

بررسی تطبیقی قیاس ارسطویی با سکانس‌های شروع پنج فیلم کلاسیک

محمدجعفر مستشرق^۱، احمدالستی^۲، امیرحسین خلیلی^۳

^۱ دانشجوی دکتری پژوهش هنر، دانشکده هنر، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران.

^۲ مدرس پردیس هنرهای زیبا، دانشگاه تهران و مدرسه عالی فیلم تهران.

^۳ کارشناس ارشد سینما، دانشکده هنرهای نمایشی و موسیقی، پردیس هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، تهران، ایران.

(تاریخ دریافت مقاله: ۹۲/۲/۴، تاریخ پذیرش نهایی: ۹۲/۲/۳۱)

چکیده

این مقاله به مطالعه پنج فیلم مهم سینمای کلاسیک هالیوود می‌پردازد و استدلال می‌کند که در دوره کلاسیک، سینمای داستانی از سلسله‌ای از اصول، راهکار و قرارداد برای آغاز و ورود به فیلم‌ها تبعیت می‌کرد و تشریح می‌کند که این اصول بر مبنای نظریات فلاسفه در باب نحوه شناخت، درک و استدلال ذهن انسان بنا شده است. این مقاله در پی اثبات این نظریه است که در این دوره، استودیوها با استفاده از فلسفه، نسبت به تدوین یک سری از اصول موسوم به قوانین دلیلی اقدام کرده‌اند و موفق به تثبیت آنها شده‌اند. این قوانین برای سوق دهی مخاطب به درون داستان، فیلمساز را ملزم به معرفی چهار عنصر در سکانس شروع فیلم می‌کند که عبارتند از مکان، زمان، شخصیت و داستان یا گره اصلی فیلم. این مقاله به منظور بررسی ارزش فلسفی این اصول از نظریات ارسطو در باب استدلال استقرایی و استدلال قیاسی بهره برده است. استدلال قیاسی بدین نحو عمل می‌کند که برای رسیدن به نتیجه قابل اعتماد، بایستی از یک مقدمه کبری بهره برد و در مرحله بعد با مقدمه‌ای کوچک‌تر از مقدمه کبری موسوم به مقدمه صغری، زمینه را برای رسیدن به نتیجه فراهم کرد. هدف این مقاله، تجزیه و تحلیل سکانس شروع فیلم‌ها برای اثبات قوانین دلیلی و اثبات تبعیت این قوانین از استدلال قیاسی ارسطوست.

واژه‌های کلیدی

سینما، دکوپاژ، سکانس شروع، سینمای کلاسیک، استدلال استقرایی، استدلال قیاسی.

*نویسنده مسئول: تلفن: ۰۲۱-۸۸۰۲۹۹۷۸، نمابر: ۰۱۱-۳۳۲۵۵۴۳۲، E-mail: mohammad.mostashregh@gmail.com

مقدمه

خوبی درک می‌کند. در نتیجه به خوبی از داستان فیلم آگاه است. «در قلمرو فیلمسازی داستانی، یکی از شیوه‌های روایت تسلط یافته است خواه این نوع روایت را جریان عمده، جریان مسلط، یا سینمای کلاسیک بنامیم، در هر حال آن گاه که به تماشای آن می‌نشینیم، به عینه درمی‌یابیم که با فیلمی عادی که به راحتی قابل فهم است، رو برویم» (بردول^۱، ۱۳۸۵، ۲۵). فیلم عادی و قابل فهم بودن، خود اصطلاحاتی هستند که نیاز به تعریف دارند. منظور از قابل فهم بودن در سینمای کلاسیک این است که مخاطب از ابتدا تا انتهای فیلم با هیچ ابهامی در درک فیلم مواجه نشود و در انتها با حل مسئله داستان، احساس رضایت کند. مطالعه سکانس‌های شروع فیلم‌های کلاسیک نشان می‌دهد، فیلم قبل از شروع داستان به معرفی مکان رخداد، زمان رخداد، کاراکتر و حوادث یا وقایع می‌پردازد تا مخاطب را به آرامی وارد داستان کند. از تحلیل روند اجرای آشناسازی مخاطب با محیط داستان، نکات ارزشمندی برای شناخت ساختار فیلم‌های کلاسیک پدیدار می‌شود.

سکانس شروع در سینمای کلاسیک، مقوله‌ای فراداستانی است. در این سکانس، داستان هدف اصلی نیست و در واقع هنوز داستان شروع نشده است، بلکه این سکانس به زمینه‌سازی برای شروع داستان می‌پردازد و به آشناسازی^{۱۱} مخاطب با محیط فیلم منجر می‌شود. مطالعه سکانس‌های شروع فیلم‌های کلاسیک نشان می‌دهد، فیلم قبل از شروع داستان به معرفی مکان رخداد، زمان رخداد و حوادث یا وقایع می‌پردازد تا مخاطب را به آرامی وارد داستان کند. اگر نموداری برای اندازه نماهای سکانس شروع بر حسب زمان ترسیم کنیم، نموداری با شیب منفی حاصل خواهد شد. با ادامه ترسیم نمودار برای صحنه‌های معرفی عناصر مکان، شخصیت و قهرمان، به طور مشابه نمودارهایی با شیب‌های منفی پدید خواهد آمد. بدین معنی که سکانس شروع فیلم‌های کلاسیک در معرفی هر یک از عناصر چهارگانه سکانس شروع، با نماهایی کلی آغاز شده و به تدریج نماهایی نزدیک‌تر از موضوع به تصویر درمی‌آیند. روندی که شباهت خوبی با نحوه استنباط قیاس ارسطویی^{۱۲} دارد و به گونه‌ای می‌توان آن را نمونه سینمایی استنباط قیاسی دانست. استنباط قیاسی که برای استدلال از مقدماتی کلی به عنوان فرضیه استفاده می‌کند و سپس به نتایجی جزئی می‌رسد. این استدلال به دلیل بزرگ‌تر بودن فرضیات از نتیجه و با فرض صحیح بودن مقدمات، اثباتی غیرقابل خدشه ارائه می‌کند. در این مقاله سعی شده است با انتخاب پنج فیلم از پنج ژانر مختلف و تحلیل نما به نمای سکانس‌های شروع آنها، به اثبات و تبیین الگوی دکوپاژی^{۱۳} در دوران کلاسیک بپردازد، و مشخص کند روندی که در دکوپاژ و اجرای الگوها وجود دارد، برگرفته از استنباط قیاس ارسطوست و جدای از ژانر فیلم در تمام فیلم‌های دوران کلاسیک رعایت می‌شده است.

یکی از مولفه‌هایی که تاثیر بسزایی در جذب مخاطب و ترغیب او به تماشای ادامه فیلم دارد، سکانس شروع فیلم‌هاست. در سال‌های ابتدایی تاریخ سینما، هیچ‌گونه قواعدی برای سکانس‌های شروع دیده نمی‌شد و در واقع هنوز اهمیت شروع درک نشده بود. این فیلم‌ها خیلی بیشتر در نظر داشتند تا آغاز داستان، آغاز فیلم تلقی شود، در نتیجه مخاطب مدتی را صرف پیدا کردن خود در جغرافیای داستان می‌کرد و بدین سبب شاید تماشاگر بخش عمده‌ای از فیلم را از دست می‌داد و یا با سردرگمی سالن را ترک می‌نمود. می‌توان براساس مثال‌های بی‌شماری به این نتیجه دست یافت که حداقل در ۱۵ سال اول تاریخ سینما، یعنی میان ۱۸۹۵ تا ۱۹۱۰، هیچ‌گونه قرارداد، فرمول و شناخت مشخصی از نحوه شروع فیلم وجود نداشته است.

سینمای آغازین، اساساً بر این محور طراحی شده بود که بر لذت بصری بیافزاید، نه اینکه داستانی منسجم و خطی را بیان کند. بسیاری از این فیلم‌ها، داستان‌هایی ساده را بیان می‌کردند و بی‌تردید تماشاگران علاوه بر لذت بصری، از داستان نیز لذت می‌بردند. هر چند در فیلم‌های آغازین، از روش‌های درونی برای ساختن روابط زمانی-مکانی و داستان خطی اثری در میان نبود، اما تماشاگران آنها را درک می‌کردند؛ گرچه تماشاگران امروزی ممکن است این فیلم‌ها را فاقد انسجام روایی بدانند. علت این بود که این فیلم‌ها عمدتاً بر آگاهی تماشاگر از متون دیگر (اطلاعات فرا متنی) متکی بودند، متونی که فیلم‌ها مستقیم یا غیرمستقیم با آنها پیوند داشتند.

