

اثرات رفتار حرکتی دوربین به مثابه‌ی تجسمی از انسان، در فیلم *فرزند/ان* بشر*

مرجان مهمی کاهو^۱، مرضیه پیراوی ونک^{۲*}

^۱ کارشناس ارشد پژوهش هنر، گروه پژوهش هنر، دانشکده هنر، دانشگاه هنر اصفهان، اصفهان، ایران.

^۲ دانشیار گروه پژوهش هنر، دانشکده هنر، دانشگاه هنر اصفهان، اصفهان، ایران.

(تاریخ پذیرش مقاله: ۹۹/۱۰/۲۱، تاریخ پذیرش نهایی: ۹۹/۱۱/۲۵)

چکیده

ژان لویی بودری در بحث از تکنولوژی سینما و قیاس آن با غار افلاطون، با تکیه بر نظریات روانکاوانه، نظریه آپاراتوس را مطرح می‌کند و معتقد است آپاراتوس سینما با ایجاد حالتی خواب‌آلود، تماشاگر را در فضایی به مانند مرحله‌ی آئینه‌ای لکان قرار می‌دهد تا بیننده مجدداً هویت خود را باز یابد. اما مخالفان این نظریه معتقدند، آنچه که بودری مد نظر دارد نیازمند نگاه و مکاشفه‌ای از بیرون غار یا سینما است، چرا که تا انسان‌ها یا تماشاگران فیلم در مکانی محصور شده‌اند، چگونه می‌توانند بنیان‌های فنی آنچه که بر آنها روا می‌رود را دریابند؟ وینسنس هدیگر از دیگر منتقدان، رویکردی ذیل عنوان فلسفه‌ی تکنولوژی را مناسب جهت بررسی "درک سینما به‌عنوان تکنولوژی" می‌داند. محلی که تکنولوژی "میل به مجسم‌نمودن انسان" دارد. اما تحلیل او نه خود تکنولوژی سینما، بلکه فیلم‌هایی با روایاتی از تکنولوژی را مد نظر قرار می‌دهد. بنابراین پژوهش حاضر با استفاده از منابع کتابخانه‌ای به روشی توصیفی-تحلیلی، سعی دارد صرفاً تکنولوژی سینما را در نوع به کارگرفتن دوربین فیلمبرداری در فیلم *فرزند/ان* بشر بررسی کند، تا نشان دهد چگونه ابزار می‌تواند هویتی مستقل و انسان‌گونه فارغ از محتوای فیلم و آپاراتوس داشته باشد تا تماشاگر را درگیر بنیان‌های فنی و تکنولوژی سینما کند.

واژه‌های کلیدی

فلسفه تکنولوژی، ژان لویی بودری، وینسنس هدیگر، تکنیک، حرکت دوربین.

*مقاله حاضر برگرفته از پایان‌نامه کارشناسی ارشد نگارنده اول، با عنوان «بررسی نظرگاه روایی در حرکت دوربین به مثابه‌ی "راوی سوم شخص نامحدود" و رابطه‌ی آن با مؤلف پنهان» می‌باشد که با راهنمایی نگارنده‌ی دوم در دانشگاه هنر اصفهان ارائه شده است.

