

آموزش مقدمات سینما ۲



مسعود جواهری



آموزش مقدماتی سینما ۲

گردآورنده
مسعود جواهری

محصولی از سایت "سینما مدرن"

www.CineModern.iR

شهریور ۱۳۹۳



سینما را با ما بیاموزید

www.CineModern.iR

فهرست

۱	مقدمه
۳	تدوین در سینما
۱۴	میزانسن در سینما
۲۴	بازیگری در سینما
۳۳	مفهوم ژانر فیلم
۴۳	شیوه های روایت در سینما
۵۲	عناصر فرم در سینما
۶۳	زاویه دوربین
۷۰	کمپوزیسیون در فیلم
۷۷	نقد فیلم
۸۵	موسیقی فیلم

مقدمه

درک درست سینما، نیازمند فراگیری زبان و قواعد آن است. برای شناخت دقیق و علمی سینما و درک عمیق تر فیلم ها، بیننده باید به زبان سینما مسلط باشد. تنها در صورت تسلط به این زبان است که می توان شناخت بهتری از سینما به دست آورد و با فیلم ها ارتباط درستی برقرار کرد.

می توان بدون داشتن دانش سینمایی به تماشای فیلم ها نشست و از دیدن آنها لذت برد یا نبرد اما برای فهم درست آن فیلم و ارتباط نزدیک تر با آن، حتما باید با قواعد داستان گویی، روایت، فیلمبرداری، تدوین و صدا در سینما آشنا بود. هر چقدر این آشنایی عمیق تر و وسیع تر باشد، میزان این ارتباط نیز قوی تر خواهد بود.

مسعود جواهری

مدیر سایت "سینما مدرن"

۱۳۹۳/۶/۲۶

تدوین در سینما



تدوین یا مونتاز (اصطلاح فرانسوی در مقابل ادیتینگ)، مهم ترین تکنیک و تمهید سینمایی نیست اما نقش مهمی در شکل گیری یک فیلم و تاثیرگذاری بر بیننده دارد. تدوین، عمل پیوند فیلم است که بعد از انجام فیلمبرداری، بر روی فیلم انجام می گیرد.

در این مرحله معمولا شخصی به نام تدوین گر، کنار کارگردان می نشیند و بعد از شنیدن نظرات او، عمل تدوین را انجام می دهد. گاهی تدوین گر خود کارگردان است. برخی از سینماگران مثل بهرام بیضایی، فیلم های خود را خودشان تدوین می کنند.

تدوین گری که تابع مطلق نظرات کارگردان باشد و از خود هیچ ایده ای را به فیلم اضافه نکند، در واقع یک اپراتور هست که وظیفه او، قیچی کردن پلان ها و چسباندن آنهاست. اما برخی از تدوین گران، هنگام تدوین از خود خلاقیت نشان می دهند و ایده های تازه ای را به کارگردان پیشنهاد می کنند که کارگردان زمان نوشتن فیلمنامه یا دکوپاژ آن و بعد هم فیلمبرداری آن در ذهن نداشته است. از این جهت تدوین، می تواند یکی از خلاقانه ترین

مراحل شکل‌گیری یک فیلم باشد. به همین دلیل، برخی از کارگردان‌های بزرگ سینما مثل سرگئی آیزنشتاین، پودوفکین و دیوید گریفیث، اهمیت و نقش زیادی برای تدوین قائل شده‌اند و نظریه‌های سینمایی مهمی در این زمینه صادر کرده‌اند که در بخش‌های بعد به آنها خواهیم پرداخت.

شاید ساده‌ترین تعریف تدوین را بتوان همجواری نماهای پراکنده در یک فیلم برای رسیدن به یک خط روایی و داستانی دانست. فیلم‌ها این‌گونه که ما می‌بینیم، فیلمبرداری نمی‌شوند. تهیه‌کننده‌ها و کارگردان‌ها مجبورند که یک فیلمنامه را براساس ضرورت‌های مالی و امکاناتی که در اختیار دارند، بدون تسلسل زمانی و داستانی فیلمبرداری کنند. یعنی نمای پایانی یک فیلم ممکن است اول فیلمبرداری شود و نمای اول فیلم در آخر کار گرفته شود.

تنها در مرحله تدوین است که تدوین‌گر (یا متتور) به این بی‌نظمی و پراکندگی، نظم می‌بخشد و بر مبنای فیلمنامه دکوپاژ شده‌ای که در اختیار دارد، نماها را کنار هم می‌چیند و به فیلم یک ساختار منطقی و قابل فهم می‌دهد. به علاوه همان‌گونه که پیش از این در تعریف یک «نمای سینمایی آوردیم، یک «نما» عبارت است از مقدار فیلمی که در یک برداشت (Take)، از لحظه روشن شدن دوربین تا زمان قطع آن و اعلام فرمان کات (Cut) از سوی کارگردان، گرفته می‌شود.

اما این نمایی که هنگام فیلمبرداری گرفته شده، الزاما زمان تدوین، عینا استفاده نمی شود. کمتر کارگردانی در سینما بوده و هست که از نمای فیلمبرداری شده، بدون جرح و تعدیل و عینا در فیلم خود استفاده کند. تنها فیلمسازانی مثل آندری تارکوفسکی، میکلوش یانچو و بلا تار که تدوین در فیلم های آنها نقش بسیار اندکی دارد، نماها را به گونه ای فیلمبرداری می کنند که بتوانند عینا و بدون قطع هنگام تدوین به کار ببرند. در واقع آنها عمل تدوین را در داخل دوربین خود انجام می دهند.

تمهیدات تدوینی

برش ساده (کات)

متداول ترین ابزار و تمهید سینمایی برای اتصال دو نما، برش (کات) هست. در این جا برش، به مثابه تغییر ناگهانی از یک نما به نمای دیگر تلقی می شود. برای این که این برش در نظر بیننده، آزار دهنده نباشد، قواعدی وجود دارد که مهم ترین آن این است که برش باید به حدی نرم و روان باشد که بیننده آن را حس نکند در غیر این صورت، بیننده پرشی ناگهانی را بر روی پرده احساس خواهد کرد که به آن جامپ کات (قطع پرشی) می گویند.

اگرچه جامپ کات، برای برخی از فیلمسازان مثل ژان لوک گدار فرانسوی، یک تمهید زیبایی شناختی سینمایی است و او استفاده خلاقانه ای از این تمهید در فیلم های خود از جمله «از نفس افتاده» کرده است.

اما به طور کلی، در شیوه متعارف تدوین فیلم، باید از جامپ کات پرهیز کرد و تدوین گر باید تا جایی که امکان دارد، نماها را به گونه ای به هم بچسباند که بیننده هنگام تماشای آن بر روی پرده بزرگ، اصلا آن را حس نکند.

دیزالو

دیزالو به معنی هم پوشانی نماهاست. یعنی نمای اول به تدریج محو می شود و همزمان نمای دوم به تدریج ظاهر می شود و در لحظه ای که زمان آن بستگی به اندازه دیزالو دارد، دو تصویر را بر روی هم می بینیم.

از دیزالو در سینمای امروز برای تدوین کمتر استفاده می شود اما در سینمای کلاسیک آمریکا به ویژه آثار آلفرد هیچکاک و استانلی کوبریک، دیزالو نقش مهمی دارد.

دیزالو می تواند مفهومی باشد مانند دیزالو مشهور استانلی کوبریک در فیلم «ادیسه فضایی» یا «راز کیهان» که در آن وقتی انسان نئاندرتال غارنشین، استخوانی را به فضا پرت می کند، آن استخوان در هوا تبدیل به یک سفینه فضایی می شود و کوبریک بدین

وسیله به ما یادآوری می کند که بشر در طی قرن ها، چگونه متحول شده و تکامل پیدا کرده و از کجا به کجا رسیده است.

دیزالو می تواند مفهوم زیبایی شناختی هم داشته باشد و تنها از نظر فرم بصری غافلگیرکننده باشد مثل دیزالوی که آلفرد هیچکاک در فیلم «روانی» انجام می دهد. در صحنه زیر دوش حمام بعد از قتل جنت لی به وسیله آنتونی پرکینز. ابتدا نمایی از سوراخ وان حمام که خون همراه آب در آن فرو می رود نشان داده می شود. آنگاه هیچکاک نمایی از چشم جنت لی را که بعد از مرگ همچنان از وحشت باز مانده، با آن دیزالو می کند و بدین گونه بر خشونت جاری در این صحنه تاکید کرده و تاثیر آن را دو چندان می سازد.

فید

فید یکی از اپتیکال های تصویری است که برای پیوند و اتصال بین دو نما به کار می رود و عموماً بر دو نوع است: فید-این (Fade-in) و فید-اوت (Fade-out).

در فید-این، تصویر (نما) به تدریج از حالت محو و سیاهی درآمده و پدیدار می شود و در فید-اوت، تصویر به تدریج محو شده و به سیاهی تبدیل می شود.

فیدها عموماً برای اتصال دو سکانس مختلف که از نظر موضوعی و زمانی با هم متفاوت اند به کار می روند اما می توان از آن برای پیوند دو نمای مختلف از یک صحنه نیز استفاده کرد.

ویژگی فید این است که نرمش زیادی در اتصال نماها ایجاد می کند و حس شاعرانه ای به فیلم می دهد اما باعث کندی ریتم فیلم می شود.

وایپ



وایپ به معنی رویدن یا جارو کردن، یکی دیگر از تمهیدات بصری است که در تدوین و برای پیوند بین نماها به کار می رود. با وایپ، می توان نمایی را به تدریج از سمت چپ یا راست کادر حذف کرد و نمای دیگری را به تدریج جایگزین آن کرد. این تمهید نیز تمهیدی کلاسیک است و امروزه به یک تکنیک تلویزیونی و ویدئویی متعارف بدل شده و کمتر در سینما از آن استفاده می شود. آکیرا

کوروساوا در فیلم «هفت سامورایی» از این تمهید استفاده کرده است.

فید، دیزالو و وایپ، همه از نوع اپتیکال های تصویری (جلوه های نوری) اند که در لابراتوار فیلم اجرا می شوند، اگر چه در سیستم ویدئو و دیجیتال، می توان آنها را هنگام فیلمبرداری هم اجرا کرد اما معمولاً این کار را زمان تدوین انجام می دهند.

تدوین تداومی

یکی از مهمترین وظایف تدوین، حفظ تداوم در یک فیلم است. این تداوم نه تنها از نظر داستانی اهمیت دارد بلکه از نظر فیزیکی نیز مهم است. تداوم فیزیکی به این معنی که دو نما وقتی می‌توانند به هم بچسبند یا در کنار هم قرار بگیرند که قابلیت همنشینی و پیوند را در خود داشته باشند.

اگر فیلمسازی مجموعه ای از نماها را به طور تصادفی به هم بچسباند، تماشاگر خیلی زود دچار سردرگمی خواهد شد. فضاهای جداگانه در هر نما افزوده نمی‌شوند، چرا که تماشاگر نمی‌تواند بین آنها ارتباط برقرار کند.

بنابراین روشی که نماها به هم متصل می‌شوند باید به وسیله مجموعه ای از تکنیک‌ها کنترل و منظم شود تا به تماشاگر اجازه دهد که آنها را مثل قطعات یک پازل در کنار هم قرار دهد. همین که تمام قطعات پازل در کنار هم قرار گرفت، کل تصویر آشکار خواهد شد.

هنگامی فیلمی را می بینیم که از تعداد زیادی نماهای مختلف ساخته شده، در ذهن خود بین این نماها ارتباط ایجاد می کنیم. ضمن این که تدوین گر، آنها را به نحوی در کنار هم چیده تا مفهوم مورد نظر خود و کارگردان فیلم را به ما منتقل کند. حالا ممکن است دریافت ما به عنوان بیننده از این چیدمان، عین دریافت کارگردان یا تدوین گر آن نباشد اما قطعاً به خواست آنها نزدیک است.

تدوین تداومی یک فضای صحنه ای مرتبط خلق می کند که بیننده آن را باور می کند، هر چند ممکن است اجزاء آن فضای صحنه ای که عبارت از نماهای مختلف و پراکنده است، از نظر مکانی ارتباطی با هم نداشته باشند.

مثلاً در یک صحنه از یک فیلم سینمایی، اتومبیلی را می بینیم که در جاده در حال حرکت است. ابتدا نمای لانگ شاتی از آن اتومبیل در جاده دیده می شود. نمای بعدی تصویر مدیوم شات از راننده مرد است که با بغل دستی خود که یک زن است در حال گفتگوست. نمای بعدی تصویر مدیوم شات از آن زن است که دارد به حرف های راننده گوش می دهد. این گفتگو مثلاً به مدت دو دقیقه ادامه پیدا می کند و ما در طول این مدت، شاهد نماهای جداگانه ولی پشت سرهم از راننده و مسافر زن کنار دست او هستیم و لابلای این تصاویر، گاهی هم تصویر لانگ شات اتومبیل را که در جاده در حال حرکت است داریم.

معمولا این نوع گفتگوها با دو دوربین گرفته نمی شوند. بنابراین احتمالا کارگردان اول نماهای راننده مرد را گرفته و بعد نماهای مسافر زن را و بعد هم چند نما از حرکت اتومبیل در جاده.

این نماها می تواند در مکان های و یا زمان های مختلف گرفته شده باشند اما وقتی در کنار هم موتاژ می شوند، صحنه ای می سازند که این حس را به بیننده القا می کند که آن نماها در یک زمان و در یک مکان گرفته شده اند. آنچه که باعث ایجاد این حس در بیننده می شود همان تدوین تداومی است. یعنی ممکن است جاده ای که در لانگ شات می بینیم همان جاده ای نباشد که از پنجره اتومبیل در حال حرکت می بینیم یا حرف های زن و مرد در مکان ها و زمان های جداگانه ای فیلمبرداری شده باشد اما عوامل مشترکی حس این تداوم را در بیننده ایجاد می کند. نماهای جداگانه باید از نظر نور، رنگ و صدا به هم شبیه باشند. نمی توان حرف های مرد را اول صبح فیلمبرداری کرد و به نمای زن که غروب فیلمبرداری شده چسباند. مکان های جداگانه نیز باید از نظر جغرافیایی و فصلی با هم اشتراک داشته باشند. نمی توان از پنجره راننده، صحرای خشک و سوزان را دید اما پس زمینه تصویر زن مسافر، جنگل سبز شمال باشد.

بنابراین برای حفظ تدوین تداومی دو نما، باید بین آنها تداوم فیزیکی و فضایی وجود داشته باشد چرا که در غیر این صورت، اتصال دو نما ممکن نیست یا باعث پرش خواهد شد. برای

این منظور زمان فیلمبرداری، باید حواس کارگردان و عوامل فیلم به ویژه منشی صحنه، متوجه حفظ این تداوم باشد. این تداوم شامل:

- تداوم نور (دو نما باید از نظر نوری به هم شبیه باشند).
 - تداوم رنگ (دو نما باید از نظر رنگی قابل پیوند باشند).
 - تداوم جهت نگاه (جهت نگاه بازیگرها نباید، هنگام مکالمه تغییر کند. یعنی اگر بازیگری به سمت راست خود نگاه می کند، بازیگر مقابل او باید به سمت چپ کادر نگاه کند تا حس مکالمه آنها درست منتقل شود).
 - تداوم جهت ورود و خروج به کادر (ورود و خروج بازیگر به درون قاب تصویر در سینما اهمیت زیادی دارد. اگر بازیگری در یک نما از سمت راست پرده خارج شود باید در نمای بعدی حتما از سمت چپ پرده وارد شود).
 - تداوم ظاهر افراد و لوازم صحنه (در کل زمان فیلمبرداری یک صحنه واحد، نوع پوشش بازیگران نباید تغییر کند مگر تغییر آنها را در جلوی دوربین ببینیم. همین طور لوازم و دکورها نیز باید ثابت باشند مگر این که بازیگر آنها را در برابر دوربین تغییر دهد یا جابجا کند).
- تمام این تکنیک ها، تاثیر یک فضای صحنه ای مرتبط را به وجود می آورد که تماشاگر آن را می پذیرد.

