نظریهٔ فیلم

مقدمه‌ای مبتنی بر حواس پنجگانه

| توماس السِیْسر ـ مالتی هاگنر |
| آزاده نوربخش |

FILM THEORY

An Introduction Through the Senses

| Thomas Elsaesser-Malte Hagener |
| Azadeh Noorbakhsh |

فهرست

سپاسگزاری‌ها ۱۱

مقدمه: نظریهٔ فیلم، سینما، بدن، و حواس پنجگانه ۱۵

۱ **سینما همچون پنجره و قاب** ۳۹

پنجرهٔ عقبی ــ ساخت‌گرایی ــ رئالیسم ــ فرم‌های باز و بسته در سینما (لئو برادی) ــ سینمای کلاسیک ــ پرسپکتیو مرکزی ــ رودُلف آرنهایم ــ سرگئی آیزنشتاین ــ آندره بازن ــ دیوید بوردول ــ سینما همچون ویترین فروشگاه و نمایش

۲ **سینما همچون در ــ پردهٔ نمایش و آستانه** ۷۹

جویندگان ــ مدخلی به فیلم ــ ریشه‌شناسیِ [واژهٔ] «پردهٔ نمایش» ــ آستانه‌های سینما ــ شروع‌ها: تیتراژ و سکانس‌های تیتراژ ــ نئوفرمالیسم (بوردول/تامسون) ــ پساساختارگرایی (تیری کونتزل) ــ میخائیل باختین ــ در/ پردهٔ نمایش همچون موتیفی سینمایی در آثار باستر کیتون و وودی آلن

۳ **سینما همچون آینه ــ چهره و کلوزآپ** ۱۲۱

پرسونا ــ بلا بالاژ ــ نمای کلوزآپ و چهره ــ چهره همچون آینهٔ ناخودآگاه ــ کریستین متز ــ ژان‌ــلویی بودری ــ نظریهٔ آپاراتوس ــ سینمای اولیه و نمای کلوزآپ (تام گانینگ) ــ تضاعف بازتابی در سینمای (هنریِ) مدرن ــ نورون‌های آینه‌ای ــ تناقضات آینه

۴ **سینما همچون چشم ــ نگاه و خیرگی** ۱۷۱

بلید رانر ــ چشم فعال و منفعل ــ چشم متحرک در سینمای اولیه ــ ژیگا ورتوف ــ نظریهٔ آپاراتوس ــ بخیه ــ تدوین تداومی ــ لورا مالوی ــ نظریه‌های فیلم فمینیستی ــ سکوت بره‌ها ــ تاریخ‌مندی شیوه‌های ادراک ــ نظام‌های خیرگی ــ دیگریِ بزرگ (ژاک لاکان) ــ اسلاوی ژیژک ــ خیرگیِ سراسربین (همه‌جا حاضر) (میشل فوکو) ــ نیکلاس لومان و خوددیدبانی

۵ **سینما همچون پوست ــ بدن و لمس** ۲۱۹

جاذبه ــ (بازگشت به بدن ــ نقادیِ بینایی‌محور ــ پدیدارشناسی، حس‌آمیزی و چندگانگی ــ ویوین سابچک ــ مشق‌های آوانگارد ــ بدن و ژانر (لیندا ویلیامز، باربارا کرید) ــ ادراک بساوشی و پوستِ فیلم (لورا مارکس) ــ تصادف ــ پوست و هویت ــ دنیای نو ــ سینمای لهجه‌دار (حمید نفیسی) ــ فیلم‌سازیِ قوم‌نگارانه ــ زیگفرید کراکائر

۶ **سینما همچون گوش ــ آکوستیک و فضا** ۲۵۳

او ــ خطاب چندحسی ــ صدا همچون پدیداری فضایی ــ سینمای صامت ــ ورود صدا ــ آواز در باران ــ صدا در سینمای کلاسیک ــ صدای داخل و خارج قاب ــ چندمعناییِ صدا ــ آکوسمِتر (میشل شیون) ــ صدا و روان‌کاوی ــ واژگونی‌ها سلسله‌مراتب تصویر و صدا ــ صدای فراگیر (ساراند) ــ مادیت و شکل‌پذیری

