ای بکشد، اما هرگز نمی‌تواند عارضه دراماتیک^۹ رنگ پریدگی را نشان دهد.

چرا غالباً زیبایی غروب خورشید در نقاشی کم مایه جلوه می‌کند، در صورتیکه در طبیعت همیشه هیجان‌انگیز و جذاب است؟ زیرا غروب خورشید در طبیعت یک واقعه^{۱۰} است نه یک منظره ایستا؛ تغییر رنگ است، انتقالی از یک منظره تماشایی به منظره تماشایی دیگری است، که اغلب در تجرید محض^{۱۱} یک تابلو به صورت فرمول^{۱۲} صرف درمی‌آید.

در اولین فیلم رنگی که توسط کارگردان روس اک^{۱۳} ساخته شد آدم بی‌سروپایی را می‌بینیم که با لودگی تنفرانگیزی دنبال دختری افتاده است. دختر با خشم آن مردک را می‌راند و در این صحنه ما می‌بینیم که رنگ آبی ملایم چشمانش به رنگ تیره تغییر می‌کند و برقی غضب در چشمانش می‌درخشد. رنگ رخسار در اثر تغییر می‌تواند شور و احساس و شهواتی را بیان کند که حالت چهره^{۱۴} به تنهایی نمی‌تواند. تغییر رنگ حالت چهره به بازی اجزاء صورت^{۱۵} شدت و ظرافت می‌دهد، زیرا تغییر رنگ رخسار بسیار بَرمعنی است حتی اگر اجزاء چهره هیچ تغییری نکنند. به همین دلیل حالت چهره‌ای که در نمای نزدیک نشان داده می‌شود می‌تواند با تغییر رنگ رخسار همق و گسترش پیدا کند.

گاه در یک فیلم تغییر رنگ‌ها به قدری ظریف صورت می‌گیرد که محسوس نمی‌شود. اما به هر صورت در حال و هوای فیلم تغییر ایجاد می‌کند. برای مثال، نیلمبرداری رنگی از یک ظهر تابستان هرچند ممکن است باز هم ظاهراً ایستا و بدون تغییر به نظر آید، اما تأثیرش از تأثیر یک نقاشی از همان منظره بسیار بیشتر است، زیرا هر قدر هم که نقاشی با استادی تمام بتواند بخوبی مواجیت هوای گرم ظهر تابستان را رساند باز هم هرگز نمی‌تواند همان تأثیر فیلم رنگی را بوجود آورد که آسمان آبی تیره واقعاً موج به نظر می‌رسد و شکل و حالت متغیر آن منظره را، هرچند نامحسوس، به ما

انتقال می دهد.

مونتاز فیلم رنگی

مونتاز فیلم رنگی نیز مشکلات و تکالیف تازه‌ای بوجود آورد. در فیلم رنگی رنگ‌هایی که در نماهای مختلف از پی هم می آیند باید هماهنگی داشته باشند و این نکته نیز قابل توجه است که فیلم سیاه و سفید بسیار یکدست‌تر و یکنواخت‌تر از فیلم رنگی است. تفاوت رنگ اشیاء و اشخاص موجب می شود که در فیلم رنگی، بیش از فیلم سیاه و سفید، متفاوت از هم به نظر آیند. این امر دیزالو نماها را نیز بسیار تحت تأثیر قرار می دهد. چیزهایی که در فیلم رنگی کاملاً مشخص نمایان می شوند بسیار مشکل‌تر از تصاویر رنگ پریده سایه روشن فیلم سیاه و سفید در هم می آمیزند، مگر آنکه برحسب تصادف رنگ غالب شان ۱۶ یکی باشد. دیزالو زدن براساس شباهت شکل ۱۷، که در فیلم صامت بسیار مورد استفاده قرار می گرفت، به ندرت می تواند در فیلم رنگی مورد استفاده قرار بگیرد، زیرا در فیلم رنگی اختصاصی ترین وجه یک چیز شکلش نیست، بلکه رنگش است.

به همین دلیل همانندی و تضاد ۱۸ رنگ‌ها نقش بسیار مهمی در مونتاز فیلم رنگی دارند. این نقش مهم نه فقط به دلیل تأثیر رنگ است، بلکه همچنین بخاطر این است که رنگ‌ها تأثیرات نمادین ۱۹ خاصی می گذارند و نیز قدرت زیادی در برانگیختن تداعی‌ها و هیجانات درونی ما دارند.

مشکل دیگر در مونتاز فیلم رنگی این است که رنگ به نماها عمق و بُعد می دهد. در فیلم رنگی دیگر این تصاویر دو بُعدی نیستند که در همان دو بُعد به یکدیگر تغییر می کنند. رنگ ما را قادر کرده تا اشیاء و چیزها را در پس زمینه ۲۰ نماها نیز تمیز و تشخیص دهیم، پس زمینه‌ای که در فیلم سیاه و سفید فقط به شکل تیره و تاری دیده می شود. در تصویر سیاه و سفید تأثیر فاصله ۲۱ یک تأثیر منفی است؛ حاوی چیزی است که نمی توانیم به وضوح تشخیص دهیم. اما در فیلم رنگی ما کاملاً به وضوح می بینیم که چیزی یا چیزهایی در فاصله مشخصی از چیز یا چیزهای دیگری هستند و می توانیم تشخیص دهیم که آن‌ها چه هستند و نزدیک‌تر یا دورتر شدن‌شان را نیز تشخیص می دهیم.

فیلم‌های سه‌بعدی

فیلم‌های سه‌بعدی طبیعتاً مشکل موتاژ را حتی مشکل‌تر خواهند کرد. یکی از حُسن‌های ذاتی فیلم‌های قدیمی سهولت تغییر نماهای آن‌ها بود که در سایه روشن بدون صحتِ فیلم‌های سیاه و سفید تلطیف می‌شد. اما در فیلم صدا دارِ رنگی سه‌بعدی، که توهم کاملی از واقعیت سه‌بعدی جهان محسوس ایجاد می‌کند، نماها مشکل‌تر خواهند بود. سهولتی تغییر کنند. و نیز باید بدانیم که فیلم سه‌بعدی، که این توهم را بوجود می‌آورد که مکان و اشخاص و اشیاء روی پرده دو بعدی سه بعدی هستند، کنادر بسته سستی تصویر^{۲۲} را، که از ابتدای تولد فیلم نشان ویژه هنر جدید بوده و همیشه محدود به حدودی بوده است، حتی با شدت بیشتری درهم می‌شکند^{۲۳}. از این جنبه فیلم سه‌بعدی حتی سینمایی‌تر از فیلم دو بعدی است^{۲۴}. اما، تا آنجا که به ریتم موتاژ^{۲۵} مربوط است مشکلات کاملاً جدید و متفاوتی را بوجود می‌آورد.

رنگ، و خصوصاً تغییر رنگ،^{۲۶} در فیلم رنگی می‌تواند نقش دراماتیک ایفاء کند و روند ماجرای فیلم را تحت تأثیر قرار دهد. همچنین می‌تواند معنی نمادین داشته باشد؛ در آخرین صحنه همان فیلمی که از یک مثال آوردیم آن دختر را می‌بینیم که از بالای بُرجی پارچه سفیدی را به نشانه علامت تکان می‌دهد، اما چون مجروح شده و پارچه سفید آغشته به خون گشته مثل پرچم قرمزی که علامت می‌دهد به نظر می‌آید. این علامت تأثیر قطعی بر واقعه می‌گذارد؛ کارگران کارخانه پرچم قرمزی را می‌بینند که از بالای بُرج علامت می‌دهد.

با این وجود، رنگ برخلاف معنی صریح‌تر کلمه نمی‌تواند اساس ساختمان دراماتیک فیلم را تحت تأثیر قرار دهد و فقط می‌تواند در مواردی اهمیت صحنه‌های بخصوصی را افزایش دهد.^{۲۷}

کارتون‌های رنگی

صریح‌ترین و قاطع‌ترین پیروزی رنگ تسخیر دنیای کارتون بود. نه فقط به این دلیل که در آنجا با مشکلات فنی کمتری روبرو شد، بلکه چون در کارتون ساده‌تر می‌توان با رنگ تأثیرات هنری گذاشت و می‌توان رنگ‌ها را به دلخواه انتخاب کرد و مورد استفاده قرار داد و مجبور نیستیم که از رنگ‌های ثابت فیلمبرداری کنیم. ارائه

هنری^{۲۸} تغییر رنگ‌ها و ارائه اختلافات بسیار ظریف شدت تونالیتة^{۲۹} آن‌ها در سایر هنرها به قدری کم توانسته است به مشاهدات طبیعی ما نزدیک شود که هنوز یک منظره بخوبی فیلمبرداری شده از طلوع یا غروب خورشید، از نظر ضبط اختلاف بین شدت تونالیتة رنگ‌ها، از هر کارتون رنگی، هر قدر هم که با استادی رنگ‌آمیزی شده باشد، غنی‌تر است.

حواشی فصل نوزدهم

1 - STEREOSCOPIC FILM

2 - technical problems

3 - painting

4 - colour cinematography

۵ - ارجحیت نسبت به فیلم سیاه و سفید.

6 - Moving Colours

7 - static

8 - the flow of the film

9 - dramatic phenomenon

10 - an event

11 - rigid abstraction

12 - formula

13 - Ekk

نیکلای اِک، یکی از کارگردانان کمتر مشهور سینمای شوروی است. دارای تجربهٔ تئاتر بود و

فیلم *راه زندگی* - The Road to Life - (۱۹۳۱)، که به عنوان اولین فیلم کاملاً موفقِ ناطقِ سینمای شوروی

شناخته شده است، مشهورترین فیلم اوست.

14 - facial expression

15 - play of features

16 - dominant colour

17 - similarity of form

18 - similarity and contrast

19 - symbolic effects

20 - back ground

21 - impression of distance

22 - traditional closed composition

۲۳ - با شدت بیشتری از تغییر ساده نماها، البته فیلم سه بعدی، تا به امروز، هیچگاه رواج و عمومیت نیافته است، اما در عوض «پرده عریض» - Wide Screen - از اوایل دهه ۱۹۵۰ بسیار مورد توجه صنعت و هنر فیلمسازی و نیز مورد توجه تهیه کنندگان، کارگردانان، مدیران فیلمبرداری و کمپانی های فیلمسازی آمریکا قرار گرفت. در همین دهه بود که سیستم های مختلف «پرده عریض»، نظیر: سینه راما - Cinerama -، اسکوپ - Cinema Scope -، ویستا ویژن - VistaVision -، در صنعت سینمای آمریکا اختراع شدند و بار دیگر در صنعت و هنر فیلمسازی انقلاب بزرگی بوجود آمد. «صدا»، «رنگ»، «پرده عریض»، سه انقلابی هستند که صنعت فیلم - Film Industry - طی ۱۹۳۰ تا ۱۹۶۰، در هنر فیلم - Film Art - بوجود آورد (البته این رابطه ای دیالکتیک بوده است، همانطور که بالا ش در این کتاب بارها تذکر داده است). «پرده عریض»، سرانجام، در پایان دهه ۱۹۵۰ به شکلی سیستم جهانی استاندارد آمریکایی پاناو ویژن - Panavision - درآمد و از آن زمان تاکنون این سیستم تنها سیستم جهانی استاندارد «پرده عریض» است. البته «پرده عریض» اشکال متعدد و خصوصیات فنی مختلفی دارد که شرح آن ها مفصل است و در این حاشیه مناسب نیست می باشد. خوانندگان علاقمند می توانند به کتاب کاملاً فنی American Cinematographer Manual (هر یک از چاپ های مختلف این کتاب باشد فرقی نمی کند) مراجعه نمایند.

۲۴ - ظاهراً، گنایه ای است به توهم آفرینی محض فیلم سه بعدی و عدم تأیید واقعیت کاملاً توهم آمیز آن. به همین دلیل فیلم سه بعدی قادر نیست که به عنوان یک نوع از هنر فیلم «واقعیت زندگی» را بیان کند، چون توهم محض است، بنابراین نمی تواند هنر باشد و به همین دلیل قادر نیست واقعیت را بیان کند، زیرا چیزی جز توهم محض بر پرده دو بعدی نیست. به عبارت دیگر، فیلم سه بعدی هنر نیست، زیرا هنر، هرچه باشد، توهم محض نیست؛ تصور، تخیل، یا تصویری از زندگی و واقعیت است، اما هرگز توهم محض از آن نیست. حتی با در نظر گرفتن این گفته آندره بازین که نباید با استفاده از امکاناتی نظیر: صدا، رنگ، بُعد، در هنر فیلم مخالفت کرد - زیرا به گفته او این عوامل بیان هنر فیلم را به بیان واقعیت نزدیک تر می کنند، و اصولاً باید از هر عاملی که زبان فیلم را به نوعی در بیان واقعیت توانا می کند استقبال و استفاده کرد - نمی توان فیلم سه بعدی را به عنوان هنری که بیان کننده واقعیت زندگی، هستی و حیات است پذیرفت. منظور بازین، و همچنین منظور بالا ش، این است که تصویر دارای بُعد واقعیت ملموس تری، از تصویری که فاقد آن است، دارد و بیانش طبیعی تر، هادی تر، و آسان فهم تر از تصویری است که فاقد آن است. اما منظور آنان ایجاد همی و بُعد به وسیله امکانات ذاتی خود این وسیله هنری است - مانند صدا و رنگ، و با استفاده از امکاناتی نظیر نورپردازی و کمپوزیسیون و حرکت و زاویه و نحوه استقرار دوربین. فیلم سه بعدی، صرف نظر از اینکه به امکانات فنی خاصی نیاز دارد (خاص تر از آنچه که برای «پرده عریض» - Panavision - مورد نیاز است)، استفاده از سینک مخصوص را برای تماشاگر ضروری و اجتناب ناپذیر می کند، چیزی که مسلماً ذاتی این وسیله هنری - Art Medium -، یعنی فیلم، نیست. در هر صورت،

فیلم سه‌بعدی، به همین دلایل، تاکنون متداول نشده و به تولید انبوه نرسیده است و فقط گهگاه صرفاً به منظور سرگرمی و تفریح، نه همچون هنر به منظور بیان واقعیت یا هر منظور دیگری، نمونه‌ای از آن به سالن سینما راه پیدا کرده است.

25 - rhythm of cutting

26 - change of colour

۲۷ - بدون شک گفته بالاش در اینجا کاملاً صحیح است. در ساختمان فیلم صدا دار ناطق نقش «کلمه» بسیار مهم‌تر از «رنگ» است. اما، مرغوبیت فیلم خام رنگی در سال‌های بعد از بالاش فوق‌العاده افزایش یافت و از نظر کیفیت ضبط رنگ‌ها به سطح بسیار بالایی رسید. در واقع از همان ابتداء رواج تصاویر متحرک - Motion Pictures - فیلم رنگی مورد توجه دست اندرکاران این صنعت قرار گرفت و تلاش‌هایی نیز در زمینه تولید فیلم رنگی شد، اما در همان دوران به نتیجه مطلوب نرسید و استفاده از آن، مانند صدا، به سال‌ها بعد موکول شد. بعدها نیز، در دهه ۱۹۳۰، بار دیگر تولید فیلم رنگی خام بسیار جدی‌تر و با مرغوبیت بیشتر و انگیزه قوی‌تر از پیش مورد توجه قرار گرفت (با انگیزه قوی‌تر، زیرا رکود و بحران اقتصادی آن سال‌ها صنعت فیلم را نیز دچار رکود و بحران کرده بود و سینما نیاز به تحول جدیدی داشت تا از مهلکه آن بحران جان سالم به در برد، پس همراه با فیلم صدا دار ناطق فیلم رنگی نیز وارد میدان شد). با این وجود در واقع پس از جنگ جهانی دوم بود که فیلم خام رنگی کامل شد و فیلم رنگی، بخصوص در سینمای آمریکا، کاملاً رواج یافت. در سینمای اروپا فیلم رنگی سال‌ها بعد، حدود اواخر دهه ۱۹۶۰، متداول شد و عمومیت یافت. و نیز باید به این نکته توجه کرد که در سینمای مدرن (مدرن هم از لحاظ تکنیکی و هم هنری، هر دو) مشخصاً از ۱۹۶۰ به بعد، در سینمای آمریکا و اروپا (بخصوص سینمای فرانسه و ایتالیا)، تخصص‌هایی چون طراح صحنه - Set Designer - و کارگردان هنری - Art Director - که قبلاً اهمیت زیادی در ساخت یک فیلم نداشتند، به عنوان تخصص‌های بسیار ضروری و مهم در آفرینش هنر فیلم وارد کار شدند و در پرداخت کردن ساختمان دراماتیک و زیبایی‌شناسی فیلم تغییرات و تأثیرات بسیار زیادی بوجود آوردند. این خود موجب شد که «رنگ» و توانایی‌های بیان دراماتیک و هنری این عامل در فیلم از اهمیت خاص و بسیار بالایی برخوردار شود که قبلاً سابقه نداشت. علاوه بر این هر چند نقاش هنرمندانه فیلمبرداران و مدیران فیلمبرداری - Director of Photography - از همان سال‌های صامت و دوران مدیران فیلمبردار بزرگی چون بیل بیتزر - Billy Bitzer -، ادوارد تیس - Edouard Tisse - و کارل فروند - Karl Freund - نقش پراهمیت و پر نفوذی در هنر فیلم بود، اما در سینمای مدرن و پس از کامل شدن و رواج یافتن فیلم رنگی این نقش بسیار بیش از پیش اهمیت یافت و چیره‌دستی رویایی مدیران فیلمبرداری سینمای مدرن اروپا و آمریکا جذابیت و چهره دیگری به هنر فیلم داد و «رنگ» به عنوان یکی از مهم‌ترین عوامل اصلی ساختمان دراماتیک این هنر مطرح شد. خلاصه اینکه از دهه‌ها سال پیش «رنگ» یکی از مهم‌ترین عوامل پرداخت دراماتیک در هنر فیلم بوده است و اکنون تأثیر بیان آن به هیچ وجه قابل مقایسه با آنچه که در زمان نویسندهگی بالاش بود نیست. اینکه ما در اینجا برای نمونه فیلم‌های برجسته‌ای از تاریخ

سینما را در این زمینه ذکر کنیم موردی ندارد، زیرا تاریخ سینمای مدرن خود تاریخ فیلم رنگی است.

28 - artistic presentation

29 - colour shadings

فصل بیستم

فیلمنامه^۱

نه خیلی پیش هنوز مشکل بود افراد بی ذوق و کم فرهنگ را متقاعد کرد که فیلم یک هنر جدید مستقل و خودمختار با قوانین متعلق به خودش است. امروز این امر حتی به ندرت مورد تردید قرار می گیرد و نیز پذیرفته شده است که شالوده ادبی^۲ هنر جدید، یعنی فیلمنامه، درست مثل نمایشنامه^۳ و به همان نسبت، شکل ادبی^۴ خاص و مستقلی است. فیلمنامه دیگر یک عامل فرهی، همچون دارستی که بعد از ساخته شدن خانه برداشته می شود، نیست، بلکه نوشته ای ادبی است که ارزش قلم شاهران را دارد. اثری ادبی است که حتی می تواند به صورت کتاب چاپ و خوانده شود. البته فیلمنامه ها نیز مثل هر اثر ادبی دیگر می توانند خوب یا بد باشند، اما هیچ چیز مانع آنها نیست که شاهکارهای ادبی نباشند. اینکه ادبیات فیلمنامه هنوز یک شکسپیر یا کالدرون^۵، یک مولیر یا ایسن، نداشته مهم نیست، سرانجام روزی خواهد داشت^۶. در هر صورت، ما حتی نمی دانیم در بین هزاران فیلمنامه ای که کمترین توجهی به آنها نکرده ایم آیا ممکن است بعضی شاهکارهای بزرگ ادبی گم شده باشند یا نه. ما هرگز در بین آنها برای یافتن چنان آثاری جستجو نکرده ایم و اغلب حتی منکر این شده ایم که شاید در چنان جای نامناسبی لااقل یکی از آنها را بتوان یافت.

اغلب سینما روها تشخیص نمی دهند که آنچه که در حال تماشايش هستند نمایش

یک فیلمنامه است، خیلی شبیه به تماشای یک نمایشنامه در تئاتر و حتی در تئاتر نیز می‌توان این سؤال را مطرح کرد که چه تعداد از تماشاگران چنین تشخیصی را می‌دهند؟ اگر نقدهای جراید خودِ نمایشنامه و اجراء^۷ آن را همچون دو موضوع جدای از هم مورد بررسی قرار نمی‌دادند مسلماً تعداد کمی از تماشاگران تئاتر دربارهٔ خلاقیت ادبی نمایشنامه، که باید مقدم بر اجراء هر تئاتری باشد، فکر می‌کردند.

اینکه مردم بین نمایشنامه و اجراء آن آسان‌تر فرق می‌گذارند تا بین فیلمنامه و فیلم به نمایش درآمده به دلیل این حقیقت است که یک نمایشنامه می‌تواند به شکل‌های مختلف و در تئاترهای متعدد به اجراء درآید و بنابراین روشن کند که جدای از اجراء تئاتریش وجود مستقلی دارد. فیلم، برعکس، اساساً چنان بطور کامل فیلمنامه را جذب می‌کند که فیلمنامه دیگر همچون اثر مستقلی که بتواند مجدداً برای تولید فیلم دیگری مورد استفاده قرار گیرد محفوظ نمی‌ماند. در اغلب موارد فیلمنامه‌ها چاپ شده و در اختیار نیستند. هنوز طبع و نشر فیلمنامه، به منظور اینکه در اختیار خوانندگان قرار گیرد، رسم پذیرفته شده‌ای نیست.^۸

فیلمنامه به کلی شکل ادبی جدیدی است، حتی جدیدتر از خود فیلم، و به همین دلیل جای تعجب نیست که در هیچ کتابی که دربارهٔ زیبایی‌شناسی ادبیات نوشته شده و می‌شود هنوز ذکری از آن به میان نیامده است. فیلم پنجاه سال سن دارد، فیلمنامه، به شکل ادبی‌اش، حداکثر بیست و پنج سال دارد. در دههٔ بیست و یکم قرن، در آلمان، بود که برای نخستین بار فیلمنامه‌های خاصی طبع و نشر شدند.

در این مورد نیز فیلم مجدداً برده‌وار^۹ روش تئاتر را گپی کرد، تئاتری که بسیار تکامل یافته و جاافتاده بود. در مورد تئاتر باید گفت که قرن‌ها پیش از آنکه نمایشنامه متداول شود و نمایشنامه‌ها برای خواندن در خارج از تئاتر در اختیار قرار گیرند نمایشنامه‌نویسان بزرگی وجود داشتند. در یونان باستان، در قرون وسطی، و در رنسانس نمایشنامه همواره محصولی از اجراء بود. نمایش در اصل با مراسم عبادت^{۱۰} یا بداهه‌پردازی^{۱۱} آغاز شد یا روی خود سکوی نمایش از میان شخصیت‌های همیشه یکجور کم‌دی^{۱۲} دلارته^{۱۲} متولد شد. مشهور است که نمایشنامه‌های شکسپیر بعداً با سرهم کردن نقش‌هایی که برای بازیگران نوشته شده بودند به صورت نمایشنامه درآمدند.

به همین ترتیب نیز فیلم بسیار قدیمی‌تر از فیلمنامه است و بسیار در اینجا حدود بیست سال است، اما همین مدت کوتاه نزدیک به نیمی از گُل تاریخ فیلم را دربرمی‌گیرد.^{۱۳}

زمانیکه فیلم متولد شد فیلمنامه‌ای نبود؛ کارگردان هر صحنه را سر همان صحنه بداهه‌سازی^{۱۴} می‌کرد و به هر بازبینی می‌گفت که در طول یک نما چه بکند. «میان‌نوشته‌های فیلم»^{۱۵} نوشته می‌شدند و سپس در فیلم مونتاز می‌شدند.

فیلمنامه زمانی متولد شد که فیلم به هنر جدید مستقلی تبدیل شده بود و دیگر امکان نداشت که مفاهیم بصری ظریفِ نوظهورش را در مقابل دوربین بداهه‌سازی کرد، بلکه می‌بایست از قبل به دقت طرح‌ریزی شده باشند. فیلمنامه زمانی یک شکل ادبی شد که فیلم از اینکه تأثیرات ادبی^{۱۶} بگذارد دست برداشت.^{۱۷} محکم و استوار روی پای خودش ایستاد و با مفاهیم بصری اندیشید. توالی تصاویرِ تئاتر فیلم شده را می‌شد به طرز کلیشه‌ای مثل یک نمایشنامه نوشت، اما فیلم را، که متشکل از مفاهیم بصری خاصی است، دیگر نمی‌شد به شکل نمایشنامه یا ژمان نوشت. شکل جدیدی^{۱۸} مورد نیاز بود. شیوه بیان و نوآوری فیلم فیلمنامه را با تکلیفی متناقض روبرو کرد که باید انجام می‌داد؛ اینکه مفاهیم بصری فیلم صامت را در قالب کلمات ارائه دهد، یعنی چیزی که نمی‌توانست با کلمات به درستی بیان شود.

در واقع اولین فیلمنامه‌ها صرفاً جنبه کمک‌های فنی^{۱۹} داشتند و چیزی جز فهرست صحنه‌ها و نماها برای راحتی کار کارگردان نبودند. فیلمنامه صرفاً نشان می‌داد که چه چیز و با چه ترتیبی قرار است در فیلم باشد، اما در مورد اینکه چگونه باید آن را ارائه داد هیچ چیز نمی‌گفت.^{۲۰}

در دوران فیلم صامت اهمیت فیلمنامه همان قدر رشد کرد که فیلم‌های پرماجرای داستانی ساده شدند و اصولاً فیلم‌ها محتوای عمیق‌تری یافتند. دیگر نوع تخیلی که نویسندگان داستان‌های پرماجرا داشتند مناسب نبود، بلکه تخیل سینمایی^{۲۱} خاصی مورد نیاز بود؛ ایده‌های بصری^{۲۲} ظریف بدون ماجراهای پیچیده و تودرتو. قدرت نمای نزدیک داستان‌های تودرتو را ساده کرد و یک شکل جدید ادبی بوجود آمد.

اما این ساده شدن داستان به هیچ وجه فیلم را ساده نکرد. ماجرا کمتر شد، اما روانکاوی بیشتر. تکامل درونی فیلم آغاز گردید و فیلمنامه‌نویسی دیگر کاری بود که

ارزش قلم بهترین نویسندگان را داشت.

در اینجا باید گفته شود که در روند تکامل فیلم صامت گرایش به سمت داستان‌های ساده تنها گرایش موجود نبود، بلکه در همین حال گرایشی نیز به سمت رومانتیسم^{۲۳} پُررمز و راز وجود داشت که هر دوی این گرایش‌ها را می‌توان تا سرچشمه اصلی و یکسان‌شان تعقیب کرد. این هردو گرایش‌ها برای فرار از واقعیت بودند، اما در جهات مختلف حرکت کردند؛ از یک سو فیلم راه گریزی به سمت ماجراهای پُررمز و راز و رومانتیک یافت، و از سوی دیگر راه فراری به بازنمایی بعضی واقعیات جزئی که به کلی جنبه‌های مهم‌تر واقعیت را نادیده می‌گرفت.^{۲۴}

با تولد فیلم ناطق فیلمنامه خود به خود از اهمیت زیادی‌تری برخوردار شد، زیرا به دیالوگ نیاز داشت، همانطور که نمایش نیازمند به آن است، اما نیازش بسیار بیش از این‌ها بود. زیرا یک نمایشنامه فقط دیالوگ است نه چیز دیگر و همانطور که از ظاهرش پیداست گفتگوی کلامی^{۲۵} است در خلا^{۲۶}. صحنه نمایش نیز اگرچه با صحنه آرایشی نویسنده نمایشنامه شرح داده می‌شود، اما به شکل ادبی پرداخت نمی‌گردد. در فضای انتزاعی^{۲۷} و معنوی^{۲۸} تئاتر محیط بصری^{۲۹} اطراف شخصیت‌های نمایش پس‌زمینه^{۳۰} صرف است و نمی‌تواند محتوای ذهنی^{۳۱} آنان را تحت تأثیر قرار دهد و به همین دلیل نمی‌تواند سهمی در جریان واقعه داشته باشد. اما در فیلم چیزهای بصری و سمعی بر همان پرده‌ای می‌افتند و از همان جایی می‌آیند که شخصیت‌های انسانی نشان داده می‌شوند و در ترکیب تصویری^{۳۲} مشترک هستند که به همگی شان اهمیت یکسانی می‌دهد. به همین دلیل فیلمنامه‌نویس نمی‌تواند صرفاً با شرح صحنه واقعه مورد نظرش را بیافزیند، بلکه باید محتوای تصویری واقعه را نیز علاوه بر جنبه‌های دیگرش شرح دهد، توصیف کند، ترسیم نماید، و به شکل ادبی بیان کند، و در مقایسه با، برای مثال، داستان نویس که ممکن است بخش بزرگی از شرح جزئیات داستان را نادیده بگیرد و به تخیل خوانندگانش واگذار کند باید جزئیات بیشتری را شرح دهد. فیلمنامه‌نویس باید در فیلمنامه‌اش تصاویر متعدد را با همان دقتی که سایر جنبه‌های داستان را شرح می‌دهد جزء به جزء تشریح کند، زیرا از میان همان تصاویر است که سرنوشت انسان‌ها شکل می‌گیرد.

به این ترتیب هنر فیلم، که اکنون کاملاً تکامل یافته و به بلوغ رسیده بود، ثمره

تازه‌ای به بار آورد و آن ثمره شکل ادبی جدیدی، یعنی فیلمنامه، بود. هم‌اکنون تعداد زیادی فیلمنامه چاپ شده در اختیار است و بزودی شاید حتی بیش از نمایشنامه‌های انتزاعی‌تر تئاتر خواننده پیدا کنند. مشکل است بگوییم که چه مدت باید سپری شود تا منتقدان ادبی سرانجام به این پدیده جدیدی که در مقابل چشمانشان متولد شده توجه کنند. به همین دلیل در اینجا سعی خواهیم کرد که قوانین حاکم بر این شکل ادبی جدید را شرح دهیم.

سؤال این است که؛ از چه لحاظ فیلمنامه از نمایشنامه و رمان متفاوت است؟ سؤال را به این شکل مطرح می‌کنیم، زیرا آسان‌ترین راه این است که اصول و قوانین خاص فیلمنامه را از طریق شرح ویژگی‌های اصلیش، که آن را از سایر اشکال هنری که نزدیک‌ترین ارتباط را با آن دارند متمایز می‌کنند، شرح دهیم.

فیلمنامه‌ای که امروزه نوشته می‌شود یک طرح داستانی ناتمام، طرحی گلی یا مقدماتی، نیست، بلکه در خودش یک اثر هنری کامل است.^{۳۳} فیلمنامه مثل هر اثر هنری دیگر می‌تواند تصویر مستقل و قابل درکی از واقعیت ارائه دهد. درست است که فیلمنامه صحنه‌ها و دیالوگ‌هایی را که بعداً قرار است به فیلم درآیند روی کاغذ می‌آورد و رمان نیز همین کار را می‌کند و همین‌طور نمایشنامه هم نمایش را روی کاغذ می‌آورد، اما، با این وجود، آن دو به عنوان آثار ادبی برتر از فیلمنامه دانسته می‌شوند.