** نویسنده مسئول: تلفن: ۰۹۱۳۲۸۸۱۸۰۲، نمابر: ۰۳۱-۳۶۲۸۸۲۶۳، E-mail: m.piravi@au.ac.ir

مقدمه

وینسنس هدیگر^۱ در مقاله‌ی خود به نام «می‌توان در غار بود و هم‌زمان آن را ترک کرد؟ درباره‌ی معنای سینما به‌عنوان تکنولوژی»^۲ بر تئوری بودری متمرکز می‌شود، او با شرح نظریه بودری از «ترکیب سه‌گانه‌ی؛ سالن تاریک، پروژکتور و صفحه نمایش که منجر به خواب‌آلودگی یا توهم تماشاگر می‌شود، و سپس قیاس با دستگاه روانی و فعل و انفعالات آن که منجر به بازشناختن هویت دوباره مخاطبان می‌شود»، آغاز می‌کند. همچنین بعد از شمردن شبهات کارکرد تکنولوژی سینما با دستگاه روانی، سؤالی را مطرح می‌کند: اینکه پس هدف بودری از قیاس آپاراتوس با غار افلاطون از چه بابت است؟ همانطور که خود بودری در پایان نظریاتش تأکید می‌کند: قصد او از مقدمه‌چینی تکنولوژی سینما و تکیه بر مرحله‌ی آیین‌های لکان بازگشت به "سوژه" است، هدف او ادامه‌دادن راهی است که به گفته‌ی هدیگر، فلسفه‌ی مدرن، از دکارت تا هوسرل تلاش بر آن داشته‌اند؛ یعنی تداوم فلسفه‌ی ایده‌آلیسم. حال، هدیگر استدلالی می‌کند، اینکه قیاس سینما با غار افلاطون از جانب بودری نشان از نگاه بودری به سینماست، اینکه بودری سینما را در تداوم و ادامه فلسفه ایده‌آلیسم و معرفت‌شناسی سوژه استعلایی دارای کارکرد و مؤثر می‌داند. همچنان که خود بودری اذعان می‌کند: «غار افلاطون نمونه‌ی ازلی است برای همه‌ی الگوهای فلسفه‌ی ایده‌آلیسم» (Baudry, 1970). بنابراین هدیگر بودری را از نظریه‌پردازی می‌داند که به حاکمیت این نگاه و فلسفه مشارکت گماشته است. اما هدیگر معتقد است که چنین نگاهی باعث می‌شود معنی سینما به‌عنوان تکنولوژی از بین برود (Hediger, 2018, 215). همچنان که فردریش کیتلر^۳ در نقد نظریه آپاراتوس معتقد است: انسان‌های درون غار تا از غار بیرون نیایند هیچگاه متوجه سایه‌های روی دیوار و تفاوت آن با واقعیت نمی‌شوند. به نوعی، او ترک کردن غار را منجر به مکاشفه و فهم بنیان‌هایی می‌داند که افراد را در محاصره خود گرفته است (همان، ۲۲۸).

بنابراین کیتلر می‌گوید: «نمی‌توان در غار بود و همچنین آن را ترک کرد» (همان، ۲۲۸). در نتیجه مخالفان نظریه بودری مرحله‌ی مکاشفه را متناقض با محصورشدن تماشاگران در مکانی می‌دانند که تکنولوژی بر آنها اعمال می‌شود. هدیگر در این راستا با بسط نظریه خود ذیل عنوان "درک سینما به‌عنوان تکنولوژی" معتقد است: تنها راهی که می‌توان سینما را از منظر تکنولوژی درک کرد؛ پرداختن به فلسفه‌ی تکنولوژی است. حوزه‌ای که "انسان" نقش کلیدی در فهم تکنولوژی دارد. «برای

فهم تکنولوژی نیاز است که آن را به‌عنوان یک دورزدن و برگشتن به انسان مورد بررسی قرار داد» (همان، ۲۱۶). ارزیابی فلاسفه از تکنولوژی، تأثیری است که تکنولوژی بر هستی انسان‌ها می‌گذارد؛ اثراتی که ممکن است فراتر از هدفی باشد که ابزار برای آن ساخته شده‌اند (همان). به عبارت دیگر، فلسفه‌ی تکنولوژی راجع به میلی صحبت می‌کند که ابزار یا هوش مصنوعی نسبت به مجسم کردن یا نمایش وجود انسان دارد. آنچه که وینسنس هدیگر از آن به‌عنوان "حسادت هوش مصنوعی از بدن"^۴ نام می‌برد (همان). البته که هدیگر در شرح نظریات خود ذیل عنوان "درک سینما به‌مثابه‌ی تکنولوژی" به فیلم‌هایی که داستان و روایاتی با محوریت تکنولوژی دارند، می‌پردازد و به نوعی تکنولوژی و ابزار ساخت فیلم را در حاشیه قرار می‌دهد.