میزانسن در سینما

یکی از مفاهیم بسیار مهم در مبحث سینما به ویژه در بحث کارگردانی فیلم و نقد فیلم، مفهوم میزانشن است.

معنی تحت اللفظی آن «صحنه پردازی» است و از تئاتر ریشه می گیرد؛ جایی که در آن همه چیزهایی که روی صحنه ظاهر می شوند، مثل طراحی صحنه، نورپردازی و حرکت شخصیت با میزانشن تعیین می شود.

در سینما میزانشن مفهوم پیچیده تری دارد و به رابطه بین دوربین، صحنه و بازیگر مربوط است. صحنه، لباس، نورپردازی و حالات و حرکات فیگورها، عناصر میزانشن هستند. جنبه های مختلف میزانشن، به وسیله تغییر در نور، شکل، حرکت (بازیگر و دوربین) و دیگر جنبه های تصویر، توجه ما را جلب می کنند.



صحنه می تواند محیط های واقعی خارجی یا داخلی باشد که دوربین آن را عینا و بدون دخالت کارگردان ثبت می کند.

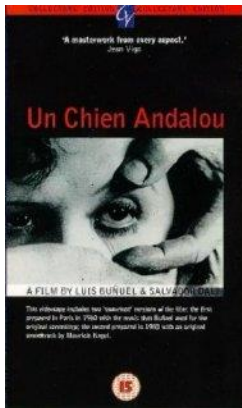
مثل فیلم های مستند اولیه تاریخ سینما (صحنه ایستگاه قطار در فیلم «ورود قطار به ایستگاه برادران لومیر») یا فیلم هایی که بیان مستندگونه دارند. نمونه اش فیلم «آلمان سال صفر» روبرتو روسلینی است که عینا در خرابه های برلین پس از جنگ فیلمبرداری شده است.

اما اغلب فیلمسازان امروز صحنه را چه در لوکیشن های واقعی و چه در استودیو می سازند. ژرژ مه لیس نخستین کارگردانی بود که صحنه های فیلم های خود را در استودیو می ساخت و فیلمبرداری می کرد.

در ساختن صحنه، فیلمسازها معمولا سعی می کنند به واقعیت های تاریخی وفادار باشند، اما برخی از فیلمسازها خیلی دربند صحت تاریخی یک صحنه نیستند و آن را مطابق برداشت و ذهنیات خود طراحی می کنند. مثلا صحنه های تاریخی علی حاتمی در فیلم های «دل شدگان» و «کمال الملک» در عین حال که براساس برخی شواهد تاریخی دوره قاجار انجام گرفته اما مطابقت تاریخی دقیقی با آن دوران ندارد و بیشتر ذهن تاریخ ساز حاتمی را منعکس می کند.

همین طور سرگنی آیزنشتاین فیلمساز بزرگ روس، در فیلم «ایوان مخوف»، تصویری کاملا انتزاعی از قصر تزار روس ارائه می کند.

در فیلم های اکسپرسیونیستی و سورئالیستی نیز صحنه ها، به نحوی طراحی می شوند که تطبیق آنها با واقعیت بسیار مشکل است. دیوارها و ساختمان های کج و معوج و معماری به هم پیچیده در فیلم اکسپرسیونیستی «کابینه دکتر کالیگاری» ساخته مورنائو، در عالم واقع وجود ندارد و ساخته و پرداخته ذهن پیچیده مورنائو و کابوس های اوست. همین طور صحنه های سورئالیستی و خواب گونه فیلم «سگ اندلسی» ساخته لوئیس بونوئل اسپانیایی که در آن در اتاق خواب ناگهان به روی ساحل دریا باز می شود در حالی که در نماهای قبلی هیچ نشانه ای از اینکه آن خانه کنار دریا قرار دارد به ما نشان داده نمی شود.



لباس و اکسسوار (اشیا صحنه) نیز همانند صحنه، از عناصر میزانشن است و کارکردهای بسیار مهمی در فیلم دارد. لباس شخصیت ها در فیلم های تاریخی با لباس آنها در فیلم های مدرن کاملا متفاوت است. نمی توان فیلم تاریخی در مورد دوران مغول ها ساخت و کلاه شاپو سر یک مغول گذاشت یا مغولی را نشان داد که ساعت مچی به دست دارد مگر این که

به قصد خاصی این کار انجام گیرد و معمولا در فیلم های کمدی و هجوآمیز یا سورئال این

کار صورت می گیرد. مل بروکس کمدی ساز آمریکایی که در فیلم های خود با ژانرهای مختلف شوخی می کند، این قاعده را برهم زده و با جا به جایی تاریخی لباس ها و لوازم صحنه، موقعیت های کمیک و طنزآمیز جالبی خلق کرده است.

برخی اشیا و لوازم نیز، مفاهیم خاصی در سینما دارند و بیانگر ژانر مشخصی اند. مثلا هفت تیر، کلاه و اسب از عناصر کلیدی فیلم های وسترن اند. همین طور شمشیر، تیر و کمان، زره و اسب از مشخصه های فیلم های تاریخی و مسلسل، کلاه و اتومبیل های کلاسیک از عناصر تکرار شونده ژانر فیلم های گانگستری اند.

کلاشینکوف، روبان سبز، چفیه و پلاک هویت نیز از عناصر فیلم های جنگی ایرانی اند و تقریبا در همه فیلم های جنگی ایران از جمله فیلم های ابراهیم حاتمی کیا می توان آنها را جستجو کرد.





گریم (چهره پردازی) هم از عناصر دیگر میزانشن است که در فیلم های مختلف کارکردهای مختلف دارد. گاهی هدف از گریم بازیگران، برای رسیدن به حد قابل باوری از واقع گرایی است. مثلاً محسن مخملباف در فیلم «دستفروش»، بازیگر مردی را

با گریمی بسیار سنگین که با مهارت انجام شده بود، تبدیل به پیرزنی فرتوت کرد که تماشاگر او را کاملاً می پذیرفت.

لارنس اولیویه در فیلم «اتللو»، پوست و موی خود را سیاه کرد تا تماشاگران او را در نقش اتلوی سیاه پوست مغربی باور کنند.

در فیلم های کمدی، فانتزی، وحشت و اکسپرسیونیستی، گریم بازیگران غالباً اغراق آمیز است و از واقع گرایی متعارف فاصله می گیرد. گریم مصنوعی و اغراق آمیز عمو فستر در فیلم «خانواده آدامز» برای آفرینش شخصیت عجیب و غریب و مرموز فستر کاربرد دارد و قابل پذیرش است.

گریم و لباس در فیلم های فانتزی و سورئال گونه تیم برتون مثل «ادوارد دست قیچی» و «بتمن» اهمیت قابل توجهی دارند و از عناصر مهم سینمای او محسوب می شوند.

نورپردازی هم از عناصر دیگر میزانشن در سینماست. وظیفه نورپردازی تنها روشن کردن صحنه نیست بلکه نورپردازی علاوه بر آن، تاثیرات دراماتیک و زیبایی شناسی عمیقی دارد. با نور می توان صحنه را به گونه ای طراحی کرد که در جهت ایجاد یک مفهوم خاص عمل کند. یا بر شدت کنشی که در آن صحنه در جریان است بیفزاید یا به شخصیت پردازی کمک کند. به طور کلی چهار مشخصه کلی را می توان برای نورپردازی در فیلم، برشمرد: کیفیت نور، جهت نور، منبع نور و رنگ نور.

کیفیت نور ارتباط مستقیم با شدت نور دارد. اگر نورپردازی تند و شدید باشد، کنتراست، سایه ها و خطوط تیز ایجاد می کند که در فیلم های معمولی باید از آن پرهیز کرد مگر این که باز عمدی در کار باشد. نورپردازی نرم، هم سایه ها و خطوط را محو کرده و کنتراست ملایم تری بین نور و سایه ایجاد می کند.

در فیلم های ترسناک و اکسپرسیونیستی معمولا از نورهای تند و شدید استفاده می شود که باعث ایجاد کنتراست شدید بین نور و سایه و حالت های وهمناک می شود.

در فیلم های ملودرام، کمدی و فانتزی نیز معمولا از نورپردازی نرم استفاده می شود چرا که با فضاهای آرام و متعارفی سرو کار داریم.

جهت تابش نور به صحنه نیز تاثیرات متفاوتی ایجاد می کند. نوری که مثلا در فیلم «زن چینی» ژان لوک گدار از روبرو می تابد، باعث حذف سایه ها و ایجاد یک تصویر تخت شده است. در فیلم «نشانی از شر»، اورسون ولز از نور جانبی، برای برجسته کردن چهره شخصیت ها و ترسیم سیمایی چند وجهی از آنان استفاده کرده است.

نوری که از پشت سوژه به آن بتابد اگر با نورهای دیگری همراه نباشد، تاثیر ضد نور (سیلوئت) خواهد داشت و بر رمز و راز شخصیت می افزاید. در فیلم های جنایی معمولا برای پنهان کردن هویت قاتل، از این نوع نورپردازی استفاده می شود. در صحنه های بازجویی، نیز برای ایجاد رعب و وحشت در متهم و پنهان نگه داشتن هویت بازجو از این نوع نورپردازی استفاده می کنند. اورسون ولز در «همشهری کین» از این نوع نورپردازی استفاده کرده است.

نوری که از پایین به صورت بازیگر بتابد، چهره مخوف و شیطانی به او خواهد داد. نورپردازی از بالا نیز، نور تابش نور متمرکز بر صورت بازیگر است و اجزاء صورت او را برجسته تر می سازد.

در نورپردازی صحنه های داخلی و خارجی همواره این سوال پیش می آید که منبع نور کجاست و این نوری که مثلا داخل اتاق یا صورت بازیگر را روشن کرده از کجا می تابد، از لامپ آویزان از سقف است یا از چراغ مطالعه یا نوری که از پنجره به درون اتاق می تابد.

در فیلم های داستانی، لامپ های رومیزی یا چراغ های خیابانی که در میزانشن می بینیم، منبع اصلی تامین نور صحنه نیستند اما این منابع نوری، در واقع توجیه کننده نوع نورپردازی ای اند که با شدت نور این منابع نوری همخوانی دارد.



به علاوه رنگ نور هم در سینما اهمیت فوق العاده ای دارد. کارگردان ها معمولاً ترجیح می دهند با نور سفید کار کنند. اما آنها با استفاده از فیلترهایی که در جلو منبع نور قرار می دهند، می توانند افره های رنگی مختلفی ایجاد کنند. آیزنشتاین در فیلم «ایوان مخوف» با استفاده از فیلترها و نورهای رنگی، فضای وهم آوری ساخته که بیانگر شخصیت تزار روس است.



حالت و حرکت بازیگرها و عناصر متحرک حاضر در صحنه، نقش مهمی در شکل دهی میزانشن یک صحنه دارند. کارگردان می تواند رفتار و حرکت بازیگران در صحنه را تحت کنترل و هدایت خودش داشته باشد. تنها در یک میزانشن درست است که بازیگر می تواند قابلیت های بازیگری خود را به نمایش بگذارد و یا توانایی بیان حس خود را پیدا کند. نقش آفرینی بازیگران شامل عناصر بصری (سر و وضع ظاهر، ژست ها و حالات چهره ها) و صوتی (دیالوگ ها، مونو لوگ ها و جلوه های صوتی) است. در سینمای صامت، قدرت بازیگری یک بازیگر تنها محدود به جنبه های بصری بود اما در عصر ناطق، او باید توانایی اش را در هر دو زمینه به نمایش بگذارد.

بازیگری در سینما

بازیگری در سینما به مهارت ها، تکنیک ها و آگاهی های خاصی نیاز دارد. بازیگر سینما برای این که بتواند درست بازی کند باید دانش کافی درباره عملکرد دوربین، صدا و نور در فیلم را داشته باشد. اگر او با زبان سینما آشنا باشد، بهتر می تواند با کارگردان و عوامل فنی فیلم ارتباط برقرار کرده و نقش خود را در برابر دوربین ایفا کند.

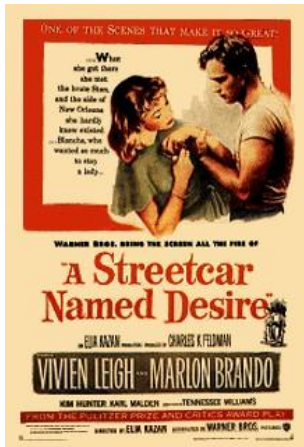
نقش آفرینی بازیگران شامل عناصر بصری (سر و وضع ظاهر، ژست ها و حالات چهره ها) و صوتی (دیالوگ ها، مونو لوگ ها و جلوه های صوتی) است. در سینمای صامت، قدرت بازیگری یک بازیگر تنها محدود به جنبه های بصری بود اما در عصر ناطق، او باید توانایی اش را در هر دو زمینه به نمایش بگذارد.

معمولا در تعریف مقوله بازیگری به جنبه های واقع گرایانه آن تکیه می کنند در حالی که درک کلی از بازی واقع گرایانه (رنالیستی)، تنها نخستین گام در این مقوله است و به آن محدود نمی شود. بازی یک بازیگر را تنها نمی توان براساس رفتار واقعی آدم های پیرامون مان سنجید، چرا که مفهوم واقع گرایی در سینمای امروز تغییر کرده و سبک های متفاوتی در بازیگری به وجود آمده که همه آنها ممکن است در زمره بازی های رنالیستی قرار گیرند اما تفاوت های اساسی با هم دارند. بازی داستین هافمن، رابرت دونیرو و آل پاچینو هر سه رنالیستی و به اصطلاح زیر پوستی است اما تفاوت های اساسی با هم دارند. بازی رابرت دونیرو در «راننده تاکسی» بیشتر

برون گرایانه است در حالی که بازی داستین هافمن در «کابوی نیمه شب» یا «فارغ التحصیل»، درون گرایانه تر است.

سبک بازیگری متد (Method) در اکتورز استودیوی نیویورک در دهه پنجاه میلادی، اوج سبک بازیگری رئالیستی تلقی می شد، اما امروز که به بازی مارلون براندو در فیلم های آن دوره به ویژه در «اتوبوسی به نام هوس» و «در بارانداز» نگاه می کنیم، بازی او غلوآمیز، آگاهانه و غیر

رئالیستی به نظر می آید.



گروه نمایشی اکتورز استودیو، متشکل از بازیگران حرفه ای تئاتر و سینمای آمریکا بود که در سال ۱۹۴۷ در نیویورک به وسیله الیا کازان کارگردان بزرگ آمریکایی، روبرت لوئیس و شرلی کرافورد پایه گذاری شد.