موسیقی نوشته شده فقط نمادی^{۳۴} از موسیقی است که باید به وسیله آلات موسیقی نواخته شود، اما به این خاطر هیچ کس سوناتا از بهتون را اثری ناتمام یا طرحی از موسیقی وی نمی‌داند. حتی هم‌اکنون فیلمنامه‌هایی هستند که صرفاً به منظور خواننده شدن نوشته شده‌اند؛ این‌که حتماً به صورت فیلم درآیند، درست همان‌طور که نمایشنامه‌هایی نیز هستند که هرگز به اجرا درنیامده‌اند و فقط به صورت کتاب منتشر شده‌اند. معه‌ذا چنان فیلمنامه‌هایی رمان یا داستان کوتاه یا نمایشنامه نیستند، بلکه فیلمنامه هستند و به شکل ادبی جدید تعلق دارند.

واقعیت مسلمی که اساس هر نوع فیلم است و قوانین حاکم بر فیلمنامه را نیز تعیین می‌کند این است که فیلم نمایش سمعی و بصری است، تصویر متحرک است، یعنی؛ رویدادی است که در زمان حال روی می‌دهد و در مقابل چشمان ما به نمایش درمی‌آید.

یکی از نتایج این واقعیت این است که فیلمنامه مثل نمایشنامه فقط می‌تواند با زمان واقعی و حال سروکار داشته باشد، به این معنا که نویسندۀ فیلمنامه نمی‌تواند بگوید: «مدت زمانی سپری شد ...» یا «سال‌ها گذشت ...» یا «پس از این واقعه ...». فیلمنامه نمی‌تواند به گذشته رجوع دهد یا در مورد چیزی صحبت کند که مدت‌ها قبل یا در جای دیگری غیر از مکانی که شرح می‌دهد روی داده است. به عبارت دیگر، نمی‌تواند وقایع را خلاصه کند آنطور که، برای مثال، رمان می‌تواند. فیلمنامه فقط می‌تواند چیزی را ارائه دهد که در مقابل چشمان ما، در حال حاضر و در مکان و زمانی محسوس حواس ما، بگذرد. از این جنبه فیلمنامه مثل نمایشنامه است.

پس از چه جنبه‌ای فیلمنامه از نمایشنامه تفاوت دارد؟

در فیلم، مثل تئاتر، وقایع قابل رویت و قابل شنیدن هستند، اما در تئاتر در مکان واقعی (در مکان واقعی سکوی نمایش) و با انسان‌های واقعی (بازیگران) روی می‌دهند، در صورتیکه فیلم فقط تصاویری را نشان می‌دهد، تصاویری از مکان و انسان‌های واقعی. و نیز اینطور نیست که فیلم رویدادی را که هرگز روی نداده و فقط به تخیل یک نویسنده رسیده است نمایش دهد، بلکه رویدادی واقعی را نشان می‌دهد که در مکان واقعی و با انسان‌های زنده واقعی، در طبیعت یا در استودیو، روی داده است، اما فقط تصویری از آن واقعه و عکسی ۳۵ از آن را ارائه می‌دهد. به همین دلیل نه یک تخیل ذهنی و نه یک واقعیت عینی بی‌واسطه است.

ماحصل کلام اینکه؛ فیلمنامه به عنوان یک شکل ادبی فقط می‌تواند حاوی چیزی باشد که بر پرده قابل رویت و قابل شنیدن شود. این گفته اگر محدودیت‌هایی را که از طرف این قانون گذاشته می‌شود در نظر نگیریم چشم بسته غیب گفتن به نظر می‌آید، اما روی همین قاعده است که همه چیز بنا می‌شود.

در یکی از عالی‌ترین فیلم‌های روسی، چاپایف^{۳۶}، کمیسر سیاسی وابسته به دسته پارتیزان‌های چاپایف یکی از پارتیزان‌ها را به جرم دزدیدن یک خوک دستگیر می‌کند و او را در مزرعه، یعنی جاییکه مستقر هستند، زندانی می‌کند. در آن محل فقط یک طویلهٔ مخروبه با دری شکسته، که کاملاً بسته نمی‌شود، برای زندانی کردن او وجود دارد. ما متوجه در شکستهٔ آن طویله می‌شویم چون پارتیزان عظیم‌الجثه سرِ بیرماندش را بیش از یکبار از آنجا بیرون می‌آورد. مسلم است که اگر او اراده کند می‌تواند در را به

راحتی بشکند و از آنجا بیرون آید. پس چه چیز وی را از داخان کردن آن زندان فکسنی ساختگی باز می‌دارد؟ آیا فارمانوف^{۳۷}، کمیسر سیاسی، نگهبانی را برای مراقبت در آنجا گمارده است؟ بله، اما آن نگهبان حتی فکسنی‌تر از آن طویله است؛ پیرمرد نزدیک بین ضعیف و نحیفی است که در دفتر کار می‌کند و به سخنی لوله تفنگش را از قنداق تشخیص می‌دهد. پارتیزان غول هیبت وحشی با نفسی که از ریه‌های نیرومندش خارج می‌شود می‌تواند آن مرد نحیف مضحک را به سویی پرت کند، اما چنین کاری نمی‌کند. به این ترتیب معلوم می‌شود که چیزی که آن اسیر کردن کلفت را در آنجا نگه داشته نیروی فیزیکی نیست، بلکه یک قدرت معنوی است. و ما می‌توانیم این قدرت معنوی را در یک مفهوم تصویری کاملاً به وضوح ببینیم.

سپس خود چاپایف برای آزاد کردن این رفیق می‌آید، اما نگهبان نحیف مضحک که مراقب زندانی است مانع راهش می‌شود. مانع راه چه کسی؟! مانع راه چاپایف پرهیبت و نیرومند و درنده که هنگام نبرد می‌خروشد و می‌درد؟! اما او نیز آن نگهبان نحیف مضحک را به حال خود می‌گذارد. چرا؟ در اینجا هم نیروی فیزیکی نیست که چاپایف را باز می‌دارد، بلکه یک قدرت معنوی است که از طریق تصویر بیان می‌شود. قدرتی که در آن پیرمرد نحیف نزدیک بین که از طرف نماینده حزب در آنجا نگهبان گذاشته شده شکل واقعی و مجسم یافته است. این اقتدار حزب کمونیست است که حتی پارتیزان‌های بی‌انضباط، نافرمان، و درنده نیز به آن احترام می‌گذارند و به آن نگهبان نحیف مسخره بزرگی و قدرت داده است.

در این صحنه اگرچه شاید اقتدار حزب کمی انتزاعی^{۳۸} بیان شده است، اما در هر صورت در صحنه‌ای دراماتیک^{۳۹} قابل مشاهده شده و به صورت چیزی درآمده که قابل فیلمبرداری بوده است. بخصوص باید به این نکته توجه کنیم که در این صحنه، در این مثال، هیچ نمایی معنی استعاره‌ای^{۴۰} یا نمادین ندارد. تمام نماها تصویری کاملاً واقعی و معمولی هستند و هیچ چیز غیرمعقول و غیرعادی در آن‌ها دیده نمی‌شود و با این حال معنی بسیار عمیقی می‌دهند.

لسینگ^{۴۱} و فیلم

در تحلیلی که لسینگ از تفاوت اساسی بین درام^{۴۲} و ارائه نمایشی اش^{۴۳} کرده در

حقیقت تفاوت بین فیلمنامه و فیلم را نیز یک قرن و نیم قبل از بوجود آمدن‌شان شرح داده است. تحلیلش از طبیعت تئاتر^{۴۴} و قوانین حاکم بر آن به قدری عمیق است که اکنون نیز بعد از صدوپنجاه سال به ما کمک می‌کند تا قوانین و طبیعت متفاوت یک هنر متفاوت، هرچند نه هنری به کلی نامرتبط با هنر تئاتر، را شرح دهیم.

در ابتدای نمایشنامه‌نویسی هامبورگی^{۴۵} اش وی از نمایشنامه‌هایی صحبت کرده است که از رمان‌ها^{۴۶} اقتباس شده‌اند و می‌گویند: «به هیچ وجه مشکل نیست ... که فصل‌های رمان را تبدیل به صحنه‌های نمایشنامه کرد ... اما مشکل است که به جای دیدگاه رمان‌نویس دیدگاه واقعی هر یک از شخصیت‌ها را ارائه داد و به جای شرح شخصیت افراد داستان کاری کرد که شخصیت‌شان در مقابل چشمان تماشاگر شکل گیرد و بدون وقفه با تداومی فریبنده^{۴۷} پرورش یابد. این چیزی است که در نمایش مورد نیاز است». در این عبارت همه چیز در مورد اساسی‌ترین فرق بین درام^{۴۸} و نمایش^{۴۹} گفته شده است. نظیر همین تفاوت بین فیلمنامه و فیلم^{۵۰} وجود دارد. فیلم شخصیت‌ها را وصف نمی‌کند، بلکه خلق می‌کند و در مقابل چشمان تماشاگر می‌پروراند. اما در همین عبارت او فرق بین نمایشنامه و فیلمنامه را نیز شرح داده است و به ما کمک کرده است تا یکی از اصول اساسی هنر فیلم را بفهمیم. وی می‌گوید که نمایشنامه شخصیت‌ها را بی‌وقفه و با تداومی فریبنده می‌پروراند، و حقیقتاً هم این خصوصیت ویژه نمایش است. چنان تداومی گویای این حقیقت است که درام برای تئاتر نوشته شده است، زیرا شخصیتی که روی سکوی نمایش می‌آید تا زمانیکه صحنه را ترک نکرده در تداومی بدون گسست و بی‌وقفه زیر نظر ما قرار می‌گیرد.

رویدادهای موازی^{۵۱}

رمان‌نویس^{۵۲} می‌تواند خوانندگان را به یک مجلس بزرگ ببرد و سپس در آنجا فقط به یک شخص بپردازد. او می‌تواند تمام داستان زندگی همان یک نفر را بازگو کند بدون اینکه خواننده را از آنچه که در طول داستان برای سایرین روی می‌دهد آگاه سازد. خواننده حتی ممکن است خیلی ساده اصلاً فراموش کند که اشخاص دیگری نیز در آنجا بوده‌اند. در رمان این گونه «پرش‌ها»^{۵۳} امکان دارد و ایجاد توهم تداوم بی‌وقفه صحنه الزامی نیست، آنطور که در تئاتر^{۵۴} الزامی است. و این فرق اساسی بین رمان و

نمایش است.

اما از این جنبه فیلمنامه به رمان نزدیک‌تر است تا به نمایشنامه. فیلم، مثل رمان، مقید به حفظ تداوم بدون گسست وقایع نیست، در فیلم حفظ چنان تداومی اصلاً امکان پذیر نیست. در فیلم نه فقط لزومی ندارد همه افرادی که در یکجا هستند در تمام نماها دیده شوند، بلکه نشان دادن همه آنان در تمام نماها اصولاً با شیوه بیان و تکنیک فیلم مغایرت دارد. تماشاگران فیلم بخودی خود این توهم را دارند که اشخاص در صحنه همگی حاضرند، اما همیشه دیده نمی‌شوند. با تغییر مداوم نماهای کوتاه ۵۵ و نماهای نزدیک ما فقط کسانی را می‌بینیم که دیدن چهره‌شان یا شنیدن صحبت‌شان اتفاقاً درست در همان لحظه ضروری است. فیلم می‌تواند حتی در انبوه‌ترین جمعیت اشخاص مورد نظر را از سایرین جدا کند و توجه خاصی به آنان نماید و عمیقاً به درون احساسات و روان‌شان نفوذ کند. از این جنبه فیلم و فیلمنامه به رمان نزدیک‌تر هستند. ۵۶

اما اینکه فیلم مجبور نیست همه اشخاص حاضر در یک صحنه را تمام مدت نشان دهد تنها آزادی نیست که با آن می‌تواند نسبت به حفظ توهم تداوم بدون گسست وقایع مقید نباشد، بلکه در فیلم کل یک صحنه ۵۷ می‌تواند گسسته شود و تداومش قطع گردد ۵۸؛ می‌توان در وسط یک صحنه دیگری نشان داد که در مکانی کاملاً متفاوت روی می‌دهد و سپس مجدداً به صحنه قطع شده قبلی بازگشت. انجام این کار در تئاتر غیرقابل تصور است. امکان نشان دادن حوادثی که همزمان و در صحنه‌های موازی روی می‌دهند کاملاً یکی از خصوصیات ویژه فیلم و بنابراین خصوصیت ویژه فیلمنامه به عنوان یک شکل هنری است.

به همین دلیل فیلم حتی کمتر از رمان‌هایی که اصلاً مقید به حفظ تداوم وقایع نیستند نسبت به حفظ پیوستگی مکان مقید است. زیرا در رمان، برای مثال، نمی‌توان وسط یک صحنه دیگری آورد که در مکانی کاملاً متفاوت روی می‌دهد و باز مجدداً به صحنه قبلی برگشت و آن را ادامه داد. قانون وحدت مکان ۵۹ اصلاً در فیلم صدق نمی‌کند. اما وحدت زمان ۶۰ هرچه تمام‌تر در آن صادق است، زیرا حتی اگر صحنه‌ای قطع شود و یک صحنه لایه ۶۱، که در مکان دیگری روی می‌دهد، وسط آن آورده شود زمان آن صحنه لایه نباید با زمان صحنه قبلی متفاوت باشد، نباید زودتر یا دیرتر، بلکه باید همزمان ۶۲ با آن، باشد. در غیر اینصورت تماشاگر یا نمی‌فهمد که چه

شده است یا اصلاً آن را باور نخواهد کرد.

خصوصیات فنی و اصول هنری ۶۳

سؤالی در اینجا مطرح می‌شود؛ اگر چندین شخصیت ۶۴ روی صحنه ۶۵ هستند، اما فقط یک یا دو نفرشان واقعاً صحبت می‌کنند یا درگیر ماجرایی هستند آیا سایر شخصیت‌ها به موجوداتی بی‌روح رنگ نمی‌بازند؟ (و این مشکلی است که تکنیک فیلم ما را توانا ساخته تا آن را رفع کنیم). البته در یک نمایشنامه ۶۶ خوب چنین مشکلی پیش نمی‌آید، زیرا نمایشنامه خوب همیشه یک گره مرکزی ۶۷ دارد که همه شخصیت‌های نمایش را انداموار ۶۸ درگیر ماجرا می‌کند و آنان را به یکدیگر ربط می‌دهد. در یک نمایشنامه خوب هرچه که روی صحنه گفته می‌شود و هرکس که صحبت می‌کند همواره به تمام شخصیت‌های دیگر نمایش ربط دارد و بنابراین همه آنان درگیر ماجرای نمایش باقی می‌مانند. پس خصوصیات فنی تاثیر ساختمان ادبی درام ۶۹ را تعیین ۷۰ می‌کند.

همانطور که دیدیم خصوصیات فنی فیلم متفاوت است و بنابراین ساختمان ادبی فیلمنامه ۷۱ نیز متفاوت است. آن گره مرکزی واحد ۷۲ که ساختمان درام ۷۳ را شکل می‌دهد، یعنی تجمع وقایع پیرامون کشمکش دراماتیک مرکزی ۷۴، مغایر با طبیعت فیلم و خصوصیات فنی آن است و از این جنبه فیلم با نمایش تفاوت دارد. طبیعت تصویری - بصری فیلم ساختمانی را نمی‌پذیرد که از تعدادی صحنه‌های طولانی شکل گرفته باشد. دلیلش هم این است که استفاده از صحنه‌های طولانی بدون تغییر در فیلم فقط در صورتی توجیه‌پذیر است که از تحرک درونی ۷۵ سرشار باشند. و نیز در فیلم اشخاص می‌توانند برای مدت طولانی، برای مثال، در یک اطاق صحبت کنند، اما گفتگوی‌شان حتماً باید به نحوی از تحرک و کشمکش درونی ۷۶ برخوردار باشد. فیلم، که عامل تعیین کننده‌اش ۷۷ همیشه تصویر است، نمی‌تواند حاوی نماهای صرفاً درونی ۷۸، و از اینرو غیرقابل رویت، و کش‌دار ۷۹ باشد. فیلم برای بیان کردن هر جریان درونی ۸۰ به تصویری بیرونی، قابل رویت، و قابل فیلمبرداری ۸۱، نیاز دارد. به همین دلیل فیلمنامه در این مورد نیز مثل رمان کشمکش دراماتیک را متمرکز نمی‌کند، بلکه در روند داستان ۸۲ شخصیت‌ها را با مجموعه‌ای از وقایع و مشکلات درگیر می‌کند.

یکی از قوانینی که بر فیلمنامه حاکم است طول مقرر شده ۸۳ آن است و از این

جنبه مثل نمایشنامه است که طولش با توجه به کششی که برای اجراء دارد تعیین می‌شود. البته نمایشنامه‌هایی نیز هستند که به قصد اجرا نوشته نمی‌شوند و طبیعتاً این مورد را در نظر نمی‌گیرند. همچنین امکان این هست که فیلمنامه‌های خوبی فقط به منظور خواندن و نه به نیت ساختن فیلمی براساس آن‌ها نوشته شوند.

اکنون فیلم نیز طول استاندارد^{۸۴} پیدا کرده است و این امر تا حدی به دلایل تجاری است، بخاطر اینکه سالن‌های نمایش فیلم بتوانند چندین بار در طول روز نمایش فیلم داشته باشند. اما دلایل فیزیولوژیک^{۸۵} نیز وجود دارند که باعث محدود شدن طول فیلم‌ها شده‌اند. در اینجا فقط به یک مورد اشاره می‌کنیم که فیلم‌های طولانی‌تر از ده هزار فیت چشم را خسته می‌کنند.

این موارد صرفاً موارد فنی کار هستند، اما چه بسیار در هنر اتفاق افتاده است که شرایط فنی کار به چنان قوانین سفت و سختی تبدیل شده‌اند که بر ترکیب درونی^{۸۶} و هنری اثر حکم رانده‌اند. بوجود آمدن داستان کوتاه^{۸۷} ثمره داستان‌های روزنامه‌ای^{۸۸} بود که طول‌شان از پیش مقرر^{۸۹} می‌شود. این شکل هنری^{۹۰} بعداً چنان رشد کرد که آثار کلاسیکی چون داستان‌های کوتاه مویسان^{۹۱} و چخوف^{۹۲} را به بار آورد. آشکال معماری^{۹۳} نیز بسیاری از اصول مجسمه‌سازی را تعیین کرده‌اند.

طول از پیش مقرر شده می‌تواند محتوا^{۹۴} را نیز تعیین کند. طول مشخص سونات^{۹۵} سبکش را معین می‌کند. مسلماً کسی ملزم به نوشتن سونات یا فیلمنامه نیست، اما اگر بخواهیم چنین آشکالی را بکار گیریم دیگر نباید طول معین آن‌ها تحمیلی به ما باشد و دست ما را ببندد طوری که مجبور شویم محتوا را سرهم‌بندی یا دست‌کاری کنیم^{۹۶}. موضوع، محتوا، و سبک فیلمنامه باید از طول مقرر شده‌اش الهام گرفته باشند. طول معین یک فیلمنامه شکل فیلمی را که براساس آن ساخته خواهد شد تعیین می‌کند و فیلمنامه‌نویس باید براین امر مسلط باشد.

اکنون فیلمنامه شکل ادبی مستقلی شده است و همانطور که نمایشنامه از نمایش بوجود آمد فیلمنامه نیز از فیلم متولد شد. در طی زمان نمایشنامه از نمایش پیشی گرفت و اکنون این نمایشنامه است که تکالیف و سبک نمایش را تعیین می‌کند و تاریخ نمایش مدت‌هاست که صرفاً ضمیمه‌ای بر تاریخ نمایشنامه بوده است.

اما فیلم هنوز چنین تکاملی نیافته است، اما به وقتش خواهد یافت. تاکنون تاریخ

فیلمنامه صرفاً فصلی در تاریخ فیلم بوده است، اما بزودی ممکن است که فیلمنامه تاریخ فیلم را تعیین کند. رشد و تکامل فعلی فیلم یقیناً در این جهت است.

اما در بحث از قوانین ویژه فیلمنامه، به عنوان یک شکل ادبی، ذکر نکات دیگری نیز ضروری است. هیچ هنر و هیچ شکل هنری فقط از عوامل ویژه‌ای که صرفاً منحصر به آن هنر باشند تشکیل نشده است، زیرا باز تولید واقعیت^{۹۷} خود اصول اساسی معینی^{۹۸} دارد که آن اصول در کل بین همه هنرها مشترک هستند. این اصول را می‌توان حاضر و آماده در هر کتاب درسی راجع به زیبایی‌شناسی یافت. با این وجود در هر شکل هنری می‌توان خصوصیات انحصاری آن هنر را به دقت مشخص کرد، خصوصیات ویژه‌ای که آن را از سایر هنرها متمایز می‌کند. همین خصوصیات هستند که با وجود اصولی که اساساً در همه هنرها مشترک‌اند هنرها را از یکدیگر متفاوت می‌کنند و تنوع شکل و بیان هنری آن‌ها را بوجود می‌آورند. برای مثال، نقاشی نه فقط مشاهداتی را عرضه می‌کند که «مطلقاً» و «خالصاً» فقط منحصر به هنر نقاشی هستند، بلکه چیزهایی را نیز منتقل می‌کند که از ادبیات، فلسفه، روانشناسی، و در حقیقت از انواع گوناگون افکار و احساسات نوع انسان، قرض گرفته است. اما محتوایی که می‌خواهد برساند، هرچه باشد، باید از طریق مواد و مصالح خاص^{۹۹} هنر نقاشی بیان شود، یعنی به شکل تأثیرات بصری نقاشی درآید، در غیراینصورت اصلاً در چنان شکل هنری قابل بیان نمی‌شود. به همین دلیل اگر از نقاشی صحبت می‌کنیم باید ابتداء خصوصیات فنی و اصول هنریش را در نظر بگیریم و آن‌ها را تجزیه و تحلیل کنیم.

هنر فیلم نیز، هر قدر هم که متعصبان فیلم مطلق^{۱۰۰} جزم اندیشانه بر چنان محدودیت‌هایی پافشاری کنند، فقط متشکل از عوامل منحصر به فیلم نیست (همانطور که نقاشی فقط تأثیر رنگ نیست). در فیلم، مثل سایر اشکال هنری، می‌توان نشانه‌هایی از سایر هنرهای دراماتیک و کاوش‌های روانکاوانه یافت. اما یک چیز مسلم است؛ در فیلم این نشانه‌ها فقط می‌توانند به شکل تصاویر متحرک ناطق دیده شوند، یعنی؛ باید با قوانین خاص هنر فیلم تطبیق داده شده باشند.

گفته شده است که این محتواست که شکل را تعیین می‌کند^{۱۰۱}. اما قضیه به این سادگی‌ها هم نیست. و برای اینکه کسی ادعا کند که برای قرن‌های متمادی نویسندگان موضوعات خود را همواره در شکل فیلم می‌نوشتند و داستان‌های‌شان و

شخصیت‌پردازی شخصیت‌های‌شان به گونه‌ای بود که آنطور که می‌خواستند نمی‌توانستند آن‌ها را در شکل رمان یا نمایشنامه ارائه دهند، و اینکه این نویسندگان بیچاره می‌بایست قرن‌ها برای بوجود آمدن امکان بیان تصویری انتظار بکشند تا سرانجام پیش برادران لومیر بروند و یک سینماتوگراف^{۱۰۲}، شکلی جدیدی که بتواند محتوای جدید را در خود جا دهد، سفارش دهند، نیازی به این قاعده ندارد.^{۱۰۳}

تاریخ به ما می‌گوید که در واقع عکس این قضیه روی داده است^{۱۰۴}. لومیر سال‌های سال پیش از آنکه فیلم به معنای واقعی، یگانه، و خاصش متولد شود از نمایشات تئاتری فیلمبرداری می‌کرد. چکش و اسکنه توسط مجسمه‌سازان، و به منظور استفاده از آخرین مورد کاربردشان به دست آنان، نبود که اختراع شد. فن فیلم^{۱۰۵} نیز مدتی بود که شناخته شده بود، اما تا وقتی که به کاربرد جدید هنریش پی برده نشده بود به یک دستور زبان جدید هنری^{۱۰۶} تبدیل نشد. اگر هیچ کس به شکل دیگری از چکش و اسکنه استفاده نمی‌کرد و کاربرد اصلی و هنری این وسایل را با تراشیدن سنگ و تبدیل آن به مجسمه به بهترین وجه نشان نمی‌داد این وسایل برای همیشه فقط به عنوان ابزارهای سنگ تراشی باقی می‌ماندند. اما هنگامیکه یک شکل هنری^{۱۰۸} متولد شود محتوایش^{۱۰۹} دیگر در قالب همان شکل، با یک رابطه دیالکتیکی بین محتوا و شکل، ریخته خواهد شد. نویسندگان فیلمنامه باید موضوعات‌شان را با قوانین حاکم بر شکلی هنری کاملاً تکامل یافته فیلم تطبیق دهند.

همچنین موضوعات جدید می‌توانند تا مدت‌ها در شکل‌های قدیمی‌تر بازگو شوند و می‌توان با تغییرات مختصری در شکل‌های قدیمی‌تر کشش و هیجان تازه‌ای به آن‌ها داد، تا اینکه پس از مدتی، که ممکن است طولانی باشد، محتوای جدید شکل کهنه را بدرد و شکلی تازه‌ای بیافریند. اما این تکامل نیز در محدوده همان شکل هنری خاص روی خواهد داد، به این معنی که نمایشنامه همچنان نمایشنامه باقی خواهد ماند، و رمان رمان، و فیلم فیلم. ما در تاریخ فقط یکبار شاهد تولد هنری کاملاً جدید - هنر فیلم - بوده‌ایم.

رابطه درونی^{۱۱۰} دیالکتیکی بین شکل^{۱۱۱} و محتوا^{۱۱۲} را می‌توان با رابطه درونی یک رودخانه و بسترش مقایسه کرد؛ آب محتوا است و بستر رودخانه شکل آن. بدون شک این آب بوده است که زمانی چنین بستری را برای خود بوجود آورده است، یعنی؛

محتوا شکل را آفریده است.^{۱۱۳} اما یکبار که بستری بوجود آمد پس از آن آب‌های جاری اطراف را در خود جمع خواهد کرد و به آن‌ها شکل خواهد داد، یعنی؛ شکل محتوا را دربرمی‌گیرد.^{۱۱۴} قدرت میل‌های خروشان لازم است تا آب از بستر قدیمی‌اش طغیان کند و بستری کاملاً جدید برای خود بسازد.^{۱۱۵}

حواشی فصل بیستم

1 - THE SCRIPT

2 - literary foundation

3 - stage play

4 - literary form

5 - Calderon

۶ - علاوه بر اینکه بعضی از کارگردانان بسیار بزرگ فیلم خود فیلمنامه نویسان چیره دستی نیز بوده اند، ارزش قلم بعضی از فیلمنامه نویسان بسیار برجسته تاریخ سینما کم از ارزش قلم شخصیت‌هایی که بالاش در زمینه نمایشنامه نویسی از آنان یاد کرده است نیست. ما در اینجا فقط نام چند تن از فیلمنامه نویسان بزرگ تاریخ سینما را برای نمونه ذکر می‌کنیم: کارل میپر - Carl Mayer، تیه فون هاربو - Thea von Harbou، چزاره زاراتینی - Cesare Zavattini، آلبرتو مورایا - Alberto Moravia، تولیو پینلی - Tullio Pinelli، ژان کلود کاریه - Jean Claude Carriere، ادوارد دمیتریک - Edward Dmytryk، دالتون ترمبو - Dalton Trumbo.

7 - performance

۸ - مدت‌هاست که طبع و نشر فیلمنامه مرسوم شده است بطوریکه هم اکنون در اروپا و آمریکا فیلمنامه‌های اکثر فیلم‌های برجسته و مهم تاریخ سینما انتشار یافته‌اند. در انگلستان و آمریکا دو بنگاه انتشاراتی سال‌هاست که عهده‌دار کار طبع و نشر فیلمنامه‌ها، به صورت کتاب، هستند. برای اطلاع خوانندگان علاقمند نام و نشانی این دو بنگاه انتشاراتی را ذکر می‌کنیم:

1 - Lorrimer Publishing 47 Dean Street, London W1.

2 - Simon and Schuster Rockefeller Center, 630 5th Avenue, New York, New York 10020.

9 - slavishly

10 - ritual

11 - improvisation

12 - commedia dell arte

۱۳ - شما حتماً به خاطر سپرده‌اید که کتاب بالاش در اواسط دهه ۱۹۴۰ نوشته شده است و برآورد وی از عمر هنرفیلم و فیلمنامه بر این اساس بوده است.

14 - improvised

15 - sub-titles

16 - literary effects

۱۷ - یعنی مستقل از نمایشنامه یا رمان عمل کرد.

18 - a new form

19 - technical aids

۲۰ - این کاری است که اکنون «دکوپاژ» فیلم -Decoupage- یا «نسخه فیلمبرداری فیلمنامه» -Shooting Script- عهده‌دار انجام آن است. به عبارت دیگر، از این مطلب بالاش معلوم می‌شود که فیلمنامه‌ها در ابتداء به صورت نوعی «دکوپاژ» نوشته می‌شدند. البته «دکوپاژ» علاوه بر فهرست‌بندی نماها و صحنه‌ها و مکان‌ها شامل اطلاعات فنی و زیبایی‌شناسی بسیاری برای دست‌اندرکاران تولید فیلم است. نوشتن «دکوپاژ» یا «Shooting Script» از روی فیلمنامه به عهده کارگردان فیلم است و کنترل آن در مرحله فیلمبرداری و زمان فیلمبرداری به عهده منشی صحنه -script girl- است. «دکوپاژ»، بخصوص، برای راهنمایی و راحتی کار مدیر فیلمبرداری، فیلمبردار، صدابردار، دستیاران کارگردان، هنریشه‌ها، طراح صحنه، بپار مفید است و در زمان و مصرف فیلم خام و در نتیجه بودجه فیلم صرفه‌جویی می‌کند و دقت کار افراد را بالا می‌برد. البته نوشتن «دکوپاژ» صحیح و کار با آن نیاز به دانش فنی فیلمسازی عملی کارگردان و منشی صحنه و سایر افرادی دارد که با آن کار می‌کنند. در فیلمسازی مدرن نوشتن یک فیلمنامه مراحل متعددی را می‌گذراند تا به مرحله آخر، یعنی «دکوپاژ نهایی»، یا در اصطلاح انگلیسی به مرحله «Final Shooting Script» برسد.

21 - filmic imagination

22 - visual ideas

23 - romanticism

۲۴ - شرح مفصل مطلبی که بالاش در اینجا به آن اشاره کرده است در فصل‌های سیزدهم و چهاردهم آمده است.