به همین علت، هدف پژوهش حاضر آن بوده که درک سینما به‌عنوان تکنولوژی، راهی در راستای ابزار سینمایی باشد؛ تا خلأ موجود در پژوهش هدیگر رسیدگی شود. بنابراین، ابتدا با اخذ رویکردی فلسفی به تکنولوژی و با مقدمه‌ای تاریخی از تحقیقات صورت‌گرفته از سوی تورکتی^۵ در رابطه با "تاریخچه منظره‌یاب"^۶؛ به تأثیراتی که منظره‌یاب‌ها در به وجود آمدن نقاط عطف در پیشرفت تکنولوژی دوربین فیلمبرداری داشته‌اند، پرداخت شده؛ در ادامه، رویکردهای مختلف، جهت استفاده از حرکات دوربین، بیان شده است و در نهایت، با انتخاب سکانس‌هایی از فیلم فرزندان بشر، حرکت و رفتار دوربین در جهت رسیدگی به روش و نحوه‌ی استفاده از تکنیک و ابزار سینمایی بکار رفته در تولید این فیلم، مورد توجه قرار گرفته است. سپس سعی بر آن بوده، به پرسش‌های ذیل پاسخ داده شود.

۱. سهم به‌کارگیری ابزار سینمایی در اثرات زیبایی‌شناسی فیلم و تکنولوژی سینما چیست؟

۲. به‌کارگیری دوربین در فیلم فرزندان بشر چگونه تماشاگر را در جایگاه کشف و دقت بر ابزار سینمایی قرار می‌دهد؟

در پایان، نتیجه‌ای که از بررسی رفتار حرکتی دوربین در فیلم فرزندان بشر به‌دست آمده، مشخص می‌کند؛ چگونه، به‌کارگیری ابزار به روشی ویژه، باعث می‌شود آنچه که هدیگر به‌عنوان میل ابزار به "مجسم‌نمودن انسان"^۷ می‌نامد، در لایه‌ای جدا از محتوای اثر، به‌عنوان هویت و شخصیتی در میان دیگر کاراکترهای فیلم به ظهور برسد تا در لایه‌ای جدا از داستان، اشاره بر روابط انسانی و البته تکنولوژی داشته باشد.

اهمیت و ضرورت پژوهش

پژوهش حاضر، ابزار سینما را در جایگاهی فراتر از کارکرد اولیه آن مدنظر دارد. ابزار همیشه در نقش زمینه و مقدمه‌ای، برای سینما بوده است. در صورتی که سال‌های زیادی در طول تاریخ سینما، مونتاژ، روایت یا مفاهیمی، مانند حرکت، زمان، شخصیت و غیره، مورد بحث نظریه‌پردازان سینما بوده، اما هیچ‌گاه آنچنان که باید به تکنولوژی و کارکرد هنری آن توجه نشده است. چرا که همیشه ابزار نقشی در خدمت‌رسانی به دیگر عوامل و اجزای سینما و البته داستان داشته است. به‌عنوان مثال: «آیزنشتاین جوهره سینما را مونتاژ می‌داند» (همان، ۲۱۴). این نشان از

آن دارد که مونتاژ که عنصری است در کنار دیگر وجوه سینما چقدر ارتقا پیدا کرده که هستی سینما و جوهره آن را گاهاً به خود اختصاص داده است. بنابراین این تحقیق در پی آن است که با بررسی ابزار و پیشرفت‌هایی که در تکنولوژی سینما انجام گرفته، شروعی باشد برای متمرکزشدن به وجود و کارکرد ابزار در جایگاهی به‌مانند مونتاژ در سینما، به این معنی که به‌کارگیری ابزار به‌مانند به‌کارگیری مونتاژ چنان شخصی باشد که دیگر نه فقط تکنولوژی و استفاده از نوع ابزار مهم باشد، بلکه شیوه‌ی به‌کارگیری ابزار و روشی که هر سازنده‌ای در فیلم خود استفاده می‌کند دارای اهمیت قرار گیرد. نتیجه‌ای بسیار متفاوت از دیگران. دیگرانی که از همان ابزار