لی استراسبرگ به عنوان رهبر و مربی این گروه در سال ۱۹۴۸ شیوه ای معروف به «متد» را ابداع کرد که از

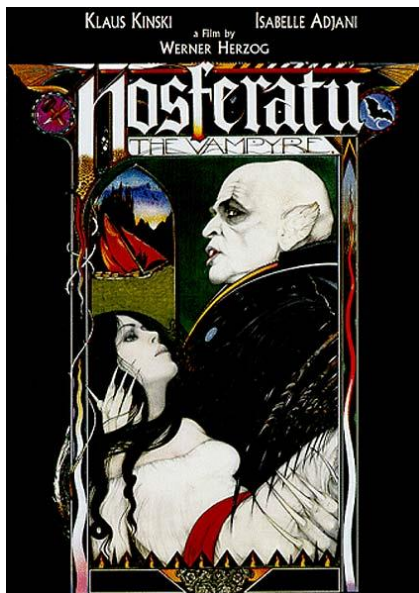
آموزش های استانیسلاوسکی الهام گرفته شده بود و پروسه ای بسیار سخت و عذاب آور برای نزدیک شدن بازیگر به نقش و باور پذیرکردن آن بود. مارلون براندو، جیمز دین، پل نیومن، جک پالانس، لی رمیک، رد استایگر، شرلی وینترز و آنتونی کویین، همه آموخته این نوع مکتب بازیگری اند. اساس این شیوه برای تربیت بازیگر، کار روی فنون بازیگری و تفسیر نقش با

دیدنی ناتورالیستی، خلاقیت فی البداهه برای گسترش جنبه های حسی نقش و بحث گروهی روی خصوصیات بارز آن از طریق بحث و گفتگوی بازیگران با هم بوده است.

همین طور بازی های بازیگران عصر نئورئالیسم ایتالیا که به عنوان نمونه های عالی بازیگری واقع گرایانه و طبیعی ترین شکل بازیگری، معرفی شده و مورد تحسین قرار گرفتند؛ اما نگاه دقیق تر به بازی های آنها از جمله بازی های آنا مانیانی ستاره نئورئالیسم، کاملا کنترل شده و استرلیزه به نظر می رسد.

مردم اغلب می گویند که بازی فلان بازیگر، رئالیستی نبود و منظورشان این است که بازی بدی بوده است. اما همه کارگردان ها و همه فیلم ها، هدفشان ارائه بازی رئالیستی نیست، بلکه فیلم ها حاوی انواع متنوع و بی شمار سبک بازیگری اند.

کارگردان ها بر حسب فضا و سبک کلی فیلم از بازیگران بازی می گیرند. بازیگر یک فیلم اکسپرسیونیستی وحشتناک مثل کلاوس کینسکی در «نوسفراتوی خون آشام» ورنر هرترزوغ در نقش کنت دراکولا، نباید بازی واقع گرایانه ای داشته باشد. او باید با بازی خود، شخصیت مرموز و هولناک دراکولا را به ما معرفی کند و برای این منظور، اغراق آمیزترین شکل بازیگری را به کار می گیرد اما چون آن نوع اغراق با فضای فیلم و نوع شخصیت دراکولا همخوانی دقیقی دارد، طبیعی تر و واقعی تر از هر بازی واقع گرایانه به نظر می رسد.



در فیلم «جادوگر شهر زمرد»، بازی زن جادوگر، کاملاً غیر رئالیستی است چرا که رفتار یک زن ساحره باید این گونه باشد. در فیلم های اکشن هالیوودی، رفتار و نوع بازی بازیگران، بسیار غیر واقعی و غلو آمیز است اما تماشاگر سینما آن را می پذیرد چون برایش هیجان آفرین و منبع لذت است.

در تحلیل سبک بازیگری در یک فیلم، باید در

وهله اول به تم و سبک آن فیلم توجه کرد و بعد باید دید آیا آن بازیگر توانسته مهارت هایش

را در دل آن سبک به کار گیرد و به اجرا درآورد یا خیر.

به طور کلی سبک های بازیگری را می توان از دو جنبه مورد بررسی قرار داد. بازی ها می توانند

خیلی فردی و منحصر به فرد باشند یا سبک پردازی شده. هر دو این ها اگر درست به کار روند

و با میزانشن فیلم جور باشند، قابل قبول اند. بیشتر فیلم های کمدی، فانتزی و ترسناک دارای

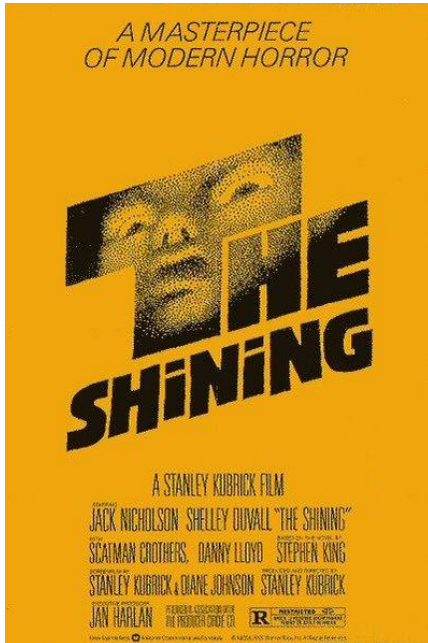
بازی های سبک پردازانه اند و فیلم های درام و تراژدی، بازی های فردی شده و رئالیستی

دارند.

در سینمای کلاسیک هالیوود به ویژه در فیلم های کمدی با تیپ هایی سرو کار داریم که تقریباً در همه فیلم ها هستند و بازیگرها براساس این تیپ ها انتخاب و کارگردانی می شوند تا با تیپ مورد نظر در فیلم همخوانی داشته باشند: پاسبان، خدمتکار سیاه پوست و گارسون های زن.

در فیلم های فارسی قبل از انقلاب نیز تیپ های مشخصی وجود داشت که بازیگران مناسب آن تیپ ها اغلب همان نقش را در فیلم های مختلف بازی می کردند. مثل تیپ جاهل یا رقاصه یا نوکر که ویژگی بازیگری خاصی را از بازیگران طلب نمی کرد و هر بازیگری تنها بسته به قیافه و سن و سال خود می توانست آن تیپ را بازی کند.

بازیگری در فیلم هایی که جنبه های روانکاوانه دارد، بیشتر ترکیبی از بازی های درون گرایانه و برون گرایانه است. مثل بازی جک نیکلسون در فیلم «تالو» ساخته استنلی کوبریک، که در آن رفتار ملایم و آرام و خویشتن دارانه جک نیکلسون به تدریج به خشم و طغیان تبدیل شده و شخصیت نویسنده ای را که دچار روان پریشی می شود به نمایش می گذارد، تلفیقی از هر دو نوع بازی درونی و بیرونی است.



نوع دیگری از بازیگری وجود دارد که در واقع ضد بازیگری است. یعنی بازیگر طبق خواست کارگردان نباید حسی از خود بروز دهد و باید بسیار سرد و خویشتن دارانه جلوه کند. این نوع بازیگری هم در واقع نوعی بازیگری سبک پردازی شده است. روبر برسون کارگردان برجسته فرانسوی، استاد این نوع بازی گرفتن از بازیگران در سینما بود. برسون با استفاده از بازیگران غیر حرفه ای و تمرین دادن آنها،

از آنها می خواست که هیچ یک از احساسات خود را بروز ندهند و بسیار خشک و سرد و غیر بیانگرانه بازی کنند. در سینمای هنری ایران نیز، بازیگرهای حرفه ای جای خود را به نابازیگر داده اند.

گاهی فیلمسازان به جای میزانشن از تدوین برای تاثیرگذار کردن بازی بازیگران استفاده می کنند. در تئاتر بازیگری امری متداوم است و بازیگر مجبور است در یک زمان فشرده و محدود و غیر قابل قطع، یک اجرای کامل از یک شخصیت ارائه کند اما در سینما، چون بازیگران مجبور به این کار نیستند و مدام بازی آنها قطع می شود و اغلب بر حسب توالی رویداد های فیلمنامه

نیست، کارگردان این امکان را دارد که تکه های فیلمبرداری شده را به هر شکلی که می خواهد به هم بچسباند و تاثیر متفاوتی ایجاد کند.

ضمناً چون هنگام فیلمبرداری، برداشت های متعدد از یک صحنه وجود دارد، تدوین گر یا کارگردان می توانند بهترین ژست ها و حالت های بازیگران را انتخاب کنند و یک بازی ترکیبی در آورند که از هر بازی متداوم بهتر باشد.

رفتار بازیگر سینما باید متفاوت با رفتار بازیگر تئاتر باشد. بازیگر سینما باید قادر باشد در مقابل دوربین خوب بازی کند و بازی خود را با اندازه قاب هایی که در آن قرار می گیرد، تطبیق دهد. در یک نمای کلوزآپ از چهره بازیگر، کوچک ترین حرکات چشم و صورت او بر پرده دیده می شود و لذا او باید بداند که در یک نمای کلوز آپ چگونه باید دیده شود که به شخصیت او در فیلم لطمه نزند. اگر بازیگر دور از دوربین و در لانگ شات است، یا رو به دوربین نیست، ژست های بدنی او اهمیت بیشتری در بازیگری خواهد یافت.

مهم ترین تفاوت بازیگری در تئاتر و سینما این است که در تئاتر تماشاگر به طور مستقیم با بازیگر رودرروست و ارائه نقش یا بازی به صورت زنده در فضای مقابل چشمان تماشاگر انجام می گیرد. در حالی که در سینما تصویر بازیگر به طور غیر مستقیم و با دخالت عواملی چون دوربین و دستگاه نمایش فیلم بر پرده می آید.

در سینما قاب تصویر فضای بازی بازیگر را محدود و مشخص می‌کند. این پدیده تا حدودی در تئاتر به وسیله محدوده بازی یا محدوده دکور شکل می‌گیرد اما در سینما دوربین می‌تواند با بازیگر حرکت کرده و از محدوده تعیین شده به وسیله قاب فراتر رفته و او را در فضاهای متفاوت نشان دهد.

علاوه بر تفاوت‌های بصری از نظر کلامی و بیان نیز بین بازیگری در تئاتر و سینما تفاوت اساسی وجود دارد. در سینما بازیگر در مقابل میکروفون‌های قوی حرف می‌زند و صدایش به وسیله پروژکتورها و بلندگوی سالن سینما پخش می‌شود اما در تئاتر بازیگر غالباً به قدرت صدای خود متکی است. از این رو او معمولاً باید بر صحنه تئاتر بلند حرف بزند و انرژی بیشتری مصرف کند تا صدایش به گوش دیگران برسد در حالی که در سینما این گونه نیست و زمزمه‌ها و نجواهای بازیگر نیز به وضوح قابل شنیدن است.

نکته مهم این است که سینما بدون بازیگر معنی دارد اما تئاتر به وجود بازیگر متکی است و بدون بازیگر در واقع تئاتری وجود ندارد.

مفهوم ژانر فیلم

ژانر (Genre) یا گونه، اصطلاح بسیار متداولی در نقد و مطالعات ادبی، هنری و سینمایی است. بسیاری از مردم، ژانر را با سبک یا فرم یا مکتب ادبی و سینمایی اشتباه می‌کنند در حالی که ژانر هیچ کدام از این‌ها نیست و معنی متفاوتی دارد. مثلاً دو فیلمساز متفاوت می‌توانند در یک ژانر سینمایی مثل کمدی فیلم بسازند اما سبک آنها با هم الزاماً یکی نباشد. مثلاً وودی آلن و مل بروکس هر دو کمدی سازند اما سبک کار آنها هیچ ربطی به هم ندارد. علاوه بر این باید بین ژانرها و قالب‌های سینمایی مثل فیلم مستند، فیلم خبری، فیلم انیمیشن، فیلم عروسکی، فیلم آموزشی و فیلم تبلیغاتی تمایز قائل شد. ژانرها معمولاً الگوها و نشانه‌های مشترک و تکرار شونده در آثار ادبی و هنری اند که برای مخاطبان آشنا به نظر می‌رسند. آنها همانند سبک‌ها، از ادبیات و هنر وارد دنیای سینما شده‌اند. تماشاگران سینما قادرند بلافاصله یک فیلم وسترن را از طریق مناظر و دکورهای آن و فیلم‌های گانگستری را از طریق لباس‌ها و وسایل صحنه تشخیص دهند.

انواع ژانرها

مهم ترین ژانرهای سینمایی عبارتند از: کمدی، تراژدی، ملودرام، حماسی، جنگی، وسترن، گانگستری، تریلر، موزیکال، عاشقانه، فیلم نوآر، علمی - تخیلی و وحشت.

وسیع ترین و متداول ترین ژانر در سینما، ژانر ملودرام است که خود به ژانرهای فرعی مثل ملودرام تاریخی، ملودرام اجتماعی، ملودرام جنگی و ملودرام جنایی تقسیم می شود.

برخی ژانرهای سینمایی فرعی هم وجود دارند از جمله: تریلر سیاسی، کمدی رماتیک، اکشن (حادثه ای)، کودکان، ورزشی، ماجراجویی (Adventure) و پورنو (Porno).

ژانرها بسیار متنوع اند و گاهی درهم تداخل کرده و یا از هم تاثیر می گیرند. مثلا فیلم «کابوی ها و بیگانه ها» ترکیبی از ژانر وسترن و ژانر علمی تخیلی است یا فیلم های وودی آلن با این که کمدی اند اما جنبه های تراژیک دارند. فیلم «کت بالو» نیز ترکیب ژانرهای وسترن و موزیکال است، همین طور فیلم «باگزی مالون» که ترکیب ژانرهای موزیکال و گانگستری به شمار می رود. فیلم «از کرخه تا راین» ابراهیم حاتمی کیا نیز ترکیبی از ژانرهای ملودرام و جنگی است.

فیلم های مل بروکس هم شوخی و هجویه ای بر ژانرهای معروف سینمایی مثل وسترن، علمی تخیلی، تاریخی و ترسناک است.

شمایل ها و عناصر ژانر

برخی ژانرها، کاملا مفهومی ملی دارند و در محدوده جغرافیایی و فرهنگی معینی تولید می شوند و کاربرد دارند. مثلا ژانر وسترن که منحصر به سینمای آمریکاست، چرا که داستان ها و شخصیت های آن از دل تاریخ آمریکا و زندگی کابوی ها و گاوچران های آمریکایی در اواخر قرن نوزدهم گرفته شده است. فیلم سرقت بزرگ قطار ساخته ادوین اس پورتر ، یکی از نخستین فیلم های ژانر وسترن در تاریخ سینماست.

جان فورد، هوارد هاوکز، آرتور پن، فرد زینه من، باد باتیچر، آنتونی مان و کلینت ایستوود از کارگردان هایی اند که در ژانر وسترن فیلم ساخته اند.

جان وین، گری کوپر، برت لنکستر، پل نیومن، الن لد، جیمز استوارت، لی ماروین، کلینت ایستوود و رابرت میچام از جمله بازیگرانی اند که نامشان با شخصیت های وسترن گره خورده است.

با این که ژانر وسترن، ژانری آمریکایی محسوب می شود اما ژانر دیگری نیز وجود دارد به نام «وسترن اسپاگتی» که از ژانرهای فرعی (ساب ژانر) سینماست و در ایتالیا تولید شده است. سرجیو لئونه کارگردان ایتالیایی از پیشگامان این ژانر به حساب می آید و فیلم های مهمی مثل «خوب بد زشت» ، «به خاطر یک مشت دلار» و «روزی روزگاری در غرب» را

ساخته است که این فیلم‌ها، از نظر شخصیت پردازی، سبک فیلمبرداری و بازیگری، تفاوت‌های بارزی با فیلم‌های وسترن آمریکایی دارند.