۷ **سینما همچون مغز ــ ذهن و بدن** ۲۸۹

درخشش ابدیِ ذهنی بی‌آلایش ــ فیلم‌های پروپاگاند وکالت ــ پنج مفهوم در جفت‌سازیِ ذهن و بدن ــ ژیل دلوز: تصویر-حرکت و تصویر-زمان ــ انت میکلسون: سینما همچون معرفت‌شناسی ــ توربن گرودال ــ پاتریشیا پیسترز: تصویر-عصب ــ ذهن و بدن، بیننده و فیلم ــ همدلی ــ تن‌یافتگی و دیدِ تن‌زدوده

۸ **سینمای دیجیتال و نظریهٔ فیلم ــ بدن دیجیتالی** ۳۲۷

داستان اسباب‌بازی ــ پیوندخوردگی و تناقضات تثبیت‌شده ــ لف مانوویچ و شان کیوبیت ــ واقعیت مجازی، هم‌گرایی رسانه‌ها ــ نمایه‌سازی ــ تبدیل و تبدل و انعطاف‌پذیریِ امر دیجیتال ــ باستان‌شناسیِ رسانه و بازرسانش ــ «پُشت‌ورو گشتن» ــ جستارهای ویدئویی ــ شرکت هیولاها ــ ساخته‌های طرف‌داران ــ عمومی/خصوصی ــ مستند و امر دیجیتال ــ چیزها و مادیت ــ عاملیت

کتاب‌شناسی ۳۶۹

نمایه ۳۷۹

فصل اول

| سینما همچون پنجره و قاب |

مرد، بدون حرکت، روی صندلیِ چرخ‌دار نشسته است و از سرِ گذران وقت و سرگرمی، از پشت قابی مستطیل‌شکل، داستان زندگیِ انسان‌هایی غریبه را که پیش چشمش اتفاق می‌افتد نظاره می‌کند. او قادر است گسترهٔ بصریِ خود را، از چشم‌اندازی وسیع تا نگاهی نزدیک به جزئیات، به‌تناوب تغییر دهد. او موقعیتی ممتاز و ویژه دارد؛ با اینکه اتفاقات کاملاً مستقل از نگاه موشکافانهٔ او در حال وقوع‌اند، احساس نمی‌کند جدا و دور از وقایع است. این هم یکی از روش‌های خلاصه‌کردنِ مضمون اصلی فیلم پنجرهٔ عقبیِ (ایالات متحده، ۱۹۵۴) آلفرد هیچکاک است. فیلمی که ایدهٔ اولیهٔ آن را می‌توان تمثیلی از موقعیت خاصّ تماشاگر در سینمای کلاسیک در نظر گرفت، و به همین سبب، آن را مکرراً نمونه‌ای خاص در بررسیِ نظریهٔ فیلم به کار گرفته‌اند.[۱] عکاسی به نام ال. بی. جفریز[1] (جیمز استوارت[2])، پس از تصادفی، دچار شکستگیِ شدید پا می‌شود و مجبور است روی صندلیِ چرخ‌دار بنشیند. دوربینی دوچشمی و چند لنز تله، به‌همراهِ دوربین عکاسی‌اش به او اجازه می‌دهند از نماهایی لانگ‌شات از حیاط پشتی‌ای که پنجرهٔ آپارتمانش به‌سوی آن باز می‌شود تا نماهایی نزدیک‌تر از افرادی که پنجرهٔ آپارتمانشان روبه‌روی او قرار گرفته است، حرکت کند. بنا بر آموزه‌های مکتبی نظری که سینما را پنجره/قاب در نظر می‌گیرد، می‌توان دو اصل اساسی را از این موقعیت برداشت کرد:

1. L.B. Jefferies
2. James Stewart

فصل اول
| سینما همچون پنجره و قاب |

مرد، بدون حرکت، روی صندلیِ چرخ‌دار نشسته است و از سرِ گذران وقت و سرگرمی، از پشت قابی مستطیل‌شکل، داستان زندگیِ انسان‌هایی غریبه را که پیش چشمش اتفاق می‌افتد نظاره می‌کند. او قادر است گسترهٔ بصریِ خود را، از چشم‌اندازی وسیع تا نگاهی نزدیک به جزئیات، به‌تناوب تغییر دهد. او موقعیتی ممتاز و ویژه دارد؛ با اینکه اتفاقات کاملاً مستقل از نگاه موشکافانهٔ او در حال وقوع‌اند، احساس نمی‌کند جدا و دور از وقایع است. این هم یکی از روش‌های خلاصه‌کردنِ مضمون اصلی فیلم پنجرهٔ عقبیِ (ایالات متحده، ۱۹۵۴) آلفرد هیچکاک است. فیلمی که ایدهٔ اولیهٔ آن را می‌توان تمثیلی از موقعیت خاصّ تماشاگر در سینمای کلاسیک در نظر گرفت، و به همین سبب، آن را مکرراً نمونه‌ای خاص در بررسیِ نظریهٔ فیلم به کار گرفته‌اند.[۱] عکاسی به نام ال. بی. جفریز[1] (جیمز استوارت[2])، پس از تصادفی، دچار شکستگیِ شدید پا می‌شود و مجبور است روی صندلیِ چرخ‌دار بنشیند. دوربینی دوچشمی و چند لنز تله، به‌همراهِ دوربین عکاسی‌اش به او اجازه می‌دهند از نماهایی لانگ‌شات از حیاط پشتی‌ای که پنجرهٔ آپارتمانش به‌سوی آن باز می‌شود تا نماهایی نزدیک‌تر از افرادی که پنجرهٔ آپارتمانشان روبه‌روی او قرار گرفته است، حرکت کند. بنا بر آموزه‌های مکتبی نظری که سینما را پنجره/قاب در نظر می‌گیرد، می‌توان دو اصل اساسی را از این موقعیت برداشت کرد:

1. L.B. Jefferies
2. James Stewart

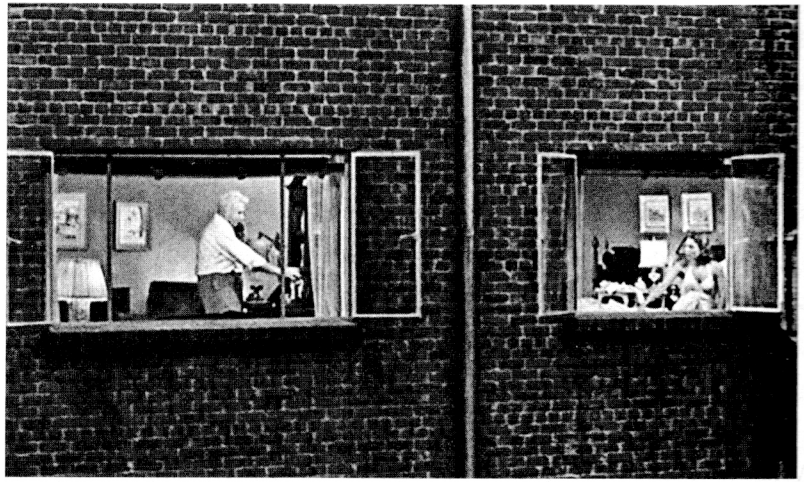
اول، جایگاه ظاهراً ممتاز جفریزِ بیننده و (البته به میزانی کمتر) شنونده، و دوم، فاصلهٔ او از اتفاقات در حال وقوع. فیلم حتی به پرسش مطرح‌شده در مقدمهٔ کتاب هم پاسخ می‌دهد؛ به اینکه آیا فیلم در ارتباطی که با تماشاگر خود دارد، در درون او جای دارد یا در بیرون از او؟ تا زمانی که جفریز نقش خود، در جایگاه ناظری دور از وقایع، را حفظ کند، اتفاقات نمی‌توانند به او آسیبی برسانند. زمانی که او ــ که البته درست‌تر آن است بگوییم دوست‌دخترش، لیزا کَرول فِرمونت[1] (گریس کلی[2])، به تحریک او ــ پا از این چهارچوب فراتر می‌گذارد، آن هنگام است که جهان «بیرون»، برای آنها که در درون ایستاده‌اند، خطرآفرین می‌شود. البته اهمیت پنجرهٔ عقبی در نظریهٔ فیلم فقط به‌دلیل تأکیدش بر پیدایی و فاصله نیست:

> عنوان پنجرهٔ عقبی، به‌جز دلالت معناییِ کلمات آن، همچنین بر مفاهیم متنوعی از «پنجره» در سینما دلالت دارد: سینما/لنز دوربین و پروژکتور، پنجره‌ای که در اتاقک پخش فیلم در سالن سینما وجود دارد، تشابه چشم به پنجره و فیلم همچون «پنجره‌ای رو به جهان.» [۲]

این موارد، همراه با بعضی دیگر از جنبه‌های اصلی نخستین استعارهٔ هستی‌شناختی، در فصل پیش رو، موردِ بحث و بررسی قرار خواهند گرفت.

همان‌طور که بعداً استدلال خواهیم کرد، مفاهیم پنجره و قاب مفروضات مشترک اساسیِ زیادی دارند، اما درعین‌حال تفاوت‌های آشکار بسیاری را نیز به نمایش می‌گذارند. بگذارید با شباهت‌ها شروع کنیم: نخست اینکه سینما به‌عنوان پنجره و قاب دسترسی ویژهٔ بصری به یک رویداد را ارائه می‌دهد (این رویداد می‌تواند تخیلی یا واقعی باشد) و معمولاً چشم‌اندازی مستطیل‌شکل است که به ارضای کنجکاویِ بصریِ بیننده کمک می‌کند. دوم اینکه پردهٔ نمایشی که در واقعیت دوبعدی است، در جریان عمل نگریستن به یک فضای سه‌بعدیِ خیالی که روی آن شکل گرفته است، تغییرِ ماهیت می‌دهد. و سوم اینکه (هم به‌صورت حقیقی و هم استعاری) فاصله داشتن از وقایعی که

1. Lisa Carol Fremont
2. Grace Kelly



تصویر۱.۱: پنجرهٔ عقبی: فضا کوتاه شده و در فاصله‌ای امن قرار گرفته است.

درون فیلم اتفاق می‌افتند برای بیننده‌ای که در سرپناه تاریک خود، درون سالن سینما، نشسته است احساس امنیت به همراه می‌آورد. تماشاگر کاملاً از وقایع و اتفاقات فیلم دور است و لازم نیست از دخالت مستقیم در وقایع واهمه (احساس ترسی که در تئاتر مدرن وجود دارد) داشته باشد و او، به‌لحاظ اخلاقی نیز برای دخالت در وقایع، احساس تعهد نمی‌کند (مانند حس تعهدی که در زندگیِ واقعی وجود دارد). به‌عبارت‌دیگر، سینما به‌عنوان پنجره و قاب ــ که اولین مورد از هفت نوع بودن[1] (در سینما یا در جهان واقعی) است ــ این ویژگی‌ها را دارد: بصری ـ بازتابی است (مشروط به داشتنِ دسترسی به نور)، انتقالی است (وقتی که به چیزی نگاه می‌شود) و خارج از جسم است (بیننده فاصلهٔ ایمن را حفظ کرده است).

با اینکه هردوی این مفاهیم را می‌توان در عبارت «قاب‌پنجره»[2] ترکیب نمود، این استعارات کیفیت‌های متفاوتی را نیز به ذهن متبادر می‌کنند: ما از پنجره [به بیرون] نگاه

1. Seven modes of being
2. Window frame

می‌کنیم، اما به قاب نگاه می‌کنیم. در مفهوم پنجره، قاب جایی ندارد و فرد چهارچوب مستطیل‌شکل را دیگر نمی‌بیند، مانند اینکه کاملاً شفاف و نامرئی شده باشد، اما مفهوم قاب به‌تنهایی ماهیت سطح (غیرشفاف) و بافت تشکیل‌دهندهٔ آن را برجسته می‌سازد و به‌طوری مؤثر بر مصنوعی و ساختگی بودن آن دلالت دارد. درحالی‌که پنجره بیننده را به چیزی فراتر و ورای خود هدایت می‌کند ــ در حالت ایدئال، شیشهٔ حائل میان این دو، هنگام عمل دیدن، کاملاً از مقابل چشمان بیننده ناپدید می‌گردد ــ اما قاب تمام توجهات را به شرایطِ قرارگرفتن شیء (قاب) و به تصویری که درون خود جای داده است معطوف می‌گرداند: فقط کافی است به قاب‌های کلاسیک و ظاهر پرتجمل و زینت‌داده‌شدهٔ آنها و به جلوه‌گری‌شان فکر کنید تا به درک کامل این موضوع برسید. از یک‌سو، پنجره به‌عنوانِ یک رسانه خود را کاملاً محو می‌کند و نامرئی می‌شود و از سوی دیگر، قاب است که به‌سبب ویژگی مادی‌ای که دارد، می‌تواند رسانه را درون خود به نمایش بگذارد.