«سینمای کلاسیک» یا «روایت کلاسیک»، اصطلاحاتی در تاریخ سینما می‌باشند که بر نوعی سبک دیداری و شنیداری معین در ساخت تصاویر متحرک و نحوه تولید آنها اطلاق می‌شوند. این سبک در صنعت فیلمسازی آمریکا تقریباً بین سال‌های ۱۹۱۷ تا ۱۹۶۰ میلادی مورد استفاده بوده است (بردول، ۱۳۸۵، ۲۷). اگرچه بعد از دهه ۱۹۶۰، تحولاتی که شکل‌های دکوپاژی سینما را تغییر داد به پیدایش الگوهای بسیار متفاوتی انجامید. مثلاً سینماگران موج نو فرانسه مثل ژان-لوک گدار^۱ در فیلم‌های *از نفس افتاده*^۲ (۱۹۶۰) و *آلفاویل*^۳ (۱۹۶۵)، فیلمسازان انگلیسی مثل *مایک پاول*^۴ در چشم چران^۵ (۱۹۶۰) و بعدها کارگردانان آمریکایی مثل *آرتور پن*^۶ در *بانی و کلاید*^۷ (۱۹۶۷) و *اسکور سینز*^۸ در کارهایی مثل *تنکه و حشت*^۹ (۱۹۹۱)، برعکس نظام دکوپاژی سینمای کلاسیک که مبتنی بر چیدمان نماها از کل به جز بود، حالا از جز به کل چیده می‌شد. این روش که موجب پیدایش الگوی دکوپاژ مدرن شد، ابتدا شیوه‌ای ضد الگو بود تا این که خود به یک الگو تبدیل شد. اما از آن جایی که هدف این مقاله صرفاً بحث درباره الگوی دکوپاژی کلاسیک است، بر آن تاکید می‌شود.

در فیلم‌های کلاسیک، مخاطب از گم‌گشتگی فیلم‌های سینمای آغازین رنج نمی‌برد. او می‌داند کجای فضای مکانی و زمانی داستان قرار دارد و از ابتدا اطلاعاتی را که فیلم ارائه می‌دهد، به

مبانی نظری

از ابتدای تاریخ علم، بشر همواره به دنبال درک چگونگی عملکرد ذهن خود در شناخت محیط و پدیده‌های پیرامون بوده است. اهمیت این جستجو از یک سو در درک بهتر پدیده‌ها و در نتیجه شناخت بهتر و آسان‌تر از عالم هستی و از سویی دیگر در شناخت نحوه عملکرد ذهن و در نتیجه تصرف در شناخت اذهان خلاصه می‌شود. فکر انسان پیوسته در معرض خطا و لغزش است و ممکن است در مسیر تفکر و استدلال و استنتاج که پایه فلسفه و همه علوم بر این اعمال ذهنی آدمی است، به اشتباه بیفتد. پس انسان، برای کشف حقیقت و مصون ماندن از خطای در تفکر، نیازمند و محتاج به یک سلسله اصول و قواعد عام و فراگیر است که او را در همه جا راهنمایی کند و مانع از گمراهی وی در تفکر گردد. مجموع این اصول و قواعد، منطق نام دارد. منطق در لغت به معنی کلام و گفتار است. اما در تعریف مصطلح فلاسفه و منطق‌دانان، به معنی قانون صحیح فکرکردن است و راه و روش صحیح فکرکردن و درست اندیشیدن و نتیجه‌گیری کردن را می‌آموزد (مطهری، ۱۳۵۸، ۲۱).

این علم بیش از هر علم دیگری، در خدمت فلسفه است و اساساً اولین قواعد منطقی توسط فلاسفه کشف و تدوین شده‌اند. نخستین کسی که قواعد ذهن آدمی را به دست آورد و با ترتیبی خاص و منظم، مدون ساخت و بسیاری از قوانین آن را خصوصاً در مبحث قیاس، با دقت اعجاب‌انگیز و ابتکار خویش استخراج کرد، ارسطو است. باید به یک نکته مهم توجه داشت و آن این که درست نیست ارسطو را مؤسس و سازنده یا خالق منطق بخوانیم؛ زیرا منطق، قواعد ذهن انسانی است که همه انسان‌ها براساس این قواعد، فکر و استدلال می‌کنند و زندگی خود را بر پایه آنها بنا نهاده‌اند (کاپلستن، ۱۳۷۵، ۵۸۸). موضوع علم منطق عبارت است از «معرف و حجت»؛ یعنی مسائل منطق یا درباره معرفت‌ها یعنی تعاریفات بحث می‌کند، یا درباره حجت‌ها یعنی درباره استدلال‌ها. عجالتاً کافی است بدانیم که در همه علوم مجموعاً دو کار صورت می‌گیرد: یکی این‌که یک سلسله امور تعریف می‌شوند، و دیگر این‌که برای اثبات یک سلسله احکام، استدلال می‌شود و دلیل آورده می‌شود. علم منطق می‌خواهد به ما راه صحیح تعریف‌کردن و صحیح استدلال‌کردن را بیاموزد. هدف نهایی و مقصود اصلی عالم منطق، «مباحث حجت» است؛ یعنی بحث‌های مربوط به معلوم تصدیقی که برای رسیدن به شناخت مجهول تصدیقی به کار گرفته می‌شود. حجت نزد منطق‌دانان عبارت است از مجموعه‌ای از قضایا که توسط آنها به قضیه‌ای که از آن به دست می‌آید، روی آورده می‌شود. اما «حجت» را می‌توان به سه بخش تقسیم کرد: (۱) تمثیل (۲) استقرا (۳) قیاس

تمثیل: آن نوع از استدلال است که در آن از مقدمات جزئی به نتایج جزئی می‌رسیم. مثل مقایسه دو چیز.

استقراء: آن نوع از استدلال است که در آن از مقدمات جزئی به نتایج کلی می‌رسیم و استدلال استقرائی، استدلالی است که

نتیجه‌اش از مقدماتی که در پیدایش آن استدلال سهیم بوده‌اند، بیشتر و وسیع‌تر باشد (صدر، ۱۳۵۹، ۵۸).

قیاس: راسل می‌گوید: «مهم‌ترین کار ارسطو در منطق، نظریه قیاس است. قیاس عبارت از برهانی است مشتمل بر سه جزء: مقدمه کبری، مقدمه صغری و نتیجه» (راسل، ۱۳۶۵، ۲۸۹). مجموعه‌ای فراهم آمده از چند قضیه که به صورت یک واحد درآمده و به نحوی است که لازمه قبول آنها، قبول یک قضیه دیگر است. قیاس از جهت صورت، به دو دسته اقترانی و استثنایی تقسیم می‌شود و آنچه مطلوب ما در اینجا می‌باشد، قیاس اقترانی است. قیاس اقترانی را می‌توان در دو دسته اقترانی حملی و اقترانی شرطی قرار داد. قیاس اقترانی حملی خود دارای اشکال چهارگانه‌ای است (مطهری، ۱۳۵۸، ۷۹). از آن جهت که تنها دسته نخستین قیاس اقترانی مد نظر ما در اینجا است، لذا با ذکر مثالی به شرح آن می‌پردازیم. قیاس زیر را در نظر بگیرید: «هر آدمی فانی است»، «سقراط آدم است»، پس «سقراط فانی است».