با این حال در سال‌های اخیر، ژانر فیلم‌های وسترن از محدوده آمریکا و ایتالیا فراتر رفته و هم‌اکنون در سینمای کره، ژاپن و هند نیز تولید می‌شود که از میان آنها باید به فیلم «ساکای یاکو وسترن جانگو» ساخته تاکه‌شی میکه فیلمساز ژاپنی اشاره کرد.

ژانرها عمدتاً از روی یک موضوع مشترک مشخص می‌شوند. مثلاً فیلم‌های علمی-تخیلی معمولاً درباره جهان آینده‌اند یا وحشت انسان‌زمینی را از مواجهه با جهان‌های ناشناخته و موجوداتی از سیارات یا کهکشان‌هایی دیگر و هیولاهای تصور می‌کنند. در فیلم «بیگانه‌ها»، ساخته ری‌دلی اسکات که یکی از معروف‌ترین و موفق‌ترین نمونه‌های ژانر علم-تخیلی است، یک زن فضانورد به نام الن ریپلی (با بازی سیگورنی ویور)، با موجود فضایی مخوفی مواجه می‌شود. موفقیت این فیلم باعث شد که به دنبال آن، قسمت‌های دوم، سوم و چهارم آن نیز ساخته شود.

برخی از ژانرهای سینمایی مثل وسترن و یا گانگستری و فیلم نوآر (Film Noir)، مشخصات و ویژگی‌های بارزی دارند که به راحتی قابل تشخیص‌اند.

در فیلم‌های وسترن، مکان وقوع داستان (لوکیشن)، معمولاً بیابان‌های خشک و بی‌آب و علف، کوه‌های پر برف یا شهرهای کوچک با خانه‌های چوبی‌اند.



به علاوه عناصر، شمایل ها و مکان هایی مثل اسب، اسلحه، بار، مشروبات الکلی، بانک، مسافرخانه، قمار، قطار، چوبه دار، زندان، گله، طلا، کالسکه، گیتار و ساز دهنی از ملزومات ژانر وسترن اند. همین طور وجود تیپ ها و شخصیت هایی مثل کابوی ها و هفت تیرکش ها، زنان فاحشه، دائم الخمرها، گله داران و زمین داران، کلاتر، سرخپوست ها، لکوموتیورانان، قماربازان و جایزه بگیران، از ویژگی های این ژانرند.

در فیلم های حماسی و تاریخی نیز، اسب، شمشیر، نیزه و تیرو کمان از عناصر مشترک و آشنا برای تماشاگران به شمار می روند. همین طور مکان وقوع داستان فیلم های گانگستری و نوآر در شهر است. هیچ فیلم گانگستری و نوآر در ده اتفاق نمی افتد. اتومبیل، مسلسل، چاقو نیز از الزامات فیلم های گانگستری است.

فیلم نوآر

فیلم نوآر، ژانری سینمایی است با درونماهای جنایی و اخلاقی که براساس زندگی قهرمانانی سیاه بخت و دنیای تاریک آنها شکل گرفته است. واژه فیلم نوآر (Film Noir) واژه ای فرانسوی و معادل فیلم سیاه است و نخستین بار در ۱۹۴۶ به وسیله منتقد فرانسوی، نینو فرانک ابداع شد و به فیلم های جنایی و کارآگاهی اواخر دهه سی و اوایل دهه چهل اطلاق می شد.

فیلم های نوآر غالباً فیلم های ارزان قیمت بودند که با بودجه و امکانات اندک و بازیگران درجه دو و نه چندان گرانتقیمت ساخته می شدند. این فیلم ها علیرغم شباهت های تماتیک و سبکی شان بسیار متنوع اند و طیف های متفاوتی از فیلم های گانگستری و کارآگاهی ساده مثل «شاهین مالت»، «دهه بیست غران» و «جنگل آسفالت» تا فیلم های روانکاوانه و پیچیده تری مثل «خواب بزرگ»، «تماس شیطان» و «غرامت مضاعف» را در بر می گیرند.

کوچه های بن بست، انبارهای کهنه و متروک، کافه ها، بارهای پردود و کلاب های شبانه، اتاق های تاریک که گرد و غبار در هوای آن موج می زند و باریکه های نور از لای پرده های کرکرهای آن به درون می خزد، خیابان های باران خورده در شب، آبی که از ناودان های خانه ها جاری است و آسفالت خیس که سطح براق آن نورهای خیابان را در شب باز می تابانند، برخی از نشانه های تصویری فیلم های نوآرند و فضای اصلی آن را می سازند.



شمایل نگاری فیلم های نوآر نشان می دهد که برخی از شمایل ها و نشانه های ظاهری مربوط به لباس کاراکترها و ابزار و لوازم صحنه فیلم های نوآر مثل کت و شلوار تیره و راه راه، بارانی خاکستری،

کلاه شاپو، مسلسل و اتومبیل های مشکی فورد

و کادیلک، متعلق به ژانرهای دیگر مثل ژانر گانگستری و پلیسی است؛ اما در فیلم های نوآر کیفیت متفاوتی می یابند. تلفن، ضبط صوت و روزنامه نیز برخی آیکون های رسانه ای در فیلم های نوآر هستند.

اما برخی از ژانرها، نشانه ها و عناصر ثابت و مشترکی ندارند که در همه فیلم های آن ژانر قابل ردیابی و شناسایی باشند. مثلا در ژانر کمدی، تقریبا هیچ شی یا عنصر آشنای تکرار شونده ای وجود ندارد و تنها از طریق رویدادهای کمدی یا شخصیت های کمیک که در موقعیت های مسخره گرفتار شده اند، به کمدی بودن آن فیلم پی می بریم و می توان آن را در این ژانر قرار داد.

ژانرها انتظاراتی را در مخاطب سینما برمی انگیزند. مثلاً آنها از یک فیلم وسترن انتظار دارند که حتماً کابوی سوارکار را در آن ببینند یا آدم‌ها به هم شلیک کنند. یا تماشاگر فیلم موزیکال انتظار دارد که بازیگران در آن آواز بخوانند یا برقصند. همین‌طور ملودرام‌های خانوادگی هالیوودی معمولاً پایان خوش دارند، بنابراین تماشاگر انتظار ندارد در پایان این فیلم‌ها، قهرمان داستان بمیرد چرا که با قواعد این ژانر جور در نمی‌آید. ژانر کم‌دی نیز توقع ما برای سعادت، کامیابی و نجات قهرمان فیلم را در پایان به شکلی که به انتظار آن نشسته بودیم، برآورده می‌سازد.

البته برخی فیلم‌های سینمای هنری و مدرن در قالب هیچ ژانری نمی‌گنجند و نمی‌توان آنها را تحت عنوان یک ژانر طبقه‌بندی کرد مثل اغلب فیلم‌های مایکل آنجلو آنتونیونی، آندره تارکوفسکی، اینگمار برگمن، ژان لوک گدار، لوئیس بونوئل یا عباس کیارستمی. اگرچه برخی‌ها در سال‌های اخیر سعی کردند فیلم‌های برخی از کارگردان‌ها از جمله آندره تارکوفسکی و روبر برسون را که دورنمایه‌های مذهبی دارند تحت ژانری ساختگی به نام «سینمای معناگرا» طبقه‌بندی کنند که از نظر مطالعات سینمایی بی‌ارزش است و اهمیت آکادمیک ندارد.

تعداد فیلم‌ها در هر ژانر براساس پسند عامه و میزان محبوبیت آن ژانر ساخته می‌شود. البته این امکان وجود دارد که صنعت سینما برخی از ژانرهای مردم‌پسند مثل فیلم‌های گانگستری اوایل دهه ۳۰ را قربانی کند تا در هنگام بحران بتوانند اعتبار خود را حفظ کنند. تلاش هالیوود این است که با استمرار در تولید فیلم‌های ژانر، موفقیت خود را تضمین کرده و تداوم بخشد.

جذابیت ژانرها ثابت نیست و در طول زمان تغییر می‌کند. ژانر وسترن تا اواخر دهه پنجاه میلادی خیلی محبوب و پرطرفدار بود و مهم‌ترین آثار کلاسیک وسترن تا این دهه تولید شدند. «دلیجان»، «ریوبراوو»، «الدرادو»، «ماجرای نیمروز»، «رود سرخ»، «چه کسی که به لیبرتی والانس شلیک کرد»، «کلماتین عزیزم»، «جویندگان»، «ستاره حلبی» و «تیر شکسته» از مشهورترین فیلم‌های وسترن این دوره اند.

برخی از ژانرها مثل وسترن و موزیکال امروز جذابیت گذشته و طرفداران خود را از دست داده‌اند؛ زیرا مانند گذشته نمی‌توانند با مخاطبان امروزی ارتباط برقرار کنند. اما ژانرهای ملودرام، تریلر جنایی، کمدی رمانتیک، ترسناک و علمی-تخیلی همچنان پرطرفدارند و مرتب تولید می‌شوند.

شیوه های روایت در سینما

روایت در یک فیلم داستانی، شیوه تعریف کردن داستان یک فیلم است که در ساختار دقیق و منسجمی ارائه می‌شود. روایت در واقع ساختاری است که رویدادهای مختلف به صورت زنجیره ای و علت و معلولی در آن قرار می‌گیرند. مجموعه رویدادهای یک روایت چه آنها که آشکارا در فیلم دیده می‌شوند و چه آنها که بیننده آنها را استنباط کرده و در ذهن خود می‌سازد، داستان فیلم را می‌سازند.

روایت معمولا با یک وضعیت آغاز می‌شود که در سینمای کلاسیک به وضعیت تعادل معروف است. اما براساس الگوی علت و معلولی، رویدادهایی اتفاق می‌افتد که آن وضعیت متعادل را برهم زده و به بحران می‌رساند و در نهایت منجر به وضعیت جدیدی می‌شود که ماهیتا با وضعیت اولیه یکسان نیست.

یک روایت شامل مجموعه ای از رویدادهای تصادفی نیست، بلکه مجموعه ای از رویدادهایی است که برحسب روابط علت و معلولی به دنبال هم قرار گرفته اند. اگر فیلمی براساس منطق روایت باشد، علت رویدادی که روی پرده می‌بینیم در واقع رویداد قبلی است: رویداد B معلول رویداد A است. به عنوان مثال مردی در نمای A اسلحه اش را به سمت خارج از قاب تصویر می‌گیرد و شلیک می‌کند. در نمای B مرد دیگری را می‌بینیم که به زمین می‌افتد. به خاطر نوع تدوین، نمای B بلافاصله بعد از نمای A می‌آید و تماشاگر نمای A را علت نمای B در نظر می‌گیرد. اگر تماشاگر نتواند بفهمد که رویداد مربوط به

افتادن مرد به خاطر رویداد مربوط به شلیک اسلحه توسط مرد دیگر است، ارتباط منطقی دو

نما غیر قابل درک خواهد بود.



البته همه نماها و صحنه ها در

فیلم های روایی به وسیله منطق

علت و معلولی به هم متصل نمی

شوند. می توانیم نمای مردی را

تصور کنیم که با سگش قدم می

زند و به دنبال آن نمای کلوزآپی از سگ می آید. اگر جای این نماها عوض شود، مفهوم آن

تغییر نخواهد کرد چرا که هیچ منطق علی این دو نما را پیوند نداده است. چنین نماهایی

بیشتر به عنوان توصیفی شناخته می شوند تا علی چرا که هدفشان صرفا توصیف فضایی

است که رویدادهای روایی در آن آشکار می شوند. اما ساختار مسلطی که یک فیلم روایی

مثل فیلم «روانی» آلفرد هیچکاک را سرپا نگه می دارد، همچنان منطق سببی و علی است تا

توصیفی.

نقش راوی در فیلم

هر فیلم می‌تواند دارای یک راوی یا راوی‌های متعددی باشد که وظیفه آنها روایت‌گری است. راوی می‌تواند شخصیتی بیرون از جهان فیلم مثل خود کارگردان باشد که داستان را تعریف می‌کند یا یکی از شخصیت‌های فیلم باشد که در داستانی که نقل می‌کند، مشارکت فعال داشته یا شاهد آن بوده است.

مثلا در فیلم «بزرگمرد کوچک» ساخته آرتور پن، در آغاز فیلم داستین هافمن را می‌بینیم که داستان زندگی پرماجراییش را برای خبرنگاری تعریف می‌کند. در فیلم «اینک آخرالزمان» (آپوکالیپس اکنون)، ساخته فرانسیس فورد کاپولا، کاپیتان ویلارد در درون داستانی که روایت می‌کند، نقش فعالی دارد یا نیک در فیلم «گتسبی بزرگ» اساسا به عنوان شاهدی بر داستانی که تعریف می‌کند، حضور دارد. گاهی داستان یک فیلم، لایه‌های متعددی دارد و به اصطلاح داستان در داستان است. در این نوع فیلم‌ها، علاوه بر راوی اصلی که داستان اصلی را روایت می‌کند، راوی‌های متعدد دیگری نیز وجود دارند که خرده داستان‌ها را روایت می‌کنند.

مثلا در فیلم «هزار و یکشب» ساخته پیر پائولو پازولینی که بر اساس افسانه‌های هزار و یک شب ساخته شده و همانند آن ساختار روایی هزار تویی دارد، شخصیتی شروع به روایت داستان خود می‌کند اما بعد از مدتی شخصیت دیگری در چارچوب داستان اول،

شروع به تعریف داستان خود می‌کند. این نوع روایت‌گری درونی را فرا داستانی (Meta-) (Diegetic) می‌گویند.

الگوهای روایی

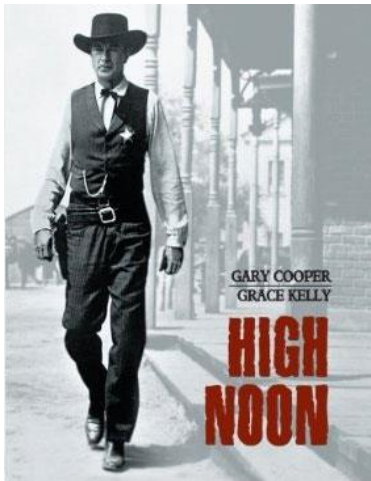
فیلم‌های داستانی از الگوهای روایتی مختلفی تبعیت می‌کنند اما اغلب آنها الگوی واحدی دارند. اصولاً می‌توان روایت‌های سینمایی را به دو دسته کلی خطی و غیر خطی تقسیم کرد.

روایت خطی

روایت خطی در سه مرحله سازماندهی شده است: مقدمه، میانه و نتیجه. در مرحله شروع، وضعیت متعادلی وجود دارد که به دلیل اتفاقی که در داستان می‌افتد، این وضعیت از هم می‌پاشد. بعد از یک سری ماجراهایی که برای شخصیت محوری فیلم می‌افتد، در نهایت به وضعیت متعادل جدیدی می‌رسیم.

هیچ فیلمی بدون مقدمه شروع نمی‌شود. شروع فیلم در واقع زمینه‌ای فراهم می‌سازد برای آنچه که بعداً می‌خواهد اتفاق بیفتد و به این ترتیب ما را درگیر روایت می‌سازد.