25 - dialogue spoken

26 - vacuum

27 - abstract

28 - spiritual

29 - visual surrounding

30 - back ground

31 - state of mind

32 - pictorial composition

۳۳ - «خلاصه داستان فیلم» - Synopsis- و «طرح داستانی» - Story Outline-، اولین و دومین مرحله از مراحل مختلف نوشتن یک فیلمنامه مدرن هستند. مراحل بعدی به ترتیب عبارتند از:

3 - Scene Outline;	6- Master Scene Script;
4- Treatment;	7 - Rough Shooting Script;
5- Full Dialouge Treatment;	8- Final Shooting Script.

34 - symbol

35 - a photograph

36 - Chapayev

37 - Furmanov

38 - abstract

39 - a dramatic scene

40 - metaphorical

41 - Lessing

نظریه پرداز و زیبایی شناس آلمانی در قرن هزدهم. او یکی از برجسته ترین ادیبان آلمان در دوران «روشنگری» بود و بر تئاتر و ادب این کشور تأثیر بسیار زیاد و مفیدی گذاشت. نیچه در کتاب *فراسوی نیک و بد* (ترجمه داریوش آشوری، انتشارات خوارزمی، چاپ اول ۱۳۶۲، فصلی جان آزاده، صفحه ۶۶) درباره او نوشته است: «اما لسینگ در میان آلمانی ها چیز دیگری بود، بخاطر طبع نمایشگرش که چیزها می دانست و کارها می توانست. عجب نیست که او مترجم بایبل - Pierre Bayle- بود و دوست داشت به سایه دیدرو و ولتر، و بهتر از آنها به میان کمندی نویسان رومی بگریزد. اما زبان آلمانی، حتی در نثر کسی همچون لسینگ، کجا می تواند از آهنگ کلام ماکباولی تقلید کند، از آهنگ کلام کسی که در فضای شهریارش -The Prince- می توان در هوای خشک و عالی فلورانس دم زد»

باز تا آنجا که من اطلاع دارم، سورن کی پرکگارد -Soren Kierkegaard- در کتاب *ترس و لرز* (ترجمه دکتر سیدمحسن فاطمی، انتشارات حوزه هنری سازمان تبلیغات اسلامی، چاپ اول ۱۳۷۳، مسئله سوم در پانوشته های این فصل) لسینگ را ستوده است و نمونه ای از تحلیل زیبایی شناسی او را ارائه داده است. در همین جا بی مناسبت نیست که خوانندگان را مطلع کنم که این بخش از کتاب کی پرکگارد، یعنی بخش مربوط به مسئله سوم، از نظر بحث زیبایی شناسی نقش «قهرمان» -Hero- بسیار جالب توجه و مفید است، اگرچه بحث اصلی این کتاب و این بخش از کتاب مذکور اصولاً مطلب دیگری است. در هر حال ما به خوانندگان علاقمند خواندن این کتاب را توصیه می کنیم.

42 - drama

43 - its stage presentation

44 - nature of stage

45 - Hamburgische Dramaturgie

لسینگ مدنی، در ۱۷۶۷، منتقد تئاتر هامبورگ بود.

46 - novels

47 - an illusory continuity

48 - drama

49 - epic

50 - film

51 - Parallel Actions

52 - novelist

53 - "jumps"

54 - on the stage

55 - short shots

۵۶ - این تحلیل بالاش نظیر همان تحلیلی است که آندره بازین از تشابه ساختمان فیلم و رمان کرده است. بازین در مقاله‌ای تحت عنوان «سینما و تئاتر» - Theater and Cinema - که شامل دو قسمت است، مفصلاً در این باره بحث کرده است و تحلیل تاریخی و زیبایی‌شناسی عمیقی از رابطه بین فیلم و تئاتر و رمان، خویشاوندی‌ها و تفاوت‌های بین آن‌ها، ارائه داده است. این دو مقاله مفصل در جلد اول انگلیسی سینما چیست؟ آورده شده‌اند.

57 - scene

۵۸ - باید در این مورد توجه داشت که منظور بالاش گسستن تداوم بین نماهای یک صحنه یا گسستن تداوم «جهت صحنه» - Screen Direction - یا «جهت حرکت» - Direction of Movement - نیست، بلکه همانطور که در ادامه مطلب توضیح داده است رفتن از یک صحنه به صحنه دیگر است.

59 - the law of the unity of space

60 - the unity of time

بالاش در اینجا نظریه کلاسیک زیبایی‌شناسی هنرنمایش را پیش کشیده است - نظریه وحدت سه گانه - Unities. این نظریه کلاسیک در قرن هفدهم براساس تفکرات فلسفی - زیبایی‌شناسی متفکران و زیبایی‌شناسان فرانسوی، نظیر: بولیو - Boileau - و دوبو - Dubos - ارائه شد. زیبایی‌شناسان برجسته‌ای نظیر: باوم گارتن، هردر، و لسینگ، بعدها با انتقاد و تحلیل همین نظریه کلاسیک آراء فلسفه هنر و زیبایی‌شناسی خود را عرضه کردند. در کتاب: فلسفه روشنگری، نوشته ارنست کاسیرر، ترجمه یدالله موذن، انتشارات نیلوفر ۱۳۷۰، در این مورد مطالب بسیار مفید و تازه‌ای وجود دارد که شما می‌توانید از

آن استفاده کنید. در پانویس شماره ۲۷ فصل هفتم آن کتاب مترجم یادداشت کرده است: «نظریه وحدت سه گانه معتقد است که یک نمایشنامه می‌باید از یک کردار -Action- اصلی تشکیل شده باشد و در یک زمان (طی بیست و چهار ساعت یا حداکثر سی و شش ساعت) و در یک مکان واحد (مثلاً فقط در یک شهر) اتفاق بیفتد؛ وحدت کردار، وحدت زمان و وحدت مکان». بحث بالاش نیز در اینجا، و بطور کلی در این فصل، در اطراف همین موضوعات نظریه کلاسیک و غیرکلاسیک زیبایی شناسی هنر نمایش دور می‌زند.

61 - interpolated scene

62 - at the same time

63 - Technical Conditions and Artistic Principles

64- characters

65 - on the stage

منظور صحنه تئاتر است.

66 - play

67 - central problem

68 - organically

69 - literary structure of the drama

70 - determine

71 - literary structure of the script

72 - the single central problem

73 - structure of the drama

74 - central dramatic conflict

75 - internal movement

76 - internal struggle

77 - its determining element

78 - merely internal

79 - long - drawn

80 - internal happening

81 - external, visible, shootable picture

82 - in the course of the story

83 - prescribed length

84 - standard length

85 - physiological reasons

86 - internal composition

87 - short story

88 - newspaper features

89 - predetermined

90 - art form

91 - Maupassant

92 - Chekhov

93 - architectural forms

94 - the content

95 - sonnet

۹۶ - منظور بالاش این است که ما ملزم به انتخاب یک شکل هنری - Art Form - خاص نیستیم، اما هنگامیکه آن شکل هنری را انتخاب کردیم باید خصوصیات فنی و اصول هنری آن را در نظر گرفته و رعایت کنیم و مطابق با اصول، قوانین، و شرایط فنی آن شکل هنری به خلاقیت پردازیم.

97 - the reproduction of reality

98 - certain basic principles

99 - specific materials

100 - absolute film

101 - the content determines the form

102 - Cinematograph

۱۰۳ - این همان نکته‌ای است که هربرت مارشال در دیباچه کتاب روی آن انگشت گذاشته است.

۱۰۴ - یعنی اینکه فیلم در ابتداء دنباله‌روی اشکال قدیمی تر هنری، تئاتر و رمان، بود.

105 - Lumiere

106 - technique of film

107 - a new artistic form-language

108 - a form of art

109 - its content

110 - interrelation

111 - form

112 - content

113 - the content created the form

114 - the form shapes the content

۱۱۵ - آندره بازین در مقاله «سیر تکاملی زبان سینما» -The Evolution of the Language of Cinema- در این رابطه تحلیل و تشبیه تقریباً مشابهی ارائه داده است. در پایان بحث نخست آن مقاله نوشته است: «به این ترتیب تا ۱۹۲۸ یا ۱۹۳۹ فیلم ناطق، بخصوص در فرانسه و ایالات متحده، به مرحله‌ای از کمال کلاسیک رسید. رسیدن به این مرحله از یک سو حاصل بلوغ انواع مختلف درام بود که بخشی از آن طی ده سال گذشته رشد کرده بود و بخشی نیز از سینمای صامت به ارث رسیده بود، و از سوی دیگر حاصل ثبات پیشرفت‌های فنی بود. سال‌های ۱۹۳۰ سال‌های صدا و فیلم پانچروماتیک -Panchromatic Film-، هر دو با هم، بود. بدون تردید وسایل استودیو بهتر شدند، اما فقط از جهت جزئیات؛ هیچیک از آن‌ها در زمینه کارگردانی امکانات تازه و اساسی بوجود نیاوردند. از ۱۹۴۰ تنها تغییراتی که از این لحاظ روی داده در فیلمبرداری بوده است، که باید از افزایش حساسیت فیلم خام ممنون بود. فیلم پانچروماتیک ارزش‌های تصویری را زیور و کرد، ایمالسیون‌های فوق حساس انعطاف پذیر بودند و فیلمبردار می‌توانست در استودیو با دیافراگم بسیار بسته‌تر فیلمبرداری کند و، در صورت لزوم، آن‌ها را در زمینه -background- را که زمانی اجتناب‌ناپذیر بود از بین ببرد. نمونه‌های متعددی در این زمینه وجود دارند که نشان می‌دهند قبلاً نیز از فوکوس عمیق -Deep Focus- استفاده شده است، مثلاً در آثار ژان رنوار. امکان فیلمبرداری در عمق -Deep Focus Cinematography- همیشه در صحنه‌های خارجی، و حتی در استودیو، وجود داشته است و نشانی از مهارت بوده است. هرکس که واقعاً می‌خواست می‌توانست آن را انجام دهد. بنابراین اصولاً مسئله بر سر مشکل فنی، که حلش به تصدیق همگان آسان‌تر بوده است تا مشکل سبک، کمتر مطرح بوده است تا یافتن سبک، نکته‌ای که به آن خواهیم پرداخت. خلاصه اینکه؛ با متداول شدن استفاده از فیلم پانچروماتیک، با پی بردن به توانایی‌های بالقوه میکروفون، و با گرین -crane- به عنوان وسیله استاندارد استودیو، واقعاً می‌توان گفت که همه مایحتاج فنی برای هنر سینما از ۱۹۳۰ در اختیار بوده است.

«چون عوامل تعیین کننده فنی عملاً کنار رفته بودند، ما باید در جای دیگری به جستجوی علائم و اصول تکامل زبان فیلم بگردیم، یعنی در رقابت بین موضوعات و در نتیجه سبک‌هایی که برای بیان‌شان ضروری بودند.

«تا ۱۹۳۹ سینما به مرحله‌ای رسیده بود که جغرافی دانان آن را تعادل همودی رودخانه -Equilibrium Profile- می‌نامند و منظور از آن انحنا ایده‌آل بستر رودخانه است که بر اثر فرسایش مناسب ایجاد می‌شود. با رسیدن به این تعادل، رودخانه بی‌هیچ زحمتی از سرچشمه تا دهانه‌اش جاری می‌شود بدون اینکه دیگر بسترش را عمیق‌تر کند. اما اگر زمین تکانی بخورد که باعث بالا رفتن مقدار فرسایش شود و ارتفاع سرچشمه را تغییر دهد، آب مجدداً به راه خواهد افتاد؛ در دشت اطراف نفوذ خواهد کرد، عمیق‌تر نقب خواهد زد و حفر خواهد کرد. گاه هنگامیکه یک بشر گچی می‌یابد از این سو تا آن سوی دشت نقشی جدید پدید می‌آورد که تقریباً نامشخص است، اما اگر کسی جریان آب را تعقیب کند خواهد دید که بتری نودرتو و پیچ‌درپیچ است.»

برای مطلب بازین رجوع کنید به: سینما چیست؟، جلد اول، نسخه انگلیسی ترجمه هاگگری،
انتشارات دانشگاه کالیفرنیا، ۱۹۶۷، صفحه ۳۰ و ۳۱.

فصل بیست و یکم

شکل هنری و ماده کار ۱

اقتباس از رمان و نمایشنامه در فیلم کار پذیرفته شده‌ای است، زیرا بعضی از آن‌ها به نظر سینمایی^۲ می‌آیند و در بعضی موارد نیز می‌توان از محبوبیت و شهرتی که کسب کرده‌اند در بازار فیلم^۳ بهره‌برداری کرد. داستان‌هایی که اصل‌شان برای فیلم نوشته شده باشند بسیار کم و نادراند و بدون شک این نشانه‌ایست از تکامل نیافتگی و نقائص فیلمنامه‌نویسی.

هنگامیکه ما حتی با وجودی که تمام اقتباس‌های به عمل آمده در فیلم را نیز در نظر می‌گیریم باز می‌بینیم که نیازمان را برطرف نکرده‌اند آیا بهتر نیست خواستار داستان‌هایی باشیم که در اصل برای فیلم نوشته شوند؟ بحث درباره جنبه‌های عملی^۴ این سؤال راه به جایی نمی‌برد. در عمل این قانون عرضه و تقاضاست^۵ که در این مورد حکم می‌کند. شاید اگر عرضه داستان‌های خوبی که برای فیلم نوشته می‌شوند بیشتر بود از سایر اشکال ادبی اقتباس‌های کمتری صورت می‌گرفت.

اما، ما فعلاً متوجه قوانین هنر هستیم نه قوانین عرضه و تقاضا. اقتباس از رمان‌ها و نمایشنامه‌ها در فیلم شاید به دلیل عرضه و تقاضا باشد و از آن قانون پیروی کند، اما آیا این کار قوانین هنر^۶ را نقض نمی‌کند؟ آیا برآورده کردن چنین تقاضایی لزوماً باعث نمی‌شود که منافع هنر^۷ و فرهنگ زیبایی‌شناسی عموم^۸ زیان ببینند؟

«لزوماً»^۹ در اینجا واژه کلیدی است، زیرا اینکه آیا مشکل یک مشکل اساسی است یا نه بستگی به آن دارد. چون اگر اقتباس موجب ضرر و زیانی به منافع هنر و فرهنگ زیبایی‌شناسی نمی‌شود، و حتی می‌تواند مفید هم باشد، پس دیگر هیچ مشکل نظری^{۱۰} در بین نیست و این فقط وظیفه منتقدان فیلم^{۱۱} است که در هر مورد خاص معلوم کنند که آیا خوب اقتباسی صورت گرفته است یا بد اقتباسی.

اما یک دیدگاه^{۱۲} زیبایی‌شناسی قدیمی - می‌توان گفت کلاسیک^{۱۳} - وجود دارد که اساساً هر نوع اقتباسی را به این دلیل که لزوماً^{۱۴} کاری غیر هنری^{۱۵} است رد می‌کند. و اینجاست که مشکلی پیش می‌آید که حل آن برای تئوری هنر^{۱۶} بیشترین اهمیت را دارد، زیرا اگرچه مخالفان اقتباس بدون شک بر تیز^{۱۷} صحیحی تکیه می‌کنند، اما در اشتباه‌اند. تاریخ ادبیات انباشته از شاهکارهای کلاسیکی است که اقتباس‌هایی از سایر آثار هستند. برهان نظری^{۱۸} که مخالفان اقتباس می‌آورند این است که در هر هنری بین «شکل»^{۱۹} و «محتوا»^{۲۰} رابطه لاینفکی برقرار است، و اینکه برای بیان محتوایی خاص^{۲۱} همیشه فقط یک شکل هنری خاص^{۲۲} وجود دارد که مناسب‌ترین شکل بیان آن محتوا می‌تواند باشد. به همین دلیل اقتباس محتوای یک شکل هنری برای شکل هنری دیگری فقط می‌تواند زیان‌آور باشد. به عبارت دیگر، شاید بتوان از یک رمان بد فیلم خوبی ساخت، اما هرگز ممکن نیست که از یک رمان خوب فیلمی به همان خوبی ساخت.

این برهان، که از نظر تئوری بی‌عیب است، نقیض واقعیت‌هایی از این قبیل است؛ شکسپیر^{۲۳} داستان‌های بعضی از نمایشنامه‌های بسیار خویش را از بعضی حکایات قدیمی^{۲۴} بسیار خوب ایتالیایی گرفته است، و تاروود^{۲۵} درام کلاسیک یونان^{۲۶} نیز از حماسه‌های قدیمی‌تر^{۲۷} بافته شده است.

اغلب نمایشنامه‌های کلاسیک از مواد^{۲۸} حماسه‌های قدیمی استفاده کرده‌اند، و اگر صفحات کتاب نمایشنامه‌نویسی هامبورگی^{۲۹} لسینگ^{۳۰} را ورق بزنیم خواهیم دید که همان سه نقد اول کتاب در مورد نمایشنامه‌هایی است که از رمان‌ها اقتباس شده‌اند. بد نیست اشاره کنیم که نویسنده جاوید فلسفه هنر در لا توکون^{۳۱}، که قصدش دقیقاً این بود تا قوانین خاصی را که بر آشکال هنری حاکمند بیابد، در نمایشنامه‌هایی که نقد کرده موارد زیادی برای انتقاد از آن‌ها یافته است، اما هرگز هیچ اعتراضی به اینکه

اقتباس‌هایی از رمان هستند نکرده است. برعکس، در مورد اینکه چگونه آن اقتباس‌ها می‌توانستند ماهرانه‌تر صورت گیرند اندرزهای بسیار خوبی داده است.

این تناقض^{۳۲} به قدری آشکار است که جای بسی تعجب است که چرا هیچ عالم زیبایی‌شناس هیچگاه زحمت روشن کردن این مسئله را به خود نداده است^{۳۳}. اگر مخالفت با اقتباس صرفاً یک اشتباه نظری بود قضیه ساده می‌شد، اما این یک اشتباه نظری نیست، بلکه نتیجه‌گیری منطقی از صُغرا و کُبرا چیدن‌های صحیح غیرقابل انکاری است در مورد رابطه بین «شکل» و «محتوا».

روشن است که تناقض در اینجا فقط یک تناقض ظاهری^{۳۴} است. عمده کردن غیردیالکتیکی بخشی از حقایق است. شاید ارزش این را داشته باشد که برای یافتن منشأ این اشتباه موضوع را عمیق‌تر بررسی کنیم.

پذیرفتن این تز^{۳۵} که محتوا یا ماده کار شکل را می‌سازد و در نتیجه شکل هنری را معین می‌کند^{۳۶} از یک سو، و پذیرفتن اینکه امکان استفاده از همان ماده کار در شکل هنری متفاوتی نیز وجود دارد از سوی دیگر، فقط در صورتی امکان دارد که کلمات را بدون دقت بکار برده باشیم^{۳۷}، یعنی در صورتیکه کلمات «محتوا» و «شکل» دقیقاً دلالت بر آن چیزی نداشته باشند که ما عادت کرده‌ایم از یک سو آن را ماده کار، آکسیون^{۳۸}، پلات^{۳۹}، داستان^{۴۰}، موضوع^{۴۱}، و غیرو، بنامیم و از سوی دیگر «شکل هنری». هیچ شکی نیست که می‌توان موضوع، داستان، و ماجرای ژمانی را گرفت و آن را به یک نمایشنامه یا فیلم تبدیل کرد و معیذا در هر دو صورت آثار هنری برجسته‌ای بوجود آورد و در هر یک از آن موارد «شکل» مناسب «محتوا» باشد. اما چطور چنین چیزی ممکن است؟ ممکن است، زیرا در حالیکه موضوع یا داستان هر دو اثر یکسان است محتوای آن دو متفاوت است و دقیقاً همین محتوای متفاوت است که در شکل تغییر یافته‌ای که نتیجه اقتباس است به نحوه مناسبی بیان می‌شود.

اینکه گویا زندگی^{۴۲} خودش نمایشنامه‌ها و رمان‌های حاضر و آماده^{۴۳} را پیش روی نویسنده می‌گذارد چه عقیده خام و ساده‌لوحانه‌ای است. طبق این عقیده هر واقعه‌ای^{۴۴} یک وابستگی^{۴۵} «ازپیشی»^{۴۶} و ذاتی^{۴۷} با یک شکل هنری خاص دارد، و نیز زندگی خودش تعیین می‌کند که چه وقایعی برای نمایشنامه، رمان، یا فیلم شدن مناسب هستند. بنا به این عقیده نویسنده ماده کار از پیش تعیین شده‌اش را همچون موضوع

مشخصی که فقط می‌تواند به یک طریق و در یک شکل هنری بیان شود دریافت می‌کند. اگر موضوع خاصی مخیله‌اش را مشغول کند نمی‌تواند از شکل هنری که مایل است استفاده کند، زیرا شکل هنری آن قبلاً از سوی حکم از پیشی هنری که ذاتی واقعیت^{۴۸} است تعیین شده است.

اما، دنیای بیرون از ما^{۴۹} واقعیت عینی^{۵۰} دارد که مستقل از آگاهی ماست^{۵۱} و در نتیجه مستقل از ایده‌های هنری‌مان^{۵۲}. واقعیت دارای رنگ‌ها، شکل‌ها، و صداهاست، اما هیچ وابستگی ذاتی^{۵۳} به نقاشی، مجسمه‌سازی، یا موسیقی ندارد و نمی‌تواند هم داشته باشد، زیرا این‌ها اختصاصاً فعالیت‌های انسانی^{۵۴} هستند. واقعیت بخودی خود به هیچ شکل هنری وابسته نیست و نه حتی به موضوعاتی که مناسب اشکال هنری خاصی باشند و مثل سیب‌های رسیده فقط منتظر هنرمندی باشند که بیاید و آن‌ها را بچیند. هنر و اشکال متنوعش «ازیشی» ذاتی واقعیت^{۵۵} نیستند، بلکه شیوه‌های^{۵۶} انسانی هستند برای رهیافت^{۵۷} به واقعیت، هرچند البته این رهیافت و شیوه‌هایش نیز در کل جزو واقعیت هستند.

این شیوه‌های رهیافت^{۵۸} به واقعیت طبیعتاً نه دلخواهانه پدید آمده‌اند و نه اینکه شمارشان نامحدود است. در حوزه فرهنگ انسان متمدن تعدادی از این شیوه‌ها (یا اشکال هنری) پدید آمده‌اند که از نظر تاریخی اشکال عینی^{۵۹} فرهنگ بشر به حساب می‌آیند و هرچند صرفاً اشکالی ذهنی^{۶۰} هستند، که از طریق آن‌ها آگاهی انسان به واقعیت راه می‌یابد، اما چنین به نظر می‌رسند که حینیت دارند. قیاس رابطه متقابل دیالکتیکی رودخانه و بسترش مجدداً می‌تواند در این مورد به عنوان مدلی^{۶۱} برای درک رابطه متقابل بین ماده کار و شکل هنری - محتوا و شکل - در نظر گرفته شود.

بنابراین، اگر موضوع^{۶۲} یا تم^{۶۳} دراماتیکی موجود باشد که چون نقد^{۶۴} صفات مشخصه ویژه یک شکل هنری دراماتیک را در خود دارد می‌تواند به عنوان ماده کار شکل هنری خاصی در نظر گرفته شود در این صورت آن ماده کار دراماتیک دیگر خود محتوا^{۶۵} است (که در چنین موردی واقعاً تنها شکل هنری را که می‌تواند بپذیرد تعیین می‌کند) و دیگر «ماده» صرف^{۶۶} نیست، یعنی دیگر صرفاً ماده خام^{۶۷} واقعیت موجود نیست که هنوز نتوانسته است به شکل هنری غائی‌اش «تعیین» بخشد و هنوز به همان شکل ماده خام باقی مانده است و هنوز می‌تواند به عنوان ماده کار همچون محتوای

اشکال هنری مختلفی بکار گرفته شود که بتوانند صورت غائی به آن دهند. این نوع موضوعات (یا محتواهای) خاص دیگر پاره‌های ۶۸ صرف واقعیت نیستند، بلکه به عنوان محتوایی که شکل هنریش را تعیین بخشیده و رهیافتی به واقعیت است مورد استفاده یک شکل هنری خاص قرار می‌گیرند. شاید بتوان آن‌ها را «نیمه کار» ۶۹ نامید، زیرا در همان وضع‌شان آماده‌اند تا در قالب یک شکل هنری خاص جا بگیرند. اگر آن‌ها را «تم»، «موضوع»، یا «داستان»، بنامیم از کلمات مترادفی استفاده کرده‌ایم که نمی‌توانند به تنهایی حق مطلب را ادا کنند، بلکه بهتر است بگوییم که آن‌ها خمیرمایه خاص نمایش، رمان، یا فیلم هستند، یعنی شکل هنری‌شان را خود تعیین می‌کنند. چنین موادی فقط در صورتی یافت می‌شوند که ما از دیدگاه شکلی هنری خاصی به واقعیت بنگریم.

نتیجه‌گیری از این مطالب چیست؟ این است که ماده خام واقعیت ۷۰ می‌تواند به شکل‌های متفاوت و متعدد هنری درآید، اما آن «محتوایی» که «شکل» را تعیین می‌کند دیگر چنین ماده خامی نیست.

آیا نویسندگانی نیستند که چیزی جز نمایشنامه یا جز رمان نمی‌نویسند؟ آنان نیز تمامیت واقعیت زندگی را در نظر می‌گیرند، اما فقط از دیدگاه شکل هنری خودشان که شیوه اصلی رهیافت‌شان به واقعیت است. دیگرانی نیز هستند که با بیش از یک شکل هنری کار می‌کنند؛ نویسندگانی که زندگی را گاه با چشم رمان نویس و گاه با چشم نمایشنامه‌نویس می‌نگرند. با چنین نگرشی آنان این امکان را می‌یابند که همان جزء از واقعیت را بیش از یکبار ببینند؛ شاید یکبار همچون یک نمایش و بار دیگر همچون یک فیلم. اما در این صورت نیز آنان از نمایشنامه‌شان برای پرده اقتباس نمی‌کنند، بلکه به سرچشمه اصلی الهام‌شان رجوع خواهند کرد و همان ماده خام را یکبار برای نمایش و بار دیگر برای فیلم شکل خواهند داد. بدون شک کمتر می‌توان وقایع برجسته‌ای در تاریخ یافت که به عنوان ماده کار هنری در خدمت قصیده‌پردازی‌ها، نمایشنامه‌نویسی‌ها، حماسه‌سرایی‌ها، یا رمان‌نویسی‌ها، قرار نگرفته باشند. اما یک واقعه تاریخی ۷۱ بخودی خود فقط ماده خام واقعیت است نه موضوع هنری. ماده خام هنوز می‌تواند از دیدگاه اشکال هنری مختلف نگریسته شود، اما موضوع هنری چیزی است که نقداً از دیدگاه این یا آن شکل هنری نگریسته شده و از صورت‌های مختلف واقعیت جدا گشته و به

یک عامل اصلی تعیین‌کننده صورت خاصی از واقعیت و شکل هنری تکامل یافته است. چنین موضوعی فقط در یک شکل هنری خاص می‌تواند به طرز صحیحی بیان شود، بنابراین شکل هنریش را خود معین می‌کند، زیرا فقط در چنان شکلی است که تعین پیدا کرده است. چنین موضوعی، چنین واقعیتی، چنین ماده‌کاری، نقداً محتواسـت و شکل را تعیین می‌کند.

پُرتره‌ای ۷۲ را در نظر بگیرید. واقعیت مُدل ۷۳ فقط یک ماده خام است. این مُدل، این ماده خام، می‌تواند نقاشی شود، یا طرحی سیاه و سفید از آن زده شود، یا به شکل مجسمه‌ای درآید. اما اگر یک نقاش واقعی ۷۴ به آن مُدل بنگرد از همان ابتداء رنگ‌ها را خواهد دید؛ رنگ صفت مشخصه حاکم ۷۵ بر مُدل خواهد شد. و به محض اینکه چنین نگرشی صورت گرفت آن مُدل، آن رنگ‌ها، دیگر ماده خام نخواهد بود، بلکه موضوعی برای نقاش و محتوای شکل هنری او خواهد شد، محتوایی که شکل را، شکل هنری را، که در این مورد نقاشی است، تعیین می‌کند. هنرمند طراح خطوط چهره و بدن همان مُدل را می‌بیند، اما این بار همان ماده خام محتوای هنری دیگری عرضه خواهد داشت و این محتوا نیز در نوع خود شکل هنری خاصی را تعیین خواهد کرد که طراحی یا گرافیک یا نوع دیگری از هنر طراحی خواهد بود. شاید این بار مجسمه‌سازی همان مُدل را ببیند، و در عین حال همان مدل را نبیند، زیرا به چشم وی آن مُدل مُدلی برای ساختن یک مجسمه خواهد بود. همان ماده خام برای او محتوایی خواهد شد که با خمیر قابل بیان است و در نتیجه شکل هنری مناسبش، یعنی مجسمه‌سازی، را تعیین می‌کند.

همین مطلب در مورد اشکال ادبی ۷۶ صدق می‌کند. نویسنده‌ای ممکن است در موضوعی فضای خاصی بیابد یا از آن موضوع احساس تنیدی به وی دست دهد و آن موضوع را برای داستانش بکارگیرد. او از آن موضوع، بگویم، داستان کوتاهی ۷۷ خواهد ساخت. نویسنده دیگری در همان موضوع یک کشمکش مرکزی ۷۸ خواهد دید، کشمکشی حل‌ناشدنی که پرداختنی دراماتیک می‌طلبد. ماده خام گرفته شده از زندگی ممکن است یکسان باشد، اما نگرش آن دو نویسنده متفاوت است و نگرش‌های متفاوت محتواهای متفاوتی در یک و همان واقعیت خام خواهند یافت و برای بیان به اشکال هنری متفاوتی نیز نیاز خواهند داشت. سومین نویسنده نیز، فرضاً، به همان موضوع برخورد می‌کند و در آن نه همان محتواهایی را که دو نویسنده دیگر دیده‌اند،

بلکه کشمکش‌های درونی انسان‌هایی را می‌بیند که بر هم تأثیرات متقابل می‌گذارند و سرنوشت‌شان مثل بافته‌ای رنگارنگ درهم بافته می‌شود. این نویسنده سوم احتمالاً رمانی خواهد نوشت. به این ترتیب همان موضوع، به عنوان ماده خامی که از سه دیدگاه مختلف نگریسته شده، می‌تواند همچون سه موضوع، سه محتوا، و سه شکل هنری، بکارگرفته شود. اما چیزی که اغلب اتفاق می‌افتد این است که موضوعی که قبلاً به یک شکل هنری درآمده به اقتباس شکل هنری دیگری درمی‌آید. به عبارت دیگر، آن مدل همان مدلی نیست که برای سه هنرمند مختلف می‌نشیند، بلکه بیشتر مثل این است که مدل نقاش برای طراح و مدل طراح برای مجسمه‌سازنشسته است. چنین موردی بسیار پیچیده‌تر از سایر موارد است.^{۷۹}

اما هنرمند، اگر هنرمند واقعی باشد نه یک هوام فریب، نمایشنامه‌نویسی واقعی باشد که می‌خواهد رمانی را به شکل نمایشنامه درآورد یا فیلمنامه نویسی که می‌خواهد نمایشنامه‌ای را برای فیلم اقتباس کند، می‌تواند اثر هنری هم اکنون موجود را صرفاً همچون ماده خام بکارگیرد و آن را از دیدگاه خاص شکل هنری خودش چنان بنگرد که گویی واقعیت خامی است و هیچ توجهی به شکلی که قبلاً به آن ماده خام داده شده نکند. چنین نمایشنامه‌نویسی، مثلاً شکسپیر، داستانی از باندلو^{۸۰} را می‌خواند، اما به شکل هنری آن شاهکار داستان‌نویسی توجه نمی‌کند، بلکه فقط واقعهٔ هریانی^{۸۱} را می‌بیند که در آن شکل هنری، یعنی داستان، بازگو شده است. او سعی می‌کند که آن واقعه را جدای از شکل داستانش ببیند، همچون ماده خامی از زندگی با همهٔ امکانات دراماتیکی بالقوه‌اش، یعنی امکاناتی که باندلو هرگز نتوانسته است در شکل رمان بیان کند.