اگر «هر آدمی فانی است» به عنوان مقدمه کبری و «سقراط آدم است» به عنوان مقدمه صغری، دو مقدمه در ساختار قیاس باشند پس نتیجه «سقراط فانی است» به عنوان محصول این استدلال خواهد بود. در قیاس، نتیجه‌گیری دائماً بر این اساس متکی است که اگر نتیجه بدست آمده درست نباشد تناقض پدید آمده است و برای اینکه از نظر منطقی تناقضی پیش نیاید ناچار باید گفت که نتیجه درست و صحیح است. زیرا چنانچه بیان شد، در همه حالات و کیفیات در استدلال قیاسی، نتیجه‌ای که بدست می‌آید یا کوچک‌تر از مقدمات است و یا مساوی و با قبول صحت مقدمات، ناچار نتیجه نیز درست خواهد بود زیرا صحت مقدمات با فرض عدم صحت نتیجه، تناقضی منطقی خواهد بود و با توجه به مساوی بودن نتیجه یا کوچک‌تر بودن آن از مقدمات متوجه خواهیم شد که نتیجه قبل از استنتاج در ضمن مقدمات بوده و صحت آن تصدیق شده است و اکنون که به طور مستقل خودنمایی کرده است، نمی‌توان در صحت آن تردید کرد و الا با توجه به تصدیق آن در ضمن مقدمات تناقض پدید آمده است (راسل، ۱۳۶۵، ۲۸۸). این روش استدلالی متضمن این معنی خواهد بود که برای تعریف مفهومی برای انسان اگر از کلیات مفهوم شروع کرده و تعریف با جزئیات پایان یابد، ذهن به خوبی آن مفهوم را درک کرده و احساس اطمینان می‌کند اما چنانچه از جزئیات آن شروع کرده و چند قسمتی از مفهوم را به جزء توضیح دهیم و سپس به کلیت برسیم، شک و گمان در مورد ماهیت مفهوم، بر ذهن حاکم می‌شود.

سوق دهی مخاطب در سکانس‌های شروع فیلم‌های کلاسیک، معادل این نظریات ارسطو در سینما است. بدین سبب قانون‌هایی موسوم به دلیوها^{۱۱} برای تمامی سکانس‌های شروع فیلم‌های کلاسیک تدوین شد. این قوانین به سبب تشکیل بنیانی مستحکم در ذهن مخاطب پدید آمدند. بر طبق این اصول، دکوپاژ در سکانس شروع وظیفه دارد تا مقدماتی را ترتیب دهد که تماشاگر به تدریج وارد داستان فیلم شود و حس شروع را درک کند. بر اساس این فرض، همیشه تماشاگر آمادگی ذهنی لازم برای وارد شدن به



تصویر ۳- نمای نقشه شهر کازابلانکا.



تصویر ۲- نمای دوم فیلم کازابلانکا.



تصویر ۱- نمای شروع فیلم کازابلانکا.

فیلم و آغاز داستان را ندارد و باید او را به تدریج به سمت یک نقطه متمرکز، هدایت کرد تا از پراکندگی ذهن خود فاصله بگیرد. بر طبق آرای تئوریسین‌های کلاسیک، این هدایت تنها از طریق اجرای قانون دبلو امکان‌پذیر می‌شود. بر اساس اصول سوق‌دهی، قبل از شروع داستان باید به دو سوال در ذهن مخاطب پاسخ داد تا آشنایی لازم برای ادامه فیلم به وی داده شده باشد. مخاطب باید بداند که داستان در کجا اتفاق می‌افتد و سپس لازم است او از زمان ماجرا با خبر شود. سینما یک الگوی بصری است، بنابراین رویت مکان می‌تواند به خوبی به تماشاگر این قدرت را بدهد که حدس بزند داستان چه خواهد بود. قبل از هر چیز باید به تماشاگر گفته شود که داستان در کجا اتفاق می‌افتد. مکان، اولین مولفه در قانون دبلو برای تعریف می‌باشد. در نتیجه فیلمساز برای طراحی دکوپاژ سکانس شروع فیلم خود باید به چهار سوال که در زبان انگلیسی با حروف دبلو شروع می‌شود، پاسخ دهد. این چهار سوال بدین ترتیب می‌باشند: چه مکانی؟^{۱۹} چه زمانی؟^{۲۰} چه شخصی؟^{۲۱} چه اتفاقاتی؟^{۲۲}

نوع معماری آن، سبک زندگی مردم و پوشش آنها را نشان می‌دهد. شاید انتخاب کره زمین برای شروع و معرفی مکان در فیلم **کازابلانکا** اندکی عجیب به نظر برسد، اما فیلم‌ساز به سبب روایت داستان و الزامات مربوط به آن به این انتخاب دست زده است. داستان مربوط به جنگ جهانی است که همه کره زمین را معطوف خود کرده است. مردم اروپا برای رهایی از این جنگ به شهری به نام کازابلانکا می‌آیند تا از طریق این شهر به آمریکا بروند. این سوق‌دهی از هر جهت کامل است و با معرفی جغرافیایی و فرهنگی مکان داستان، به خوبی بار شروع داستان را به دوش می‌کشد و مخاطب را به بهترین نحو به شروع داستان سوق می‌دهد. در **روانی**^{۲۳} (آلفرد هیچکاک^{۲۴}، ۱۹۶۰)، فیلم با نمای بسیار دوری از یک شهر شروع می‌شود و با یک پن شهر به ما نشان داده می‌شود، سپس با نوشته‌ای در میان تصویر به ما گفته می‌شود که اینجا فینیکس^{۲۵} از ایالت آریزونا است.^{۲۶} در ادامه سیر معرفی مکان، نمای شهر و ساختمان‌ها کمی نزدیک‌تر می‌شود و پن ادامه می‌یابد. بعد از نشان دادن شهر، نماها شروع به کوچک و کوچک‌تر شدن می‌کنند و این تا جایی پیش می‌رود که تنها یک ساختمان در قاب دیده می‌شود. سپس توسط یک پن همراه با زوم وارد یکی از آپارتمان‌های این شهر می‌شویم. باز هم اولین نما به معرفی مکان وقوع داستان می‌پردازد و این کار را از نمایی کلی از یک شهر آغاز می‌کند. پس از معرفی شکل و معماری خاص شهر با حرکت دوربین، مخاطب به سوی یکی از ساختمان‌ها هدایت می‌شود و توجهش به داستانی که در اتفاقی از یکی از ساختمان‌های شهر در حال اتفاق افتادن است معطوف می‌گردد. سپس از پنجره به درون اتاق می‌رویم و داستان شروع می‌شود. حرکت پن در مشخص کردن ساختمان به جای استفاده از برش در نماها، بی‌شک این معرفی را به یک سوق‌دهی برجسته تبدیل می‌کند. هیچکاک هوشمندانه از پن استفاده می‌کند تا برای مخاطب کوچک‌ترین ابهامی در شناخت مکان داستان به وجود نیاید. در این تمهید این توهّم به مخاطب دست می‌دهد که حتی مکان ساختمان مورد نظر را به خوبی می‌شناسد. در نتیجه مخاطب احساس می‌کند هیچ گونه اطلاعاتی را در زمینه مکان وقوع داستان از دست نداده است و باقی داستان را پی می‌گیرد. معرفی مکان در فیلم **غرامت مضاعف**^{۲۷} (بیلی وایلد^{۲۸}، ۱۹۴۴) از مرجع جغرافیایی یعنی کره زمین، مانند شروع در **کازابلانکا** و یا با نمایی بسیار وسیع از یک شهر، مانند **روانی** آغاز نمی‌شود، بلکه با نمایی از یک خیابان از شهری شروع می‌شود که ماشینی در آن در حال حرکت است. با این حال گرچه نماهای بسیار دور و معرف از این شهر به تصویر در نیامده است اما

فیلم و آغاز داستان را ندارد و باید او را به تدریج به سمت یک نقطه متمرکز، هدایت کرد تا از پراکندگی ذهن خود فاصله بگیرد. بر طبق آرای تئوریسین‌های کلاسیک، این هدایت تنها از طریق اجرای قانون دبلو امکان‌پذیر می‌شود. بر اساس اصول سوق‌دهی، قبل از شروع داستان باید به دو سوال در ذهن مخاطب پاسخ داد تا آشنایی لازم برای ادامه فیلم به وی داده شده باشد. مخاطب باید بداند که داستان در کجا اتفاق می‌افتد و سپس لازم است او از زمان ماجرا با خبر شود. سینما یک الگوی بصری است، بنابراین رویت مکان می‌تواند به خوبی به تماشاگر این قدرت را بدهد که حدس بزند داستان چه خواهد بود. قبل از هر چیز باید به تماشاگر گفته شود که داستان در کجا اتفاق می‌افتد. مکان، اولین مولفه در قانون دبلو برای تعریف می‌باشد. در نتیجه فیلمساز برای طراحی دکوپاژ سکانس شروع فیلم خود باید به چهار سوال که در زبان انگلیسی با حروف دبلو شروع می‌شود، پاسخ دهد. این چهار سوال بدین ترتیب می‌باشند: چه مکانی؟^{۱۹} چه زمانی؟^{۲۰} چه شخصی؟^{۲۱} چه اتفاقاتی؟^{۲۲}