هردویِ مفاهیم پنجره و قاب در نظریهٔ فیلم به‌خوبی تثبیت شده‌اند، اما بااین‌حال وقتی‌که به آنها در بستر تاریخی نگریسته می‌شود، تفاوت‌هایشان برجسته‌تر به نظر می‌آید. به‌طور سنتی، قاب با نظریه‌های فرمالیستی یا ساخت‌گرایانه[1] مرتبط و پنجره با نظریات سینماییِ رئالیستی گره خورده است. مدت‌ها تصور می‌شد نظریهٔ ساخت‌گرایانه (یا فرمالیستی و فرم‌ساز[2]) و نظریهٔ رئالیستی تفاوت‌های بنیادین دارند. زیگفرید کراکائر، در کتاب تئوری فیلم خود، این تفاوت‌ها را به‌تفصیل برشمرده است و اینکه دادلی اندرو هم، در کتاب تئوری‌های اساسیِ فیلم خود، این نظریه را شرح و بسط داده است نشان می‌دهد نظریات کراکائر تا چه اندازه تأثیرگذار بوده است.[۳] براساس این طبقه‌بندی، نظریه‌های بلا بالاژ، رودلف آرنهایم، و جنبش مونتاژ شوروی در یک گروه قرار می‌گیرند و در مقابل، آندره بازن و کراکائر در گروهی دیگر می‌ایستند. گروه اول بر تغییر دادن و گمراه‌کردن ادراک سینماییِ مخاطب که متمایز از ادراک روزمره است، با بهره‌گیری از ابزارهایی مانند تدوین، قاب‌بندی و یا عدم وجود رنگ و زبان تمرکز می‌کنند. گروه دوم

1. Constructivist
2. Formative

جوهر اصلیِ سینما را در تواناییِ آن در ثبت و بازتولید واقعیت و پدیده‌های مربوط به آن، مانند جنبه‌هایی از زندگی که با چشم غیرمسلح دیده نمی‌شوند، تفسیر می‌کنند.

با وجود این، مجموعه‌ای از ارتباطات بین این دو قطبِ به‌ظاهر متضاد وجود دارد. هردو در تلاش‌اند ارزش فرهنگی سینما را برجسته کنند؛ مثلاً در مقایسه با سایر هنرها. نظریهٔ پنجره و قاب برای این منظور بسیار مفید است چون به‌لحاظ تاریخی، این نظریه پاسخی بوده به عقدهٔ حقارتی که سینما همواره دربرابر سایر هنرهای قدیمی‌تر و سازمان‌یافته‌تر از خود، مانند تئاتر و نقاشی، حس کرده است؛ عقدهٔ حقارتی ناشی از فرضیهٔ فاصلهٔ بیننده از شیء و صحنه. ادراک هنر بر طبق تلقی اومانیستی و رنسانسیِ آن ــ یعنی غوطه‌ورشدن و تعمق فردی در اثر هنری، در مقابل تجربهٔ جمعی و غیرمتمرکز سال‌های ابتداییِ پیدایش سینما ــ نیازمند فاصله و درنتیجه، استفاده از مفهوم قاب است. هم برای ساخت‌گراها و هم برای رئالیست‌ها، فرضیه محدود به عمق بصری است و پردازش‌کردن حواس و داده‌ها عملی به‌غایت منطقی محسوب می‌شود، درحالی‌که هدف اصلی‌اش، ادراک آگاهانهٔ چیزی است که از راه حواس دریافت شده

تصویر ۲.۱: پنجرهٔ عقبی: جفریز در مقام بیننده.