در فیلم «ماجرای نیمروز»، کلاتر (گری کوپر) از شغل اش استعفا داده و قصد دارد پس از ازدواج با زنی که نقش اش را گریس کلی بازی می کند به خارج از شهر رفته و مزرعه داری کند. تا این جا با یک موقعیت متعادل سرو کار داریم اما خبر ورود تیهکاری که تازه از زندان آزاد شده و به قصد انتقام گرفتن از کلاتر که او را به زندان انداخته، وارد شهر می شود، این تعادل به هم می ریزد و سرانجام بعد از مبارزه و رویارویی کلاتر با مجرمان و کشته شدن آنها، وضعیت دوباره به حالت نرمال و متعادل برمی گردد.



مثلا در فیلم «روانی» هیچکاک، مرد و زن جوانی به نام ماریون و سام، قصد ازدواج با هم را دارند اما پولی برای این کار ندارند و زن مجبور می شود پولی را که رئیس شرکت اش به او داده تا در بانک بگذارد، بدزدد و فرار کند. همه حوادثی که بعد از آن اتفاق می افتد و بلایی که سر ماریون می آید، معلول این رویداد اولیه یعنی سرقت پول

شرکت است. اما فیلم «روانی» دقیقا از این ساختار روایتی سه مرحله ای مطابقت نمی کند

چرا که زن (ماریون) که شخصیت اصلی فیلم است، در یک سوم اول فیلم کشته می شود اما عمل سرقت پول او، پیش برنده روایت فیلم است. بعد از قتل او، نورمن بیتز (آن تونی پرکینز) به شخصیت اصلی فیلم بدل می شود و روایت موقعی به پایان و وضعیت متعادل جدید (تعادل ثانویه) می رسد که او به خاطر قتل ماریون و همینطور قتل مادرش و کارآگاه پلیس دستگیر می شود.

بیشتر روایت ها، خطی و دارای ترتیب زمانی اند، به خاطر آنکه آنها رویدادها را به همان ترتیبی که اتفاق می افتند ارائه می کنند. این نکته در مورد فیلم «ماجرای نیمروز» فرد زینه من و فیلم «روانی» هیچکاک که شرحشان در بالا رفت نیز صدق می کند.

اما فیلمی مثل «غرامت مضاعف» ساخته بیلی وایلدر یا «همشهری کین» ساخته اوریسون ولز که دارای فلاش بک های متعدد است، فاقد یک روایت منظم دارای تسلسل زمانی است چون در آن رویدادهای روایی با نظم خطی ارائه نشده اند. فلاش بک در واقع نوعی اختلال در روایت خطی است. حضور فلاش بک ها در فیلم های نوآر (مثل غرامت مضاعف یا سانست بلوار)، یکی از اصلی ترین تمهیدهایی است که باعث ایجاد روایت های پیچیده و دشوار می گردد.

اما واقعیت این است که بسیاری از فیلم‌ها از این الگوی کلاسیک سینمای روایی پیروی نمی‌کنند؛ یعنی چنین نیست که تمام روایت‌های سینمایی با وضعیتی آغاز شوند که در پایان فیلم پیدا و تثبیت می‌شود. خیلی از فیلم‌ها با وضعیتی غیرممتزحه آغاز می‌شوند و در وضعیت عکس پایان می‌یابند. فیلم‌ها برای پیشبرد روایت، نیازی به برهم زدن تعادل ندارند. آنها به تحول‌هایی نیاز دارند که می‌توانند مخل و مخرب هم نباشند.

روایت غیر خطی

در برخی از فیلم‌ها، هیچ روایت مطلق وجود ندارد و مولف از اول می‌خواهد به ما بگوید که به حرف‌های یک راوی در مورد واقعه‌ای که دارد تعریف می‌کند، اعتماد نکنیم چرا که راویان و روایت‌های دیگری نیز وجود دارند که آنها هم از زاویه دیگری به این واقعه نگاه کرده و آن را روایت می‌کنند و باید به آنها هم توجه کرد و حرفشان را شنید.

در واقع روایت در این فیلم‌ها، مفهومی نسبی دارد و به امری قطعی بدل نمی‌شود. این به عهده تماشاگر است که از کنار هم چیدن این روایت‌های متعدد از یک واقعه معین، به درک ویژه خود از آن رویداد برسد و قضاوت خود را داشته باشد. این نوع روایت‌گری در فیلم «راشومون» آکیرا کوروساوا به شکل برجسته‌ای وجود دارد. کوروساوا در این فیلم،

ماجرای حمله و تجاوز به زن جوان یک تاجر در جنگل را از دید چهار راوی مختلف نشان می‌دهد که شاهدان عینی این حادثه بودند اما روایت‌های آنها ضد و نقیض است. شیوه روایت‌گری در فیلم «راشومون» در زمان ساخته شدن آن در دهه پنجاه، بسیار نوآورانه و خلاقانه بوده و تاثیر زیادی بر فیلم‌های بعد از خود گذاشته است. روایت‌های چهارگانه با هم فرق دارند و هر کدام در ظاهر متقاعد کننده است اما روایت‌های دیگر را نقض می‌کند. در میان آنها، روایت مرد هیزم شکن شاید در نگاه اول دقیق‌ترین روایت به نظر برسد اما باز هم غیرقابل اعتماد است چون او هم ممکن است در داستان دست‌کاری کرده باشد. چرا که ما نمیدانیم دقیقا چه اتفاقی افتاده و حالا باید با شنیدن این روایت‌ها، خودمان قضاوت کنیم که کدام‌شان راست می‌گوید و به حقیقت نزدیک‌تر است. این نوع روایت‌پردازی را در فیلم «مرگ یزدگرد» بهرام بیضایی هم می‌بینیم. در آنجا نیز شخصیت‌های متعدد، داستان کشته شدن یزدگرد سوم، آخرین پادشاه ساسانی را که بعد از حمله عرب‌ها به ایران و شکست در جنگ، از ترس جان خود به آسیایی در شمال شرق ایران پناه می‌برد، اما در آنجا به قتل می‌رسد، را روایت می‌کنند.

عناصر فرم در سینما

فیلم همانند هر اثر هنری دیگری دارای فرم است که درک آن برای مخاطب بسیار مهم است. یک فیلم، مجموعه ای از عناصر تصادفی نیست که کنار هم قرار گرفته باشند. منظور از فرم، سیستمی است که ذهن بیننده، هنگام تماشای آن دریافت می کند. در واقع فرم عبارت است از سیستم ویژه ای از روابط قانونمند شده بین عناصر مختلف درون فیلم که ما هنگام دیدن دریافت می کنیم.

عناصر فرمی به دو دسته عناصر روایی و عناصر سبکی تقسیم می شوند. عناصر روایی مربوط به داستان و ساختاری است که آن داستان در فیلم روایت می شود و در درس مربوط به روایت آن را توضیح دادیم. عناصر سبکی نیز به کمپوزیسیون (قاب بندی نماها)، حرکت و زاویه دوربین، نورپردازی، رنگ، صدا و موسیقی مربوط اند.

بیننده در ذهن خود این دو دسته عناصر (عناصر روایی و عناصر سبکی) را به هم مرتبط می کند. در واقع هر کارگردان فیلمی، سعی دارد با قرار دادن دو سیستم روایی و سبک شناختی در درون یک سیستم بزرگ تر، به فیلم خود وحدت بخشد.

فرم و محتوا

عموم مردم فکر می‌کنند فرم فیلم از محتوای آن جداست و فرم را مثل ظرفی در نظر می‌گیرند که محتوی را در داخل آن می‌ریزند در حالی که برخلاف تصور عامه، فرم، مفهومی جدا از محتوا نیست بلکه سیستمی یکپارچه و واحد است که درون و بیرون ندارد. در این صورت تماشاگر در مورد هر عنصر درون یک فیلم حق دارد بپرسد که کارکرد آن چیست؟ مثلاً اگر ترانه یا آوازی در یک فیلم خوانده می‌شود، باید پرسید که چرا این ترانه در آن صحنه خوانده می‌شود یا شنیده می‌شود. چه ارتباطی با درونمایه و تم فیلم دارد؟ یا مثلاً کارکرد رنگ قرمز در فیلم «مارنی» هیچکاک چیست؟ اگر به فیلم «مارنی» توجه کنیم، داستان دختری است که در گذشته مورد تجاوز واقع شده و حالا دیدن رنگ قرمز از نظر روانی او را به یاد آن حادثه تلخ زندگی اش می‌اندازد.

تماشاگر یک فیلم دائماً به دنبال یافتن معنا برای تک تک صحنه‌های آن فیلم است. هر تماشاگری برداشت متفاوتی از یک نما یا یک صحنه دارد که ممکن است با برداشت من و شما یکسان نباشد. بعضی از مردم از یک فیلم انتظار دارند که پیام و درس مهمی درباره زندگی به آنها بدهد. اما این انتظار از یک فیلم انتظار درستی نیست. تک تک نماها و صحنه‌های یک فیلم می‌توانند معنایی را به ما منتقل کنند. این معانی گاهی صریح و آشکارند و گاه ضمنی و تلویحی اند و نیازمند تفسیرند. تفسیر یک فیلم به درک فرم آن کمک می‌کند.

وجود این معناها در فیلم حتما به این معنی نیست که هدف کارگردان از آن نما یا صحنه حتما چنین بوده است، بلکه این تماشاگر است که آن معنا را از فرم فیلم استخراج می‌کند. در کوشش برای درک معناهای یک فیلم بهتر است تک تک لحظات معنادار فیلم را در مقابل یکدیگر بچینیم. یعنی به جای آن که بپرسیم معنای فیلم چیست؟ باید پرسید چگونه تمامی معانی فیلم به صورت فرمال با هم رابطه متقابل دارند؟

مبانی فرم فیلم

چون فرم یک نظام یکپارچه از عناصر مختلف اما وابسته است، باید دارای اصولی باشد؛ اگرچه در هنر، اصولا فرمی مطلق و ثابتی وجود ندارد که همه هنرمندان از آن دنباله روی کنند.

تشابه و تکرار از مهم ترین عناصر فرمال در فیلم های سینمایی اند. تکرار، اساس درک یک فیلم است. این تکرار می تواند به شکل یک تصویر، یک قطعه موسیقی، رفتار یک شخصیت یا یک دیالوگ باشد.

به عناصر تکرار شونده و مشابه در فیلم «موتیف» می گویند. موتیف ممکن است یک شی یا یک رنگ یا حتی یک موقعیت دوربین باشد.

مثلا در فیلم های بیضایی، همواره تصویر یک آینه یا یک عینک بزرگ تکرار می شود. تکرار این تصاویر، فرمی به فیلم بیضایی داده که جزو عناصر سبکی اوست و ربط مستقیمی به داستان فیلم های او ندارد.

همین طور صحنه های رانندگی و گفتگو در داخل اتومبیل به عنوان یک موتیف یا عنصر تکرار شونده از مشخصه های سینمای عباس کیارستمی و سبک اوست.

علاوه بر تکرار، تفاوت و تضاد نیز از عناصر دیگر فرمال در فیلم هاست. معمولا این تنوع نه تنها در شخصیت های فیلم وجود دارد بلکه در رنگ ها، نورپردازی، بافت فیلم، جهت و سرعت حرکت نیز خود را نشان می دهد. گاهی این تفاوت ها منجر به تضاد و تقابل می شود که می تواند در قالب کشمکش بین شخصیت های فیلم بیان شود. در فیلم «جادوگر شهر زمرد»، مکان های مختلف در شهر زمرد، به ویژه خود شهر در تقابل با قصر جادوگرند.



تکرار و تنوع دو روی یک سکه اند. دیدن یکی در واقع به مثابه دیدن دیگری است. در تحلیل فیلم ها باید به دنبال شباهت ها و تفاوت ها بود. با موازنه بین آن دو می توان موتیف ها را بازشناخت و توازی ها را به مثابه یک تکرار دریافت کرد.

وقتی همه اجزا و عناصر درون یک فیلم دارای روابطی منطقی، درهم تنیده و ارگانیک باشند، آن فیلم دارای وحدت فرمی است. اما همه فیلم ها آن قدر مستحکم و منسجم نیستند. در دنیای امروز فیلم های بسیاری ساخته می شود که فاقد انسجام فرمال اند و عناصر به کار رفته در آن به هم تنیده نیستند و هر کدام ساز جداگانه خود را می زند. بسیاری از فیلمسازها اصول فرمال را به صورت غریزی به کار می گیرند و از وجود آنها آگاه نیستند و بعد این تماشاگر هوشمند یا منتقدهای سینمایی هستند که این اصول فرمال را در آثار آنها کشف می کنند. اما عده ای دیگر مثل سرگئی آیزنشتاین فیلمساز نام آور روس که نظریه پرداز سینما هم بود یا گریفیث از پایه گذاران سینمای داستانی آمریکا، به اصول فرمال فیلم های خود کاملاً آگاه بودند و بر مبنای تئوری های خاصی آنها را سازماندهی می کردند.

معمولاً نوع فرمی که انتخاب می شود با قصد و هدف و علائق فیلمساز مرتبط است و فیلمسازها لازم نیست به صورت کلیشه ای موضوعی را انتخاب کنند و دنبال فرم مناسبی برای آن بگردند.

فرم های غیر روایی

فرم های روایی بیشتر در فیلم های داستانی و غیر تجربی کاربرد دارند، اما هستند فیلم های دیگری که داستانی ندارند و روایت به مفهوم متعارف در آنها نیست. بسیاری از فیلم های مستند، آموزشی، تبلیغی و یا تجربی و آوانگارد در این دسته قرار می گیرند. این نوع فیلم ها از اصول غیر روایی دنباله روی می کنند.

فرم های غیر روایی به چهار دسته عمده تقسیم می شوند: فرم مقوله ای، فرم خطابه ای، فرم انتزاعی و فرم تداعی گر.

فرم های مقوله ای

فیلم های مقوله ای همان طور که از نامشان برمی آید، موضوع ها را به بخش ها و مقوله های مختلف تقسیم می کنند و بیشتر در فیلم های مستند کاربرد دارند. اگر فیلمسازی قصد آن را دارد که برخی اطلاعات در مورد جهان را به بیننده منتقل کند، مقوله ها می توانند اصول سازماندهی فرم فیلم او را در اختیارش قرار دهند. فیلم «المپیا» ساخته فیلمساز زن آلمانی لنی رفینشتال، نمونه ای از بکارگیری فرم مقوله ای است.

در این فیلم دو قسمتی که مربوط به بازی های المپیک ۱۹۳۶ برلین است، لنی رفینشتال با استفاده از ۴۰ دوربین، از زاویه های مختلف فیلمبرداری کرد و از میان انبوه نماهایی که

گرفت، فیلم دوساعته ای به نام المپیا را ساخت. این فیلم علیرغم سادگی موضوع، فیلمی با ساختاری پیچیده است. بازی های المپیک، هر کدام یک دسته از مقوله های فیلم را تشکیل می دهند. فیلم به نحو زیرکانه ای اندیشه های نازیسم و هیتلر را تبلیغ می کند و اصلا به این منظور و با هزینه حزب نازی ساخته شده و در نهایت بر قدرت حزب نازی صحنه می گذارد.