مکان سینمایی و نظریات ارسطو

با نگاه به فیلم‌های دوران کلاسیک و مخصوصاً پنج فیلم مورد بحث در این مقاله، می‌توان رابطه بسیار خوبی در نحوه اجرای سکانس‌های شروع و این نظریات مشاهده کرد. در **کازابلانکا**^{۲۹} (مایکل کورتیز^{۳۰}، ۱۹۴۲)، کارگردان فیلم را با صحنه‌ای از کره زمین (تصویر ۱) آغاز می‌کند. وی برای شروع فیلم خود، معرفی مکان را در اولویت خود قرار داده و برای معرفی مکان از آشناترین مرجع جغرافیایی شروع می‌کند. کره زمین به چرخش درمی‌آید تا نقشه فرانسه به تصویر کشیده می‌شود. همچنان که گوینده به صحبت‌های خود بر روی تصاویر ادامه می‌دهد، پس از نقشه فرانسه، نقشه ریزتری از پاریس^{۳۱} (تصویر ۲) نمایان می‌شود. در این مرحله، مکان یک مرحله ریزتر و دقیق‌تر می‌شود و از کره زمین و نقشه قاره‌ها به نقشه کشورها می‌رسد. در میان نقشه کشورها به مراکش و در نهایت به شهر کازابلانکا (تصویر ۳) در شمال قاره آفریقا می‌رود. در این سیر که از کره زمین آغاز شده و به شهر مورد نظر می‌رسد، موقعیت جغرافیایی اتفاق داستان، مشخص شده است. حال برای تشریح بهتر مکان داستان، فیلم دوباره با یک ایمپوز^{۳۲}، شهر کازابلانکا را از لحاظ نوع شهری که مخاطب با آن روبروست به تصویر می‌کشد و مرحله‌ای دیگر در تبیین مکان دقیق‌تر می‌گردد. با یک تیلت^{۳۳} و سپس یک پن^{۳۴}، کازابلانکا،



تصویر ۵- زمان دقیق وقوع داستان در فیلم روانی.



تصویر ۴- تاریخ وقوع داستان در ابتدای فیلم روانی.

تصویر از دشتی وسیع، ما را با مکان آشنا می‌سازد. سپس کلبه‌ای در این دشت و سواری که اندک اندک به کلبه نزدیک می‌شود. در نهایت با رسیدن سوار به کلبه وارد کلبه می‌شویم. با مشاهده شروع این پنج فیلم که از پنج گونه سینمایی متفاوت انتخاب شده‌اند، با وجود تفاوت‌های مختلف در شروع فیلم، باید به این نکته اذعان کرد که در تمامی این فیلم‌ها، فیلمساز ابتدا به تبیین مکان وقوع داستان می‌پردازد. همانطور که پیش از این بیان شد، «سینما یک الگوی بصری است، بنابراین رویت مکان می‌تواند به خوبی به تماشاگر این قدرت را بدهد که حدس بزند داستان چه خواهد بود؟ قبل از هر چیز باید به تماشاگر گفته شود که داستان در کجا اتفاق می‌افتد. مکان، اولین مؤلفه در قانون دلیو برای تعریف می‌باشد» (قاضی مراد، ۱۳۸۹، ۵۷). در نتیجه تمامی این فیلم‌ها با رعایت قانون دلیو و با تبعیت از سلسله مراتب در اولین گام برای سوق دهی مخاطب به سوی داستان به معرفی مکان وقوع داستان می‌پردازند. اما پیش از این به این نکته اشاره شد که سینمای کلاسیک بر این پایه بنا شده که در روایت داستان، ابهامی برای مخاطب باقی نگذارد.

با بررسی نحوه تبیین مکان در تمامی فیلم‌های ذکر شده، سیری کاملاً یکسان در روایت مشاهده می‌شود. به نحوی که در تمامی این فیلم‌ها، مکان با نشان دادن نمایی کلی و بسیار دور از موقعیت جغرافیایی خاص شروع شده و سپس با کاهش تدریجی اندازه نما، به نمایی بسته از موقعیت اصلی داستان می‌رسیم. قیاس ارسطو نیز راهکاری مشابه برای نحوه عملکرد ذهن انسان در باب درک و شناخت پیرامون ارائه می‌دهد. قیاس مطرح می‌کند که ذهن برای فهم کامل یک مکان جغرافیایی و این که بتواند بر شناخت خود از آن اعتماد کند، ابتدا نیاز دارد از کلیات مکان آگاهی پیدا کند و در واقع از دور به منطقه نگاه کند و کلیات منطقه را درک کند و سپس در مرحله بعدی، ذهن منطقه را به چند بخش کوچک تقسیم می‌کند و به بررسی و درک هر بخش می‌پردازد و در مرحله آخر به جزئیات هر بخش دقیق می‌شود. در این روش، ذهن در پایان عمل شناخت، احساس می‌کند تمام منطقه جغرافیایی را به خوبی شناخته و در انتها احساس رضایت به آن دست می‌دهد. در نتیجه روندی که در ارائه مکان در شروع فیلم‌های کلاسیک اجرا می‌شود، با تمسک بر آرای قیاس ارسطویی برقرار است که بر پایه آن، برای تبیین مکان جغرافیایی، بایستی سیری از کل به جزء داشت تا اطمینان خاطری را در ذهن مخاطب نسبت به موقعیت مکانی شکل داد.

در اولین نما نام شهر با روشن شدن دستگاه جوش کارکنان در کنار خیابان و روشن شدن تابلو کنار آنها، مشخص می‌شود. این شهر لس‌آنجلس^{۳۱} است. ماشین به حرکت مارپیچ خود ادامه می‌دهد و با گذر از خیابان‌ها، در چندین نما، شهر و فضای آن اندکی معرفی می‌شود. سپس به مکان اصلی وقوع داستان یعنی به ساختمان بیمه می‌رسیم و در ساختمان با آسانسور به یکی از طبقات ساختمان می‌رویم. در این طبقه با نمای بزرگی از میزها و دفاتر، نوع ساختمان به خوبی مشخص می‌شود. نف^{۳۲} از راهرو به سمت اتاقی می‌رود و داخل می‌شود و مخاطب را با خود به داخل اتاق، محلی که اعترافات خود را ضبط می‌کند، وارد می‌کند. با توجه به عدم استفاده فیلمساز از نماهای معرفی که در فیلم‌های قبل ذکر شد، سیر رسیدن از معرفی شهر به ساختمانی به نام پاسیفیک^{۳۳} و سپس به دفتری از این ساختمان که تمام داستان توسط قهرمان در این دفتر روایت می‌شود به ترتیب و با رعایت اصول تداوم، طی می‌شود تا مکان اصلی به طور کامل آشناسازی شود. شروع در فیلم *آپارتمان*^{۳۴} (بیلی وایلدر، ۱۹۶۰) اندکی متفاوت از فیلم‌های قبلی است. در این فیلم علاوه بر استفاده از تصویر، صدای گوینده که اندکی بعد متوجه می‌شویم قهرمان داستان ما نیز هست، در معرفی مکان به ما کمک می‌کند. فیلم با نمایی بسیار دور از شهری شروع می‌شود. صدایی بر روی فیلم، این شهر را نیویورک^{۳۵} خطاب می‌کند و حتی اندکی به تشریح شهر و جمعیت آن می‌پردازد. همزمان با دیزالو^{۳۶} به نمایی از یک ساختمان چندین طبقه، راوی آن را ساختمان بیمه می‌نامد. قهرمان در طبقه نوزدهم کار می‌کند. به نمایی دور از این طبقه می‌رسیم که مملو از کارمندانی است که پشت میزهای خود مشغول کارند. با اعلام شماره میز خود توسط راوی، در نهایت قهرمان و میز کارش به تصویر در می‌آیند. با کمک راوی، سیر سلسله تصاویر و هویت مکان‌ها به درستی مشخص می‌شوند. گرچه سیر تصاویر نیز با نشان دادن نمای معرفی از یک شهر و ساختمان بیمه و طبقه خاصی از ساختمان و در نهایت یک میز خاص، توانسته مکان مورد نظر خود را بی هیچ ابهامی مشخص کند. *جویندگان*^{۳۷} (جان فورد^{۳۸}، ۱۹۵۶)، نوع دیگری از شروع را تجربه می‌کند. قبل از دیدن هر گونه تصویر، میان نویس ظاهر می‌شود و مکان وقوع داستان را تگزاس^{۳۹} ۱۸۶۸ می‌نامد. این میان‌نویس نه تنها مکان را به طور کلی، تگزاس می‌خواند بلکه با نوشتن تاریخ در کنار آن شرایط و خصوصیات آن برهه از تاریخ را نیز معرفی می‌کند. تگزاس بعد از اتمام جنگ‌های داخلی آمریکا مد نظر راوی است. اولین