به این ترتیب اگرچه این ماده خام داستانی از باندلو است که در نمایشنامه شکسپیر شکل جدیدی به خود گرفته است، اما اثری از محتوای اصلی آن نمایشنامه در داستان باندلو یافت نمی‌شود. شکسپیر در آن داستان محتوای کاملاً متفاوتی دیده است و بنابر این محتوایی که شکل هنری نمایشنامه وی را تعیین کرده با محتوای داستان باندلو کاملاً متفاوت است.

من در اینجا مایلم به اقتباسی اشاره کنم که کمتر مشهور است، زیرا شاهی که مؤلف آن بوده در همین حال نظریه‌پرداز قابلی نیز بوده است و توانسته در مورد اینکه

چطور و چرا آن اقتباس را انجام داده توضیح دهد؛ فریدریش هیل^{۸۲}، نمایشنامه‌نویس آلمانی که نمایشنامه‌هایی را براساس افسانه حماسی پرمایه نیبلونگ^{۸۳} اقتباس کرده است. کاملاً غیرممکن است که هیل را متهم کنیم به اینکه به عظمت جاودانی این حماسه آلمانی و کمال بی‌نظیر سبکش واقف نبوده است. او به هیچ وجه قصد نداشته است که با افسانه نیبلونگ اسم و رسمی به دست آورد، و نیز نمی‌توان اغراض سودجویانه مالی را برای عامه‌پسند کردن این افسانه حماسی به این نویسنده بسیار جدی نسبت داد. پس انگیزه وی و نیت‌اش در انجام چنین اقتباسی چه بوده است؟

هیل خود آن را در خاطرات مشهور روزانه‌اش ذکر کرده است؛ «چنین به نظر می‌آید که براساس افسانه نیبلونگ می‌توان یک تراژدی ناب انسانی ساخت، تراژدی که محرک‌هایش کاملاً طبیعی باشند».

هیل در این اقتباس چه کرده است؟ وی اساس افسانه‌ای آن حماسه، یعنی اسکلِت داستان، را حفظ کرده است، اما تعبیر متفاوتی از آن به عمل آورده است. وقایع و حوادث را تا حد زیادی دست نخورده باقی گذاشته است، اما انگیزه‌ها و تعبیرات دیگری به آن‌ها داده است.

به این ترتیب همان وقایع، که دیگر تعبیر کاملاً متفاوتی یافته‌اند، به محتوای متفاوتی تبدیل شده‌اند. موضوع و محتوای تریلوژی^{۸۴} نیبلونگ هیل با آن افسانه حماسی نیبلونگ همانند نیست. زیرا اگرچه در نمایشنامه هیل نیز هاگن^{۸۵} زیگفرید^{۸۶} را می‌کشد، همانطور که در افسانه اصلی چنین می‌کند، اما انگیزه‌هایش کاملاً متفاوت هستند، و انتقام کریمهیلد^{۸۷} نیز، آنطور که در نمایشنامه هیل صورت می‌گیرد، تراژدی کاملاً متفاوتی از همان واقعه در آن حماسه آلمانی است.

می‌توان گفت که تقریباً هر اقتباس جدی و زیرکانه هنری چنین تعبیر دوباره‌ای^{۸۸} است. به این معنی که همان واقعه بیرونی می‌تواند از انگیزه‌های درونی کاملاً متفاوتی برخیزد و درست همین انگیزه‌های متفاوت درونی هستند که انسان‌ها را به عمل وادار می‌کنند و محتوایی را می‌آفرینند که شکل را تعیین می‌کند. ماده کار، یعنی وقایع بیرونی، صرفاً همچون سرنخ‌هایی^{۸۹} به خدمت گرفته می‌شوند و می‌دانیم که می‌توان سرنخ‌ها را به معانی مختلفی تعبیر کرد، همانطور که در داستان‌های کارآگاهی می‌بینیم.

اغلب به این صورت است که نویسنده از ماده خامی که خودش قبلاً یکبار در

شکل هنری خاصی از آن استفاده کرده برای دومین بار در شکل هنری دیگری از آن استفاده می‌کند. اکنون ما می‌دانیم که، بخصوص در مورد اقتباس از رمان‌ها و نمایشنامه‌ها برای فیلم، این کار اغلب با انگیزه‌های مالی صورت می‌گیرد. یک رمان موفق می‌تواند ابتداء برای یک نمایشنامه و بعد برای یک فیلم مورد اقتباس قرار گیرد و از این راه برای نویسنده چند بار پول‌ساز باشد. اما در بعضی موارد نیز اقتباس با نیت هنری کاملاً صادقانه‌ای صورت می‌گیرد.

بگذارید موردی را انتخاب کنیم که نمی‌توان هیچ شکی در مورد عدم انگیزه‌های مالی آن داشت. می‌دانیم که گوته ۹۰ در صدد بود از داستان بسیار جالبش مرد پنجاه ساله ۹۱، که بخشی از ارباب ویلهلم ۹۲ است، نمایشنامه‌ای بسازد. طرح این نمایشنامه محفوظ مانده است. این طرح، که بخش بندی و صحنه‌بندی نیز شده، محتوای نمایشنامه را به دست می‌دهد که همان محتوای داستان است فقط به طریق متفاوتی بازگو شده است. این طریقه متفاوت، به طرزی آموزشی، نشان می‌دهد که چرا گوته نیاز به پرداخت مجدد همان ماده خامی را که یکبار قبلاً مورد استفاده قرار داده بود برای استفاده در شکل هنری دیگری احساس می‌کرده است. ما در این طرح، همراه با جزئیات، می‌توانیم ببینیم که چطور گوته در نمایشنامه مذکور بر نکاتی تأکید کرده است که در داستان کوتاه اصلی بسیار کمتر مورد توجه قرار گرفته‌اند یا اصلاً مورد توجه نبوده‌اند، و چگونه سعی کرده است تا لایه ۹۳ کاملاً متفاوتی از همان واقعیت را نشان دهد. روند وقایع یکسان است، اما اهمیت‌شان فرق کرده و ماجرایی درون‌کاوی کاملاً متفاوتی برخوردار شده است. همان واقعیتی که گوته در نوشتن داستان کوتاهش از آن به عنوان ماده خام استفاده کرده بوده است نیز همین درون‌کاوی را در خود داشته است، اما چون او آن را در قالب یک داستان کوتاه شکل می‌داده مجبور بوده است تا از کنار این درون‌کاوی بگذرد و به همین دلیل زمانیکه تصمیم گرفته آن را در شکل هنری دیگری بیان کند بار دیگر فوراً در عمق همان ماده خام زندگی را لازم دیده است.

شاید در ابتداء تناقض‌گویی به نظر آید که بگوئیم آنچه که اقتباس را توجیه‌پذیر و حتی الزامی می‌کند اغلب صرفاً بخاطر رعایت کردن ۹۴ قوانین متفاوت سبک‌های مختلف هنری است، سبک‌هایی که بر اشکال هنری متفاوت حاکمند. سبک خشکی ۹۵ نمایشنامه، برای مثال، حذف طبیعت رنگارنگ و متغیر زندگی واقعی را می‌طلبد.

نمایشنامه شکلی هنری است که برای بیان کشمکش‌های سخت مناسب است و در قالب خشک‌ش رنگ آمیزی‌های غنی جزئیات یک رمان جلوه نمی‌کنند. به همین دلیل هنگامیکه نویسنده نمی‌خواهد از بیان جزئیات متلون واقعیت چشم‌پوشد و شور و حال شخصیت‌هایش را فشرده و محدود کند یا ناگفته بگذارد، به جای اینکه سبک ناب نمایشنامه را خراب کند به سبک رمان روی می‌آورد. و اگر نویسنده‌ای به قصد اینکه ماجراهای زندگی را، که در سبک خشک نمایشنامه محبوس می‌شوند، آزاد کند به فیلم روی می‌آورد نه به این دلیل است که به سبک‌های متفاوت شکل‌های هنری مختلف ارج نمی‌نهد، بلکه چون واقعاً آن‌ها را عزیز می‌دارد.

حواشی فصل بیست و یکم

1 - ART FORM AND MATERIAL

2 - filmic

3 - film market

4 - practical aspects

5 - supply and demand

6 - the laws of art

7 - the interests of art

8 - the aesthetic culture of the public

9 - "Necessarily"

10 - theoretical problem

11 - film critics

از این مطلب بالاش می‌توان به تفاوت اهمیت وظایف نظریه‌پرداز و منتقد پی برد.

12 - viewpoint

13 - classic

14 - necessarily

15 - inartistic

16 - theory of art

17 - thesis

18 - the theoretical reason

19 - form

20 - content

21 - a certain content

22 - a certain art form

23 - Shakespeare

24 - old tales

25 - plot

تعریف «پلات» که اصطلاحی است اختصاصاً مربوط به فیلم نه مربوط به تئاتر یا ادبیات (اگرچه در آن دو حوزه نیز مُصطلح شده است)، این است: «ارتباط بین رویدادهای اصلی و فرعی و موقعیت‌ها و وقایعی که اساس داستان فیلم را می‌سازد».

«پلات» را در فرهنگ لغات به این معانی ترجمه کرده‌اند: «نقشه‌چیزی را کشیدن»، «طرح‌ریزی کردن»، «توطئه چیدن»، «توطئه»، «حیله»، «دب»، «دوزوکلک».

در ترجمه‌های فارسی بیشتر آن را «توطئه» ترجمه کرده‌اند، که به نظر من ترجمه خوب و گویایی نیست.

همانطور که از تعریف «پلات» معلوم است، این اصطلاح بیشتر تعریف‌پذیر است تا اینکه بتوان معنی واقعی آن را از یک لغت دریافت. شاید بتوان آن را به: «زمینه داستان یا ماجرا»، «بافت داستان یا ماجرا»، «تاروپود داستان یا ماجرا» و از این قبیل، ترجمه کرد. در هر صورت، همانطور که ملاحظه می‌کنید، من در اینجا آن را «تاروپود» ترجمه کرده‌ام و در مواردی نیز عین انگلیسی آن را با انشاء و املاء فارسی آورده‌ام.

26 - the Greek classical drama

27 - older epics

اشاره بالاش در اینجا به تراژدی‌های ایشیل، اورپید، و سوفوکل، است و منظورش از حماسه‌های قدیمی‌تر احتمالاً منظومه‌های حماسی - اسطوره‌ای ایلید و آودیسه هستند.

28 - the materials

29 - Hamburgische Dramaturgie

30 - Lessing

31 - Laokoon

بزرگ‌ترین و معروف‌ترین اثر لسینگ است که مطالعاتی است در ادبیات یونان و روم باستان.

32 - the contradiction

منظور تناقض بین نظریات مخالفان اقتباس و رایج بودن اقتباس است.

۳۳ - در اینجا لازم است مجدداً یادآور شویم و تأکید کنیم که آندره بازین، این عالم بزرگ زیبایی‌شناسی فیلم، در مقاله مفصلی دو قسمتی خود «تئاتر و سینما» - Theater and Cinema - بطور جدی به این مسئله توجه کرده و به تحلیل و بررسی موضوع اقتباس پرداخته است. بحث و بررسی بازین درباره موضوع اقتباس نظیر ندارد و من در هیچ‌یک از مباحث زیبایی‌شناسی فیلم به تحلیلی نظیر تحلیل او در این مورد برخورد نکرده‌ام. این تحلیل و بررسی بازین نیز، مثل همه تحلیل‌ها و بررسی‌ها، علاوه بر جنبه

زیبایی‌شناسی، جنبه تاریخی دارد و از راسین، Jean Racine، مولیر، فلویر، داستایوسکی، گرفته تا فیلم‌هایی نظیر: هنری پنجم، ژول سزار، هاملت، والدین شریر، روباهان کوچک، در آن مورد بررسی قرار گرفته‌اند. بازین در این مقاله از اقتباس جانبداری کرده است. در هر حال، تعجب بالاش از اینکه زیبایی‌شناسان هنر فیلم پیش از او به این مسئله توجه نشان نداده‌اند بجاست، زیرا نظریه‌پردازان پیش از او و نظریه‌پردازان هم‌عصرش هیچ‌یک بطور جدی و جامع به این بحث نپرداخته‌اند و مقاله مذکور بازین نیز در سال ۱۹۵۱ نوشته شده است.

34 - apparent

35 - the thesis

36 - determines

۳۷ - دقت در استفاده از کلمات! این است طبع فیلسوف.

38 - action

39 - plot

40 - story

41 - subject

42 - life

43 - ready - made

44 - every event

45 - affinity

46 - "a priori"

47 - immanent

48 - inherent in reality

49 - the world outside us

50 - an objective reality

51 - our consciousness

52 - our artistic ideas

53 - immanent affinity

54 - human activities

55 - a periori inherent in reality

56 - methods

57 - approach

58 - methods of approach

- 59 - objective forms
- 60 - subjective forms
- 61 - model
- 62 - subject
- 63 - theme
- 64 - already
- 65 - content
- 66 - mere "material"
- 67 - raw material
- 68 - fragments
- 69 - "semi-fashioned"
- 70 - the raw material of reality
- 71 - historical event
- 72 - a portrait
- 73 - the reality of the model
- 74 - a true painter
- 75 - the dominant characteristic
- 76 - literary forms
- 77 - a short story
- 78 - central conflict

۷۹ - یعنی اقتباس بسیار پیچیده‌تر و مشکل‌تر از موردی است که هنرمند موضوع یا ماده کار دستِ اولی را برای کار انتخاب می‌کند.

- 80 - Bandello
- 81 - naked event
- 82 - Friedrich Hebbel

درام‌نویس آلمانی قرن نوزدهم. نمایشنامه معروف *ماریا ماگدالنا* نوشته اوست. همانطور که بالاش اشاره کرده است «خاطرات روزانه‌اش» به عنوان مشهورترین و بهترین نوشته او شناخته شده است.

- 83 - "Nibelung"

نیپلونگ یکی از مشهورترین منظومه‌های حماسی - رزمی آلمان است که در قرن سیزدهم میلادی سروده شده و مشهور است که اقتباسی است از منظومه‌های بسیار قدیمی‌تر ژرمنی. از جمله این نوع داستان‌های منظوم قرون وسطی آلمان می‌توان از منظومه *هیلد براند*، *تریستان و ایزولده* و *پارسیفال*

نام برد.

84 - trilogy

85 - Hagen

86 - Siegfried

87 - Kriemhild's vengeance

88 - re-interpretation

89 - clues

90 - Goethe

91 - "The man of fifty"

92 - "Wilhelm Meister"

93 - layer

94 - respect

95 - severe style

فصل بیست و دوم

مشکلات سبک

دستور زبان هنر فیلم^۱، هر چند قدرت بیان^۲ فوق‌العاده‌ای یافته است، به نظر می‌آید که در دو دههٔ اخیر، یعنی در مدتی که به محتوا^۳ بیش از شکل^۴ توجه نشان داده شده، تقریباً ایستا^۵ مانده است.^۶ اکنون، پس از پایان جنگ جهانی دوم، چنین به نظر می‌رسد که فیلم با امکانات تصویری^۷ هنوز بهره‌برداری نشدهٔ فیلم‌سازان به مرحلهٔ تکامل تازه‌ای وارد می‌شود.

پس از تکوین اولیهٔ دستور زبان فیلم سبک‌ها و اشکال هنری^۸ ویژه‌ای در قالب این هنر شروع به رشد کردند. مشکلاتی که مربوط به سبک‌های فیلم هستند بخصوص در خور توجه و مهم‌اند، زیرا ریشه‌های اجتماعی^۹ و اهمیت‌شان در این وسیلهٔ هنری^{۱۰} آشکارتر از هر وسیلهٔ هنری دیگری مکتشف می‌گردد.

حماسه^{۱۱}

این مشکل به آگاهانه‌ترین شکلش^{۱۲} در فیلم‌های روسی بروز کرد، جاییکه پرسش‌های کلی در باب اصول همیشه مورد توجه بسیار بوده است. مشکل حماسه^{۱۳}، در بین سایر مشکلات موجود، موضوع بحث و جدل‌های داغی بود. بعضی خواستار آن بودند که فیلم روسی بخاطر روح^{۱۴} سوسیالیستی‌اش بهتر است به

امور خصوصی محرمانه^{۱۵} افراد کاری نداشته باشد، بلکه فقط به موضوعاتی پردازد که به کل جامعه مربوط می‌شوند. به عبارت دیگر، فیلم روسی بهتر است از سیره حماسی باشد. این خواسته قابل توجیه خطرات خودش را داشت که بزودی در فیلمنامه‌های روسی نمایان شد. در آن فیلمنامه‌ها به روانشناسی افراد^{۱۶} توجه بسیار کمی می‌شد و در بسیاری از موارد فیلم‌ها به مطالعه^{۱۷} انسان‌ها کمتر می‌پرداختند تا به دورنماهای تاریخی^{۱۸} که با آب و تاب فضل فروشانه جامعه‌شناسانه‌ای بازگو می‌شدند و محدود به تعمیم دادن^{۱۹} آن‌ها بودند.

حماسه‌سرایی و پرداختن به امور محرمانه اشخاص را این گونه در تضاد با هم دانستن مسئله را به غلط مطرح می‌کرد. تا آغاز قرن نوزدهم چنین انتخاب انحصاری دوگانه‌ای اصلاً هیچگاه به خاطر خطور نکرده بود. آیا چیزی می‌تواند از گفتگوی دو عاشق در آغوش هم خصوصی‌تر و محرمانه‌تر باشد؟ چنین ارتباطی دوری از چشم آغیار، خلوت‌جویی، اختفاء، می‌طلبد. لیکن گفتگوی عاشقانه رُمنو و ژولیت یکی از حماسی‌ترین صحنه‌ها در ادبیاتِ دراماتیک جهان است، زیرا در این محرمانه‌ترین و خصوصی‌ترین گفتگو^{۲۰} نقطه عطفی تاریخی وجود دارد؛ طغیان عشق شخصی فرد علیه قیدوبندهایی که توسط جامعه فتودال و شیوخ و قوانین طایفه‌ای تحمیل می‌شدند.

اینکه آنتیگون^{۲۱} برادرش را دوست دارد و به او احترام می‌گذارد یک رابطه خصوصی خانوادگی است، اما در تراژدی سوفوکل یک حماسه شده است، زیرا از نظر قوانین اجتماعی حاکم مشکل آفرین بوده است.

در روزگاران پیشین هنر از تباین^{۲۲} بین حماسه و امر محرمانه^{۲۳}، مهتر و کهنتر، اموری که عمومیت دارند و مواردی که صرفاً خصوصی هستند، چیزی نمی‌دانست؛ از لحاظ ارائه هنری، قائل شدن به چنین تمایزی بین امر خصوصی و امور مهم اجتماعی پدیده‌ای است خاص هنر بورژوازی. این تمایز، از یک سو آن هنر کاملاً خودنگر «مجلسی^{۲۴}» را به ارمغان آورد که فاقد هرگونه ارتباط اجتماعی بود، و از سوی دیگر کلی‌گویی‌های متظاهرانه‌ای را که در شکل حماسه بازگو می‌شدند و از تمام جنبه‌های فردی هاری بودند. بدیهی است که چنین مشکلی در هنر و فیلم روس نمی‌توانست برای مدت زیادی نادیده گرفته شود و از اینرو می‌بینیم که در سبک‌های جدیدتر هنر روس چشم‌اندازهای تاریخی در قالب تقدیر و سرنوشت خصوصی انسان‌های فردی بازگو

شده‌اند.

جاودانگی ۲۵ در هنر از مقولهٔ کمیت ۲۶ نیست؛ نه ابعاد و نه اندازه‌ها بوجود آورندهٔ آن نیستند؛ گرزوی دُفوی ۲۷، تک و تنها در جزیره‌ای متروک، بدون تردید یکی از حماسی‌ترین حکایات در دنیای ادبیات است. همه می‌دانند که ارزش یک تابلو یا مجسمه به بزرگی یا کوچکی اندازه‌اش نیست. بعضی از آن‌ها اگرچه کوچکند، اما آثار جاویدان هنری هستند و برعکس. آنچه مسلم است این اصل است که در هنر این فقط انسان است که به همه چیز بزرگی یا کوچکی مقام و ارزشش را می‌دهد. اندازهٔ بزرگی یک فیل یا یک کوه در هنر اهمیتی ندارد، زیرا فقط یک کمیت خارجی و طبیعی است، یک پدیدهٔ تصادفی ۲۸ است که بیانگر هیچ عظمت درونی ۲۹ نیست. این فقط معیار وجود انسان است که می‌تواند کیفیت حماسی ۳۰ چیزی را بنمایاند و تأثیر نیرومندتری از خود آن چیز از آن بیافریند. اگر بزرگی یک فیل یا عظمت یک کوه ما را تحت تأثیر قرار می‌دهد صرفاً به این دلیل است که ما با ابعاد و اندازه‌های انسان معمولی بخوبی آشنا هستیم و به همین دلیل ابعاد بزرگی غیرعادی به چشم ما هرچه بیشتر شگفت‌انگیز می‌آیند. مجسمه‌های غول‌پیکر مصر باستان همچون آثار جاویدان هنر ما را تحت تأثیر قرار می‌دهند، زیرا در چهره‌های‌شان، در گوشهٔ چشم‌ها و لب‌های‌شان، حالتی فردی، حالت تقریباً زنده و آشنای انسان جلب‌نظر می‌کند. بدون این حالات آن پیکرها صرفاً همچون تخت‌سنگ‌هایی شبیه انسان می‌بودند، و تخت‌سنگ به هر اندازه‌ای که باشد ما را تحت تأثیر قرار نمی‌دهد. این آثار، همانطور که جلوه می‌کنند، انسان‌هایی هستند که شبیه به تخت‌سنگ‌های عظیم‌الجثه‌اند و همچون موجودات مافوق بشری ما را تحت تأثیر قرار می‌دهند، زیرا می‌توانیم در آن‌ها انسان و تناسب‌اش را تشخیص دهیم. اگر کوهی شکلی از بدن انسان را تداعی کند آنگاه از اندازهٔ حقیقی‌اش کوچک‌تر به نظر می‌آید، اما اگر مجسمهٔ انسانی، با حجم اشکال‌ش، شکلی از کوه را در خاطر آورد از اندازهٔ حقیقی‌اش بزرگ‌تر به نظر خواهد آمد - به عبارت دیگر، اثری جاودانه خواهد بود. راز جاودانگی هنری و تاریخی موزائیک‌های راونا ۳۱ این است که همچون پُرتره‌های اشخاص به نظر می‌آیند، اگرچه در حقیقت آثار معماری عظیمی هستند که در دل سنگ بنا شده‌اند.

یک فیلم هرگز نمی‌تواند بخاطر انبوه سیاهی لشکرهایش، صحنه‌های پُرآزدحامش، ابعاد غول‌پیکر صحنه‌هایش، اثری جاودانه شود، بلکه فقط با وزن بودن

محتوایش، یا شخصیتِ قهرمانانش می‌تواند چنان اثری شود^{۳۲}. شخصی‌ترین ماجراهای انسان می‌توانند نتیجه و انعکاس وقایع تاریخی بزرگ باشند. مسئله فقط این است که آیا مؤلف^{۳۳} می‌تواند بدون هیچگونه شرح و توضیح فاضل مآبانه جریان زندگی را به همان نحوی که هست ببیند و نشان دهد.

سبک و سبک پردازی^{۳۴}

مسئله سبک پردازی در فیلم بخصوص از مسائل بفرنج است، زیرا تکنیکِ حکسبرداری^{۳۵} از همان ابتداء طبیعی بودن هاری از هر نوع سبک^{۳۶} را به عنوان اصلی اساسی هنر فیلم تعیین می‌کند. اما هنری نیست که توانسته باشد سبک‌هایش را بدون سبک پردازی بوجود آورده باشد. معهذا بین سبک و سبک پردازی تفاوتی هست.

ما خصوصیاتِ صوری^{۳۷} هر هنری را به عنوان سبک قلمداد می‌کنیم. خصوصیاتِ منحصر به فردِ شخصیتِ هنرمند و همکارانش، طبقه او و زمانه‌اش، همگی در سبک اثر هنری که بوجود می‌آید انعکاس می‌یابند. همانطور که هیچ اثر هنری نیست که شخصیتِ هنرمند، ایدئولوژی طبقه‌اش، آداب و سنینِ مردمانش، و سلیقه رایجِ زمانه‌اش، تا حدی در آن انعکاس نیافته باشد، هیچ اثر هنری نیز فاقد سبک نیست، حتی اگر سبکش ناآگاهانه بوجود آمده یا بی‌قواره باشد.

اما، مهم است که اثر هنری ترکیبی^{۳۸} از همه این تأثیرات را در سبکی یکپارچه^{۳۹} ارائه دهد. به عبارت دیگر، سبک شخصی هنرمند، سبک زمانه‌اش، سبک طبقه و ملتش، همگی در یک سبک واحد متجلی شوند. بعلاوه، هر اثر هنری، که ارزش این عنوان را داشته باشد، سبکی یگانه خاص خودش را نیز دارد که محتوا و مضمونش در آن سبک بیان می‌شود. و نیز باید دانست که سبک‌های بزرگ تاریخی ناخودآگاهانه^{۴۰} و بدون زمینه‌سازی‌های نظری^{۴۱} بوجود آمده‌اند؛ آن‌ها از ممارست‌های عملی^{۴۲}، تقریباً نامحسوس و در ابتداء فقط همچون مُدهای رایجِ صرف^{۴۳}، بوجود آمده‌اند و فقط بعدها، زمانیکه دیگر از مُد افتاده شدند، این امکان فراهم آمده است که آن‌ها را به عنوان سبک‌های مشخص تاریخ ساز بشناسیم. گهگاه سبک‌ها مولود یک خودآگاهی کاذب^{۴۴} بوده‌اند و براساس نظریه‌های کاذبی^{۴۵} شکل گرفته‌اند؛ مثلاً سبکِ دوره آهازین رنسانس که فقط به قصد تقلید شایسته‌ای^{۴۶} از سبک یونان باستان بوجود آمد و خود نیز به آن

معترف بود. همچنین ممکن است سبکی تحت نفوذ بعضی از گرایش‌های اخلاقی^{۴۷} و بدون هیچ گونه ایده‌های زیبایی‌شناسی بوجود آید؛ مثل ساده‌گرایی خشک سبکی دیرکتور^{۴۸} که شیوه بیان^{۴۹} روح پیوریتن^{۵۰} بورژوازی انقلابی^{۵۱} بود که با ژکوکو^{۵۲}ی اشرافی مخالفت می‌کرد. اگر ما خصوصیت کلی^{۵۳} اشکال هنری را سبک بدانیم، در آنصورت حتی طبیعت‌گرایی^{۵۴} کاملاً هاری از سبک نیز برای خودش سبکی است، حتی مخلوط درهمی از سبک‌های مختلف نیز می‌تواند سبکی باشد.^{۵۵} کلمه سبک بخودی خود معیار هیچ ارزشی نیست.^{۵۶}

درباره سبک زیاد صحبت کردیم. سبک‌پردازی کاملاً چیز دیگری است. شاید بتوان تفاوت بین سبک و سبک‌پردازی را به بهترین وجه با مثالی از ادبیات روشن کرد؛ هر اثر ادبی - حتی لازم نیست اثری هنری باشد - دارای نوعی سبک است، به این معنی که آنچه را که می‌گوید با شیوه خاصی به نظم یا به نثر درآورده است، اما هر اثر ادبی به سبک خاصی نوشته نشده است. برای مثال، نمایشنامه‌هایی که به شیوه گفتگوی عادی محاوره‌ای نوشته شده‌اند سبک‌پردازی نشده‌اند، اما همه نظم و نثرهای مُسَجع شده‌اند.

بنابراین بین آثار ناتورالیست^{۵۷} یا شبه ناتورالیست^{۵۸}، آثار «طبیعی»^{۵۹} و آثاری که حامداً از طبیعت روبرگردانده‌اند و عملاً به شکل و قالبی درآمده‌اند، یا به عبارت دیگر سبک‌پردازی شده‌اند، یک تباین خاص متقابل وجود دارد. اما سبک‌پردازی و واقعیت‌گرایی^{۶۰} تباینی با هم ندارند. در بین شاعران واقعیت‌گرایان بزرگی می‌توان یافت. زیرا حقیقت و قانونی^{۶۱} که در طبیعت وجود دارد نه فقط با تقلید صرف از طبیعت قابل باز تولید است، بلکه با سبک‌پردازی، که نکات خاصش را اغراق‌آمیز و برجسته می‌کند، حتی به نحو صادقانه‌تری قابل بازگویی است. ارائه طبیعی^{۶۲} شاید احتمالاً واقعیت را باز تولید کند^{۶۳}، اما حقیقت^{۶۴} با سبک‌پردازی بیان می‌شود^{۶۵}.