فرم خطابه ای

فرم خطابه ای با ارائه دلایلی سعی در متقاعد کردن بیننده دارد. این نوع فرم بیشتر در رسانه ها معمول است. تلویزیون با استفاده از فرم خطابه ای (آگهی های تبلیغاتی)، می کوشد ما را برای خرید کالایی یا رای دادن به کسی بمباران تصویری کند. فیلم مستند «رودخانه» ساخته پر لورتس (محصول ۱۹۳۷)، نمونه ای از فرم خطابه ای است. لورتس این فیلم را برای اداره کشاورزی آمریکا ساخت و فیلم در واقع تبلیغ سیاست های دولت روزولت برای مهار بحران اقتصادی آمریکا در دهه سی است و به خوبی از عهده این کار بر می آید.

فرم انتزاعی

در فرم های انتزاعی (آبستره)، که معمولا در فیلم های تجربی و انتزاعی مورد استفاده قرار می گیرند، توجه بیننده معطوف کیفیت های تصویری و صوتی مثل رنگ، شکل، آهنگ و جلوه های صوتی می شود. در فرم های انتزاعی برخلاف فیلم های روایی، دنبال ارتباط علت و معلولی بین رویدادها و نماهای مختلف در یک فیلم نیستیم.

یک توپ و یک بادکنک تنها به خاطر این که هر دو اسباب بازی اند، در یک فیلم انتزاعی در کنار هم قرار نمی گیرند بلکه به این دلیل که هر دو کروی شکل اند یا مثلا هر دو قرمز رنگ اند در کنار یکدیگر قرار می گیرند. شیوه های سازماندهی یک فیلم انتزاعی بی شمارند و از آنجا که هیچ قطعیتی در کار نیست، هر بیننده می تواند برداشت خاص خودش را از این نوع فیلم ها داشته باشد. این نوع فیلم ها، تجربه های بصری و صوتی منحصر به فردی اند که بیننده را وا می دارند که با دقت بیشتری به اشکال و صداهای پیرامون خود نگاه کند.

اندی وار هول، استن براکیچ، فرنان لژه و من ری از جمله فیلمسازانی اند که از فرم های انتزاعی در فیلم های آبستره خود بهره بردند. فیلم «باله مکانیکی» ساخته فرنان لژه، نمونه دقیق و قدیمی از یک فیلم انتزاعی است و نشان می دهد که چگونه اشیای مادی وقتی که کیفیت انتزاعی آنها به عنوان فرم فیلم به کار گرفته می شود، می توانند دگرگون شوند.

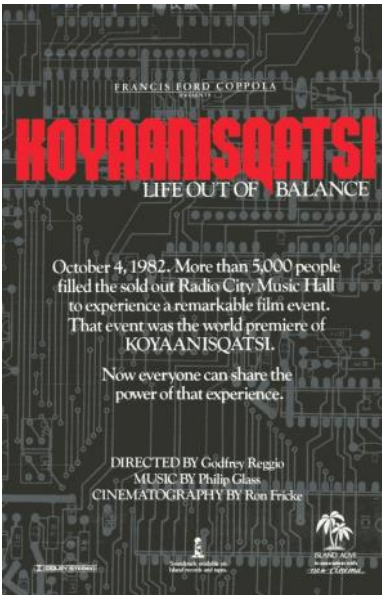
فرم تداعی گر

فرم تداعی گر، از طریق مجاورت تصاویر نه چندان مربوط به هم، احساس یا مفهوم متفاوتی را که در ظاهر فیلم وجود ندارد به بیننده منتقل می کند، یعنی ذهن او را به مفاهیم خارج از فیلم ارجاع می دهد.

سیستم های فرمال تداعی گر، کیفیت ها و مفاهیم بیانی را از طریق گرد هم آوردن تصاویر القا می کند. این نوع فرم ها بیشتر در فیلم های شاعرانه به کار می روند که تصاویر معناهای استعاره و سمبلیک دارند و ذهن ما را به معنایی بیرون از جهان فیلم هدایت می کنند.

فیلم تداعی گر ممکن است مثل یک قطعه شعر، کاملاً فاقد چارچوب باشد یا ساختار آزادی داشته باشد. بسیاری از فیلم های تداعی گر الگوی خاص خود را دارند و اغلب پیچیده و خیال انگیزند. فیلمساز از نشانه ها و کدهای تصویری و صوتی استفاده می کند تا مفاهیم ذهنی خود را به بیننده منتقل کند و بیرون کشیدن آن مفاهیم به عهده بیننده است. یک صحنه خوب تداعی گر مثل یک شعر خوب، این امکان را به مخاطبان گوناگون می دهد که برداشت ها و تاویل های منحصر به فردی از آن داشته باشند.

فیلم «کویانیسکاتی» ساخته گادفری رگیو، نمونه ای از یک فیلم شاعرانه تداعی گر است. فیلم از نماهایی از چیزهایی کاملا متفاوت مثل تپه ها، هواپیماها، متروها، ابرها، اتومبیل



ها، موشک ها، کارخانه ها و عابرین پیاده که درگذرند، ساخته شده است. در صحنه ای، دسته ای از سوسک ها را می بینیم که از یک ماشین بیرون می ریزند. بعد قطع می شود به نماهایی از یک پله برقی. این همجواری نماها، فاقد ارتباط های روایی و علت و معلولی اند اما نماها در کل، حسی از روزمرگی را به بیننده منتقل می کنند. در واقع فیلمساز بین چیزهای نامشابه، تداعی ایجاد می کند.

زاویه دوربین

تغییر جایگاه و زاویه دوربین در سینما، تنها برای بهتر دیدن یک صحنه و تنوع بصری نیست بلکه می تواند نقش دراماتیک تعیین کننده ای در روایت فیلم داشته باشد و مفاهیم دیگری را به بیننده منتقل کند.

معمولا تماشاگر عادت دارد که به صحنه از زاویه دید چشم یک انسان معمولی (Eye-Level) نگاه کند. این متعارف ترین شکل نگاه به آدم ها، اشیاء و مکان ها در فیلم هاست و هرگونه تغییر در زاویه دوربین و این نوع نگاه، منجر به برداشت های روانکاوانه خواهد شد.

به طور کلی چهار نوع زاویه دوربین اصلی در فیلمبرداری وجود دارد:

- زاویه دوربین افقی (Eye Level)
- زاویه دوربین سر بالا (Low Angle)
- زاویه دوربین سر پایین (High Angle)
- زاویه دوربین اریب (Unbalanced Level).

زاویه دوربین افقی (نرمال)

تراز دوربین نیز اهمیت زیادی در سینما دارد. زندگی روزمره از طریق دو چشمی که در یک سطح افقی هم تراز قرار گرفته اند، تجربه می شود. قرار گرفتن دوربین در وضعیت هم تراز با چشم انسان، دربردارنده حس خاصی نسبت به سوژه نیست و به صورت ختی به موضوع می نگرد.

ما معمولا به زاویه دید افقی (Eye Level) - نرمال - عادت کرده ایم، در نتیجه حرکت دوربین به سمت بالا بر روی محور ثابت (تیلت آپ) و برهم خوردن تراز دوربین، تاثیر متفاوتی بر ما می گذارد.

در فیلم «مرد سوم» کارول رید، زاویه دوربین و برهم خوردن تراز آن اهمیت دراماتیک زیادی دارد. در صحنه ای که جوزف کاتن از مرگ دوستش اورسون ولز باخبر می شود، حرکت دوربین، در واقع جوزف کاتن را از یک موقعیت عادی به موقعیتی پیچیده و پر رمز و راز منتقل می کند.

تراز دوربین الهام شده از احساس ثقل حاکم بر موضوع و قاب است. مثلا اگر بخواهیم از تیرک های برق فیلم بگیریم، اگر دوربین هم تراز چشم باشد، اضلاع افقی قاب تصویر موازی با سطح افق نما و عمود بر تیرک های برق خواهد شد، اما اگر سطح افقی و تیرک ها با هم زاویه غیر قائم بسازند، نشانگر این اند که دوربین تراز نیست و قاب ما کج است.

زاویه دوربین افقی و هم تراز چشم، متعارف ترین زاویه در سینماست و معمولا در فیلم های ملودرام و کمدی های رمانتیک از آن استفاده زیادی می شود چون منتقل کننده نوعی حس تعادل و آرامش حاکم بر صحنه است.

زاویه سرپایین

در زاویه دوربین سرپایین (High Angle)، ارتفاع دوربین، بالاتر از سوژه قرار گرفته و کاملا مسلط بر آن است. دید سرپایین (از بالا)، باعث ایجاد حس حقارت و کوچکی نسبت به سوژه می شود و معمولا برای نمایش درماندگی، استیصال و تحقیر شدن شخصیت ها، از این زاویه استفاده می کنند. از این زاویه، دوربین کاملا مشرف بر سوژه است و او را در ارتباط با محیط اطرافش نشان می دهد؛ در نتیجه، جزئیات و موقعیت سوژه را دقیق تر به ما معرفی می کند.

در فیلم «شوی ترومن»، پیتر ویر از این نوع زاویه برای تحقیر شدن ترومن از سوی کسانی که از بالا او را کنترل می کنند و اراده اش در دست آنهاست، استفاده کرده است.

زاویه سربالا

در زاویه سربالا (Low Angle)، دوربین از پایین به سوژه نگاه می‌کند. در این حالت سوژه بسیار بزرگ‌تر از حد معمول و در نتیجه عظیم و تهدید آمیز به نظر می‌رسد. اگر با این نوع زاویه از شخصیتی فیلمبرداری کنیم به او قدرت، ابهت و اهمیت بیشتری داده ایم. اورسون ولز در فیلم «همشهری کین»، برای تصویر کردن قدرت و جاذبه چارلز فاستر کین، از این زاویه استفاده زیادی کرده است. سرگئی آیزنشتاین نیز در فیلم «ایوان مخوف»، با فیلمبرداری از زاویه سربالا، بر اقتدار شخصیت مستبد تزار تاکید کرده است.

دوربین سربالا (از زاویه پایین)، قادر است سرعت موضوع را بیشتر از آنچه که هست نمایش دهد، بر خلاف زاویه سرپایین (از زاویه بالا) که به خاطر دیده شدن محیط موضوع، سرعت آن کمتر حس می‌شود.

زاویه مایل

زاویه اُریب، مایل یا غیر متعادل (Unbalanced Level) که معروف به زاویه آلمانی است و از دل فیلم‌های اکسپرسیونیستی آلمانی بیرون آمده، زاویه ای است که هنگام خارج شدن دوربین از وضعیت متعادل و کاملاً افقی اش ایجاد می‌شود. با این زاویه، قاب تصویر به سمت چپ یا راست، منحرف می‌شود و سوژه در حالت کج و مایل دیده می‌شود.

این زاویه غالباً باعث ایجاد حس عدم تعادل و بی ثباتی در سوژه های ثابت می شود و در مورد سوژه های متحرک می تواند سرعت آن را بیشتر از حد واقعی نشان دهد. دوربین ممکن است آنقدر کج شود تا زاویه آن نسبت به افق ۹۰ درجه گردد. در این حالت می توان با صحنه سازی و ایجاد موقعیت مناسب، تصاویر گول زننده ای ایجاد کرد؛ مثلاً شخصی که بر کف اتاق راه می رود و تصور می شود که از دیوار اتاق در حال بالا رفتن است. علاوه بر فیلم های اکسپرسیونیستی آلمانی، امروزه در فیلم های ترسناک، تریلر و روانکاوانه برای نمایش یک وضعیت نامتعادل و غیر عادی و پرتنش، از این نوع زاویه استفاده می شود.

همان گونه که بالاتر گفته شد، در فیلم های «همشهری کین» اورسون ولز و «مرد سوم» کارول ریید از این نوع زاویه استفاده های خلاقانه و دراماتیکی صورت گرفته است. در فیلم «پایان» ساخته کریستوفر مک لین، استفاده از قاب کج باعث شده که خیابان شیب دار در پیش زمینه، تراز و خانه های واقع در پس زمینه به صورت مضحکی کج به نظر برسند.

ارتفاع دوربین صرفاً در زاویه دوربین خلاصه نمی‌شود. مثلاً یاسوجیرو اوزو فیلمساز ژاپنی برای فیلمبرداری از آدم‌ها و اشیایی که روی زمین قرار دارند، دوربین خود را روی زمین قرار می‌دهد و ارتفاع سه پایه را تا حد ممکن پایین می‌آورد تا هم تراز چشم‌های انسانی شود که طبق سنت و فرهنگ ژاپنی روی زمین نشسته است. به این ترتیب اوزو، موفق به خلق نوعی زیبایی‌شناسی سینمایی شده که مختص اوزو و سینمای اوست و بسیاری از آن دنباله‌روی کرده و تاثیر گرفته‌اند.

کمپوزیسیون در فیلم

قاب بندی سینمایی یا ترکیب بندی یا کمپوزیسیون تصویر، یکی از مهمترین اصول زیبایی شناسی بصری است.

قاب سینمایی اهمیت بسیاری دارد چرا که عملاً تصویر را برای ما تعریف می کند. قاب بندی در سینما از قوانین مشابهی در نقاشی و عکاسی دنباله روی می کند با این فرق که قاب سینمایی برخلاف قاب نقاشی یا عکس متحرک است و دائماً تغییر می کند. بنابراین سینماگر نه تنها باید به تناسب و توازن در ترکیب بندی هر نمای جداگانه دست یابد، بلکه باید ترکیب بندی آن نما را طوری طراحی و تنظیم کند که مناسب ترین رابطه تدوینی یا برشی را با نمای قبل و بعد از خود داشته باشد.

قاب بندی در آثار سینماگران بزرگی چون جان فورد، هیچکاک، آنتونی مان، ژان رنوار، تارکوفسکی، میکلوش یانچو، بلا تار، کوروساوا، فریتس لانگ، لوییس بونوئل، لوکینو ویسکونتی، آیزنشتاین و آنتونیونی بسیار ارزشمند است و تحلیل های بسیاری بر آنها صورت گرفته است. ترکیب بندی برای این دسته از کارگردان ها، جزئی از سبک سینمایی و هنری آنهاست.

برخی از فیلمسازان مشهور جهان مثل پیر پائولو پازولینی، در فیلم های خود با الهام از زیبایی شناسی تابلوهای نقاشان بزرگ رنسانس و باروک مثل کاراواجو و گیوتو، کمپوزیسیون های سینمایی خود را بنا کرده است.

در میان کارگردان های ایرانی، علی حاتمی از فیلمسازانی بود که ارزش زیادی برای قاب های فیلم هایش قائل بود. حاتمی کمپوزیسیون های سینمایی اش را براساس قواعد موجود در مینیاتورها و هنرهای تزئینی ایرانی طراحی می کرد که عموماً قرینه سازی بود.

قاب یک تصویر سینمایی، مستطیلی است که تنها بخشی از فضا یا پاره ای از واقعیت را به ما نشان می دهد. این قاب به سینماگر امکان می دهد که موضوع و عناصر درون قاب را با دقت انتخاب کند و عناصر زائد و غیر ضروری را حذف کند. او باید تنها آن چه را که از نظر دراماتیک یا بصری ارزش دارد را حفظ کرده و به ما نشان دهد.

سینماگر با قاب بندی در واقع با انتخاب قسمتی از واقعیت، آن را از دنیای پیرامون ما جدا کرده و با بازتاب آن بر پرده، به تماشاگر امکان می دهد که موضوع را از زاویه متفاوتی تماشا و دریافت کند.

محدود بودن قاب تصویر این امکان را فراهم می سازد که جزئیات بخصوصی، برجسته تر و مهم تر به نظر آیند و برعکس جزئیات فاقد اهمیت، خارج از حوزه دید قرار گیرند.