زمان سینمایی و نظریات ارسطو

مرور دوباره شروع کار ابلانکا و تجزیه اطلاعاتی که در چند دقیقه ابتدایی فیلم به مخاطب داده می‌شود، می‌تواند ساختار شروع این فیلم را بهتر مشخص کند. در کار ابلانکا بعد از دیدن کره زمین، گوینده شروع به صحبت می‌کند و بیان می‌دارد که در ابتدای جنگ جهانی دوم مردم اروپا به ناچار به شهر کار ابلانکا می‌آمدند تا به آمریکا سفر کنند. در ابتدای فیلم بازه زمانی خاصی مشخص می‌شود و اعلام می‌گردد که داستان مربوط به کدام دوره از تاریخ است. راوی در ادامه به تعیین دقیق‌تر زمان می‌پردازد و اعلام می‌کند که آلمان به فرانسه حمله کرده و مردم برای فرار از دست نازی‌ها به سمت شهر کار ابلانکا فرار می‌کنند. همزمان با صحبت‌های گوینده، صحنه‌هایی از مهاجرت مردم به تصویر درمی‌آیند. این تصاویر با نشان دادن انسان‌ها و چگونگی پوشش آنها، نحوه و اسباب مهاجرت مردم، شهرها و معماری آن دوران، ماشین‌ها و دیگر وسایل نقلیه، زمان مربوط به داستان فیلم را توسط اشیاء، دقیق‌تر بیان می‌دارد و در انتها با نشان دادن نوع پوشش مردم کار ابلانکا، که در اولین صحنه شروع روایت در بازار شهر کار ابلانکا به تصویر درمی‌آید، معرفی زمان را کامل می‌کند. سیر معرفی زمان در ابتدای این فیلم نیز قابل توجه است. فیلم با تعیین بازه وسیعی از زمان به نام جنگ جهانی دوم که مبدأ زمانی را تبیین می‌کند، آغاز می‌شود و پس از آن با بیان زمان حمله آلمان به فرانسه، به تحدید زمان می‌پردازد تا جایی که فرار مردم اروپا به شهر کار ابلانکا را مطرح می‌کند و با به تصویر کشیدن جزئیاتی از نوع پوشش و زندگی مردم، معرفی زمان رخداد داستان را کامل می‌کند. در روانی، هیچکاک بعد از معرفی مکان توسط نوشته‌ای که بیانگر وقوع داستان در آریزوناست، با نوشته‌ی بعدی تاریخ انجام اتفاقات داستان معرفی می‌شود. جمعه، یازده دسامبر (تصویر ۴). همراه با حرکت زوم به داخل آپارتمانی که داستان در آن شروع می‌شود نزدیک می‌شویم. نوشته‌ی بعدی ظاهر می‌شود (تصویر ۵). ساعت و دقیقه را هم مشخص می‌کند. ساعت دو و چهل و سه دقیقه بعد از ظهر است. علاوه بر بیان مستقیم زمان توسط کارگردان، استفاده از اشیاء برای بیان بازه تاریخی داستان جلب نظر می‌کند. از نوع معماری ساختمان‌های به نمایش در آمده در ابتدای فیلم تا اشیاء جزئی‌تری مانند نوع کرکره پنجره و پنکه مورد استفاده در اتاق هتل که هر کدام شاخصه دوران خاصی هستند که از این نوع اشیاء استفاده می‌شده است. در غرامت مضاعف، کارگردان روند متفاوتی را برای تعیین دقیق زمان در پی می‌گیرد. در ابتدای فیلم با مشاهده خیابان‌های خلوتی که راننده مشغول رانندگی در آنهاست، کارگرانی که با استفاده از خلوت بودن نیمه شب به تعمیرات مشغولند، و سرایداری که دیروقت بودن را به نف گوشزد می‌کند، مشخص می‌شود که شروع داستان در نیمه شب اتفاق می‌افتد. اشیاء در شناخت بازه زمانی کمک شایانی می‌کنند. نوع ماشین‌ها که نف در حال رانندگی با آن است، نوع ساختمان‌ها و لباس و کلاه نف همگی محیط زمانی خاصی را تشکیل می‌دهند اما موقعیت زمانی در

پی اعلام خود قهرمان به طور کامل مشخص می‌شود. نف که از دیکتافون^۴ برای ضبط اعترافات خود استفاده می‌کند، تاریخ و زمان دقیق داستان را بیان می‌دارد. روایت در این فیلم از بازگشت به گذشته بهره می‌برد. تمهیدی که در آن دوران در هالیوود قابل قبول نبود. به همین سبب قبل از بازگشت به گذشته، قهرمان موظف به بیان تاریخ دقیق تصاویر مربوط به بازگشت به گذشته می‌باشد تا در هیچ مرحله‌ای از به تصویر در آمدن صحنه‌های فیلم، مخاطب زمان را گم نکند و بتواند داستان را ادامه دهد. در آپارتمان روند ساده‌تری در سوق دهی مخاطب برای درک زمان داستان وجود دارد. گوینده در ابتدای داستان تاریخ روز شروع داستان را اعلام می‌کند و اول نوامبر سال ۱۹۵۹ را مبنای زمان فیلم قرار می‌دهد. سپس تصاویر شهر نیویورک و بعد از آن نوع پوشش کارمندان بیمه و وسایل استفاده شده در این اداره، فضای بصری مناسب‌تری را برای درک بهتر زمان فراهم می‌آورند تا در نهایت کارگردان با نمایی از یک ساعت که ۵:۲۰ بعد از ظهر را نشان می‌دهد، زمان شروع داستان را دقیقاً اعلام کند. در فیلم جویندگان نیز روند معرفی زمان به سادگی ولی با تمهید میان نویسنده انجام می‌پذیرد. فورد با نوشته‌ای در همان ابتدای فیلم بعد از نام تگزاس، تاریخ را مشخص می‌کند. این نوشته علاوه بر معرفی دقیق جغرافیای مکان داستان، جغرافیای زمانی و شرایط ویژه اجتماعی آن دوره برای مخاطب روشن می‌شود که در ادامه، همین امریاری‌گر تماشاگر در تحلیل چگونگی وقوع رویدادهاست (نک. قاضی مراد، ۱۳۸۹، ۵۹). با توجه به اینکه زمان سخت این فیلم سال‌ها با زمان وقوع داستان فاصله دارد، کارگردان موظف است تمام جزئیات صحنه را مطابق تاریخی که مد نظر است، رعایت کند. لباس زن، دخترها و سواری که از دور می‌آید، کلبه‌ای که از چوب در بیابانی ساخته شده است و این واقعیت که مردم با اسب به این سو و آن سو می‌روند، همگی به شکل‌گیری فضای زمانی داستان کمک می‌کنند تا هدایت به سوی زمان مورد نظر بی‌نقص انجام گیرد.

با تحلیل دقیق‌تر در فیلم‌ها می‌توان نکات بیشتری را در باب نحوه معرفی زمان توسط فیلمسازان ارائه داد. نکاتی که نشان‌دهنده تمهیدات متفاوت کارگردانان و ارزش این آشناسازی در فیلم‌های کلاسیک است. در تمامی تحلیل‌های ارائه شده از چگونگی تبیین زمان، فیلمساز بعد از معرفی مکان که به تفصیل در مورد آن صحبت شد، به سراغ زمان می‌رود. در بعضی فیلم‌ها مانند روانی و جویندگان، این ترتیب به سادگی رعایت می‌شود و بعد از معرفی مکان، زمان ارائه می‌شود و در بعضی فیلم‌ها مانند آپارتمان معرفی زمان و مکان همپوشانی دارند. گرچه نوع سوق‌دهی کارگردانان در تحلیل‌های ارائه شده متفاوت بود، در واقع به هر طریقی که شروع فیلم اجرا شود، عنصر دومی که بعد از معرفی مکان ارائه می‌شود، زمان است. با مطالعه تحلیل‌های ارائه شده و روند معرفی زمان این نتیجه حاصل می‌شود که در تمامی این فیلم‌ها با وجود تفاوت‌های اجرایی، همگی برای معرفی زمان، از سیری از کل به جزء بهره می‌برند. «در کل باید گفت قانون سیر از کل به سمت جزء در مورد زمان هم صدق می‌کند و به این



تصویر ۶- نمای بسیار دور از قهرمان - فیلم جویندگان. تصویر ۷- نمای دور از قهرمان - فیلم جویندگان. تصویر ۸- نمای متوسط از قهرمان - فیلم جویندگان.