مشکل سبک در اینجا فقط تا آن حد مورد توجه ما است که به فیلم مربوط می‌شود. آیا سبک‌پردازی در فیلم امکان دارد؟ آیا فیلم می‌تواند تصویری از زندگی ارائه دهد که، برای مثال، به همان گویایی داستانی که به شعر درآمده است باشد؟ به عبارت دیگر، آیا فیلم می‌تواند قالب شکل‌دهنده‌ای را به خود بپذیرد که مشابه صرف قالب طبیعت نباشد، بلکه قالبی انتزاعی^{۶۶} از ریتم و شکل باشد؟ آیا می‌توانیم در یک فیلم

آدم‌ها را بر آن داریم که به شعر سخن بگویند بدون اینکه تناقض مغشوش کننده‌ای ایجاد شود که بین کلام سبک‌پردازی شده^{۶۷} و طبیعی بودن تصویر عاری از سبک^{۶۸} بوجود می‌آید؟

می‌دانیم که فیلم از همان آغاز، به رغم ذات طبیعت‌گرای تکنیک فیلمبرداری، در جستجوی امکاناتی برای سبک‌پردازی بوده است. کارگردانان از طریق کمپوزیسیون، افه‌های نورپردازی، نماهای نزدیک، فوکوس ملایم^{۶۹}، تصاویر مغشوش^{۷۰}، و بخصوص از طریق زاویه دید^{۷۱} و نحوه استقرار دوربین^{۷۲}، برای بیان کردن هرچه که قابلیت به تصویر درآمدن را داشته است تلاش کرده‌اند. فیلم‌های سوئدی به ویژه برای تصویرپردازی‌های شاعرانه بسیار تلاش کردند^{۷۳}. فریتس لانگ، مورنائو^{۷۴}، رابرت وینه (خالق کابینه دکتر کالیگاری اکسپرسیونیست)، و فیلمسازان روسی، در دوران فیلم صامت در این زمینه آثار بسیار خوبی ارائه دادند. ماسکون^{۷۵}، که در بین فیلمبرداران بزرگ‌ترین هنرمند شناخته شده است، به همراه آیزنشتاین (که نیت اصلی هنرش دقیقاً سبک‌پردازی بوده است) در ایوان مخوف^{۷۶} یکی از جالب‌ترین و ارزشمندترین فیلم‌های سبک‌پردازی شده را خلق کردند. محتوای واقعی این سمفونی تصویری، که به شکلی شیطانی جاودانه است، داستان ایوان مخوف نیست، بلکه افشاء روح و خرافه هولناک قرون وسطایی عقاید ارتودوکسی دوران گوتیک پراوسلاو^{۷۷} از طریق تصاویر است و چنین به نظر می‌آید که بُت‌های آن دوران زنده شده‌اند. در این فیلم سبک‌پردازی به یک نقطه اوج رسیده است.

با این وجود، فیلم خصوصی دارد که همیشه طبیعی بودن^{۷۸} را ایجاب می‌کند و سبک‌پردازی را نمی‌پذیرد. این خصوصیت به شکل فیلم^{۷۹}، که غالباً به طرز موفقیت‌آمیزی قابل سبک‌پردازی است، ربطی ندارد، بلکه به بازی بازیگران مربوط است. در تئاتر ما حرکات و ایما و اشارات غیرطبیعی بازیگران را می‌پذیریم و حتی اغلب متوجه آن نمی‌شویم^{۸۰}. در فیلم نیز اگر بازیگری را همانطور که در صحنه تئاتر می‌بینیم، یعنی در نمای باز^{۸۱} و از فاصله دور، ببینیم همین مطلب صدق می‌کند. اما اگر در نمای نزدیک شخصی را ببینیم که حرکاتش غیرطبیعی است مسلماً تعجب خواهیم کرد و حرکات غیرطبیعی او غیرقابل قبول خواهد بود. استثناء در این قاعده رقص است، یعنی زمانی که غیرطبیعی بودن حرکات دلیل و انگیزه‌ای دارد. نمای باز نیز می‌تواند به ما

کمک کند که بازی سبک‌پردازی شده بازیگران را بدون هیچ اشکالی در صحنه‌های سبک‌پردازی شده فیلم نشان دهیم. اما اگر حرکات فیزیکی و چهره بازیگران آنقدر نزدیک آورده شوند که دیگر جزئی از کمپوزسیون نمای باز نباشند و جزئیات حرکات و اجزاء صورت آنان؛ حرکت لب‌ها و دهان، حرکت چشم‌ها، و بطور کلی تصویر طبیعی بزرگ شده چهره آنان که سبک‌پردازی را نمی‌پذیرد، از نزدیک دیده شوند و با این حال بازی آنان را سبک‌پردازی کنیم در اینصورت حرکات سبک‌پردازی شده غیرطبیعی آنان تأثیر ناخوش‌آیندی بر تماشاگر خواهند گذاشت یا اینکه به نظر مضحک خواهند آمد. سبک‌پردازی حرکات فیزیکی و ایما و اشارات بازیگران مغشوش‌کننده و نقض‌کننده حالت طبیعی آنان است.^{۸۲}

این خصوصیت فیلم روشن می‌کند که چرا سبک‌پردازی فیلم مشکل است؛ بزرگ‌نمایی چهره در نمای نزدیک^{۸۳} و حرکات ظریف و آشنای اجزاء صورت، که روح حقیقی فیلم^{۸۴} است، پذیرای سبک نمی‌شوند. زیباترین و جذاب‌ترین نماهای بازی سبک‌پردازی شده با آمدن نمای نزدیک نقاب سبک برمی‌دارند؛ نقاب کنار می‌رود و در پشت آن انسان آشکار می‌شود. به همین دلیل است که ما فیلمی به شعر^{۸۵} نداریم؛ کلام موزون در فیلم، حتی در یک فیلم سبک‌پردازی شده، با حرکات طبیعی بازیگران متناقض است.

البته سبک‌پردازی در کارتون انیمیشن^{۸۶} مشکلی ایجاد نمی‌کند، بلکه برعکس در این نوع فیلم به قدری طبیعی است که تقریباً اجتناب‌ناپذیر است و نوع سبک‌پردازی که بطور کلی ضرورت تکنیک انیمیشن است سبک این نوع فیلم‌ها را تعیین می‌کند. اگر مضحک قلمی‌ها به شعر حرف بزنند یا حرکات عجیب و غیرطبیعی داشته باشند کسی تعجب نخواهد کرد.

مع الوصف، با وجود این مشکلات، ما از فیلم‌هایی که آواز دارند^{۸۷}، فیلم‌های یقیناً غیرطبیعی ساز و آوازی و آبرایی، لذت می‌بریم و از آن‌ها استقبال می‌کنیم، چرا؟ دلیلش این است که آواز خواندن جزو اعمال طبیعی انسان‌هاست و خدا را شکر که آدم‌ها بیشتر آواز می‌خوانند و خیلی به ندرت طبع شعرخوانی‌شان گل می‌کند. مسلماً خیلی بعید است که آدم‌ها درباره امور زندگی روزمره‌شان با ریتم و قافیه با هم حرف بزنند. هنگامیکه ما به ابرای فیلم شده‌ای نگاه می‌کنیم و گوش می‌دهیم می‌دانیم که اُبرا

نوعی نمایش هنری است و فیلم آن قرار نیست که طبیعی باشد. این مطلب در فصل بعد با جزئیات مورد بحث قرار گرفته است.

سبک‌پردازی ذهنی و سنتی^{۸۸}

در آن ترکیب^{۸۹} تأثیرپذیری عینی^{۹۰} و تعبیر ذهنی^{۹۱}، که ترکیب اصلی در خلق هر اثر هنری است، سبک و سبک‌پردازی بدون شک از تعبیر ذهنی هنرمند مایه می‌گیرند، زیرا سبک‌پردازی همیشه انحرافی^{۹۲} از واقعیت راستین و عینی است^{۹۳}. یک موضوع می‌تواند در سبک‌های متنوع، بنابر تعییرات ذهنی هنرمندان مختلف، ارائه شود حتی اگر آن سبک‌ها فردی^{۹۴} نباشند، بلکه ملی^{۹۵} یا طبقاتی^{۹۶} باشند، زیرا حتی سبک‌های ملی و طبقاتی نیز باید از طریق هنر خلاق شخص هنرمند بیان شوند. این عامه مردم نیستند که آثار هنری بوجود می‌آورند، بلکه افراد مستقلی هستند که به آن جماعت تعلق دارند.

اما در اینصورت ما خود را با یک مشکل متناقض^{۹۷} روبرو می‌بینیم؛ اگر سبک جزء ذهنی^{۹۸} عرضه هنری است، پس چگونه است که سبک‌های سنتی قومی^{۹۹} همواره غیرشخصی‌ترین و عمومی‌ترین^{۱۰۰} سبک‌های هنری بوده‌اند؟ رابطه بین سبک‌پردازی شخصی^{۱۰۱}، یعنی واقعیت تغییر شکل یافته فرمالیزم ذهنیت‌گرایی افراطی هنرمند^{۱۰۲}، و سبک ساده هنر قومی^{۱۰۳}، که اغلب در تزئینات انتزاعی^{۱۰۴} این نوع هنر تجلی می‌کند، چیست؟ چرا آن یک ذهنیت‌گرایی فردی^{۱۰۵} است و این دیگری سبکی غیرفردی^{۱۰۶}، عمومی^{۱۰۷}، و از لحاظ عینی با ارزش^{۱۰۸}؟

قبلاً گفتیم که حتی اصیل‌ترین و باستانی‌ترین سبک قومی نیز فقط از طریق ذوق فردی و نیت هنری تعدادی هنرمند می‌تواند خود را بیان کند. اما ذوق فردی و نیت هنرمند ماهیت صرفاً شخصی ندارند. هر هنرمندی که با اجتماعی که در آن زندگی می‌کند به نحوی زنده پیوند دارد، آگاهانه یا ناخودآگاهانه، در ایدئولوژی و احساسش نماینده مردمی است که سبک سنتی مافوق فردی‌شان^{۱۰۹} را به عنوان سبک خویش اختیار کرده است.

سبک‌های سنتی قومی پدیده‌های عینی تاریخی هستند، اگرچه سبک‌پردازی خود جریانی ذهنی است. اگر هنرمندی بتواند در آثارش سبک سنتی تاریخی را که به پدیده‌ای عینی مبدل شده در قالب تعبیر ذهنی خویش زنده و بیان کند آنوقت است که

بهترین و زنده‌ترین تطابق هنری پدید آمده است؛ هنگامیکه هنرمند بتواند از طریق ذهنی‌ترین و شخصی‌ترین بیانش آثاری خلق کند که اعتبار عینی، عمومی، و تاریخی داشته باشند. این یکی از آن موارد نادری است که در حالیکه اثر هنری تا حدی^{۱۱۰} سبک‌پردازی شده، اما تماماً از ذهنیت فردی هنرمند شکل نگرفته است.

امروزه در حوزه فرهنگ غرب احتمال وقوع چنین چیزی تقریباً غیرقابل تصور است، زیرا سبک‌های قومی باستانی و بدوی^{۱۱۱} برای ارائه زندگی صنعتی مدرن مناسب نیستند. آیا می‌توان در جایی سبک سنتی قومیتی یافت که بدوی و منسوخ شده نباشد و از اینرو بتواند برای ارائه جریان زندگی امروز مورد استفاده قرار گیرد؟

شهروندان اروپای غربی یا آمریکا یقیناً شگفت‌زده خواهند شد اگر هومر^{۱۱۲} یا یکی از خوانندگان کاله‌والا^{۱۱۳} ناگهان در یکی از پاتوق‌های ادبی فرانسه ظاهر شود و شعری را که به وزن اشعار دوران باستان در مورد جنگ بین هواپیماهای مدرن سروده با آهنگ و ریتم اشعار رزمی بخواند. مع الوصف اکنون در بین اقلیت‌های روسیه شوروی چنین امکاناتی وجود دارد. حیرت‌انگیزترین و تکان‌دهنده‌ترین گواه این امر ثمرات شعر و شاعری قومی در آسیای مرکزی است، و همین جریان را می‌توان در فیلم‌هایی که توسط مردم روسیه آسیایی ساخته می‌شوند، در محصولات جالب توجه استودیوهای فیلم قزاقستان، تاشکند، ازبکستان، و ترکمنستان، مشاهده کرد.

همانطور که همه می‌دانند مردم آسیای مرکزی فقط در نتیجه سیاست فرهنگی دولت شوروی نسبت به فرهنگ ملی و قومی‌شان آگاه و بیدار شدند. تا آنوقت آن فرهنگ صرفاً یک سنت رو به زوال، خاطره‌ای در ذهن پیرمردان، بود. اما تحت حکومت روس‌ها نه فقط سنت تقریباً فراموش شده آنان جان تازه‌ای گرفت، بلکه احیاء و استمرارش تحریک و تشویق شد. در میان مردم آسیای مرکزی سنت خنیاگری قدیم هنوز زنده بود، زیرا خنیاگران هنوز زنده بودند. معرکه‌گیران پیر موخاکستری با سازهای دوسیمه‌شان و جب به جب آن سرزمین را زیر پا می‌گذاشتند و اشعار حماسی باستانی را که دهان به دهان گشته بودند، اما هیچگاه مکتوب نشده بودند، می‌خواندند. دولت شوروی نه فقط این اشعار حماسی قدیمی و باشکوه را مکتوب کرد، بلکه کاری کرد که این آخرین نسل «آکین‌ها»^{۱۱۴} (نامی که در زبان قزاقی به آنان داده شده است) توجه‌شان به نحوه زندگی امروز اتحاد شوروی معطوف گردد و در حالیکه هنوز سبک و زبان قومی

قدیم‌شان را حفظ کرده‌اند نه فقط در وصفِ قهرمانانِ باستان، بلکه در وصفِ فتوحاتِ جدیدِ ارتش سرخ نیز نغمه‌سرایی کنند. و با این کار «آکین‌ها» سبکِ نویسندگانِ نسلِ جوان‌تر این بخش از اتحاد شوروی را قویاً تحت تأثیر قرار دادند.

در روزگار ما آنچه که تقریباً یک معجزه است در روسیه آسیا به وقوع پیوسته است، چیزی که ممکن است در آینده تأثیر قطعی بر هنر غرب بگذارد؛ اینکه زندگیِ مدرن با سبکِ هنرِ قومی، که حاوی سنتِ باستانیِ هنوز زنده‌ای است، به نمایشِ درمی‌آید. این جریان فقط به حوزهٔ ادبیات محدود نیست. کارگردانانِ فیلم، بازیگران و فیلم‌نامه‌نویسانِ قزاق و تاتار، اُزبک و ترکمن، قرقیز و یاکوت^{۱۱۵}، در استودیوهایِ مدرنِ کاملاً مجهز فیلمِ فعالیت دارند و جدیدترین ابزارِ فنیِ تولیدِ فیلم را با مهارتِ بکار می‌گیرند، در سنتِ هنوز زندهٔ قومی رشد می‌کنند و از اینکه برای ابداعِ سبک‌هایِ شخصیِ بیهوده آن همه تلاش نمی‌کنند تا سیلِ خروشانِ پرتوانِ سبکِ قومیِ سرانجام بیاید و آن‌ها را بروید از بختِ مساعدِ بی‌ظنیر و رشکِ برانگیزشان لذت می‌برند.

حواشی فصل بیست و دوم

۱ - The form-language of film art

2 - expression

3 - content

4 - form

5 - stationary

۶ - در این دو دهه (۱۹۳۰ و ۱۹۴۰)، شروع بحران‌های جنگ جهانی دوم و وقوع آن و پی آمدهای ناهنجارش در اروپا از یک سو، و تغییر و تحولات گسترده و پیاپی تکنیک فیلم در این سال‌ها (آمدن صدا به سینما و فیلم رنگی و غیره) از سوی دیگر، نیز در کل علی‌فترت، پسرفت، و ایستایی هنر فیلم بودند. در روسیه شوروی نیز آغاز دوران حکومت استالین و برنامه فرهنگی «رئالیزم اجتماعی» او، که در اواخر دهه ۱۹۲۰ به اجراء گذاشته شد، به همراه بروز بحران‌های اقتصادی شروع جنگ، علیی بودند که سینمای پرتحرک دهه ۱۹۲۰ این کشور را در دو دهه بعد به ایستایی کشاندند. در آمریکا، در این دوران، ابتداء بحران شدید اقتصادی دهه ۱۹۳۰ پیش آمد که مستقیماً بر صنعت و هنر فیلم و فیلمسازی تأثیرات عمیقی گذاشت به حدی که حتی ظهور فیلم صدا را ناطق و فیلم رنگی نیز نتوانستند از صدمات وارده این بحران، که موجب ایستایی این هنر در سینمای آمریکا شد، بطور کامل جلوگیری کنند. البته در سینمای اروپا و روسیه شوروی این ایستایی و فنور تقریباً بطور کامل و به معنای دقیق کلمه روی داد، اما در سینمای آمریکا این بیشتر اغتشاش و آشوبی در تولید بود که موجب چنان ایستایی شد. همچنین وارد شدن تدریجی و سپس هجوم این کشورها در جنگ جهانی دوم سرانجام هنر فیلم را بطور کامل تحت تأثیر و تحت الشعاع خود قرار داد. همه این عوامل باعث شدند که سینمای بعضی از کشورهای درگیر در این بحران‌ها یا کاملاً نابود شوند؛ مثل سینمای آلمان و تا حدودی سینمای شوروی، یا دچار رکود گردند؛ نظیر سینمای فرانسه و انگلستان، یا بطور کامل تحت سیطره تبلیغات فاشیزم و نازیسم درآیند؛ مانند سینمای ایتالیا پیش از دوران نئورئالیزم و سینمای آلمان از ۱۹۳۳ به بعد، و یا بدون پشتوانه هنری رها شوند؛ مثل سینمای آمریکا. فیلم همانطور که هنر بزرگی است صنعت بزرگی نیز هست و مثل هر صنعت دیگری نه می‌تواند از جنگ و بحران‌های آن و نیز بحران‌های اقتصادی به دور بماند و نه در امان.

7 - formal possibilities

8 - art forms

9 - social roots

10 - medium of art

11 - The Epic

12 - its most conscious form

13 - the problem of the epic

14 - spirit

15 - intimate private affairs

16 - psychology of individuals

17 - study

18 - historical panoramas

19 - generalization

چنین به نظر می‌آید که بالاش به ابتداء و اواسط دوران برنامه رتالیزم اجتماعی روسیه شوروی اشاره دارد و سرشته از آن انتقاد کرده است. با نزدیک شدن به وقوع جنگ جهانی دوم این گرایش در سینمای شوروی تحت حکومت استالین هر چه بیشتر تقویت می‌شد و منظور بالاش از اینکه فیلم‌های این دوران محدود به تعمیم دادنِ دورنماهای تاریخی بودند همین باید بوده باشد.

20 - dialogue

21 - Antigone

22 - contrast

23 - the intimate

24 - introspective "chamber" art

25 - monumentality

26 - quantity

27 - Defoe's Crusoe

28 - a matter of chance

29 - inner greatness

30 - epic quality

31 - Ravenna mosaics

۳۲ - این هم باز یکی از نکاتی است که هربرت مارشال در دیباچه این کتاب روی آن انگشت گذاشته است.

33 - the author

34 - Style and Stylization

35 - the technique of photography

این همان بحثی است که اساس تحلیل آندره بازین را در مقاله «هستی‌شناسی تصویر فتوگرافیک» -The Ontology of the Photographic Image- تشکیل داده است. بازین این مقاله را در سال ۱۹۴۵ نوشته بوده است و گویند که در نوشتن آن تا حدی تحت تأثیر نوشته مالرو؛ «طرحی برای روانشناسی تصویر متحرک» -Sketch for a Psychology of the Motion Picture-، که وی آن را در سال ۱۹۴۰ نوشته بوده است، قرار گرفته بود. همچنین، این بحث شالوده‌تئوری فیلم زیگفرید کراکوتر را تشکیل داده است.

36 - unstylized naturalness

37 - formal characteristics

به عبارت دیگر، خصوصیتی را که به «شکل» فیلم مربوط است.

38 - synthesis

39 - unified style

40 - unconsciously

41 - theoretical

42 - practice

43 - mere fashions

44 - false consciousness

45 - false theories

46 - modest imitation

47 - some moral trend

48 - directoire

اشاره‌ایست به سرآغاز (۹۳-۱۷۸۹) دوران انقلاب کبیر فرانسه.

49 - expression

50 - Puritan spirit

51 - revolutionary bourgeoisie

52 - Rococo

آخرین سبک در رنسانس فرانسه (بعد از باروک و پیش از انقلاب کبیر فرانسه و جنبش رومانتیک). سبک ژوکوکو در اشرافیت سلطنت لوئی چهاردهم متولد شد و در دوران سلطنت لوئی پانزدهم و شانزدهم به کمال رسید. از نقاشان مشهور این سبک می‌توان از آنتوان واتو -Antoine Watteau-، فرانسس بوچر -Francois Boucher-، و ژان‌آنوره فراگونارد -Jean Honore Fragonard-، که هر سه نقاشان قرن هژدهم

فرانسه هستند، نام برد.

53 - general character

54 - naturalism

۵۵ - در این قسمت از نوشته بالاش نباید از این نکته غافل شویم که او ضمن توضیحاتش در مورد ماهیت «سبک» نظرات انتقادی را نیز در این مورد و نسبت به بعضی از سبک‌ها بیان کرده است. بالاش راست گفته است که بعضی‌ها مخلوط درهمی از سبک‌های مختلف را سبک خود کرده‌اند. ما در اینجا خیلی سربسته منظورمان را می‌گوییم تا فقط آنان که به قدر کافی نکته‌سنج و کنجکاو و موشکاف هستند به ارزش این مطلب بالاش پی برند و در بین فیلمسازان خودمان نمونه‌های عینی آن را بیابند. دنیای سینما فقط یک قلینی، برای مثال، داشته است، مقلدان او، حداکثر، آشپزهای خوبی هستند نه خالقان واقعی. اغتشاش در سبک، سبک نیست جز سبکی مفشوش.

۵۶ - این هم می‌تواند سرآغازی برای «سبک شناسی» باشد!

57 - naturalist

58 - near-naturalist

59 - natural

60 - realism

61 - the truth and law

62 - natural presentation

63 - reproduce reality

64 - the truth

65 - express

66 - abstract

67 - stylized speech

68 - unstylized naturalness of the picture

69 - soft focus

70 - distortion

71 - angle

72 - set-up

۷۳ - بالاش در اینجا به سینمای سوئد بین سال‌های ۱۹۱۵ تا ۱۹۲۵ اشاره دارد که دوران کلاسیک این سینماست. ویکتور سیستروم - Victor Seastrom - و موریتز استیلر - Mauritz Stiller - مهم‌ترین فیلمسازان این دوران هستند.

74 - Murnau

75 - Moskvín

76 - ívan the Terrible

77 - Pravoslav

78 - to be natural

79 - film form

۸۰ - یعنی متوجه غیرطبیعی بودن حرکات و ایما و اشارات بازیگران نمی‌شویم.

81 - long shot

۸۲ - این مطالب بالاش در مورد سبک پردازی کردن بازی بازیگران (شخصیت‌های) فیلم به وضوح در سبک بازیگری اکسپرسیونیستی در فیلم قابل مشاهده است. در دوران، به اصطلاح، کلاسیک رونق سبک اکسپرسیونیسم در سینمای آلمان (دهه ۱۹۲۰) به این نوع سبک پردازی بازیگری بسیار زیاد برمی‌خوریم. همچنین، سبک احیاء شده اکسپرسیونیسم در بخشی از سینمای مدرن آلمان (منظور فیلم‌های ورنر هرزوغ است) بار دیگر این نوع سبک پردازی بازیگری را مورد استفاده قرار داده است. نقش آفرینی استادانه و عالی کلاوس کینسکی در فیلم‌های هرزوغ نمونه شاخص سبک پردازی بازیگری است. در فیلم‌های بونوئل سبک پردازی سورئال بازی بازیگران قابل توجه است، هرچند این نوع سبک پردازی، به دلیل طبیعت و ذات سبک و سبک پردازی سورئال، مانند سبک پردازی اکسپرسیونیستی اغراق‌آمیز و چندان غیرطبیعی جلوه نمی‌کند. در فیلمی نظیر *گازاتوای فلینی* -Casanova- به سبک پردازی افراطی شخصی او در بازیگری برمی‌خوریم، و همینطور در فیلم‌های وِسکونتی، پازولینی، برتولوچی، آنتونیونی، برادران تاروانی (سبک رئال)، گوداره، کوبریک، پن، کاپولا، و خلاصه تمام استادان بزرگ فیلم چه کلاسیک چه مدرن، می‌توانیم سبک پردازی‌های شخصی آنان را در بازیگری ببینیم.

83 - the microphysiognomy of the close-up

84 - the very soul of the film

85 - films in verse

86 - animated cartoon

87 - singing films

88 - Subjective and Traditional Stylization

89 - synthesis

90 - objective impression

91 - subjective interpretation

92 - a deviation

93 - authentic and objective reality

94 - individual styles

- 95 - national
- 96 - class
- 97 - paradoxical problem
- 98 - subjective element
- 99 - the traditional folk styles
- 100 - most impersonal and general
- 101 - personal stylization
- 102 - reality-deforming formalism of extreme subjectivism of the artist
- 103 - folk art
- 104 - abstract ornamentations
- 105 - individual subjectivism
- 106 - impersonal
- 107 - general
- 108 - objectively valuable
- 109 - super personal traditional style
- 110 - to the limit
- 111 - primitive
- 112 - Homer
- 113 - Kalevala
- 114 - "akins"
- 115 - Yakut

فصل بیست و سوم

اشکال موزیکال ۱

بدیهی است که فیلمی از یک آپرا^۲ و فیلم آپرا^۳ به شکل‌های هنری متفاوت تعلق دارند. این بازی با کلمات نیست. کارمن بیزه^۴ یا ریگولتوی وردی^۵ و هر آپرای کلاسیک دیگری رامی‌توان همچون یک فیلم صدادار فیلمبرداری کرد و از این طریق یک اثر هالی‌موسیقی - نمایشی می‌تواند جاودانه و مشهور عام گردد. چنین فیلم‌هایی باز تولیدات^۶ با ارزش و لازمی هستند که برای بالا بردن ذوق موسیقایی^۷ عموم مردم بسیار مفیداند، اما با هنر فیلم و مشکلات و تکالیف آن ربط بسیار کمی دارند. از طرف دیگر، فیلم آپرا، یعنی اپرایی که از همان ابتداء قرار است به فیلم درآید و برای فیلم کارگردانی و ساخته شود، شکلی موزیکال هنری جدیدی است با مشکلات و تکالیف جدید.

اگر مقصود اقتباس^۸ از یک آپرای نقداً^۹ موجود برای ساختن فیلمی از آن باشد این کار ممکن است به دو نیت صورت گیرد؛ یکی به قصد ترویج عمومی یک موسیقی سطح بالا در شکل اصلی و کلاسیک و تحریف نشده‌اش، و دیگر بخاطر اینکه موضوع^{۱۰} و مایه‌های موسیقایی^{۱۱} آن اپرا به نظر می‌آید که برای ساختن فیلم ماده کار^{۱۲} مناسبی در اختیار می‌گذارند. در اقتباس از یک آپرا برای فیلم نمی‌توانیم با آن اپرا همان کاری را بکنیم که در اقتباس از رمان‌ها یا نمایشنامه‌ها برای فیلم می‌کنیم - یعنی

نمی‌توانیم آن را همچون ماده خام^{۱۳} در نظر بگیریم و به شیوه سینمایی مجدداً شکل دهیم. دلیلش هم این است که موسیقیِ اپرایی که قرار است فیلمبرداری شود، و به هیچ وجه نباید تغییر کند، اقتباس کننده را به همان ترتیب تعیین شده صحنه‌ها و پرده‌های^{۱۴} اپرا مقید می‌کند. همان موسیقی که به دورِ ماجرای اپرا تنیده شده باید، الزاماً، بدون تغییر به فیلم منتقل شود و نتیجه چنین کاری این خواهد شد که نمایش اپرا به شکل فیلم حتی خشک‌تر و غیرطبیعی‌تر از نمایشش روی صحنه اپرا^{۱۵} شود. زیرا ما به مرور زمان به سبک نمایشی اپرا عادت کرده‌ایم و این سبک معمول و مرسوم و جاافتاده شده است و با سبک غیرطبیعیِ اجراء اپرا، تزئیناتِ دکورِ نمایش و ارکسترِ قابلِ رویت در سالن، هماهنگ است، اما با شیوه طبیعی و گریزان از سبک فیلمبرداری هماهنگ نیست. از طرف دیگر، سبک بازیگریِ اپرایی^{۱۶} (هرچند موسیقی تعیین کننده^{۱۷} آن است) غالباً از نگاه تماشاگر فیلم غریب و مضحک است. به همین دلیل هنگامیکه قرار است از یک اپرای کلاسیک فیلمبرداری کنیم بهتر است که آن را همانطور در شکل اصلی و معمولی‌اش نشان دهیم تا در فیلم نیز همچون یک اپرا باقی بماند، زیرا در اینصورت می‌توان به شکلی صادقانه همان سبکِ آشنای اپرا را در فیلم به نمایش گذاشت، سبکی که فقط در صحنه اپرا قابل اجراء است و فقط در آنجاست که مضحک به نظر نمی‌آید و کاملاً قابل قبول است، در حالیکه در جای دیگر، برای مثال در صحنه یک خیابانِ واقعی^{۱۸}، قابل پذیرش نیست و مضحک به نظر خواهد آمد.

البته حتی در اینصورت نیز تکنیک فیلم^{۱۹} می‌تواند آن زمختی از مُد افتاده‌ای^{۲۰} را که امروزه حتی در خود صحنه^{۲۱} نمایش اپرا نیز به سختی قابل تحمل است بگیرد. زیرا اگرچه آنچه که فیلمبرداری می‌شود طبیعت^{۲۲} نیست، بلکه یک اجراءِ نمایشی روی سکوی نمایش^{۲۳} است، اما نماهای نزدیک، صحنه‌های متغیر^{۲۴}، زوایای دید متنوع، و مونتاژ خوب، می‌توانند به شکلی دراماتیک به اپرا روح زنده‌ای بدهند و آن را برای تماشاگرِ امروز خوش‌آیندتر کنند.

در فیلم از همان آغاز صحنه‌هایی^{۲۵} وجود داشته‌اند که محل وقوع‌شان روی سکوی نمایش^{۲۶} بوده است، بخصوص در فیلم‌هایی که قهرمان فیلم^{۲۷} نقش هنریشه‌ای را ایفاء می‌کرده است. در فیلم چنین صحنه‌هایی به هیچ وجه کمتر از صحنه‌های دیگر، برای مثال صحنه‌هایی که در خیابان روی می‌دهند، واقعی نیستند و مثل آن‌ها جریان

زندگی واقعی^{۲۸} را نشان می‌دهند. سبک غیرطبیعی^{۲۹} نمایش در این‌گونه صحنه‌ها طبیعی می‌نماید، زیرا همه تماشاگران می‌دانند که آن صحنه‌ها صحنه‌های تئاتر هستند و صحنه‌های نمایش تئاتر در واقعیت همین گونه‌اند. با این وجود چنین صحنه‌هایی نیز با استفاده از تکنیک‌های سینمایی فیلمبرداری می‌شوند و یک کارگردان خوب از همه امکانات تکنیکی ویژه فیلم استفاده خواهد کرد تا کیفیت تئاتری^{۳۰} آن‌ها را برجسته کند. رنه کلر^{۳۱} هیچگاه سینمایی‌تر از وقتی نیست که از سبک غیرطبیعی تئاتر در فیلم‌هایش مایه می‌گیرد.