در سینما برخلاف نقاشی یا عکاسی، قاب ها استقلال ندارند و نمی توان آنها را به طور مجرد و مستقل در نظر گرفت. قاب سینمایی اصولاً در ارتباط با قاب های قبلی و بعدی تفسیر می شود.

نسبت ابعاد قاب

مقوله اندازه و نسبت های ابعاد قاب تصویر سال هاست که در سینما مورد بحث است. اما وقتی از قاب سینمایی حرف می زنیم، منظورمان غالباً قابی مستطیل شکل است که به صورت افقی قرار می گیرد، در حالی که در نقاشی و عکاسی، قاب ها اندازه ها و اشکال متنوع دارند و می توانند افقی یا عمودی باشند. تماشاگر سینما چنان به قاب مستطیل شکل عادت کرده است که فکر نمی کند ممکن است غیر از این باشد.

شکل مستطیل استاندارد شده امروز در سال ۱۹۳۱ در ایالات متحده امریکا به منزله معیار ثابتی برای ابعاد قاب فیلم در نظر گرفته شد و به قاب آکادمی معروف شده است و ابعاد آن ۱ به ۱٫۳۳ است. یعنی نسبت طول به عرض آن تقریباً سه به دو برای فیلم های ۳۵ میلی متری است. این قاب برای سینماگران رضایت بخش بود و بیش از هشتاد سال است که دوام دارد. اما در دهه شصت، انواع نسبت های عریض از جمله واید اسکرین، سینما اسکوپ و سینه راما ۷۰ میلی متری، وارد سینما شد.

سینمای پرده عریض بیشتر برای فیلم های تاریخی، حماسی، جنگی و وسترن های عظیم و پر خرج استفاده می شد چون در آنها صحنه های گسترده اهمیت داشت.

گاهی فیلم‌ها به صورت تمام قاب (فول فریم) یعنی با نسبت ۱ به ۱٫۳۳ فیلمبرداری می‌شوند اما هنگام نمایش با استفاده از تمهیدات خاصی مثل صفحه‌های ماسکی که روی پروژکتور نصب می‌شود، این نسبت به ۱ به ۱٫۸۵ تغییر می‌یابد.

«کومانچی» ساخته جرج شرمین، «سلطان و من» ساخته والتر لانگ، «شرق بهشت» ساخته الیا کازان و «مردی از لارامی» ساخته آنتونی مان از جمله فیلم‌هایی‌اند که با قطع سینما اسکوپ فیلمبرداری شدند. «بزرگ‌ترین داستان عالم» ساخته جرج استیونس، «ادیسه فضایی ۲۰۰۱» استانی کوبریک و «ایستگاه زبرا» ساخته جان استورجس از فیلم‌های معروفی‌اند که با قطع سینه‌راما ۷۰ میلی‌متری تولید شدند.

قاب متحرک

قاب یک فیلم نه تنها به فضای بیرون از خود بلکه به موقعیتی که از آنجا عناصر درون تصویر دیده می‌شوند دلالت دارد. قاب بندی سینمایی بستگی به عواملی مثل اندازه نما (این‌که مثلا لانگ شات باشد یا کلوزآپ یا مدیوم شات)، ارتفاع و زاویه دوربین و حرکت آن دارد. اگرچه هنوز هیچ مرز دقیقی بین یک نمای دور و یک نمای خیلی دور وجود ندارد و غالباً آنها را یکی فرض می‌کنند.

با حرکت دوربین، اندازه قاب تصویر نیز تغییر می‌کند. ما از طریق قاب بندی متحرک، می‌توانیم به شخصیت یا هر عنصر درون قاب، نزدیک یا از آن دور شویم، دور آن بپرخیم یا از برابر آن عبور کنیم.

حرکت دوربین یا تغییر جای آن متداول‌ترین راه برای تغییر اندازه قاب و یا به حرکت درآوردن آن است ولی تنها راه نیست. در فیلمسازی انیمیشن، دوربین در یک وضعیت ثابت می‌ماند ولی انیماتور با ترسیم سلول‌های تک به تک، قاب به قاب می‌تواند جلوه حرکت دوربین را خلق کند.

یکی از معمول‌ترین کارکردهای دوربین متحرک تصحیح قاب است. اگر یک بازیگر در ارتباط با بازیگر دیگر جا به جا شود، قاب اغلب نسبت به آن جابجایی تغییر خواهد کرد. در این حالت برای حفظ وضعیت قاب، دوربین نیز باید حرکت کند. گاهی دوربین بدون در نظر گرفتن وضعیت سوژه (بازیگر) تغییر می‌کند و در نتیجه باعث تغییر قاب می‌شود. در فیلم «جنایت آقای لاتژ» ساخته ژان رنوار، دوربین از آقای لاتژ جدا می‌شود و در اتاق او پن می‌کند. با حرکت دوربین، ششلول‌ها و کلاه‌های وسترنی آقای لاتژ معرفی می‌شود. به این ترتیب حرکت دوربین و تغییر قاب در روایت مداخله می‌کند و شخصیت خیال پرداز آقای لاتژ را به ما نشان می‌دهد.

از سوی دیگر معنایی هم که برای زاویه های دوربین مختلف ارائه شده، هیچ کدام مطلق نیستند بلکه مفاهیمی نسبی اند. مثلا در بحث زاویه سربالا گفتیم که این نوع نما، به شخصیت فیلم، قدرت و ابهت می بخشد و زاویه سرپایین، او را ذلیل و درمانده نشان خواهد داد یا یک قاب کج به معنی این است که نظم جهانی به هم ریخته است.

اما این تعابیر مطلق نیستند. مثلا در فیلم «شمال از طریق شمال غربی» ساخته آلفرد هیچکاک، کارگردان از نمای سرپایین برای منظور دیگری استفاده می کند که الزاما برای تحقیر کری گرانت بازیگر اصلی فیلم نیست.

قاب بندی از طریق دیگری نیز می تواند در خدمت روایت یک فیلم باشد. در برخی فیلم ها، تکرار بعضی قاب ها ممکن است آنها را با یک کاراکتر یا موقعیت مرتبط کند، یعنی قاب بندی ها می توانند مانند موتیف های تصویری و صوتی، به فیلم یکپارچگی ببخشند.

نقد فیلم

پاسخ به این که نقد فیلم چیست یا چگونه باید باشد، کار چندان ساده ای نیست. مردم اغلب در گفتگو درباره فیلم اغلب درباره خوبی یا بدی آن اظهار نظر می کنند. نقدهای سینمایی در مجلات، روزنامه ها و اینترنت به ما می گوید که چه فیلمی خوب است و چه فیلمی بی ارزش است و این قضاوت آنها بسته به اهمیت جایگاه منتقدی که دارد درباره فیلم نظر می دهد، می تواند تاثیر بسزایی در فروش یا شکست یک فیلم داشته باشد.

اگر چه تماشاگران سینما به داوری منتقدان چندان اهمیت نمی دهند و بدون توجه به تایید یا تکذیب آنها، به تماشای فیلم می روند و آن را بر اساس سلیقه های خود ارزیابی می کنند، اما ارزیابی و نقد درست فیلم باید براساس معیارهای مشخصی باشد. بین سلیقه های مردم عادی و داوری های منتقد، تفاوت بسیاری وجود دارد. گفتن این جمله که «من این فیلم را دوست دارم» یا «این فیلم مزخرفی بود» که معمولا از زبان تماشاگران عادی سینما بیرون می آید با این اظهار نظر منتقدانه که « این فیلم، درام قوی ای بود» یا «فضاسازی معرکه ای داشت»، بسیار متفاوت است.

در دنیا تعداد اندکی از آدم ها از شاهکارهای سینمایی لذت می برند. فیلم های تارکوفسکی، آنتونیونی یا برگمن که برخی از آنها جزو شاهکارهای سینمایی اند، برای تماشاگران عادی سینما خسته کننده اند. مردم می توانند از فیلم هایی که به نظر منتقدان

بسیار سطحی، پیش پا افتاده و مبتذل است، لذت ببرند و اصلا نخواهند بدانند که چرا منتقدان آن را بی ارزش یا کم ارزش تلقی کرده اند.

آنچه که روشن است این است که منتقد فیلم کسی است که دانش، آگاهی و شناخت کافی از هنر سینما و اصول و مبانی آن دارد. او با زبان سینما و گرامر آن آشناست و می داند که یک فیلم چگونه ساخته می شود و چگونه کار می کند. برای یک منتقد فیلم، تنها کافی نیست که سینما را بشناسد، بلکه او باید دانش کافی در مورد ادبیات، هنر، فلسفه، روانکاوی، جامعه و سیاست داشته باشد چرا که در غیر این صورت، نمی تواند یک فیلم را درست تحلیل کند و جنبه های مختلف فلسفی، اجتماعی و روانکاوانه آن را بشکافد.

در وهله اول باید بین یک منتقد فیلم و یک نظریه پرداز (تئوریسین) سینمایی، تفاوت قائل شویم. کار منتقد فیلم نقد و بررسی و توجه به جزئیات یک فیلم خاص است، اما یک نظریه پرداز سینمایی ذهنش متوجه مفهوم و زبان سینما و قابلیت های آن به عنوان یک رسانه است، نه فقط یک فیلم معین. منتقد فیلم به شناخت ارزش های آثار جداگانه در عالم سینما می پردازد، در حالی که نظریه پرداز سینما به درک قابلیت های سینمایی به طور عام توجه دارد.

منتقد فیلم خوب، برای نقد فیلم معمولاً از معیارهای ویژه‌ای استفاده می‌کند. معیار، عبارت است از استانداردی که در قضاوت آثار زیادی قابلیت تعمیم داشته باشد. معیارهای گوناگونی برای نقد فیلم وجود دارد که استفاده از آنها بستگی به طرز تفکر منتقد و سلیقه هنری او دارد.

معیارهای گوناگونی برای نقد فیلم وجود دارد که استفاده از آنها بستگی به طرز تفکر منتقد و سلیقه هنری او دارد. یک منتقد آگاه و باشعور فیلم، در طول زمان و بعد از سال‌ها فیلم دیدن و مطالعه عمیق سینمایی، به یک سلیقه سینمایی و هنری خاص و منحصر به فردی می‌رسد که او را از بقیه همکارانش متمایز می‌سازد.

منتقدان برجسته سینمای جهان، کسانی چون آندرو ساریس (که به تازگی فوت کرده)، پالین کیل، کنت جونز، جان‌تاتان روزنهام، آندره بازن، ژان دوشه، سرژ دنی و میشل سیمون، همگی صاحب یک دیدگاه و سلیقه ویژه سینمایی اند که برای خوانندگان نقدهای آنها آشناست. اما این تنها تفاوت آنها نیست بلکه آنها همچنین به یک سبک و زبان ویژه‌ای در نقد نویسی رسیده‌اند که عامل تمایز آنهاست. مثلاً دیدگاه‌های متمایز و اختلاف نظر دو منتقد بزرگ سینمای آمریکا یعنی آندرو ساریس و پالین کیل در مورد فیلم‌های برجسته سینما و تئوری مولف (تئوری‌ای که کارگردان فیلم را مولف تام و تمام فیلم معرفی می‌کرد)، همیشه در فضای نقد فیلم مطرح بوده است.



ممکن است منتقدی براساس معیارهای اخلاقی پذیرفته شده یک جامعه، فیلمی را به دلیل داشتن صحنه های فرهنگی، مبتذل و غیر اخلاقی بداند اما منتقد دیگری این معیار را در ارزیابی

و نقد آن فیلم در نظر نگیرد و آن را یک شاهکار سینمایی معرفی کند.

هر روش نقد فیلم باید با ارائه نوعی توصیف از آنچه که منتقد می خواهد نقد کند آغاز شود. یعنی او در شروع باید آنچه را که بر پرده دیده، توصیف کند. منظور از توصیف، تعریف داستان فیلم نیست بلکه او باید توضیح دهد که لحظه های مهم و تعیین کننده یک فیلم چگونه سامان یافته اند، چگونه به چشم می آیند، چگونه شنیده می شوند و چگونه حرکت می کنند. منتقد فیلم باید این موارد را همیشه در نظر داشته باشد.

شاید لازم است که بدانیم هدف از یک نقد سینمایی چیست. امروزه در مطبوعات و رسانه های جمعی، نقد فیلم اهمیت زیادی دارد. آیا نقد تنها برای معرفی و تبلیغ یک فیلم و فروش بیشتر آن نوشته می شود؟ آیا هدف از نقد، تنها نشان دادن جنبه های منفی فیلم به منظور نابود کردن آن فیلم است؟ یا این که نقد می تواند درک بهتر و دقیق تری از یک فیلم به مخاطب آن بدهد و هر خواننده ای بعد از خواندن آن، اگر فیلم را ندیده، به دیدن آن راغب شود (یا برعکس) و اگر دیده، شناخت بهتری از آن پیدا کند.

بسیاری از مردم در ارزیابی های خود به نظرات منتقدان مشهور و سرشناس تکیه می کنند و برای تقویت و محکم کردن نظرات خود از آنها نقل قول می آورند. به علاوه در جهان غرب، نقدها و رویوها (Review) یعنی مرورهایی که بر یک فیلم بعد از اکران اولیه آن نوشته می شود، نقش تعیین کننده ای در موفقیت یا شکست یک فیلم دارند.

در نقد یک فیلم قاعدتا از منتقد انتظار می رود احساسات شخصی خود را در تحلیل و بررسی فیلم دخالت ندهد و آن را کنار بگذارد، اگرچه این کار نیز تا حد زیادی غیرممکن است و یک منتقد هر چقدر بخواهد با زبان علمی و سینمایی به داوری در مورد یک فیلم بپردازد، باز هم ناخودآگاه احساس خود را دخالت می دهد؛ هر چند این احساسات می تواند بسیار کنترل شده و نامرئی باشند. اما آنچه که روشن است این است که واکنش غریزی به یک فیلم، به کار منتقد نمی آید، بلکه او باید به سلاح نقد و تحلیل مجهز باشد. واکنش های غریزی و احساسی در مورد فیلم ها اغلب گمراه کننده اند و تاثیر مخربی باقی می گذارند.

در نقد یک فیلم مسائل بسیاری دخالت می کند از جمله باورهای سیاسی، اجتماعی، فلسفی و مذهبی منتقد. هیچ منتقدی نمی تواند بگوید من نقد بی طرفانه می نویسم یا نقد من ربطی به سیاست و ایدئولوژی من ندارد. ایدئولوژی سیاسی و فلسفی منتقد؛ آگاهانه یا ناآگاهانه در نوشته های او منعکس می شود و خود را در لابلای این نوشته ها نشان می دهد.

معیارهای اساسی نقد فیلم

اگرچه، معیارهای دقیقی برای نقد یک فیلم نمی توان ارائه کرد، اما آنچه که همه منتقدان جدا از گرایش های فکری و سلیقه های هنری شان باید در نقد یک فیلم در نظر داشته باشند عبارت است از:

– پرداختن به تم و درونمایه یک فیلم؛ این که آیا این تم در فیلم به درستی منتقل شده است.

– توجه به ساختار روایتی و دراماتیک فیلم؛ این که آیا فیلم از ساختار روایتی منسجم و ظرفیت های دراماتیک برخوردار است یا نه.

– توجه به شخصیت پردازی؛ این که آیا شخصیت ها برای بیننده ملموس و قابل پذیرش اند.