زمان با نوشته‌های روی تصاویر مشخص می‌شوند و سپس کارگردان مخاطب را به اتفاقی از یک ساختمان هدایت می‌کند. در اتاق با دو شخصیت در یک فول شات^۲ مواجه می‌شویم. زنی که روی تخت خوابیده و مردی که کنار تخت ایستاده است. در نمای بعدی یک نمای متوسط از این دو و سپس یک نمای بسته از صورت‌هایشان، این دو شخصیت و رابطه آنها با هم را شرح می‌دهد. در غرامت مضاعف، شخصیت اصلی همچون روانی به سرعت و در همان نماهای ابتدایی مشخص می‌شود. بعد از دیدن صحنه‌هایی از شهر لوس آنجلس و رانندگی قهرمان در شهر، وی در کنار ساختمانی از ماشین خود پیاده می‌شود و در نمایی دور و از پشت به تصویر درمی‌آید. تا زمانی که نف وارد آسانسور شود، همچنان نمای دور او به تصویر درمی‌آید. اندازه نما در آسانسور به نمای متوسط تغییر می‌کند و در اتاق کار، در زمانی که نف چراغ را روشن می‌کند، صورت او در تصویر مشخص می‌شود اما در نمایی طولانی، او در نمای متوسط پشت میز کارش دیده می‌شود. در نهایت وقتی دیکتافون را روشن می‌کند بالاخره با تصویری بسته از نف معرفی شخصیت کامل می‌شود. در آپارتمان، قهرمان وظیفه آشناسازی مخاطب با خود را بر عهده دارد. سرعت معرفی شخصیت هم به مراتب بیشتر از فیلم‌های قبلی است. او خود را کارمند یک شرکت بیمه معرفی می‌کند و نام شرکت بیمه و تعداد کارمندان آن را هم بیان می‌کند. همزمان طبقه‌ای که وی در آن مشغول کار است با نمایی بسیار دور از کارمندان به نمایش در می‌آید و سپس با برشی سریع، تصویری متوسط از «باد»^۳ جلوه‌گر می‌شود اما جویندگان روند متفاوتی را در پی می‌گیرد. فیلم با نمایی بسیار دور از سواری تنها در صحرا شروع می‌شود (تصویر ۶) که به سمت کلبه می‌آید. تصویر به نماهایی از افراد کلبه برش می‌شود اما توجه و تمرکز شخصیت‌ها بر سواری است که در هر نما به کلبه نزدیک و نزدیک‌تر می‌شود (تصویر ۷). سوار در یک نمای دور از اسب پیاده شده و به سوی دوربین حرکت می‌کند و در نمایی متوسط می‌ایستد تا چهره او به وضوح دیده شود (تصویر ۸) و به این ترتیب به سؤالی که برای اعضای خانواده ساکن کلبه و همچنین مخاطب مطرح بود پاسخ دهد. او عمو «اتان»^۴ است که بعد از سال‌ها به خانه بازگشته است. معرفی قهرمان یا قهرمانان در فیلم‌های تحلیل شده که جزو فیلم‌های کلاسیک هالیوود به شمار می‌آیند، چه به تفصیل انجام پذیرد، آنچنان که در *کازابلانکا* دیدیم و یا موجز و مختصر باشد، مانند فیلم‌های *آپارتمان* و *روانی*، زمانی صورت می‌گیرد که دو عنصر ابتدایی قوانین دلیو یعنی مکان و زمان کاملاً آشناسازی شده باشند. همانطور که بیان شد «در اصول کلاسیک، ترتیب این

صورت است که اگر در یک فیلم برای نشان دادن زمان از اشیاء استفاده می‌شود، ابتدا باید سوژه‌ها و اشیاء آشنا تر، بزرگ‌تر و قابل فهم‌تر در معرض دید قرار بگیرد و به تدریج عوامل جزئی‌تر برای شناخت زمان بکار رود» (قاضی مراد، ۱۳۸۹، ۵۹). بدین معنی که در ابتدا بازه‌ای کلی بیان می‌شود تا مبنای زمانی داستان تعیین شود، سپس مرحله به مرحله این مبنای زمانی جزئی‌تر می‌شود و در نهایت به کوچک‌ترین عنصر در حوزه زمان مطلوب داستان می‌رسد. بدین سبب در سوق دهی صورت گرفته در عنصر زمان نیز مانند عنصر مکان، روندی برگرفته از استنتاج قیاس ارسطویی پی گرفته می‌شود.

کاراکترهای سینمایی و نظریات ارسطو

در *کازابلانکا* معرفی شخصیت قهرمان کمی دیرتر از حد معمول انجام می‌گیرد و سعی می‌شود ابتدا محیط قهرمان و شخصیت‌هایی که با او در ارتباط هستند، معرفی شوند فلذا مستقیماً بعد از معرفی مکان و زمان، چهره قهرمان به تصویر در نمی‌آید. کارگردان ابتدا به معرفی شرایط اجتماعی و سیاسی می‌پردازد تا زمینه‌سازی مناسبی برای معرفی شخصیت قهرمان انجام دهد. فیلمساز ابتدا به معرفی آشفته بازار *کازابلانکا* می‌پردازد تا بتواند قهرمان و کافه وی را در تضاد با این جامعه به خوبی نمایش دهد. اما در معرفی مردم شهر *کازابلانکا* و حتی محیط شهر نیز روند خاصی را پی می‌گیرد. در صحنه‌ای که برای معرفی فضای شهر طراحی شده و طی آن مرد شیک پوشی به دزدی از زن و مردی که در کافه‌ای خیابانی نشسته‌اند دست می‌زند، ابتدا نمایی از شهر را می‌بینیم که این دو در کنار میزی نشسته‌اند و سپس در نماهای نزدیک‌تری به گفتگوی آنها وارد می‌شویم و یا در صحنه‌ای دیگر که برای اولین بار زوج جوان معرفی می‌گردند، ابتدا مردی که صف کشیده‌اند و گذر هواپیما را نظاره می‌کنند، به تصویر درمی‌آیند و سپس به سراغ زوجی می‌رویم که در داخل صف ایستاده‌اند. معرفی «ریکی»^۵ بسیار زودتر از دیدن چهره او آغاز می‌شود و چندین بار از زبان دیگر شخصیت‌ها تعریف‌هایی از او ارائه می‌شود تا به خود کافه می‌رسیم. در کافه نیز روند کلی فیلم ادامه دارد و بعد از تصاویری کلی از مردم کافه، در چند نمای دو نفره و گروهی، تعدادی از میزها به تصویر کشیده می‌شوند و محیط کافه و مردم و روابطشان در کافه به تصویر درمی‌آیند و در نهایت به میز قهرمان اصلی داستان یعنی به ریکی می‌رسیم. در روانی، تعریف قهرمان به گستردگی موجود در *کازابلانکا* نیست. در صحنه شروع، ابتدا مکان و

سؤال‌ها باید همیشه رعایت شود و جابه‌جایی آنها مجاز نیست. در واقع رعایت این ترتیب باعث به وجود آمدن وجه تمایز بین دوران کلاسیک و مدرن می‌شود. اگر این سؤال‌ها به ترتیب درست و با آگاهی پاسخ داده شوند، ساختار درام به درستی بنا می‌شود و تماشاگر به طرز صحیحی به سوی موضوع هدایت می‌شود» (قاضی مراد، ۱۳۸۹، ۵۶). تحلیل صحنه‌های شروع روشن می‌کند که در شکل‌دهی شخصیت و شناساندن وی، کارگردانان ابتدا قهرمان را در نماهایی دور نشان می‌دهند و به تدریج نمایی نزدیک از وی ارائه می‌کنند. در جویندگان، این معرفی به طور کامل اجرا می‌شود و قهرمان از دور دست، سوار بر اسب به سوی کلبه در حرکت است. در ابتدا او را در نمایی بسیار دور در قاب تصویر داریم تا در نهایت به نمایی نزدیک از صورت وی می‌رسیم. این روند که در تمامی فیلم‌های تحلیل شده جریان دارد، تایید می‌کند که کارگردانان، قهرمان را نیز با پیروی از استدلال استنتاجی و از دور معرفی می‌کنند و سپس به جزییات ظاهری قهرمان نزدیک می‌شوند به این ترتیب و از نظر دکوپاژ، آنها قهرمان را با شروع از نماهای کلی به تصویر می‌کشند و در مراحل بعدی به نماهایی نزدیک‌تر برش می‌زنند.