اما، حتی اگر فیلمی قصد داشته باشد که اپرایی را جداً با همه ویژگی‌های سبکی نمایشی اصلی و کلاسیکشان نشان دهد باز بهتر است که با زیان مدرن فیلم^{۳۲} این کار را بکند. اولین کار این است که سبک اصلی^{۳۳} اپرا باید حفظ شود، زیرا همانطور که قبلاً گفته شد موسیقی این الزام را می‌گذارد. شاید بتوان در صورت لزوم موسیقی کلاسیک را قطع کرد، اما نمی‌توان آن را تغییر داد. اپراهای کلاسیک با اشعار بسیار سبک پردازی شده قدیمی^{۳۴} نوشته شده‌اند و ساختمان دراماتیک قدیمی^{۳۵} دارند که باید بدون تغییر حفظ شود. اگر در صحنه‌ای دو دشمن خونخوار با شمشیرهای کشیده رودرروی هم بایستند و بجای اینکه به گرز و چماق هم حمله برند برای نیم‌ساعت در باب تنفری که از یکدیگر دارند آواز سردهند مسلماً این نمایش فقط در صحنه اپرا قابل تحمل است، در جائیکه یک فرهنگ سنتی اصیل و باستانی آن را از ریشخند محافظت می‌کند. هرچه باشد در چنین صحنه‌ای باارزش‌ترین چیز همان آواز^{۳۶} است. اما، این گفته به این معنی نیست که چنین صحنه‌ای^{۳۷} در فیلم نیز حتماً باید یک صحنه تزئین شده با پرده‌های نقاشی شده^{۳۸} باشد. از این گذشته اغلب اپراهایی که به فیلم درمی‌آیند در محیط‌های فضای باز و در صحنه‌های طبیعی^{۴۰} اجرا می‌شوند. اما ناگفته نماند که حتی اگر صحنه نمایش اپرا طبیعی باشد باز هم باید در فیلم همچون صحنه اپرا به نظر آید، زیرا تماشاگران فیلم باید آگاه باشند که چنان صحنه‌ای صحنه نمایش است و آنان در حال تماشای یک اپرا هستند. اگر چنین مواردی در نظر گرفته شوند دیگر سبک پردازی از مُد افتاده اپرا و سبک بازیگری آن (که نمی‌توان آن را تغییر داد، زیرا موسیقی آن را تعیین کرده است) در فیلم با محیط طبیعی اطراف ناهماهنگ نخواهند بود.

با این شیوه می‌توان اپراها را به شکلی آزادانه، با تزئینات بسیار بیشتر و بهتری از

بهترین تزئینات صحنه‌های واقعی اپرا، در فیلم نشان داد. در محیط‌های فضای باز همه طبیعت می‌تواند به عنوان پرده تزئینی^{۴۱} صحنه نمایش اپرا مورد استفاده قرار گیرد.

هرچند، در یک فیلم اپرایی^{۴۲} مسئله ارائه طبیعی یا غیرطبیعی اپرا فقط از لحاظ دکور و صحنه آرایبی نیست، بلکه کارگردانی و بازیگری نیز به همان نسبت مطرح هستند. در دیالوگ‌هایی که با موسیقی کلاسیک مزین شده‌اند تغییر کمی می‌توان داد. هر قدر هم که جملات یا گفتگوها تصنعی یا طولانی باشند نمی‌توان بدون صدمه زدن به موسیقی کلاسیک آن اپرا جمله‌ای را حذف کرد یا گُلِ دیالوگ را برداشت. البته در فیلمی که زندگی واقعی را نشان می‌دهد چنان دیالوگ‌هایی جایی ندارند، اما در فیلمی که صحنه‌هایی از یک اپرا را به نمایش می‌گذارد طبیعی هستند.

مشکل دیگری که باید حل شود شکلک‌های چهره خوانندگان^{۴۳} است. خوانندگان در حلقه اول گوش‌های حضار را مخاطب قرار می‌دهند نه چشمان‌شان را. زمانیکه فیلم ناطق بازیگران را وادار کرد تا به نحوی صحبت کنند که برای گوش قابل درک شود نه برای چشم این خود مشکل دشواری را بوجود آورد، حال در نظر بگیرید که حرکات دهان خوانندگان اپرا در نماهای نزدیک چقدر این مشکل را دشوارتر می‌کند. اداه صحیح کلمات صدادار و مُصمت حتی در حرف زدن معمولی نیز حرکات لب‌ها را ناآشنا و غیرطبیعی می‌کند، حال در نظر بگیرید که این مشکل در آواز خواندن چقدر بیشتر می‌شود. در سالن اپرا به دلیل فاصله سکوی اجراء نمایش از تماشاگران این مشکل کمتر بروز می‌کند، اما نزدیکی نمای نزدیک در فیلم این مورد را بسیار ناخوش آیند جلوه می‌دهد. این مشکل، لااقل بخشی از آن، را ممکن است بتوان با استفاده از امکانات صداگذاری در استودیو حل کرد، یعنی اپرا را طوری فیلمبرداری کرد که فقط دیده شود که خوانندگان آواز می‌خوانند، اما حرکات لب‌ها و دهان‌شان از نزدیک دیده نشود، به این ترتیب می‌توان آواز آنان را بعداً در استودیو روی فیلم گذاشت.

همچنین تکنیک فیلم قادر است ما را در وضعیتی قرار دهد که در حالیکه به آوازی طولانی گوش می‌دهیم لازم نیست تمام مدت به دهان خواننده خیره بمانیم. در ضمن آواز، برای مثال، دورین می‌تواند به اطراف گردش کند و صحنه‌هایی را نشان دهد که مناسب با آن آواز هستند - برای مثال؛ صحنه‌هایی عاشقانه، یا یک منظره، یا تصویری از واقعه‌ای تهدیدکننده و خطرناک را نشان دهد. اما در هر صورت صحنه اپرا

باید همانطور صحنه اپرا باقی بماند و تماشاگران همواره باید آگاه باشند که در حال تماشای یک نمایش اپرای هستند. با این وجود، در فیلم نیازی نیست که صحنه اپرا را دائماً از نزدیک نشان دهیم. اگر به شیوه صحیحی این موارد را مورد توجه قرار دهیم آنوقت تزئینات تصنعی و خشک صحنه اپرا و، احیاناً، ازدحام سیاهی لشکرها در صحنه دیگر ما را به دردسر نخواهند انداخت. زیرا اگرچه صحنه اپرا، و هرچه که در آن است، تصنعی و ذاتاً ایستا^{۴۴} است، اما دوربین می‌تواند حرکت کند و ریتم موتاژ نماها نیز حرکت ایجاد می‌کند و این ریتم، که با ریتم موسیقی تطبیق داده می‌شود، می‌تواند به اپرا تحرک بدهد و آن را تمبیر کند.

تکنیک فیلم، بخصوص فیلم رنگی، با ترویج اپراهای کلاسیک مأموریت مهمی را انجام خواهد داد. هنوز، در اغلب موارد، باید اپراها را کوتاه کرد، زیرا هنوز مشکل است که فیلم‌های بیش از دو ساعت را نمایش داد. البته این مشکل به مرور زمان برطرف خواهد شد. کوتاه کردن اپراها باید حتماً با در نظر گرفتن موسیقی آن‌ها انجام گیرد و بنابراین نخست باید موسیقی را کوتاه کرد و کوتاه کردن خود نمایش باید بعد از این کار صورت گیرد. کمتر پیش می‌آید که فقط با یک حذف ساده بتوان این مشکل را حل کرد، در بسیاری از موارد بعضی از صحنه‌ها و گاه بخشی از ماجرا باید تنظیم مجدد شوند. البته تا زمانی که موسیقی اپرا از آن محافظت می‌کند هیچ تغییری نمی‌تواند روح آن را دگرگون کند. در هر حال انجام دادن صحیح این کارها ساده نیست و کمتر پیش می‌آید که فیلمبرداری^{۴۵} از یک اپرا برای کارگردان، بازیگران، و گروه فنی، کم‌زحمت‌تر از ساختن^{۴۶} یک فیلم عادی باشد.

فیلم اپرا^{۴۷}

در صحبت از فیلم اپرا، یعنی اپرای که برای فیلم ساخته و در نظر گرفته می‌شود، متأسفانه باید درباره شکل هنری بحث کنیم که هنوز جا نیفتاده است. البته تلاش‌هایی در این زمینه صورت گرفته‌اند، اما زیاد موفقیت‌آمیز نبوده‌اند. دلایل این امر مشکل در خور توجهی را به میان می‌آورند، زیرا در تئوری و عمل می‌توان امکان ساختن چنین فیلمی را به سادگی اثبات کرد.

در آپرت‌ها^{۴۸}، کمدی موزیکال‌ها^{۴۹}، نمایشات روح‌وضی^{۵۰}، و همه نمایشات

موزیکال دیگر (از جمله در انواع گوناگون فیلم‌های رایج این شکل هنری)، بازیگران آواز می‌خوانند و شخصیت‌های نمایش در موقعیت‌های خاص دراماتیک با آواز احساسات‌شان را بیان می‌کنند. در این کار به خودی خود هیچ چیز غیرطبیعی^{۵۱} یا سبک پردازی شده‌ای^{۵۲} وجود ندارد، زیرا حتی در زندگی عادی نیز زمانیکه احساس خاصی به آدم‌ها دست می‌دهد آواز می‌خوانند. پس خود این کار بعید^{۵۳} نیست. اما در اُپرا، در فیلم اُپرا، مثل هر ابرایی، آدم‌ها نه فقط آواز می‌خوانند، بلکه با خواندن آواز با یکدیگر حرف^{۵۴} می‌زنند و این آن چیزی است که غیرطبیعی، سبک‌پردازی شده، و بعید است. آواز خواندن در فیلم، و در هر نمایش موزیکالی، ممکن است نقش دراماتیک ایفاء کند. برای مثال؛ ممکن است اعلام خطری باشد از حادثه‌ای در شرف وقوع، یا اینکه خاطره‌ای را زنده کند، و یا کسی که تمام امیدش را از دست داده با خواندن آوازی شاد و سرزنده شود. اما در این گونه موارد خود آن آواز یک قطعه موسیقی تمام و کامل است و تقریباً به نحوی از آن استفاده می‌شود که از یک وسیله صحنه^{۵۵} می‌شود. ممکن است همین نقش دراماتیک را، برای مثال، چراغ اعلام خطر یا یک عکس ایفاء کند. ممکن است که آن آواز موقعیت دراماتیک ایجاد کند، اما خودش نتیجه چنان موقعیتی نیست، یعنی از درون آن موقعیت و در مقابل چشمان ما بوجود نمی‌آید، بلکه از قبل همچون یک قطعه ساخته و پرداخته شده موسیقایی وجود دارد و صرفاً در یک موقعیت خاص از آن استفاده شده است و یا به اجراء درآمده است. آوازی که به این نحو بکار برده می‌شود ممکن است آغازگر یک سلسله حوادث باشد، اما حوادث در خود آن آواز پرورده نمی‌شوند، یعنی ممکن است که آواز حالت ذهنی یا احساسات خاصی را برساند، اما تکامل داستان در خود آن آواز صورت نمی‌گیرد. ممکن است که آواز قسمتی از داستان را بیان کند، اما داستان در آن آواز جریان پیدا نمی‌کند، آنطور که در اُپرا جریان می‌یابد.

موسیقی از همان ابتداء با فیلم رابطه بسیار نزدیک‌تری داشته است تا با تئاتر. موسیقی در فیلم به گونه‌ای اساسی و بنیادی همانقدر جزئی از تصویر است که نور و سایه هستند. موسیقی جزء لاینفک فیلم صامت بود و در فیلم صدادار نیز کمتر از آن نیست.

در تئاتر موسیقی پس‌زمینه^{۵۶} همیشه یک فضای خاص ملودراماتیک، سرورانگیز،

یا شاعرانه به صحنه ۵۷ می‌دهد و به ندرت برای برجسته کردنِ حال و هوای خاصی که بر صحنه غالب است مورد استفاده قرار می‌گیرد.

اما موزیکی که فیلم صامت را همراهی می‌کرد معمولاً هیچ گونه تأثیر شادی‌آفرین یا شاعرانه خاصی نداشت، مگر اینکه تصاویری که همراهش بودند چنان حالاتی را می‌رساندند. با این وجود ما همیشه با فیلم صامت نیاز به موسیقی را احساس می‌کنیم، حتی در مستندترین، آموزشی‌ترین، و خبری‌ترین آن‌ها.

فیلم صامتی که بدون همراهی موسیقی دیده شود تماشاگر را اذیت می‌کند، و این توضیح روانی - جسمانی ۵۸ دارد. آن توضیح این است که موسیقی برای فیلم صامت صرفاً یک عامل اضافی و فقط همراهی‌کننده نیست، بلکه تا حدودی نوعی بُعد سوم است که به دو بُعد پرده سینما اضافه می‌شود.

تا وقتی که تماشاگر موسیقی را می‌شنود آگاه به این حقیقت نیست که آن تصاویر صامت فقط دو بُعد دارند و فاقد عمق واقعی هستند؛ او تصاویر روی پرده را به عنوان تصاویر حقیقی واقعیت زنده می‌پذیرد. اما به محض اینکه تصاویر متحرک واقعاً صامت شوند ناگهان فاقد عمق به نظر خواهند آمد و به سایه روشن‌های بدون همقی تبدیل خواهند شد که روی پرده سوسو می‌زنند. این حقیقت که بسیاری از مردم در سینما از شنیدن موسیقی آگاه نیستند بنابر آزمایش‌های بسیاری که بعمل آمده ثابت شده است، اما هنگامیکه موسیقی قطع می‌شود بلافاصله متوجه فقدانش می‌شوند. دلیل روانی این امر این است که ما هرگز واقعیت را فقط به وسیله یک حس ادراک نمی‌کنیم؛ آنچه را که فقط می‌بینیم یا فقط می‌شنویم، یا فقط لمس می‌کنیم، برای ما واقعیت سه بُعدی ندارد. ۵۸۸

نتیجه‌ای که از این بحث گرفته می‌شود این است که موسیقی در فیلم فقط نقش هنری ایفاء نمی‌کند، بلکه وجودش از این جهت ضروری است که تصاویر بتوانند این تأثیر را بگذارند که زنده و طبیعی هستند. موسیقی در فیلم فضا سازی می‌کند و همانطور که گفته شد بُعد سومی را نیز بوجود می‌آورد. موسیقی در فیلم زمینه و بُعد صوتی ایجاد می‌کند. در فیلم هرگز نباید موسیقی را بخاطر خودِ موسیقی بکار گرفت، زیرا به محض اینکه چنین حالتی پیش آید موسیقی خودش را از تصویر جدا کرده و آن را نابود می‌کند. همه مشکلات فیلم اپرا را می‌توان بر این مبنی، یعنی با توجه به طبیعت موسیقی

فیلم، بررسی کرد.

همانطور که قبلاً گفته شد گفتگوی آوازی^{۵۹} و بازگو کردن ماجراهای دراماتیک با آواز طبیعی نیست، زیرا این گونه موارد اشکال قویاً سبک پردازی شده‌ای هستند. البته این درست است که می‌توان احساسات بسیار واقعی را با آواز بیان کرد، اما این شیوه شیوه‌ای طبیعی نیست، بلکه شیوه‌ای سبک پردازی شده و به همین دلیل مغایر با ذات فیلم است. به همین دلیل است که فیلم‌هایی که دیالوگ‌های قافیه‌دار و ریتمیک دارند فیلم‌های موفق نبوده‌اند. در صفحات اخیر کراراً گفته‌ام که چرا ایجاد توهّم^{۶۰} طبیعی بودن در فیلم واجب‌تر از تئاتر است. ممکن است که فیلمی طبیعت واقعی سرزمینی افسانه‌ای را نشان دهد، اما هرگز نباید زندگی روزمره و دنیای ما را با پرده‌های نقاشی شده صحنه تئاتر نمایش دهد. و نیز قبلاً گفته شد که چرا ایجاد چنین توهّمی ضروری است تا بازی بازیگران هم واقعی جلوه کند.

در فیلم اپرا، که همچنین سبک پردازی را نمی‌پذیرد، دشوارترین مشکلی که باید حل شود صحنه‌آرایی و کارگردانی نیست، بلکه خود موسیقی است. دلیلش هم این است که از نظر زمانی طول بیان موسیقایی^{۶۱} با طول بیان کلامی^{۶۲} و طول بیان بازی اجزاء صورت و ایما و اشاره بازیگران^{۶۳} برابر نیست. با یک حرکت ساده عضله صورت یا ایما و اشاره عمیق‌ترین و پیچیده‌ترین شور و احساس را می‌توان بی‌درنگ بیان کرد، و این کار فقط یک یا دو ثانیه زمان - یا به زبان فیلم بگوئیم چند فیتی فیلم - می‌برد. برای بیان همان شور و احساس یا حالت ذهنی به وسیله کلمات زمان و مترای بیشتری صرف خواهد شد. هنگامیکه کسی صحبت می‌کند احساسات درونی‌اش در طول صحبتش در حالت چهارش منعکس می‌شوند و کلام او را همراهی می‌کنند.

برای بیان همان احساس به وسیله موسیقی مدت زمان بیشتری صرف خواهد شد. حتی چند خط میزان هم زمان و مترای بیشتری می‌برد و اگر بازیگر با سرعت طبیعی و معمولی بازی کند بتدریج از آن قطعه موسیقی جلو خواهد افتاد بطوریکه خیلی پیش از پایان آن قطعه با حالت چهره و ایما و اشاراتی متفاوت با ابتداء آن قطعه احساس متفاوتی را انتقال خواهد داد. بدون دلیل نبود که واگنر^{۶۴} در کارگردانی اپراهایش خوانندگان را وادار می‌کرد تا بسیار آهسته‌تر از معمول حرکت کنند، و نیز نمایشات سبک پردازی شده دوران باستان توسط بازیگرانی اجرا می‌شدند که چکمه‌های سنگین^{۶۵} به

پا می‌کردند تا حرکت‌شان را گند کنند. این حقیقتِ مسلمی است که آپرا در قرن شانزدهم و در نتیجه کوششی که برای یافتنِ سبک و روش مناسبی برای به اجرا درآوردنِ تراژدی‌های دوران باستان بعمل آمد تولد یافت و چنین به نظر آمد که با آواز خواندن دیالوگ طریقه مناسبی برای گند کردنِ حرکت داستان است.

اینکه چرا چنین گند کردن سبک پردازی شده‌ای در تئاتر امکان پذیر است و در فیلم نیست نیز دلیل عمیق‌تر دیگری دارد.

زمانیکه در هُلندی سرگردان^{۶۶} واگنر ستا^{۶۷} و هلندی برای اولین بار ملاقات می‌کنند در سکوتی بی حرکت به یکدیگر خیره می‌شوند. این سکوتِ طلسم شده فاقد حرکت با وجودی که نزدیک به بیست دقیقه طول می‌کشد، اما صحنه بی جانی نیست، زیرا موسیقیِ ارکستر پویایی دراماتیک افکار و احساسات‌شان را بیان می‌کند. انجام این کار در صحنه نمایش امکان‌پذیر است، اما در فیلم تحرکِ موسیقایی^{۶۸} نمی‌تواند جای تحرک بصری^{۶۹} را بگیرد. در فیلم ریتِم موتاژن‌ها و موتاژ متقاطع^{۷۰} چهره بازیگران تا حدی می‌تواند تأثیر همواره مُضرِ مکثِ بازیگران را کاهش دهد، اما نه برای مدت زمان زیادی. در صحنه نمایش افراد بی حرکت زنده بودن‌شان را حفظ می‌کنند، زیرا تماشاگر می‌بیند و احساس می‌کند که زنده‌اند از اینرو هر قدر هم که طوری ظاهر شوند که شدیداً بی حرکت باشند باز تماشاگر پیش خود می‌داند و می‌پذیرد که چیزی در قلب‌های‌شان در جریان است. اما شدتِ ایستایی یک تصویر فقط صورت ظاهر نیست، بلکه واقعیت است. ایستایی^{۷۱} یک نقاشی خوب جوهر حرکت را در خود نشان می‌دهد و هرگز بی جان نیست، اما فیلم با نشان دادنِ تصاویری که همچون عکسی فاقد حرکت به نظر آیند کاملاً متوقف می‌شود و در آن لحظه بی جان است.

این به معنی آن نیست که ساختنِ فیلم آپرا امکان ندارد، بلکه فقط به این معنی است که در چنین فیلمی تصاویر باید تا حد امکان سبک پردازی شوند. انجام این کار همانطور که می‌دانیم با وسایل فنی که در اختیارمان هست تا حد بسیار زیادی امکان پذیر است. اگر از همان ابتداء سبک پردازی را از محتوا^{۷۲} شروع کنیم نتیجه کار بسیار بهتر خواهد شد. در فیلم‌های تخیلی یا افسانه‌ای اگر تصاویر غیرطبیعی و سبک پردازی شده باشند هیچ کس شگفت زده نخواهد شد. معجزه آسا بودنِ یک معجزه غیرقابل قبول نیست، چیزی که غیرقابل قبول است معمولی جلوه کردنِ مُعجزه است. مناظر یک دنیای

افسانه‌ای در صورتی عجیب خواهند بود که تصاویرشان هرچه عجیب‌تر باشند، و صحبت‌های کسی که با آواز حرفش را می‌زند با حرکات آوازخوانی وی به خوبی همراه خواهند شد.

یک حاشیه و معادل‌های انگلیسی فصل بیست و سوم

- 1 - MUSICAL FORMS
- 2 - film of an opera
- 3 - film opera
- 4 - Bizet's Carmen
- 5 - Verdi's Rigoletto
- 6 - reproductions
- 7 - musical taste
- 8 - to adapt
- 9 - already
- 10 - subject
- 11 - musical motifs
- 12 - material
- 13 - raw material
- 14 - scenes and acts
- 15 - on the operatic stage
- 16 - operatic style of acting
- 17 - determines
- 18 - real street
- 19 - film technique
- 20 - old-fashioned rigidity
- 21 - the stage
- 22 - the nature
- 23 - a stage performance

- 24 - changing set-ups
- 25 - scenes
- 26 - on the stage platform
- 27 - the hero of the film
- 28 - real life
- 29 - unnatural style
- 30 - theatrical quality
- 31 - Rene Clair
- 32 - modern language of the film
- 33 - the original style
- 34 - old much stylized libretti
- 35 - archaic dramatic structure
- 36 - the singing
- 37 - such a scene
- 38 - a setting of painted scenery
- 39 - open-air theatres
- 40 - natural settings
- 41 - scenery
- 42 - operatic film
- 43 - grimacing of the singers
- 44 - immobile
- 45 - shooting
- 46 - making
- 47 - Film Opera
- 48 - operettas
- 49 - musical comedies
- 50 - revues
- 51 - unnatural
- 52 - stylized
- 53 - improbable
- 54 - converse

55 - prop

56 - background music

57 - the scene

58 - psycho - physical

۵۸۵- این مطلب به ظاهر ساده بالاش بار دیگر عمق تفکرات فلسفی و مشغولیات ذهنی او را در این کتاب آشکار می‌کند. بدون دلیل و از روی خودنمایی یا فضل فروشی نبوده است که من در حاشیه نویسی بر این کتاب خود را ناگزیر دیدم که تا این حد به مباحث فلسفی و تاریخ فلسفه بپردازم و محتوای اصلی (و سنگین) آن را، که زیبایی‌شناسی هنر فیلم است، از آنچه که هست سنگین‌تر کنم. من تردید نداشته‌ام که ذهن بالاش به هنگام نوشتن این کتاب پر از مباحث و مشکلات فلسفی، بخصوص فلسفه نظری، بوده است. ما این را به وضوح از مطالب این کتاب، که همین مطلب اخیر فقط یک نمونه آن است، می‌فهمیم. روشن است که او در این مطلب اخیر مستقیماً به مباحث مهم «نظریه شناخت» که پس از دکارت، از یک سو در مکتب انگلیسی تجربه‌گرایی جان لاک پیش کشیده شد و سپس توسط گُندیاک -E.B.de Condillac- در فرانسه پی‌گیری شد، و از سوی دیگر در مکتب دکارتی مالبرانش -Malebranche- مطرح گردید و سپس توسط بارکلی در انگلستان به پایان رسید، نظر داشته است. باز هم بسیار روشن است که این مطلب صریح بالاش نقد و زده‌ایست، بخصوص، بر نظرات اصالت تجربی گُندیاک که بطور بارزی تحت تأثیر نظرات جان لاک بود. مثالی مشهور «مجسمه گُندیاک در «رساله درباره احساسات» بر مبنای همین مطلب بالاش است. چون توضیح کافی این خط سیر فلسفی (از دکارت به مکتب دکارتی و از آنجا به بارکلی و به جان لاک و سپس گُندیاک) به هیچ وجه در اینجا میسر نیست، و من نیز در انتهای این کتاب هر چه بیشتر سعی دارم خوددار باشم، خواننده علاقمند را به مطالعه و تحقیق فلسفی توصیه و تشویق می‌کنم. شرح مختصر، اما مفیدی، از نظرات گُندیاک و مثالی «مجسمه» او در کتاب تاریخ فلسفه کاپلستون جلد ششم آمده است. مطلبی هم در فصل سوم، بخش دوم، کتاب فلسفه روشنگری، ترجمه بدالله موذن یا نجف دریابندری، در مورد این بحث و نظرات بارکلی آمده است که بسیار مفید است. من در حواشی فصل‌های قبل مشخصات کامل این دو کتاب را داده‌ام. در کتاب نقد تفکر فلسفی غرب، نوشته اتین ژیلسون، ترجمه احمد احمدی، انتشارات حکمت چاپ اول ۱۳۵۷، شرح مفیدی از فلسفه دکارت در این ارتباط وجود دارد. کتاب‌های اصلی دکارت: گفتار در روش، ترجمه محمدعلی فروغی، انتشارات زوار- تأملات، ترجمه احمد احمدی، انتشارات مرکز نشر دانشگاهی چاپ دوم ۱۳۶۹ - اصول فلسفه، ترجمه منوچهر صانعی، انتشارات آگاه چاپ اول ۱۳۶۴ - خوشبختانه در اختیار ما هستند. همچنین کتاب مشهور جان لاک: تحقیق در فهم بشر، ترجمه دکتر رضا زاده شفق، انتشارات دهخدا ۱۳۴۹، علاوه آثار بارکلی و چند کتاب تاریخ فلسفه بسیار با ارزش، که من در حواشی فصل‌های قبل مشخصات کامل همه آن‌ها را داده‌ام، همگی در این زمینه تحقیقاتی می‌توانند مفید باشند.

- 59 - sung dialogue
- 60 - illusion
- 61 - musical expression
- 62 - expression in words
- 63 - expression in feature-play and gesture
- 64 - Wagner
- 65 - thick-soled buskins
- 66 - Flying Dutchman
- 67 - Senta
- 68 - musical movement
- 69 - visual movement
- 70 - cross-cutting
- 71 - immobility
- 72 - content

فصل بیست و چهارم

قهرمانان^۱، زیبایی، ستارگان و موردِ گرتا گاربو^۲

قهرمان، سرمشق، الگو و نمونه، از حماسه‌سرایی باستان تا فیلم مدرن جزء لاینفک در هنر همه نژادها و اقوام بوده است. این تجلی انتخاب طبیعی^۳ بهترین‌هاست، تظاهرِ کشش خریزی به سوی اصلح است^۴، اصلِ مسلم زیست‌شناسی^۵ و نه زیبایی‌شناسی است. در طول تاریخ فرهنگ بشر این سلیقه‌های متغیر و پُر‌بصیرت انسان بوده است که آرمانِ زیباییِ قهرمان را صرفاً برحسب منافع طبقاتی‌اش^۶ تغییر داده است و تصویرِ رویایی‌اش از قهرمان، فضیلت‌ها و زیبایی او را تعیین کرده است.

وجود جسمانی^۷ قهرمان، این آرمانِ زیبایی، نمونه‌ای است برتر از گزینش زیستی^۸ و تکاملی^۹، و از همان آغاز نیز در ادبیات و هنر به شکل متعال^{۱۰}، به عنوانِ مظهرِ اعلاء ارزش‌های معنوی و اخلاقی، ظاهر شد. در عصر فرهنگِ مفاهیم^{۱۱}، که با اختراع چاپ آغاز گردید (و قبلاً درباره‌اش صحبت شد)، ظاهر جسمانی او به عنوانِ مظهرِ ارزش‌های انسانی اهمیتش را از دست داد. زیبایی^{۱۲} دیگر رویایی نبود و نه آمالِ توده‌های بزرگ. اما احیاء شدنِ فرهنگِ بصری^{۱۳} با ظهور فیلم بار دیگر زیبایی جسمانی را نزد توده‌ها مهم کرد. اگر امروز هر مجله‌ی مصوری در جهان مملو از تصاویرِ زنان زیباروست این نه نشانه‌ی این است که نوع بشر بیشتر بِلِهوسانه رشد کرده است؛ مجلات

مُصور مدت‌ها پیش از ظهور فیلم وجود داشته‌اند، اما در آن دوران نمایشگاه‌هایی از زیبایی جسمانی نبودند. از طرفی، در آتن باستان^{۱۴}، جائیکه مجلات مصور وجود نداشت، خیابان‌ها و میدان‌های شهر پر از هیاکلِ مدهوش‌کننده بدن انسان به هیبت خدایان و الهه‌گان^{۱۵} بودند و زنان باردار به خیال اینکه میوه رَحِم‌شان به زیبایی آنان درآیند به دیدن‌شان می‌شتافتند، زیرا زیبایی آنان تجلی امیال بدوی به اصلاح نژاد بود. اکنون در این دوران، در دوران فرهنگ فیلم، در دورانی که انسان بار دیگر مرئی شده است^{۱۶}، بار دیگر به زیبایی آگاه گردیده است و بار دیگر تبلیغ و ترویجِ بصري زیبایی تظاهری است از کشش‌های عمیقاً ریشه‌دار زیستی و اجتماعی او.

تجسم جسمانی قهرمانِ مرد یا زن آن زیبایی بی‌قیاسی است که افکار و آمال کسانی را که تحسینش می‌کنند به عینه می‌رساند. ما باید یاد بگیریم که زیبایی را بخوانیم، همانطور که خواندن حالت چهره را آموختیم. برای مثال، تحلیل علمی آنچه که ما اکنون جاذبه جنسی^{۱۷} می‌نامیم دانش ما را در زمینه روانشناسی اجتماعی تا حد بسیار زیادی غنی کرده است.

اعصار و طبقاتی که حماسه‌ها و آرمان‌هایی از زیبایی نداشته‌اند همگی اعصار و طبقاتِ منحنی^{۱۸} بوده‌اند. جامعه‌ای که با صدای بلند آرمان انسانیتِ جدیدی را اعلام می‌کند همواره در جستجوی نمونه جسمانی کمال مطلوب این انسان جدید است به همان نسبتی که در جستجوی نمونه آرمانی سایر فضایل اوست. منظور ما از زیبایی آن زیبایی‌های عمیق روح^{۱۹} نیستند که در چهره تظاهر می‌کنند، و نه هیچ زیبایی دیگری که صرفاً معیار غلطی است برای سنجش قدرت تأثیرگذاری یک اثر هنری. در آنچه که می‌آید منظور از زیبایی، به سادگی و به معنای تحت‌اللفظی آن، زیبایی طبیعی جسمانی است که در هنر فیلم چنان نقش مهمی را ایفاء می‌کند.