– آیا فیلم از نظر فنی و تکنیکی درست اجرا شده است؛ در این مورد باید به کیفیت تصویری، نوری و صوتی فیلم توجه کرد.

– توجه به سبک فیلمساز؛ این که آیا آن فیلم رنالیستی است یا سورئال است یا اکسپرسیونیستی است. با هر فیلم براساس سبک آن می توان برخورد متفاوتی داشت. در مواردی که کارگردان، فرد شناخته شده و صاحب سبکی است، باید به سبک کلی آثارش توجه کرد و آن فیلم را در ارتباط سبکی با آثار دیگرش بررسی کرد.

- کشف و تفسیر دقیق مفاهیم استعاره و نمادین که معمولا بیننده عادی قادر به دریافت آنها نیست.

- و در نهایت قضاوت در مورد یک فیلم بر مبنای همه پیش فرض ها و معیارهایی که در اختیار دارد؛ این که آن فیلم در نهایت از نظر سینمایی و هنری، چه ارزشی دارد و تا چه حد باید جدی گرفته شود.

موسیقی فیلم

هنر سینما، هنری است که با هنرهای دیگر از جمله نقاشی، رقص و موسیقی ارتباط تنگاتنگی دارد. موسیقی، یکی از عناصر مهم فیلم‌ها به ویژه فیلم‌های داستانی است و غالباً فیلمسازان از آن برای انتقال بهتر ایده‌های خود و افزایش تاثیرات دراماتیک و حس‌فیلم استفاده می‌کنند.

موسیقی فیلم از دوران صامت تا امروز راه درازی را طی کرده و به عنوان عنصر مکمل و جدایی‌ناپذیر یک فیلم، فرم‌ها و قالب‌های متنوع زیادی را به خود دیده است. تغییرات موسیقی فیلم در طی یک قرن، ناشی از تغییر سبک‌ها، مکاتب و ژانرهای سینمایی بوده است. آهنگسازان بزرگی در این حوزه وارد شدند و با به کارگیری خلاقیت، استعداد و مهارت‌های منحصر به فردشان، نه تنها به غنای آثار سینمایی یاری رساندند، بلکه آثار فراموش‌نشدنی و ماندگاری از خود به جا گذاشتند.

امروز، موسیقی فیلم تفاوت‌های چشمگیری با گذشته دارد و با پیچیده‌تر شدن زبان سینما و فرم‌های بصری و روایت‌پردازی، فرم‌های موسیقی فیلم نیز تغییر کرده و شکل‌های پیچیده‌تری به خود گرفته است. در این فاصله، نه تنها درک تماشاگران سینما از موسیقی فیلم، تغییر کرده بلکه به همان نسبت، خواست‌ها و انتظارات‌های آنها از این هنر نیز دگرگون شده است. با این حال هنوز هستند کسانی که همانند ایگور استراوینسکی، شان موسیقی

را بالاتر از سینما می دانند و مثل او بر این باورند که « موسیقی هنری پر ارج تر از آن است که به خدمت هنرهای دیگر درآید.»

موسیقی فیلم، سهم به سزایی در تقویت جنبه های حسی، بیانی و دراماتیک فیلم دارد. از آنجا که موسیقی فیلم اساسا برای یک فیلم خاص ساخته می شود، طبیعی است که باید پیوند ارگانیکی با دنیای آن فیلم داشته باشد. با اینکه قاعدتا موسیقی فیلم را باید همراه و همزمان با تماشای فیلم شنید و وابستگی آن به داستان و تصاویر فیلم، استقلال هنری آن را خدشه دار ساخته است، اما هستند قطعات بسیاری که برای فیلم ها نوشته و اجرا شده اند ولی به خاطر زیبایی و ویژگی های خاص خود، به طور مستقل و جدا از آن فیلم ها نیز مطرح و قابل شنیدن اند.

تحلیل موسیقی فیلم، از پیچیده ترین مباحث مربوط به سینماست و نیازمند دانش ویژه ای است؛ به این دلیل که خود موسیقی همانند فیلم، زبانی پیچیده و دشوار است و درک درست و علمی آن برای افراد غیر متخصص تا حد زیادی امکان پذیر نیست. از سوی دیگر، واژه های تخصصی موسیقی و فیلم نیز فرآیند این درک را دشوارتر می سازند.

به گفته جرج برت، آهنگساز و مدرس برجسته موسیقی فیلم: «در هر گونه بحث درباره چگونگی کارکرد موسیقی در فیلم، ارجاع مداوم به داستان، یک امر ناگزیر است.»

در بررسی موسیقی یک فیلم و قطعات مهم آن، باید پیوندی درونی و تنگاتنگ آن با تم‌ها، فضاها، موقعیت‌های زمانی، مکانی و دراماتیک و شخصیت‌های آن فیلم بررسی شود.

مکس اشتاینر، میکلوس روژا، موریس ژار، مایکل نایمن، فیلیپ گلس لئونارد روزنتال، جان ویلیامز، ریوچی ساکوماتو، برنارد هرمن، نینو روتا و جری گلد اسمیت از برجسته‌ترین آهنگسازان فیلم‌اند.

میکلوس روژا در زمینه‌ها و ژانرهای مختلف، موسیقی فیلم ساخته است، اما شهرت او بیشتر به خاطر ساختن موسیقی فیلم‌های حماسی و تاریخی و غالباً با درونمایه‌های مذهبی مثل «بن‌هور»، «شاه‌شاهان» و «ال‌سید» است.

روژا یکی از معدود آهنگسازانی است که مفهوم موسیقی برای فیلم‌های حماسی و تاریخی را دریافت و تشخیص داد که موسیقی یک فیلم حماسی یا مذهبی چگونه باید باشد.



موریس ژار آهنگساز فرانسوی نیز یکی از بزرگترین آهنگسازان فیلم است. کسی که موسیقی فیلم‌هایی چون «لورنس عربستان»، «دکتر ژیاگو»، «گذرگاهی به هند»، «محمد رسول‌الله»، «انجمن شاعران مرده» و «دختر رایان» را ساخته و مهارت خود را در ساختن موسیقی برای فیلم‌های عظیم حماسی

و داستان‌های دراماتیک پر قدرت مثل «اسب‌کهر را بنگر» و «شاهد» نشان داده است.

عناصر موسیقی فیلم

ریتم، ملودی، هارمونی و سازبندی در موسیقی یک فیلم، می تواند واکنش های احساسی بیننده را به شدت تحت تاثیر قرار دهد. یک ملودی یا عبارت موسیقایی می تواند تداعی گر یک کاراکتر، فضا، موقعیت یا مفهوم خاصی در فیلم باشد. با دخل و تصرف در چنین موتیف هایی، فیلمساز می تواند صحنه ها را در قیاس با هم قرار داده، الگوهای بسط را ترسیم کرده و معانی ضمنی را القا کند.

مثلا موسیقی ژرژ دلرو برای فیلم «ژول و ژیم» ساخته فرانسوا تروفو، پاریس سال های ۱۹۱۲ تا ۱۹۳۳ را بازتاب می دهد که نشان دهنده وقایع فیلم است. بسیاری از ملودی هایی که برای این فیلم استفاده شده، شبیه آثار دبوسی و اریک ساتی، دو تن از برجسته ترین آهنگسازان فرانسوی در آن دوره اند. در واقع کل موسیقی متشکل از ملودی هایی در میزان ۳/۴ و بسیاری از آنها در ضرب والس و همه تم های اصلی در لاماژور است و انتخاب این ریتم ها و ملودی ها، وحدت فیلم را تضمین می کند.

تم های موسیقی این فیلم در ارتباطی ارگانیک با روایت فیلم اند. مثلا ترانه «گردباد» که ساخته سرژ رضوانی، آهنگساز ایرانی تبار فرانسوی است، در این فیلم، عطش کاترین (با بازی ژان مورو)، شخصیت محوری زن فیلم را برای شادی و آزادی خارج از قید و بندهای

اخلاقی و اجتماعی پذیرفته شده جامعه فرانسه آن زمان می‌رساند. لحظه‌هایی که شخصیت‌ها در یک کافه نشسته‌اند، با یک موسیقی ثابت همراه است که بعد از گذشت سال‌ها، از حالت اجرای خشک آن به وسیله پیانوی کوکی درآمده و به نسخه جازی که به وسیله یک پیانیست سیاه پوست نواخته می‌شود، تغییر می‌کند.

موسیقی ملودیک

موسیقی فیلم می‌تواند ملودیک باشد، یعنی آهنگساز بر مبنای ملودی خاصی که به تم و فضای فیلم یا روایات شخصیت‌های اصلی آن نزدیک است، برای فیلم موسیقی می‌سازد. کارهای نینو روتا، آهنگساز بزرگ ایتالیایی که برای فیلم‌های فیلمسازان برجسته‌ای چون فدریکو فلینی، لوکینو ویسکوتتی و فرانسیس فورد کاپولا، موسیقی ساخته است، نمونه‌های درخشانی از به کارگیری موسیقی ملودیک در سینماست. نینو روتا در موسیقی فیلم «پدرخوانده»، با استفاده از ملودی‌های فولکلوریک ایتالیایی، تم‌های زیبایی خلق کرده است که با فضای گانگستری و در عین حال خانوادگی و گرم فیلم پدرخوانده همخوانی دقیقی دارد.

موسیقی النی کاریندرو، آهنگساز یونانی که با تنو آنجلو پولوس، فیلمساز فقید یونانی همکاری داشت نیز به شدت ملودیک است. موسیقی او در عین مدرن بودن، وامدار موسیقی سنتی و فولکلوریک یونانی است. کاریندرو، آلات موسیقی سنتی یونان مثل ستور، آکاردئون و مندولین را به شکلی مدرن در موسیقیش به کار می‌گیرد و دست به بازآفرینی مدرن ریتم‌ها و ملودی‌های بومی می‌زند.

موسیقی غیرملودیک

اما موسیقی فیلم می‌تواند غیرملودیک باشد و کیفیت اتمسفریک داشته باشد و برای ایجاد یک فضا یا حس خاص مانند فضای وحشت، تعلیق و هیجان، استفاده شود.

موسیقی جری گلد اسمیت برای فیلم «طالع نحس» ساخته ریچارد دانر که فیلمی در ژانر وحشت است، موسیقی ای اتمسفریک است و گلد اسمیت، فضای گوتیک و شیطانی فیلم را



با استفاده از موسیقی کرال و ارکسترال ساخت. صدای خشن و ناهنجار سازهای برنجی در این فیلم، حضور نیروهای شیطانی را اعلام می‌کند.

کریستوف کومدا، آهنگساز لهستانی نیز با ترکیب موسیقی گوتیک، جاز و پاپ دهه شصت در فیلم «بچه رزمی» ساخته رومن پولانسکی، به نتیجه شگفت‌انگیزی در فضا سازی رسیده است.

در یکی از صحنه های فیلم که مربوط به کابوس رزمی است و شکلی سوررئالیستی دارد، او را می بینیم که بر تخت دراز کشیده و اتاقش به تدریج در آب غرق می شود. ناگهان رزمی خود را در محاصره شیطان پرستان و در یک مراسم آئینی شیطانی می بیند که در آن شوهرش به یک حیوان اهریمنی تبدیل شده و به او تجاوز می کند.

قطعه «رویا (Dream)» که برای این صحنه ساخته شده، ترکیبی از موسیقی جاز، سبیتی سائزر و نچوهایبی است که کیفیتی گوتیک، شوم و دلهره آور دارد و فضای شیطانی حاکم بر صحنه را تقویت می کند.

موسیقی تماتیک

برخی موسیقی های فیلم بر مبنای تم خاصی ساخته می شوند که یا درونمایه اصلی فیلم را تشکیل می دهند یا یک شخصیت کلیدی در فیلم را نمایندگی می کنند. یعنی هر گاه آن قطعه شنیده می شود، تماشاگر فوراً یاد آن شخصیت می افتد.

مثلاً داریو ماریانلی در موسیقی فیلم «تاوان» (ساخته جو رایت)، تم اصلی را براساس ریتم و موسیقی نهفته در صدای ماشین تحریر آفریده. ابتکاری زیبا و خلاقانه که جدا از مفهوم تماتیک آن، ریتم و ضرب آهنگ زیبایی به فیلم بخشیده است. صدای ماشین تحریر به عنوان یک ساز و آلت موسیقی به کار گرفته شده و مثل ضربه سازهای کوبه ای عمل می کند.

هر بار که صدای ماشین تحریر به گوش می‌رسد، موسیقی انرژی و تحرک فوق العاده ای می‌گیرد. تم اصلی موسیقی این فیلم با عنوان «براینی» که براساس شخصیت راوی فیلم نوشته شده، ارتباط ارگانیکی با درونمایه فیلم دارد. افکت صوتی ماشین تحریر، یک عنصر ادبی است و تأکیدی است بر حضور نویسنده به عنوان راوی اصلی فیلم.

ماریانلی در واقع ایده استفاده از ماشین تحریر را از شخصیت های رومی و براینی گرفته که هر دو در فیلم با ماشین تحریر کار می‌کنند. براینی با آن نمایشنامه و داستان هایش را می‌نویسد و رومی نامه های عاشقانه اش را به سیسیلیا، تم اصلی موسیقی فیلم با تعلق تولوق ضربه های ماشین تحریر شروع می‌شود، بعد با ضربه های تند پیانو دنبال شده و به تدریج به یک ملودی زیبا تبدیل می‌شود.

اما برخی از آهنگسازان، از موسیقی تماتیک استفاده نمی‌کنند. جانی گرین وود برای موسیقی فیلم «خون به پا می‌شود»، از ساختن موسیقی تماتیک و ملودیک پرهیز کرده است. یعنی موسیقی این فیلم براساس تم خاصی ساخته نشده، بلکه تنها با هدف فضا سازی و القای حس و حال مشخصی خلق شده است.

موسیقی مینی مالیستی

نوع دیگری از موسیقی فیلم وجود دارد که به موسیقی مینی مالیستی مشهور است و فیلیپ گلاس و مایکل نایمن نمایندگان این نوع موسیقی در سینما به شمار می روند.

هارمونی ثابت، تکرار موتیف های کوتاه و تاکید بر ریتم های متناوب و منظم، و تاثیر موسیقی ملل دیگر (به ویژه موسیقی شرق، خاورمیانه و آفریقا) از مهمترین عناصر موسیقی مینیمالیستی است.

مایکل نایمن، آهنگساز بریتانیایی و سازنده موسیقی فیلم هایی چون «غرق شدن به ترتیب شماره»، «قرارداد طراح»، «کتاب پراسپرو» و فیلم مشهور «پیانو»، یکی از چهره های مطرح موسیقی فیلم مینی مالیستی است. در واقع او کسی است که برای نخستین بار واژه مینیمالیسم را وارد دنیای موسیقی کرد.

از میان آهنگسازان فیلم برجسته ایرانی نیز باید از اسفندیار منفردزاده، واروژان، فریدون ناصری، شیدا قرهچه داغی، احمد پژمان، بابک بیات و مجید انتظامی یاد کرد.

آموزش مقدمات سینما



مسعود جواهری

" آموزش مقدماتی سینما ۱ " را می توانید از آدرس زیر، رایگان دانلود کنید

<http://cinemodern.ir/?p=۵۰۳۹>

محصولات آینده سایت سینما مدرن

نقد و بررسی

۲۵۰ فیلم برتر

IMDb

نقد و بررسی

۵۰ فیلم برتر

Sight & Sound