روایت سینمایی و نظریات ارسطو

در **کازابلانکا**، گوینده با شروع فیلم جنگ جهانی را مطرح می‌کند و به حمله آلمان به فرانسه اشاره دارد که مسبب فرار مردم از اروپا به شهری در آفریقا به نام کازابلانکا شده است. شهری که مردم می‌خواهند از این شهر راهی آمریکا شوند. این مونولوگ^{۵۰} گوینده از ابتدای فیلم و تا رسیدن به شهر کازابلانکا، همانطور که در بخش‌های قبل به تفصیل توضیح داده شد، نه تنها به تشریح کامل مکان، زمان و شخصیت می‌پردازد، بلکه زمینه لازم برای ورود به داستان را فراهم می‌آورد. این زمینه‌پردازی بر خلاف دیگر فیلم‌های تحلیل شده بسیار طولانی است و سعی دارد تمام ابعاد داستان را پوشش دهد تا زمانی که ریکی را به عنوان قهرمان معرفی کند. پس از معرفی ریکی مشخص می‌شود وی صاحب کافه‌ای اختصاصی است. در **روانی** پس از مشخص شدن مکان و زمان با ورود به اتاقی از یک ساختمان، زوجی را مشاهده می‌کنیم که شخصیت‌های اصلی داستان می‌باشند. سپس با شروع صحبت دو زوج مشخص می‌شود که این زوج رابطه‌ای مخفی دارند. مرد باید به شهر خود برگردد. زن خواستار ازدواج و رسمی بودن این رابطه است؛ و در نهایت مرد با رسمی شدن رابطه‌شان موافقت می‌کند و نفقه همسر قبلی مرد به عنوان تنها مشکل ازدواج زوج مطرح می‌شود. در **روانی** ورود به داستان و تعریف اتفاق مورد نظر، کمی متفاوت و کوتاه‌تر از **کازابلانکا** صورت می‌پذیرد. اگر پس از معرفی شخصیت قهرمان **غرامت مضاعف**، بررسی ادامه پیدا کند، اولین نکته مهمی که به چشم می‌خورد، ورود به داستان است. در **غرامت مضاعف** هم زمینه‌چینی لازم برای ورود به داستان انجام می‌پذیرد. ابتدا ماشینی دیده می‌شود که

در خیابان حرکات مارپیچ انجام می‌دهد و در محل ساختمان بیمه پارک می‌کند. مردی از آن پیاده می‌شود و به اتاق خود می‌رود. با صحبت‌های سرایدار می‌فهمیم او آقای نف و کارمند آنجاست و حال و روز خوبی ندارد. در اتاق محل گلوله را روی لباسش می‌بینیم. سپس وی با دیکتافون شروع به ضبط صدای خود می‌کند که آن را اعتراف می‌نامد و به تشریح یک پرونده می‌پردازد و اینکه چه جرمی انجام داده و حتی چرا این جرم را انجام داده است. **آپارتمان** هم از آن نوع فیلم‌هایی است که در آنها وجود یک راوی ورود به فیلم را سهل می‌کند. راوی که خود قهرمان داستان نیز هست، به تشریح مکان، زمان، شرایط خود و اتفاق فیلم می‌پردازد. او بعد از معرفی محل کار خود، به معرفی خودش می‌پردازد و آشکار می‌شود که او آدم مجردی است که تنها در آپارتمانی زندگی می‌کند و در نهایت سؤال اصلی را مطرح می‌کند. او باید چند ساعتی بیشتر در محل کار بگذراند زیرا نمی‌تواند به آپارتمان خود بازگردد زیرا که آن را برای ساعتی به شخصی قرض داده است. در **جویندگان** گرچه از همان ابتدا و با تعریف تاریخ و مکان فیلم، شرایط داستان اندکی مشخص می‌شود، اما پس از مشخص شدن قهرمان که سوار بر اسبی از دور به کلبه نزدیک می‌شود، فیلم به این نکته اشاره می‌کند که اتان فردی نظامی است و بعد از سال‌ها به خانه برگشته است. او از ارتش بیرون آمده و با وجود پایان جنگ به خانه باز نگشته است. حال او بازگشته و می‌خواهد به زندگی خود در خانه ادامه دهد. **کازابلانکا** برای معرفی داستان و بیان سؤال اصلی فیلم، سعی دارد از دور به سؤال اصلی نزدیک شود و زمینه‌های ورود به داستان را به خوبی فراهم کند. این امر سبب می‌شود هیچ ابهامی در ذهن مخاطب برای ورود به داستان وجود نداشته باشد. **کازابلانکا**، همانطور که بررسی شد پس از معرفی ریکی به عنوان قهرمان، بیان می‌دارد که او صاحب کافه‌ای است و داستان را شروع می‌کند. در **روانی** نیز همین اتفاق می‌افتد و پس از معرفی شخصیت‌ها گره اصلی بیان می‌شود و مشکل ازدواج زوج بیان می‌شود که انگیزه تمام رفتارهای زن در ادامه داستان می‌باشد. در فیلم آپارتمان نیز پس از معرفی شخصیت توسط خودش، **آپارتمان** وی به عنوان مشکل اصلی مطرح می‌شود زیرا که او نمی‌تواند در زمان مناسب به خانه برگردد. در **غرامت مضاعف** نوع سؤال کمی متفاوت است و در واقع جواب سؤال مطرح می‌شود. نف قاتل است اما چگونگی قتل و چرایی ماجرا سبب ترغیب مخاطب برای ورود به داستان می‌شود. در نتیجه در تمام این فیلم‌ها، پس از شناسایی مخاطب با محیط فیلم که سه عنصر مکان، زمان و شخصیت می‌باشند، برای ورود به داستان، گره اصلی فیلم مطرح می‌شود و مخاطب را برای ادامه داستان آماده می‌کند. «بعد از مشخص شدن تمامی عناصر جانبی، نیاز این دیده می‌شود که برای ورود به داستان، مقدمه‌ای پایه‌ریزی شود. در قانون دبلوها، چرایی اتفاق و داستان فیلم در حقیقت نقطه پایانی سکانس شروع فیلم و شروع داستان آن است که باید به مانند بقیه سؤالات از الگوی کل به جزء استفاده کرد تا بتوان به پاسخ صحیح آن دست یافت» (قاضی مراد، ۱۳۸۹، ۵۸).

که نتیجه درست و صحیح است (صدر، ۱۳۵۹، ۳۰-۳۶). در نتیجه برای اطمینان از صحت نتیجه و ورود بدون ابهام مخاطب در داستان، فیلم‌های کلاسیک از منطق قیاس برای بیان گره داستان و خود داستان استفاده می‌کنند. در نتیجه مخاطب شکی در داده‌های داستان نمی‌کند و تمام اطلاعات داده شده توسط فیلم را به ناچار صحیح فرض می‌کند و پی‌گیر مابقی داستان می‌شود.