متملقان هنر^{۲۰} اغلب چنین تظاهر می‌کنند که زیبایی ستارگان فیلم را خوار می‌شمرند و زیبایی را به عنوان عامل ثانویه فریبنده‌ای، که فقط خراپز کور را تحریک می‌کند و هیچ ربطی با هنر واقعی ندارد، به حساب می‌آورند. اما این پدیده فرهنگی فراگیر، یعنی فیلم، را نباید فقط با معیارهای ناپذیر دیگر محصولات هنری سنجید، زیرا خراپز حیاتی و رانش‌های غریزی اجتماعی نوع بشر، فراسوی معیارها، با چنان اهمیتی در فیلم مطرح می‌شوند که نمی‌توانیم از آن‌ها چشم‌پوشیم.

آن ستارگان فیلم که بیشترین موفقیت را داشته‌اند شهرت و محبوبیت خود را مدیون نعمت و استعداد بازیگری‌شان نیستند، حتی اگر برحسب تصادف بازیگرانِ فوق‌العاده‌ای نیز بوده باشند. محبوب‌ترین آنان اصلاً نقش بازی نمی‌کنند، یا بهتر است بگوییم که فقط در نقش خود ظاهر می‌شوند. نه فقط چارلی چاپلین در همه فیلم‌هایش بدون تغییر چهره یا لباس یا رفتارش همیشه همان چارلی است، بلکه داگلاس فرینکس^{۲۱}، آستانلیسن، لیلیان گیش، رادولف والتینو^{۲۲} و سایر ستارگان بزرگ، نیز همیشه خودشان بوده‌اند. آنان خالق شخصیت‌هایی نیستند؛ لباس‌شان، نام‌شان، موقعیت اجتماعی‌شان، می‌تواند در نقش‌های گوناگون تغییر کند، اما همیشه همان شخصیت آشنا را به نمایش می‌گذارند و او شخصیت خودشان است، زیرا رمز موفقیت‌شان در شخص خودشان است. آنان در هر فیلم تازه‌ای مثل یک آشنای قدیمی ظاهر می‌شوند و اینطور نیست که نقش‌آفرین شخصیتی باشند، بلکه برعکس نقش‌شان از قبل برای‌شان نوشته می‌شود و به اصطلاح برازنده‌شان درآورده می‌شود. زیرا چیزی که مردم را شیفته آنان کرده است توانایی بازیگری‌شان نیست، بلکه خود آنان، فریبایی و جذابیت شخصی آنان، است. با این وجود، به عنوان هنر، باید مثل جذابیت شعری باشد که نه فقط با واژه‌های زیبا سروده شده، بلکه قلب شاعر را نیز بیان می‌کند. ستارگان بزرگ فیلم شاهران بزرگی هستند که وسیله بیان‌شان کلمه نیست، بلکه بدن، حالت چهره، و حرکات جسمانی‌شان است و نقش‌هایی که ایفاء می‌کنند صرفاً فرصت‌هایی هستند برای به تماشا گذاشتن این هنرشان.

چنین ستایش جهانی، نظیر ستایشی که این ستارگان افسانه‌ای فیلم را دربرگرفته است، نمی‌تواند به خودی خود فقط با ارائه بازی‌های درخشان در صحنه‌های فیلم بوجود آید. تعداد زیادی بازیگر بسیار خوب و حتی بزرگ در جهان وجود دارند و بسیاری از آنان حتی بازیگران بسیار بهتری از آن نیمه‌خدایان افسانه‌ای^{۲۳} فیلم هستند که میلیون‌ها نفر هواخواهان‌شان تحقق رویاهای‌شان را در آنان می‌بینند، نیمه‌خدایانی که هنرشان فقط این است که با قدرت تمام توانایی بیان شخصیت خود^{۲۴} را دارند. از طرف دیگر، اما، فقط جذابیت و گیرایی کافی نیست، چیز بیشتری لازم است. آدم‌های گِیرا و جذاب در دنیا کم نیستند. اگر چارلی چاپلین عزیزترین هم‌زیرِ نیمی از نژاد انسان شد پس میلیون‌ها مرد و زن باید در وجود او چیزی یافته باشند که

برای شان معنی بسیار می‌دهد؛ شخصیت چارلی چاپلین باید چیزی را برساند که در همه آنان همچون احساسی نهفته، کشش و تمایلی مشترک، چیزی که به آن آگاه نیستند، وجود دارد، چیزی که بسیار فراتر از جذابیت شخصی یا ایفای نقش هنری اوست. آن خانه بدوش قلب طلایی بی‌دست و پای اشتباه‌کار تروفورز کوچک، قربانی ماشینیزم و کاپیتالیزم، که با حیل‌های عجیب و مبتکرانه‌اش، با خوش طبعی مالیخولیایی‌اش، مقابله به مثل می‌کند، بیانگر مخالفت همه ما با نظام غیرانسانی جامعه است.

تاکنون گرتا گاریو محبوب‌ترین ستاره در عالم بوده است. این را نه براساس ملاحظات زیبایی شناسی می‌گویم؛ معیار بهتر، دقیق‌تر، و به راستی کاملاً صحیح‌تری هست و آن مبلغ به دلار است که پاداش محبوبیت اوست.

این گاریو، که قلب‌های جهان را تسخیر کرده است، آن بازیگر زن نیست! گاریو بازیگر بدی نیست، اما محبوبیتش بخاطر زیبایی‌اش است. با این وجود، قضیه به این سادگی‌ها هم نیست. زیبایی صرف چیزی است که بستگی به سلیقه، به جاذبه جنسی، دارد و فقط بخاطر همین بستگی تنها نمی‌تواند بر میلیون‌ها میلیون مردم سراسر جهان چنان تأثیر مشابهی با شدنی یکسان بگذارد. از این گذشته زنان واقعاً زیبارو بسیارند که فقط خطوط موزون چهره گاریو نمی‌توانست چنان جایگاه یگانه ممتازی برای او فراهم کند.

زیبایی گاریو فقط هارمونی خطوط نیست، زیبایی‌اش صرفاً آرایشی نیست، زیبایی‌اش حاوی سیمایی است که حالت ذهنی خاصی در آن انعکاس یافته است.

مثل چهره همه هنریشه‌های دیگر، چهره گرتا گاریو نیز در طول یک صحنه تغییر می‌کند؛ او نیز می‌خندد، غمگین، شگفت‌زده، و عصبانی می‌شود - هرچه که قلبش می‌گوید. چهره‌اش نیز ممکن است یکبار چهره ملکه‌ای باشد و بار دیگر چهره فاحشه‌ای دریدر، بسته به اینکه چه شخصیتی را بازی می‌کند. اما پشت همه این حالات چهره گوناگون ما همیشه می‌توانیم آن چهره تغییرناپذیر گاریو را ببینیم، آن حالت ثابت و تغییرناپذیری را که جهان را تسخیر کرده است. حالت او زیبایی صرف نیست، بلکه زیبایی یگانه خاصی است، زیبایی است که چیز خاصی را می‌گوید، چیزی که قلب نیمی از نوع بشر را تسخیر کرده است. و آن چیز چیست؟

گرتا گاریو غمگین است^{۲۵}، نه فقط در موقعیتی خاص و به دلیل خاصی، زیبایی او

زیبایی رنج است ۲۶. او از زندگی و همهٔ دنیای پیرامونش رنج می‌برد و اندوه و غمگینی‌اش از نوع خاصی است. اندوه بیگانه‌ای است که هیچ وجه اشتراکی با سایر انسان‌ها احساس نمی‌کند. در این زیبایی اندوه نجابتی درونی، یک سادگی مقدس ۲۷، پژمردن گلی لطیف از تماسی خشن، دیده می‌شود. حتی هنگامیکه در نقش زن هرزه دریدری ظاهر شده است، حتی در آن نقش نیز، نگاه پرمعنایش از دوردست‌ها می‌آید و به بی‌انتها می‌نگرد. حتی در آن حال نیز او مطرودی است در سرزمینی غریب که هیچ نمی‌داند چگونه به آنجا آمده است.

اما چرا باید این نوع عجیب زیبایی میلیون‌ها نفر را عمیق‌تر از ظاهر شوخ و شنگ و بگو بخند دخترکِ ملوس ۲۸ تحت تأثیر قرار دهد؟ معنی زیبایی گاریو چیست؟ ما زیبایی گرتا گاریو را زیباتر و اصیل‌تر احساس می‌کنیم و می‌بینیم دقیقاً به این خاطر که مهرِ اندوه و تنهایی برخورد دارد. زیرا هر قدر هم که خطوط چهره‌ای موزون باشد، چنانچه خنده‌رو باشد، بشاش و خوشحال باشد، و در این دنیای ما بتواند بخندد و شاد باشد، پس حتماً باید چهرهٔ آدمی سطحی باشد. هر کس، حتی کسی که زیاد حساس نیست، می‌داند که تماس زیبایی با دنیای کثیف و پر از ترس و نفرت ما اندوه و رنج به بار می‌نشانند. این نوع عجیب زیبایی نشانهٔ انسانی شریف‌تر، روحی پاک‌تر و نجیب‌تر از چهره‌ای خندان و بشاش است. زیبایی گرتا گاریو زیبایی اعتراض به دنیای کنونی است. میلیون‌ها نفر در چهرهٔ او اعتراض علیه این جهان را می‌بینند، میلیون‌ها نفری که شاید هنوز حتی از اعتراضی که به رنج کشیدن خود دارند آگاه نشده‌اند. اما آنان گاریو را تحسین می‌کنند و زیبایی‌اش را زیباترین همهٔ زیبایی‌ها می‌یابند.

یک حاشیه و معادل‌های انگلیسی فصل بیست و چهارم

- 1 - HEROES
- 2 - GRETA GARBO
- 3 - manifestation of the natural selection
- 4 - the instinctive urge towards improvement
- 5 - biology
- 6 - the interests of the class
- 7 - the physical being
- 8 - biological selection
- 9 - evolution
- 10 - in sublimated form
- 11 - conceptual culture
- 12 - beauty
- 13 - visual culture
- 14 - ancient Athens
- 15 - gods and goddesses
- 16 - become visible
- 17 - sex appeal
- 18 - decadent
- 19 - profound beauties of the soul
- 20 - art snobe
- 21 - Douglas Fairbanks
- 22 - Rudolph Valentino
- 23 - demigods

24 - their own personality

25 - Greta Garbo is sad

26 - her beauty is a beauty of suffering

۲۷ - «ای سادگی مقدس» - *O Sancta Simplicitas* - عبارتی است که یان هوس - *Yan Hus* - بر زبان آورده است. یان هوس (۱۳۶۹ - ۱۴۱۵ م) از هواداران اصلاح کلیسا بود و هنگامی که او را به جرم ارتداد به چوبه آدم‌سوزی بسته بودند تا بسوزانند، روستایی پیش آمد و نوده‌ای میمه بر خرمن سوزاننده او افکند و او از حیرت این عبارت را بر زبان آورد (نقل از کتاب: *فراسوی نیک و بد*، ترجمه داریوش آشوری، انتشارات خوارزمی، چاپ اول صفحه ۵۹). من در ترجمه این عبارت (سادگی مقدس) در متن نسخه انگلیسی دست بردمام. در آنجا *reticent purity* نوشته شده است.

28 - pin - up girl



فهرست رانما

نام اشخاص و فيلم‌ها

آ

- آبل الفرد: ۱۱۳
 آخريين تانگو در پاریس: ۲۹۱
 آخريين لبخت: ۱۸۷
 آدلر الفرد: ۲۶۱
 آراگون لوئیس: ۲۹۲
 آرام احمد: ۳۷
 آرسنال: ۹۹
 آرنه‌ایم رادلف: ۱۳، ۱۶
 آریستارکو گونیدو: ۲۸
 آژل هانری: ۱۴
 آستروک الکساندر: ۱۴، ۱۵
 آسفالت: ۲۰۹

- آسان عظیم: ۳۲۹
 آشوری داریوش: ۹، ۲۲۸، ۲۸۵
 آلمان دیروز و امروز: ۳۵۱
 آلمان سال صفر: ۱۹۷
 آمارکورد: ۲۹۱
 آتا کارینه: ۱۷۰
 آنتراکت: ۱۱۴، ۲۶۳، ۲۶۷، ۲۶۸، ۳۰۹
 ۳۱۳
 آنتونیونی میکلائیلو: ۲۸۹، ۲۹۱، ۲۶۳
 آیزنشتاین سرگئی: ۷، ۱۳، ۱۶، ۵۰، ۵۹
 ۷۰، ۹۱، ۹۵، ۹۹، ۱۲۳، ۱۲۷، ۱۳۶
 ۱۳۷، ۱۳۹، ۱۵۱، ۱۵۹، ۱۶۰، ۱۶۶
 ۱۸۵، ۱۸۷، ۱۹۲، ۲۰۰، ۲۰۲، ۲۰۳
 ۲۱۷، ۲۲۵، ۲۶۸، ۲۰۸، ۳۵۶

اشتراخ ماگزیم؛ ۱۷۷
 استروهایم اریک فون؛ ۲۱۶-۲۱۸، ۲۷۶
 ۳۷۸
 احتصاب؛ ۱۷۸
 آهلم امیر جلال‌الدین؛ ۳۹۵
 الحفصوی لکبزه؛ ۲۶۴
 افلاطون؛ ۱۰، ۱۴۲، ۳۵۵
 ای نیکلای؛ ۲۰۲، ۲۰۴، ۲۰۶
 آکتبر؛ ۹۹، ۱۳۷، ۱۶۰، ۱۷۷، ۱۷۸، ۱۷۹
 ۱۸۱، ۱۸۲، ۲۴۵، ۲۷۱
 آکونیاس توماس؛ ۴۹
 آل فوادو؛ ۲۶۷
 الکساندر نوسکی؛ ۱۳، ۱۷۷، ۱۷۸، ۱۷۹
 الکساندر وف گریگوری؛ ۱۶۹، ۱۷۸، ۱۸۹
 ۳۸۵
 الوارل؛ ۲۶۸، ۲۹۱، ۲۹۷
 ام؛ ۱۸۷
 اِماک باکیا؛ ۲۰۴، ۲۶۸، ۳۱۴
 امیرتود؛ ۱۹۷، ۲۱۹
 امبرسون‌های باشکوه؛ ۱۹۷، ۲۱۶، ۳۵۴
 انتقام کریمویلد (کریم هیلد)؛ ۲۶۶، ۴۲۰
 انجیل به روایت متی؛ ۱۴۸
 آنسلی ادگار؛ ۲۷۰
 انگلس فریدریش؛ ۳۸۰
 اوکام (اُکام) ویلیام؛ ۴۹
 اولیویر لورنس؛ ۱۹۶، ۱۹۷
 ایسن هنریک؛ ۴۱۱

۳۵۷، ۳۷۷، ۳۵۴

الف

ابن سینا؛ ۳۷
 اپستین (پستاین) ژان؛ ۱۲، ۲۰۴، ۲۶۷
 ۲۶۸، ۲۸۰، ۲۹۴، ۲۹۵
 آپوس؛ ۲۰۴، ۲۶۶، ۳۱۰
 احمدی احمد؛ ۳۷۷
 ادیب سلطانی میرشمس‌الدین؛ ۱۰۷، ۱۴۵
 ۱۴۴
 ادیسون توماس؛ ۲۴، ۲۶۸، ۳۲۷، ۳۲۸
 ۳۴۹
 اُدیه فضایی؛ ۲۸۹
 ارسطو؛ ۳۸۰
 ارسطویی؛ ۷۲
 یرملر فریدیش؛ ۱۵۶، ۳۴۲
 ارنت ماکس؛ ۲۶۱
 از نفس افتاده؛ ۱۹۹
 ازوپ؛ ۳۰۰
 اسپوتنسی وود ریموند؛ ۱۴
 استانیسلاوسکی؛ ۷۲
 استراند پل؛ ۲۶۹
 استرووسکی؛ ۳۷۱
 استریندبرگ؛ ۱۰۲، ۱۰۹
 استیس والتر تونس؛ ۳۸۰
 استیلمر موریتز؛ ۴۶۲

۱۰۶، ۱۳۳، ۱۴۷، ۱۷۱، ۱۷۲، ۱۷۴

۱۷۸، ۱۸۱، ۱۸۹، ۱۹۰، ۲۰۲، ۲۰۳

۲۱۴، ۲۱۹، ۲۲۰، ۲۳۳، ۲۳۴، ۲۶۰

۲۶۶، ۲۶۹، ۲۷۰، ۲۹۰، ۲۹۳، ۲۹۴

۲۹۶، ۲۹۸، ۳۰۷، ۳۱۱، ۳۱۵، ۳۱۶

۳۵۰، ۳۵۷، ۳۵۹، ۳۶۴، ۳۷۷، ۳۸۲

۳۹۶، ۳۹۸، ۳۹۹، ۴۰۷، ۴۰۸، ۴۲۵

۴۲۶، ۴۲۸، ۴۳۰، ۴۴۳، ۴۴۷، ۴۶۰

۴۶۲، ۴۶۳، ۴۷۷

بالکان مایکل: ۱۴

باله مکانیک: ۲۰۴، ۲۶۸، ۳۰۹، ۳۱۰

۳۱۴

باندلو: ۴۳۹

بانوی وکلاید: ۲۸۹

باوم گارتن: ۳۵۳، ۴۲۸

بتهون: ۲، ۴۱۵

برادران پاته: ۱۸، ۲۴

برادران لومیر: ۱۸، ۲۴، ۱۷۳، ۲۶۸، ۳۶۶

۴۲۳

برباد رفته: ۱۹۳

برتولوچی برناردو: ۲۸۹، ۴۶۳

برتون آندره: ۲۶۸، ۲۹۱، ۱۹۶، ۱۹۷

برج ایفل: ۲۶۹

برشت برنولد: ۲۹۱

برگسون هانری: ۷۷، ۱۰۶

برلین (سفونی شهری بزرگ): ۱۶۵، ۲۰۴

۲۶۶، ۲۶۹، ۲۷۷، ۳۰۸، ۳۱۰، ۳۵۱

ایگلینگ وایکینگ: ۲۰۳، ۲۶۵، ۲۶۶

۳۱۱، ۳۰۹، ۳۸۲

ایوان: ۱۱۷

ایوان مخوف: ۱۳، ۱۳۹، ۱۷۸، ۲۵۴

ایونس یوریس، ۱۲۱، ۲۶۹، ۲۷۵، ۲۷۶

۲۷۷

ب

بابائی پرویز: ۳۸۰

باخ: ۳۹۶

بادکنک قرمز: ۳۱۵

باران: ۱۴۶، ۲۶۹، ۲۷۵، ۳۰۸، ۳۰۹، ۳۱۰

بارتوک بلا: ۲۸۱

بارکلی جورج: ۳۷، ۳۹۵، ۴۷۷

بازار در میدان وستبرگ (بازار): ۲۷۴

۳۰۸، ۳۰۹، ۳۵۱

بازگشت به عقل: ۲۰۴، ۲۶۷، ۲۶۸، ۳۱۰

۳۱۳

بازین آندره: ۱۲، ۱۴، ۱۵، ۱۶، ۳۰، ۴۸

۷۲، ۱۷۲، ۱۷۳، ۱۸۸، ۱۹۲، ۱۹۹

۲۰۳، ۲۱۳، ۲۲۰، ۲۶۲، ۲۷۲، ۳۱۴

۳۵۰، ۳۵۲، ۳۷۷، ۳۷۸، ۳۹۷، ۳۹۸

۴۰۸، ۴۳۱، ۴۳۲، ۴۴۴، ۴۴۵، ۴۶۱

باست ویلفرد: ۳۷۴، ۳۷۵، ۳۵۱

بالاش بلا: ۸، ۱۰، ۱۱، ۱۳، ۱۴، ۱۶، ۲۵

۳۰، ۳۷، ۴۸، ۴۹، ۵۸، ۶۰، ۷۰، ۷۴

پاگانی‌نی: ۳۲۲
 پایان سن پیترزبورگ: ۱۳۵، ۱۶۰، ۱۷۷
 ۱۸۵، ۱۸۲، ۱۸۱
 پایروف: ۱۶۹، ۳۲۶
 پتراک: ۱۲۰
 پتوشکو: ۳۰۰
 پرتقال کوکی: ۲۸۹
 پرنسگان: ۱۹۹
 پرنس: ۲۳
 پکین پا: ۱۸۰، ۳۸۵
 پل: ۱۲۶، ۲۶۹، ۳۷۵، ۳۰۸، ۳۰۹، ۳۰۴
 پلخانف: ۲۸
 بن آرتورا: ۲۸۹، ۲۶۳
 پنجره پشتی: ۱۹۹
 پواریه لئون: ۲۷۱
 پروفکین و سرلود: ۷، ۱۳، ۱۴، ۱۶، ۳۰
 ۹۵، ۹۷، ۱۳۵، ۱۳۶، ۱۵۸، ۱۶۰
 ۱۷۶، ۱۷۷، ۱۷۹، ۱۸۰، ۱۸۲، ۱۸۵
 ۱۸۹، ۱۹۲، ۳۵۶، ۳۵۷، ۳۵۸
 پروترادوین: ۱۷۲، ۱۷۳، ۲۰۳
 پرولاک جکسن: ۲۸۸
 پروماریک: ۱۶۷، ۲۸۸
 پسکاتور اروین: ۱۶۷
 پیک لوپر: ۱۰۳، ۱۵۸، ۱۵۹، ۱۶۹
 پیکاسو: ۲۶۱، ۲۸۸
 پینلی تولیو: ۲۲۵

بزرگمهر منوچهر: ۹، ۱۰، ۷۲، ۳۹۵
 بکمان ماکس: ۲۶۱، ۲۶۷
 بلازنی آلساندرو: ۱۵، ۱۹۲
 بوچر فرانسیس: ۲۶۱
 بودلو: ۱۱۶، ۱۳۹
 بود و نجات یافته از آب: ۱۲
 بونوئل لوئیس: ۱۲، ۱۴۸، ۱۹۲، ۲۶۸
 ۲۸۱، ۲۹۲، ۲۹۴، ۲۶۳
 به اسپارت‌ها بگو: ۲۸۹
 به پیانیت شلیک کنید: ۱۹۸
 به سوی تور: ۷
 به نام قانون: ۱۷۶
 بیتزر بیلی: ۱۶۶، ۴۰۸
 بیرشک احمد: ۷۰
 بیز: ۲۶۵
 بیکن فرانسیس: ۹
 بیم الاغ کوچولو: ۳۱۵

پ

پانیز: ۱۴، ۲۹۲، ۱۹۶، ۱۹۹، ۲۱۸، ۳۵۳
 پاست: ۷، ۱۲، ۱۸۷، ۱۸۸، ۳۵۲
 پاته شارل: ۲۶۹
 پاریس در خواب: ۲۶۷
 پازولینی: ۱۲۶، ۲۸۹، ۲۶۳
 پاسوس دوس: ۱۹۶