نتیجه

معرفی مکان می‌کند و گاهی یک شهر را مبدأ مکانی فیلم تلقی می‌کند. در معرفی زمان در سکانس‌های شروع نیز چنین روندی مشاهده می‌شود. ابتدا تاریخ سال و یا یک دوره از تاریخ مطرح می‌شود و سپس به معرفی ماه مربوط به حادثه و حتی در ادامه به تعیین دقیق ساعت و دقیقه می‌پردازد. در دکوپاژ صحنه‌هایی که قهرمان معرفی می‌شود، فیلمساز ابتدا نمایی دور از قهرمان را به تصویر می‌کشد و سپس در چند نما که به تدریج نزدیک‌تر می‌شوند، نمایی از چهره قهرمان را نمایان می‌کند. در معرفی داستان و گره اصلی نیز همین اتفاق می‌افتد. در تمام فیلم‌ها ابتدا، داستان فیلم با تعریف کلیاتی آغاز می‌شود. این کلیات در چند مرحله به موضوعاتی کوچک‌تر تقسیم می‌شوند و در نهایت موضوع اصلی و موقعیت اصلی مطرح می‌شود. این سیر حتی در اشیاء و وسایل موجود در صحنه نیز دیده می‌شود، به عنوان مثال برای معرفی مکان و زمان، فیلمساز حتی از اشیاء هم استفاده می‌کند و در استفاده از آنها نیز روند کل به جزء را پی می‌گیرد. در جایی برای معرفی مکان یا زمان از ساختمان‌ها و المان‌های آشنای یک شهر و یا معماری خاص یک دوره استفاده می‌گردد و در ادامه به استفاده از جزئی‌ترین اشیاء از ماشین و لباس تا حتی یک پنگه نیز منتهی می‌شود. این روند در سینمای کلاسیک، نمونه بیان سینمایی نظریات ارسطو و خصوصاً استدلال قیاسی وی می‌باشد. در قیاس نیز برای استدلالی مطمئن و غیر قابل شک بایستی از مقدماتی کلی شروع کرد و سپس به نتایجی قابل اعتنا رسید. چنانچه بردول اشاره می‌کند، نحوه داستان‌گویی در سینمای کلاسیک، تضمین‌کننده فعالیت‌های خاصی در ذهن تماشاگران است که در روان‌شناسی به آن یکپارچه‌سازی زمانی می‌گویند. آن‌طور که گمبریچ^۴ می‌گوید یکپارچه‌سازی زمانی، در ذهن مخاطب به علت جستجو برای معنی است همچون یک نیاز برای رسیدن به یک معنی منسجم از ماده خام (Bordwell, 1985, 43-44). این جستجو برای معنی، زمانی صورت می‌پذیرد که مخاطب اطلاعات اولیه را به خوبی دریافت کرده باشد و ابهامی در شروع فیلم وجود نداشته باشد. همین امر سبب می‌شود مخاطب شروع به طرح سؤالات صحیح برای ادامه داستان فیلم کند. در نتیجه اگر قرار است که به نحوی داستان روایت شود که نه تنها ابهامی در آن دیده نشود، بلکه هیچ گمانی در صحت رسیدن به نتیجه وجود نداشته باشد، بایستی از استدلال قیاس ارسطویی بهره جست.

ورود به داستان و طرح سؤال در تمامی این فیلم‌ها از کل به جزء انجام می‌گیرد به این ترتیب که ابتدا شرایط کلی داستان معرفی می‌گردد و سپس گره داستان بیان می‌شود. همانطور که قبلاً اشاره شد در قیاس، نتیجه‌گیری دائماً بر این اساس متکی است که اگر نتیجه بدست آمده درست نباشد، تناقض پدید می‌آید و برای اینکه از نظر منطقی تناقضی صورت نپذیرد ناچار باید گفت

بر اساس تحلیل‌های انجام شده روی پنج فیلمی که به عنوان نمونه‌هایی از سینمای دوران کلاسیک هالیوود انتخاب شده‌اند، می‌توان به این نتیجه رسید که همگونی انکارناپذیری در ماهیت سکانس‌های شروع فیلم‌های کلاسیک وجود دارد. این همگونی نشان‌دهنده وجود اصولی مدون است که توسط تمامی این فیلم‌ها اجرا می‌شود. تحلیل‌نما به نمای این سکانس‌ها حاکی از آن است که این سکانس‌ها از نحوه اجرای مشابهی نیز برخوردارند. بدین جهت است که تحلیل‌های انجام شده، نظریات ارائه شده در این مقاله را اثبات می‌کند. همانطور که تحلیل‌های انجام شده در این مقاله نشان می‌دهد، هر پنج فیلم، ابتدا مکان وقوع داستان فیلم و سپس زمان وقوع آن را در اولین سکانس خود به طرق مختلف نشان می‌دهند تا مخاطب را با محیط فیلم آشنا کند. بعد از مشخص شدن مکان و زمان، عنصر دیگری که در تمامی این فیلم‌ها مشخص شده است، شخصیت اصلی فیلم می‌باشد. شخصیتی که قرار است ادامه داستان با او پی گرفته شود. گاهی این معرفی‌ها به سرعت و بدون بسط انجام می‌شود و گاهی مفصل، اما در هر صورت مخاطب را به آرامی با محیط فیلم آشنا می‌کند. پس از معرفی این سه عنصر، مشاهده می‌شود که با معرفی سؤال اصلی داستان که به عنوان قلابی بر ذهن مخاطب چنگ می‌اندازد و مخاطب را با فیلم همراه می‌کند، داستان فیلم آغاز می‌شود. این تحلیل‌ها نشان می‌دهد با وجود اینکه این فیلم‌ها از پنج گونه متفاوت انتخاب شده‌اند، همگی از قانونی موسوم به قانون دبلویها پیروی می‌کنند. قانون دبلویها که در دوران کلاسیک و با توجه به تجربیات بدست آمده از دوران آغازین سینما منتج شده بود، فیلمسازان را به پیروی از اصولی خاص در سکانس شروع فیلم‌ها وادار می‌کرد. این قوانین بدین دلیل تدوین شده بودند که مخاطب در شروع فیلم بتواند به آرامی وارد داستان شود و درک داستان را به بهترین وجه انجام دهد. این قانون به گونه‌ای شکل گرفته بود تا فیلمساز را موظف به مشخص کردن مکان، زمان، شخصیت و اتفاق اصلی داستان در سکانس شروع فیلم بکند. اما نکته بعدی در این مقاله، بررسی نحوه اجرای سکانس‌های شروع در فیلم‌های کلاسیک است. بررسی نحوه معرفی و اجرای چهار عنصر مطرح شده در قانون دبلوی در این پنج فیلم، نشان می‌دهد برای معرفی مکان فیلم‌ها، فیلمساز همواره از نماهای عمومی و کلی شروع می‌کند و سپس به نماهای جزئی‌تر دقیق می‌شود. گاهی فیلمساز با نمایی به دوری نمایی از کره زمین شروع به

پی‌نوشت‌ها

- 42 Full Shot.
- 43 Budd.
- 44 Ethan.
- 45 Monologue.
- 46 Gombrich.

فهرست منابع

- بردول، دیوید (۱۳۸۵)، روایت در فیلم داستانی، ترجمه علاءالدین طباطبایی، بنیاد سینمایی فارابی، تهران.
- راسل، برتراند (۱۳۶۵)، تاریخ فلسفه غرب، ترجمه نجف دریا بندری، پروان، تهران.
- صدر، محمدباقر (۱۳۵۹)، مبانی منطقی استقراء، ترجمه احمد فهری زنجان، پیام آزادی، تهران.
- کاپلستن، فردریک (۱۳۷۵)، تاریخ فلسفه (جلد اول، چاپ سوم)، ترجمه سید جلال‌الدین مجتبی، سروش، تهران.
- قاضی مراد، تینا (۱۳۸۹)، تنوع پی ریزی سکانس‌های شروع در سه دوره کلاسیک، مدرن و پست مدرن، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه تهران، تهران.
- مطهری، مرتضی (۱۳۵۸)، آشنایی با علوم اسلامی، صدرا، تهران.
- Bordwell, David (1985), The Classical Hollywood Cinema, Columbia University Press, New York.

- 1 Jean-Luc Godard.
- 2 A Bout de Souffle.
- 3 Alphaville.
- 4 Micheal Powell.
- 5 Peeping Tom.
- 6 Arthur Penn.
- 7 Bonnie and Clyde.
- 8 Martin Scorsese .
- 9 Cape Fear.
- 10 David Bordwell.
- 11 Orientation .
- 12 Aristotelian Syllogism.
- 13 Decoupage.
- 14 W.
- 15 Where.
- 16 When.
- 17 Who.
- 18 What.
- 19 Casablanca.
- 20 Michael Curtiz.
- 21 Paris.
- 22 Impose.
- 23 Tilt.
- 24 Pan.
- 25 Psycho.
- 26 Alfred Hitchcock.
- 27 Phoenix.
- 28 Arizona.
- 29 Double Indemnity.
- 30 Billy Wilder.
- 31 Los Angeles.
- 32 Neff.
- 33 Pacific.
- 34 The Apartment.
- 35 New York.
- 36 Dissolve.
- 37 The Searchers.
- 38 John Ford.
- 39 Texas.
- 40 Dictaphone.
- 41 Ricky.