ت

تاج آهنی؛ ۱۹۴

تاریخچه جنگ داخلی؛ ۲۷۰

تاویانی (برادران)؛ ۲۶۳، ۲۸۹

تپه؛ ۲۶۷

تخدير؛ ۱۱۳، ۲۲۹، ۲۳۱

ترکسیپه؛ ۲۵۲، ۲۵۳، ۲۷۰

ترمیون دالتون؛ ۲۲۵

تروفو فرانسوا؛ ۱۹۸

تعصب؛ ۷، ۵۶، ۱۷۵، ۱۷۶، ۱۸۲، ۳۷۸

تورم؛ ۲۷۹، ۳۰۹

تورن ژان؛ ۳۱۵

تورین ویکتور؛ ۲۵۲، ۲۷۰

تولاند گیرگ؛ ۱۹۳

تولد یک ملت؛ ۷، ۶۰، ۱۷۵، ۱۸۵، ۳۲۷

۳۷۸

تولستوی؛ ۲۴۱

توهم بزرگ؛ ۱۹۲، ۱۹۷

تپه ادوارد؛ ۱۲۷، ۱۳۷، ۱۴۶، ۴۰۸

ث

ثلاثی محسن؛ ۲۹۴

ج

جاده؛ ۱۹۷

جاده بزرگ؛ ۲۷۰

جاکوب لوئیس؛ ۱۲، ۱۳، ۲۶۸

جانسن (آقا و خانم)؛ ۲۷۱

جایگاه؛ ۲۶۹

جشن سالگرد انقلاب اکتبر؛ ۱۷۵

جماعت حزبی؛ ۳۲۶

جینگز هامفری؛ ۲۷۰

جیوتو؛ ۳۶، ۲۸۸

چ

چاپایف؛ ۲۲۳، ۲۲۵، ۴۱۶

چاپلین چارلی؛ ۱۹، ۲۲، ۲۳، ۵۷، ۵۹

۱۶۸، ۱۹۰، ۱۹۷، ۳۲۵، ۳۵۰، ۳۶۰

۳۶۵، ۳۶۹، ۳۷۷، ۳۸۱، ۳۸۸، ۳۹۰

۳۹۷، ۳۹۹

چانگ؛ ۲۴۸، ۲۶۹، ۲۷۱

چخوف؛ ۴۲۱

چرخ؛ ۲۰۳، ۲۰۴

چرنشفسکی؛ ۴۸

چریکو و جیورجیو؛ ۲۶۱

چمنزارترین؛ ۱۷۸

چهار قدم در ابرها؛ ۱۴، ۱۹۳

ح

حبیبی حسن؛ ۱۰۷

حکیمی محسن؛ ۸، ۳۷، ۳۸۰

حماقت بشری؛ ۱۹۲

خ

خانم همیلتون؛ ۱۲۰

خانه دور افتاده؛ ۱۷۲

خرابه‌های امپراطوری؛ ۱۵۶

خراسانی شرف‌الدین؛ ۳۵۶

خط مشی عمومی؛ ۱۶۶، ۱۷۷، ۱۷۸

خواننده جاز؛ ۳۲۶، ۳۲۸

خورشید همچنان می‌درخشد؛ ۳۲۷، ۳۵۲

۳۶۰

خیابان؛ ۲۷۸، ۳۰۸

د

داروین چارلز؛ ۲۸، ۲۹

داستایوسکی؛ ۲۲۵

دالی سالوادور؛ ۲۶۱

دانشجوی پراگ؛ ۱۸۶، ۲۶۵

داوژنکو؛ ۹۹، ۱۱۷

داوینچی؛ ۲۱۵، ۲۸۳

درایدا ژاک؛ ۱۶

دراپر کارل؛ ۷، ۹۰، ۲۰۹

در مورد صلح جهانی؛ ۲۵۲

درن مایا؛ ۲۶۲

دریابندری نجف؛ ۲۹، ۲۷۷

دریاسالار ناخیموف؛ ۱۸۲

دزد دوچرخه؛ ۱۹۲، ۱۹۶، ۱۹۸، ۲۱۹

دزدی بزرگ قطار؛ ۱۷۳، ۱۷۴، ۲۰۳

دسپکا؛ ۱۹۴، ۱۹۵، ۲۱۹

دفتر؛ ۲۵۱

دکارت؛ ۹، ۲۷۷

دکتر استرنج لای؛ ۲۸۵

دکتر مابوز؛ ۱۷۸

دگا؛ ۲۶۱

دلوک لوئی؛ ۱۲، ۲۰۲، ۲۷۷، ۳۱۰

دمیتریک ادوارد؛ ۴۲۵

دن ژوان؛ ۳۲۹

دنیای کوچک قدیم؛ ۱۹۲

دو چامپ (دوشان) مارسل؛ ۲۶۱

دوش فنگ؛ ۲۱۰

دو لاک ژرمن (جرمین)؛ ۲۰۲، ۲۶۷، ۲۶۸

ده روزی که دنیا را تکان داد؛ ۱۸۱، ۲۲۵

دیسنی والت؛ ۳۰۶

دیکتاتور بزرگ؛ ۱۹۰، ۳۹۰، ۳۹۸

دیکسون لوری؛ ۲۶۸، ۳۴۷، ۳۴۸، ۳۴۹

دیکتز؛ ۲۸

ر

راتمن والتر؛ ۱۶۵، ۲۰۲، ۲۶۶، ۲۶۹، ۲۷۷،

۳۵۱، ۳۱۱

راسل برتراند؛ ۹، ۳۹، ۳۵۶، ۳۹۵

راسین؛ ۵۲، ۲۲۵

رافائل؛ ۲۸۳

راه زندگی؛ ۲۰۶

رایت بازیل؛ ۲۷۰

راینهاردت ماکس؛ ۱۸۶، ۲۶۶

رزم ناو پوتمکین؛ ۱۲۳، ۱۳۶، ۱۳۷، ۱۵۰،

۱۵۷، ۱۵۹، ۱۷۷، ۱۸۲، ۱۹۴

رُم شهریی دفاع؛ ۱۹۴، ۱۹۷، ۱۹۸، ۲۵۳

رنوار اگوست؛ ۳۶، ۲۶۱

رنوار ژان؛ ۱۲، ۱۸۸، ۱۹۰، ۱۹۲، ۱۹۴،

۲۰۲، ۲۶۵، ۲۳۱

روباهان کوچک؛ ۱۹۷، ۳۵۴، ۲۲۵

رو تا پل؛ ۱۴، ۲۷۰

روحانی فواد؛ ۲۶۴

روز طلسم شده؛ ۳۰۱

روستاند؛ ۹۴

روسلینی؛ ۴۸، ۷۲، ۱۷۲، ۱۹۲، ۱۹۵،

۱۹۷، ۲۱۶

روسو ژان ژاک؛ ۹، ۳۱۵

روسیه زمان نیکلای دوم؛ ۲۷۰

روشال گریکوری؛ ۳۲۴

روشنایی های شهر؛ ۱۹۰، ۳۷۷

روشنی های نیویورک؛ ۳۴۹

روم مایکل؛ ۶۶، ۶۷، ۸۲

روهریگ والتر؛ ۱۴۷

ری مان؛ ۲۰۴، ۲۶۷، ۲۶۸، ۲۷۹، ۲۸۱،

۲۹۲، ۲۹۵، ۳۰۹، ۳۱۱، ۳۱۳، ۳۱۴

ریتم؛ ۲۰۳، ۲۶۶، ۳۱۰، ۳۱۱

ریختر (ریشتر) هانس؛ ۲۰۴، ۲۶۵، ۲۶۶،

۲۷۹، ۳۰۱، ۳۰۹، ۳۱۱، ۳۱۲، ۳۱۴

ریزمن؛ ۱۰۴

ریگل آلویس؛ ۲۴۲

ریمان والتر؛ ۱۴۷

ز

زامپا لویجی؛ ۳۲۶

زاواتینی سزار (چزاره)؛ ۱۹۷، ۲۱۹، ۲۲۵

زندگی در صلح؛ ۳۲۶، ۳۵۴

زننده باد مکزیک؛ ۱۷۸

زنون الثانی؛ ۳۵۵

زنون رواقی؛ ۳۵۵

زنی در دریایچه؛ ۱۶۷

زویی درزی؛ ۲۴۹

زیربام های پاریس؛ ۳۶۶

زینمان فرد؛ ۳۵۱

ژ

ژانلارک؛ ۲۰۹، ۹۰

ژول سزار؛ ۲۲۵

ژیلسون اتین؛ ۲۷۷

س

ساختمان مفر؛ ۱۸۳

سادل ژرژ؛ ۱۲، ۱۹۲

سارتر ژان پل؛ ۲۹۴، ۲۸۹، ۱۹۵

سازشگر؛ ۲۹۰

سایه‌های یوشی و آرا؛ ۲۷۸، ۲۰۹، ۱۴۱

سرگیجه؛ ۱۹۹

سریش نیثی؛ ۲۳

سزان پل؛ ۲۸۷، ۲۶۱، ۴۷

سعادت فریرز؛ ۲۶۲

سعادت‌نژاد احمد؛ ۱۰۷

سفر به ایتالیا؛ ۱۹۷، ۱۹۹

سقوط خاندان آشر؛ ۲۹۴، ۲۸۰، ۲۰۴

سقوط خاندان رومانف؛ ۲۷۰

سگ اندلسی؛ ۲۹۵، ۲۹۴، ۲۸۸، ۲۰۴

سمفونی مورب؛ ۳۱۱، ۳۱۰، ۲۶۶، ۲۰۳

سولدانی ماریو؛ ۱۹۴

سولیوان پت؛ ۳۰۴

سویفت؛ ۳۰۰

سیرک؛ ۱۶۸

ش

شاب ایستر (ایسفر)؛ ۱۷۸، ۲۷۰،

شاگال مارک؛ ۲۶۱

شایفر؛ ۳۰۹، ۲۸۲

شب آخر؛ ۱۰۴

شب پترزبورگ؛ ۳۲۲

شب سال نو؛ ۱۵۸

شب‌های کابیریا؛ ۱۹۴، ۱۹۷

شیخ؛ ۱۳۲

ششکین؛ ۸۳

شفق رضازاده؛ ۴۷۷

شکسپیر؛ ۵، ۳۷۴، ۴۱۱، ۴۳۴، ۴۳۹

شکلتون سرارنت؛ ۲۵۳

شکوفه‌های شکسته؛ ۷، ۱۷۵

شلا پرماخر؛ ۹

شلگل فردریش؛ ۵، ۸، ۹

شلینگ فردریش؛ ۹، ۳۵۳، ۳۹۲

شودساک ارنست؛ ۲۶۹، ۲۷۱

شهر یاری پرویز؛ ۷۰

شیلر چارلز؛ ۲۶۹

شیلر فردریش؛ ۲۶۷، ۳۵۳

ص

صانعی منوچهر؛ ۲۷۷

صفاری حسن؛ ۳۵۶

ط

طبع؛ ۳۷۸

طستاب؛ ۱۷۲، ۱۹۹، ۲۰۰، ۲۰۸، ۲۱۳،

۲۱۹، ۲۲۰

طوفان بر فراز آسیا؛ ۱۷۷، ۱۸۲، ۱۸۴

ع

عادل حداد؛ ۱۰

عبادیان محمود؛ ۱۴۶، ۳۵۳

عروسی زیر چویمهای دار؛ ۸۵

عشق احساساتی؛ ۱۷۸

عصر جدید؛ ۱۹۹، ۳۷۷، ۳۸۸، ۳۹۱

عصر طلایی؛ ۲۰۲، ۲۶۸، ۲۹۴

هلفزار؛ ۲۶۹، ۲۷۱

عنایت حمید؛ ۹، ۳۸۰

ف

فاطمی فریدون؛ ۳۵۳

فاطمی محسن؛ ۲۲۷

فالکنر؛ ۱۹۶

فراری؛ ۱۸۲، ۱۸۹

فراگونار ژان انوره؛ ۲۶۱

فرینکس داگلاس؛ ۲۸۱

فروغی محمد علی؛ ۳۵۶، ۳۷۷

فروند کارل؛ ۲۲۲، ۲۷۱، ۳۰۸

فروید زیگموند؛ ۲۶۱، ۲۹۵

فروخته نورالدین؛ ۲۸

فقط ساعت‌ها؛ ۱۶۶، ۲۰۲، ۲۶۸

فلاهرتی رابرت؛ ۱۷۶، ۲۱۶، ۲۱۸، ۲۶۹،

۲۷۱

فلوربر؛ ۳۵۹

فلیکس گریه؛ ۳۰۴، ۳۰۵

فلینی؛ ۲۸، ۱۹۴، ۲۶۲، ۲۶۳

فوترباخ لودیگ؛ ۳۸۰

فیخته (فیشته) یوهان؛ ۹، ۲۹۳، ۳۲۵

فیشنگر اسکار؛ ۲۶۲

فیلم فتودی؛ ۳۱۴

ق

قاعده بازی؛ ۱۹۲، ۱۹۷

ک

کایینه دکتر کالیگاری؛ ۱۲۸، ۱۲۹، ۱۳۲،

۱۲۷، ۱۸۶، ۲۶۳، ۲۶۵، ۲۶۷، ۲۸۸

کلر رنه؛ ۱۲، ۱۳، ۱۹۹، ۲۰۲، ۲۲۲، ۲۶۳.

۲۶۷، ۲۶۹، ۳۰۹، ۳۱۳، ۳۵۰، ۳۶۶.

۳۶۷، ۳۷۸

کله پل؛ ۲۶۱

کمدی جاز؛ ۱۶۹، ۳۸۵

کندياک ايتن بونو دو؛ ۲۷۷

کنگوریل؛ ۲۷۱

کوبریک؛ ۲۸۹، ۲۶۳

کوبین آلفرد؛ ۱۴۷

کوپر مریان؛ ۲۶۹، ۲۷۱

کوچه معزون؛ ۷

کودک؛ ۱۹

کوریه گوستاو؛ ۴۸، ۲۶۰

کوردالکساندر؛ ۱۴۰

کورنی؛ ۵۴

کوکو ژان؛ ۱۲، ۱۹۶، ۲۷۹

کوکوشکا اسکار؛ ۲۶۱، ۲۶۷

کوگان جکی؛ ۱۹

کولشوف لور؛ ۷، ۱۳، ۱۷۶، ۱۷۷، ۱۷۹.

۱۸۳، ۱۸۴، ۲۰۲، ۳۱۵، ۳۱۷

کهنه ونو؛ ۱۶۶، ۱۷۷، ۱۸۲

کیا منوچهر؛ ۳۱۵

کیتون باستر؛ ۲۳، ۳۸۵

کیرشتر ارنست؛ ۲۶۷

کینسکی کلاوس؛ ۲۷۷

کی پرکگارد سورن؛ ۱۹۵، ۲۹۵، ۳۲۷

۳۱۲، ۳۵۴

کاپلستون فردریک؛ ۹، ۳۵۴، ۳۹۵، ۳۷۷

کاپولا فرانسیس فورد؛ ۲۶۳

کاپیتان اسکات؛ ۲۵۷، ۲۶۹، ۳۷۲

کارنه مارسل؛ ۱۹۷

کاروان زرد؛ ۲۷۱

کاروان سیاه؛ ۲۷۱

کاروژ کاراژنا؛ ۳۵۱

کاریه ژان کلود؛ ۲۲۵

کازانو؛ ۲۶۳

کاسبرر ارنست؛ ۴۹، ۳۵۳، ۳۲۸

کافکا فرانسیس؛ ۲۹۰

کالدرون؛ ۴۱۱

کامریتی ماریو؛ ۱۹۴

کامو آلبر؛ ۲۹۰، ۲۹۴

کانت ایمانوئل؛ ۹، ۱۰، ۱۶، ۲۹۲، ۲۹۵.

۳۵۳، ۳۸۰، ۳۹۵، ۴۴۶

کانتی؛ ۱۰۷، ۲۱۵، ۲۷۷، ۲۹۴، ۲۹۵

کاندینسکی واسیلی؛ ۲۶۱، ۲۶۷

کانودو ریچیوتو؛ ۱۲

کاوالکانتی آلبرتو؛ ۱۲، ۱۶۶، ۱۹۹، ۲۰۲.

۲۶۷، ۲۶۸، ۲۷۹

کراکوثر زیگفرید؛ ۱۲، ۱۴، ۱۵، ۱۶، ۲۵.

۴۸، ۱۴۷، ۱۷۲، ۱۸۹، ۲۶۲، ۲۶۳.

۲۶۷، ۳۵۱، ۳۵۲، ۳۵۶، ۳۵۸، ۳۶۳.

۳۶۴

کروچه بندتو؛ ۲۶۴

گ

گاریو گرتا؛ ۱۷۰، ۲۸۲، ۲۸۳، ۲۸۴

گاليله؛ ۹

گاموف ژرژ؛ ۷۰

گانس آبل؛ ۱۲، ۲۰۳، ۲۰۴، ۲۶۷

گدا اوریان؛ ۷، ۱۸

گردشی در بیلاق؛ ۱۹۷

گوز ژرژ؛ ۲۸۷، ۳۰۶

گروپیوس والتر؛ ۲۶۶

گرون کارل؛ ۱۲۳، ۲۷۸

گری هاگ؛ ۱۵، ۱۶، ۲۱۴، ۲۶۲، ۳۱۵

۳۹۶، ۴۳۲

گریسون جان؛ ۱۲، ۲۶۸، ۲۶۹، ۲۷۰

۲۷۱

گریفیث دیوید وارک؛ ۳، ۷، ۱۲، ۱۳، ۲۸

۳۰، ۳۳، ۵۶، ۵۹، ۶۰، ۷۲، ۷۶، ۸۰

۸۹، ۱۴۶، ۱۵۷، ۱۷۳، ۱۷۷، ۱۸۱

۱۸۵، ۱۸۷، ۱۹۲، ۲۰۲، ۲۰۳، ۲۱۵

۳۷۸

گرت؛ ۹، ۱۱۵، ۲۶۷، ۲۴۱

گودار ژان لوک؛ ۷۲، ۱۴۹، ۱۹۸، ۱۹۹

۲۸۹، ۲۸۷، ۲۶۳

گوگن؛ ۲۸۷

گویا؛ ۲۸۸

گیش لیلیان؛ ۸۰، ۸۹، ۱۶۸، ۳۶۹، ۴۸۱

ل

لاتوآدا آلبرتو؛ ۱۹۴

لاسز جان هوارد؛ ۷، ۱۲، ۱۴

لافونتن؛ ۳۰۰، ۳۱۵

لاک جان؛ ۹، ۱۰، ۲۷۷

لاکوب ژرژ؛ ۲۶۹

لانگ فریتس؛ ۱۲۷، ۱۷۸، ۱۸۶، ۱۸۷

۲۶۶، ۲۵۴

لانگلوآ هانری؛ ۲۵، ۱۹۵

لایب نیتس گوتفريد؛ ۹

لایم لایت؛ ۳۹۷

لریه مارسل؛ ۲۰۴، ۲۶۷

لژه فرناند؛ ۲۰۴، ۲۶۱، ۲۶۷، ۲۶۸، ۳۰۹

۳۱۱، ۳۱۳، ۳۱۴

لسینگ؛ ۶۸، ۷۲، ۴۱۷، ۴۲۷، ۴۲۸، ۴۳۴

۴۴۴

لطفی محمد حسن؛ ۱۴۴، ۳۵۶

لنین؛ ۸۳

لنین در اکتبر؛ ۸۳

لو بیچ ارنست؛ ۱۹۹

لوئرک تولوز؛ ۲۶۱

لوکاج گئورگ؛ ۸، ۳۷، ۲۶۴، ۳۸۰

لوید هارولد؛ ۲۳، ۳۸۵

لیدا جی؛ ۱۳

لینارد راجر؛ ۱۹۶

لیندر ماکس؛ ۲۱، ۲۲

م

مردها چه پست نظرت هستند؟ ۱۹۲
 مردی با دوربین فیلمبرداری؛ ۲۷۰
 معجزه در میلان؛ ۲۸۹
 ملیس ژرژ؛ ۲۳، ۲۵، ۱۷۳
 موآنا؛ ۲۳۸، ۲۶۹، ۲۷۱
 مورپاسان؛ ۸۶، ۲۲۱
 مور هنری؛ ۲۸۸
 موراویا آلبرتو؛ ۴۲۵
 مورنائو (مورناو) فرد؛ ۱۸۷، ۲۱۶، ۲۱۸،
 ۲۵۲
 موسیو وردوکس؛ ۳۹۰، ۳۹۷، ۳۹۸
 موقن یدالله؛ ۲۹، ۳۵۳، ۴۲۸، ۴۷۷
 مولیر؛ ۴۱۱، ۴۴۵
 مونت مارت؛ ۲۷۹، ۳۰۸
 مونش (مونک) ادوارد؛ ۲۶۱
 مونه کلود؛ ۳۶، ۲۶۱، ۲۷۵، ۳۰۹
 موهولی ناگی لادیسلاس؛ ۲۶۶
 مونیخ امانوئل؛ ۱۹۵
 مه برهولد و سولود؛ ۱۷۷
 می جو؛ ۲۰۹، ۲۲۷
 میتری ژان؛ ۱۵، ۱۶، ۱۹۲
 میر کارل؛ ۱۴۷، ۴۲۵
 میکلائز؛ ۲، ۱۲۴، ۲۴۶، ۲۸۷

ن

نات؛ ۱۲

ماتیس هنری؛ ۲۶۱
 ماجراهای سالواتور روزا؛ ۱۹۲
 ماجراهای یک اسکناس ده مارکی؛ ۲۴۲
 مادام بده خندان؛ ۲۶۷
 مادر؛ ۱۴، ۱۵۸، ۱۵۹، ۱۷۷، ۱۸۲، ۱۸۳،
 ۱۸۵
 مارشال هربرت؛ ۲۶۰
 مارکس کارل؛ ۴۸، ۷۵، ۱۲۰، ۱۹۵، ۲۸۶،
 ۲۸۷، ۲۸۹، ۳۸۰
 مارکسیستی؛ ۲۶۷، ۳۸۰
 مارکوز هربرت؛ ۲۹۴
 مارنی؛ ۱۰۷
 ماژوخین ایوان؛ ۱۷۶
 ماسکوبین آندره بی؛ ۲۵۲
 ماسک‌های ضد گاز؛ ۱۷۸
 ماگريت رنه؛ ۲۶۱
 مالبرانش نیکلا؛ ۴۷۷
 مالرو آندره؛ ۱۴، ۱۹۶، ۲۱۵، ۲۱۷، ۲۶۱
 مامولیان روبن؛ ۱۹۹
 ماناها؛ ۲۶۹
 مانستربرگ هوگو؛ ۱۱
 ماهیگیران؛ ۲۶۹، ۲۷۰
 مترلینگ؛ ۹۴
 متروبولیس؛ ۱۸۷
 مردم در روز یکشنبه؛ ۳۵۱

وحد، سفونی حوزه کله ۲۷۰
 ورتوف زیگنا ۷، ۱۳، ۱۷۵، ۱۸۳، ۱۹۹
 ۲۶۹، ۲۶۸، ۲۶۹، ۲۷۰
 وردی ۲۶۵
 ورگانو آلدو ۳۲۷، ۳۵۲
 ورسه ۱۵، ۱۹۲
 وگتر پل ۱۸۶، ۲۶۵
 ولز اورسن ۱۹۲، ۱۹۳، ۱۹۶، ۲۱۶، ۲۱۸
 ون گوگ ۱۱۹، ۲۶۱، ۲۸۷
 ویدت کنراد ۹۲، ۱۶۹، ۳۲۲
 ویدور کینگ ۱۰۴، ۱۹۹
 ویرتل برنولد ۲۲۲
 ویکونتی لوجیانو ۱۵، ۱۹۲، ۲۶۳
 ویکو ژلمباتیستا ۲۸۹
 وایلدن بیل ۳۵۱
 وینه رابرت ۱۲۹، ۱۲۷، ۱۸۶، ۲۵۲

ه

هافمان گرهارت ۱۳۲
 هاملت ۲۲۵
 هیل فردریش ۲۲۰
 هراکلیت ۱۲۲، ۳۵۵
 هرده ۳۵۳، ۲۲۸
 هرزوک ورنر ۲۶۳
 هگل فردریش ۸، ۹، ۲۹۱، ۳۵۳، ۳۸۰
 ۲۲۶

هانوک شمال ۲۶۸، ۲۶۹، ۲۷۱
 نایت آرتور ۷، ۱۲، ۲۲، ۱۲۶، ۱۷۲، ۱۸۲
 ۱۸۵، ۱۹۹، ۲۰۲، ۲۶۵، ۲۹۲، ۳۱۲
 ۲۵۲
 هرسیزدهم ۶۶
 نفیس سعید ۷۲
 نومفراواتو ۱۸۷
 نولده امیل ۲۶۷
 نووالیس ۹
 نهی سفورا ۲۱۵
 نیچه فردریش ۹، ۲۸۹، ۲۲۸
 نیلسن آستا ۳، ۷، ۷۱، ۸۵، ۱۶۲
 نیونن آیزاک ۹، ۲۹

و

وات هری ۲۷۰
 واتو آنتوان ۲۸۱
 وارم هرمان ۱۲۷
 وارنو (کمپانی - برادران) ۳۲۷، ۳۲۸، ۳۲۹
 واکس ۱۹۲، ۱۹۷، ۱۹۸، ۳۵۳
 واگنر ریچارد ۲۶۷، ۳۸۸، ۲۷۲، ۲۷۳
 ولفدین شروود ۱۹۷، ۲۲۵
 ولس بزرگ ۳۲۲
 والتینو رادلف ۲۸۱
 وانینا ۸۵، ۱۶۲
 وایلر ویلیام ۱۹۶، ۲۱۵، ۲۱۶، ۲۱۸

هشتمین کیمین: ۱۹۳، ۱۹۴، ۱۹۷، ۲۱۵،	هیوم دیوید: ۱۰
۳۵۴، ۲۱۸	
همه چیز برای فروش: ۲۸۹	ی
همینگوی ارنست: ۱۹۶	
هنری پنجم: ۲۲۵	یاسپرس کارل: ۱۴۴
هوس یان: ۴۸۵	یال سپید: ۳۱۵
هوگو ویکتور: ۴۰	یانووینز هانس: ۱۴۷
هومر: ۶۸، ۲۵۷	یک پری نه مثل دیگر پریان: ۳۱۵
هیچکاک: ۱۰۸، ۱۷۲، ۱۸۰، ۱۹۰، ۱۹۹،	یونگ کارل گوستاو: ۲۶۱
۲۲۰، ۲۱۳، ۱۱۹، ۷۲۰	



نانوک شمال؛ زندگی غیراجتماعی اسکیمو همچون مشاهده‌ای اجتماعی.



رین-تین-تین در آرواره‌های پولادین
چاپلین و جکی کوگان در کودک
با امکاناتِ تکنیکی فیلم نشان دادن شخصیت‌های جدیدی امکان پذیر شد.





آستانیلسن در *DIE EWIGE NATT*

لیلیان گیش در شکوفه‌های شکسته

هنگامیکه فیلمنامه‌نویسان بازیگران بزرگ فیلم صامت را وادار به حرف زدن کردند
هنری رو به رشد را نابود کردند.





فالکوتی در مصیبت ژاندارک

رزم ناوپوتمکین

آگاهی از مکان در نمای نزدیک





ماکس لیندر؛ فیلم نوع جدیدی از اسلپ استیک را امکان‌پذیر ساخت.
سه‌سویی‌ها یا کاوا؟ چهره خشک و بی‌روحی که نه احساس و نه هیجان را نشان می‌داد.





خورشید همچنان می درخشد
زندگی در صلح
تغییر گرایی که طبیعت گرایی نور را جایگزین احساسات گرایی هالیوود کرد.





گرتا گاربو در آناکارنینا؛ زیبایی او مُهر اندوه و تنهایی بر خود دارد.

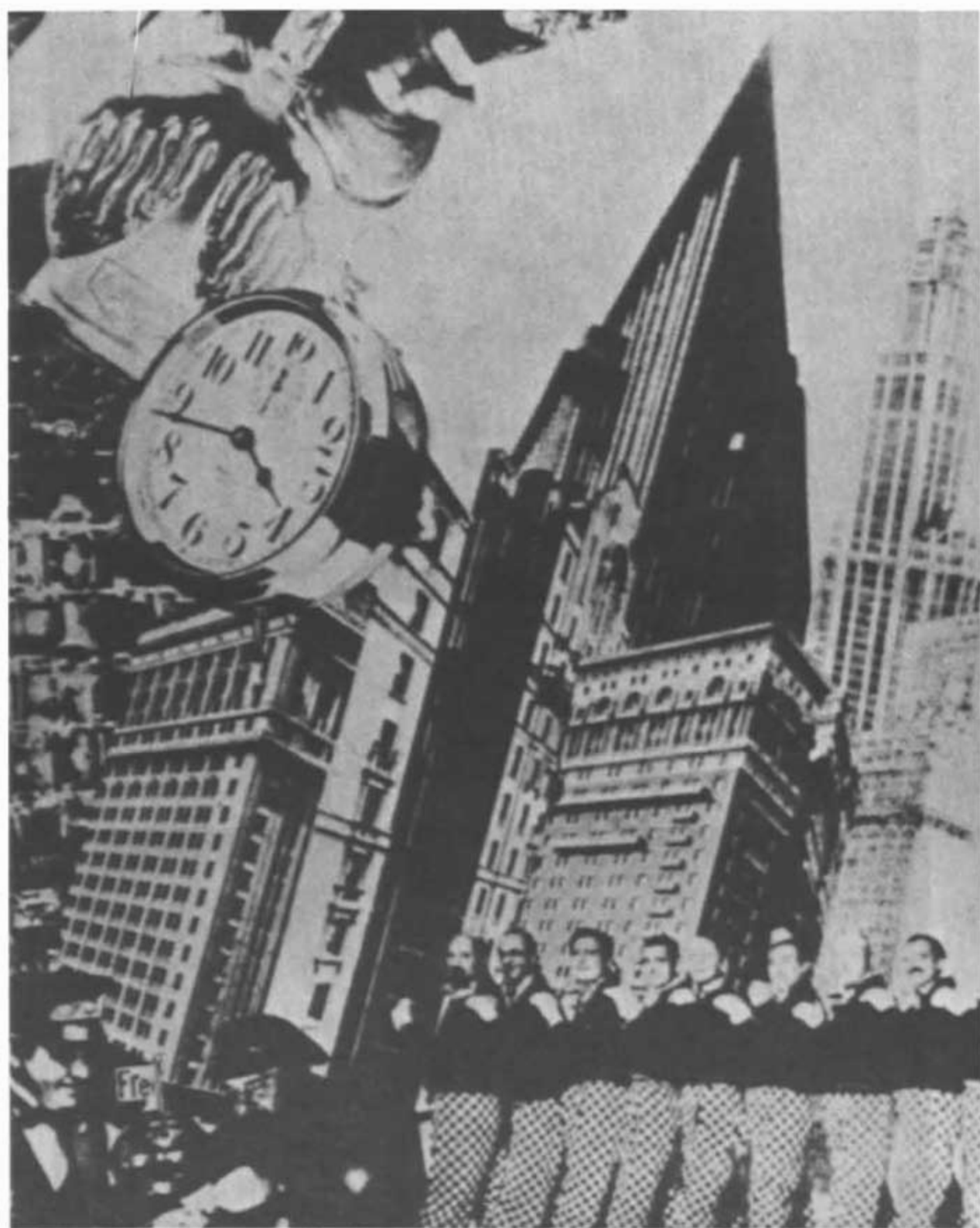


والس بزرگ

خانم همیلتون

به وسیله دوربین تماشاگر می‌تواند در زندگی و فرهنگ دوران‌های دیگر و سایر محیط‌های اجتماعی سیر کند.





برلین؛ نشان دادن خصوصیات یک شهر از طریق مونتاژ و ریتم.



مادر
آرسنال

چشمانی که با کشمکش انقلابی تیزبین شده بودند چیزهای بیشتری از فقط فرق بین غنی و فقیر را دیدند.





شب آخر
سقوط خاندان آشر
هر نمایی باید تصویر ساخته و پرداخته شده مناسبی باشد.





لنین در اکتبر

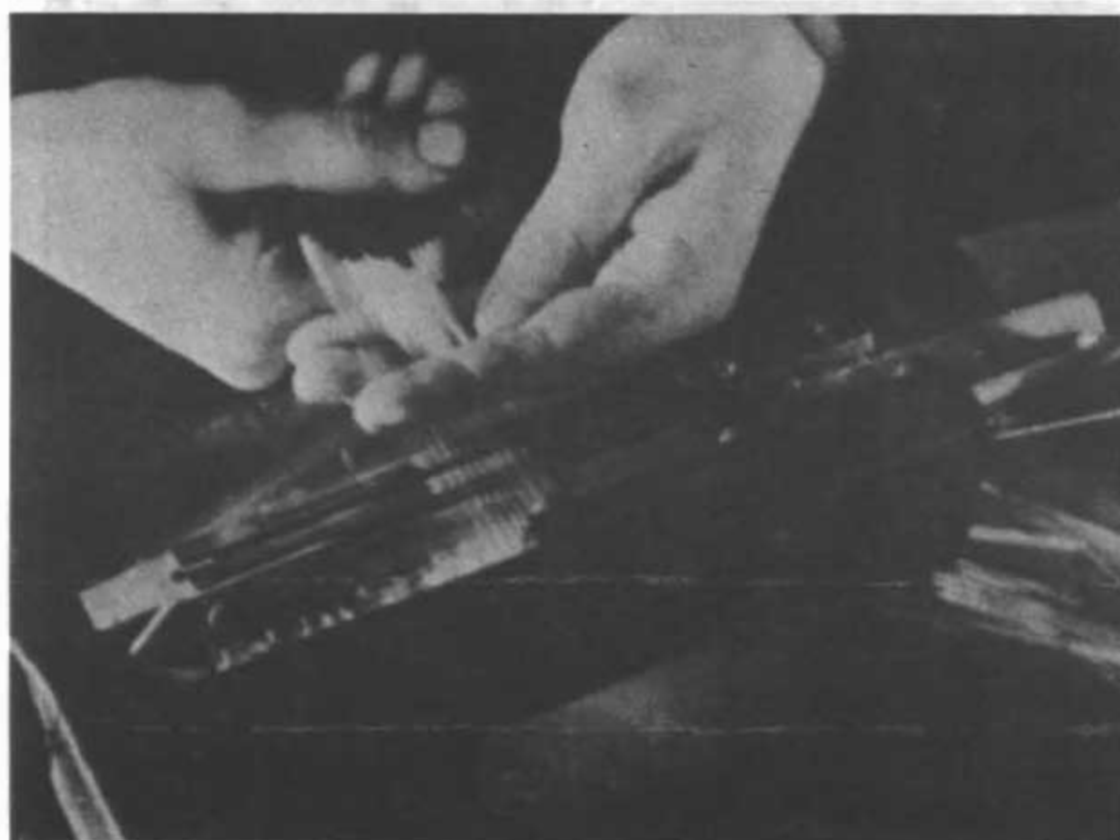
نفر سیزدهم

ایجاد تعلیق در صحنه نبرد.





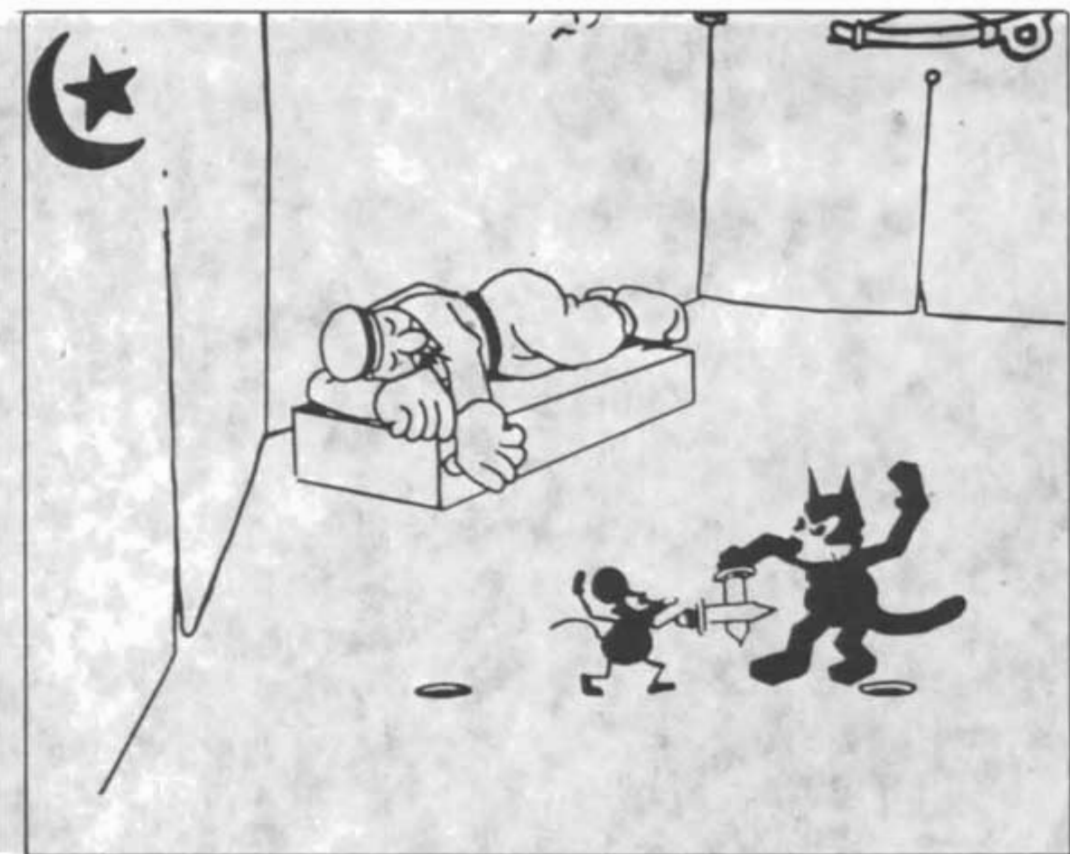
موسیو وردوکس؛ صورتی چارلی که چایلین را مدت‌ها اسیر کرده بود سرانجام دور
 انداخته شد. رادیو فیلیپس؛ هیولاهای مکانیکی عصر صنعت چهره‌شان را نشان می‌دهند.





زیربام‌های پاریس؛ فرهنگ بصری آوانگارد به فیلم تجاری راه یافت. فلیکس گربه؛ خط به مرزهایی دست یافت که برای هنر گرافیک غیرقابل دستیابی بود.

محمّد بن سلیمان و همکارانش در دهه ۱۹۳۰ میلادی، با استفاده از تکنیک‌های آوانگارد، به خلق آثار نو و جسورانه پرداختند.





تپلی؛ صامت بودن این فیلم به قصد و عمد بود.
خیابان؛ تصویر یک شهر از دید درونی یک مرد جوان انعکاس یافت.





نماینده بالتیک؛ با خود حرف زدن درونی. زنی در دریاچه؛ شیوه بیان اول شخص در فیلم به سرانجام منطقی اش رسید.





شابک ۷-۰۶-۰۶۲۱۸-۹۶۴
ISBN 964-6218-06-7



بها: ۱۰۰۰۰ ریال