داده است. به‌عنوان مثال همانطور که ادوارد باسکومب^{۱۷} در رابطه با اقتصاد تکنولوژی مطرح می‌کند: «نظریه‌های اقتصادی تنها می‌تواند بخشی از نوآوری‌های فناوری را توضیح دهد، اقتصاد نمی‌تواند بگوید چرا نوآوری‌ها به روشی شکل می‌گیرند، چرا آنها بخشی منزوی از این سیستم هستند» (همان، ۲۴۴). یا معنایی از فناوری در کاربردهای معاصر، با اصطلاح *SCOT*، که مخفف‌شده‌ی عبارت (*Social Construction of Technology*) است به معنی ساختار تکنولوژی اجتماعی؛ «روندی که از جامعه‌شناسی نشأت می‌گیرد و اساساً به مشکلات تاریخ‌نگاری نمی‌پردازد؛ اگرچه برخی از مشارکت‌های مهم آن شامل تحقیقات تاریخی و پیامدهای آن است. این پروژه به‌عنوان یک جامعه‌شناسی صنعت فنی، درک شود و سعی در فهم دلیل تولیدات فنی و دلایل تکامل آنها دارد» (همان، ۲۴۲). اما حوزه‌ی فلسفه‌ی تکنولوژی متفکرانی را در بر می‌گیرد که به تکنولوژی به‌عنوان تکامل انسان نگاه می‌کنند و نه تنها تکنولوژی به‌عنوان ابزاری برای در خدمت بودن و صرفاً برای استفاده و مصرف انسان‌ها؛ هرچند که از دیگر حوزه‌ها جهت ارائه نظریات خود کمک می‌گیرند. بنابراین پژوهش حاضر با تکیه و کمک از فلسفه‌ی تکنولوژی به دنبال آن است که با کمک از تاریخ تکنیک‌ها، دست بر لحظاتی بگذارد که تغییرات یا به‌کارگیری تازه از «ابزارها»، نوآوری‌های جدیدی را به وجود می‌آورد. اینکه چنین نوآوری‌هایی چه تأثیراتی در متن فیلم برجای می‌گذارند. به این معنا که ابزارها در جایگاهی قرار می‌گیرند که سعی بر آن دارند که خود را به‌عنوان انسان جا بزنند، تا از این طریق، اهدافی فراتر از داستان و روایت را به نمایش بگذارند.

تاریخچه منظره‌یاب و تأثیر آن بر دوربین فیلمبرداری

همانطور که تورکتی در مقاله خود ذیل تحقیق در تاریخچه منظره‌یاب، بررسی می‌کند، وظیفه‌ی مورخ سینمایی می‌داند که راجع به لحظات تعیین‌کننده‌ای که منجر به اختراعی مشخص می‌شود را مد نظر قرار دهد. او تاریخچه‌ی منظره‌یاب را یکی از موارد بسیار مهم در تاریخ تولیدات سینمایی می‌داند. او با تقسیم سه دوره‌ی کلی از ابتدای کار سینما آغاز می‌کند، جایی که سینماتوگراف برادران لومیر مجهز به منظره‌یاب نبود و تنها محافظه‌ای وجود داشت که هنگام بازبودن، اپراتور می‌توانست از طریق لنز و دریچه‌ی دوربین نگاه کند، کادربندی کند و قبل از بارگیری فیلم از آنچه که قرار است فیلمبرداری شود اطمینان حاصل کند. این مرحله‌ی ست که باعث می‌شود دوربین حتماً ثابت بماند و حرکتی نکند. اینچنین اپراتور در کنار دستگاه از طریق مشاهده فضای جلوی دوربین می‌توانست آنچه که درون قاب است را توسط حافظه یا عادت تصور کند؛ چرا که هیچ نوع وسیله‌ای وجود نداشت تا به‌طور دقیق آنچه را که سینماتوگراف در حال فیلم‌گرفتن بود را نشان دهد. جدا از این، دستگاه و مقدار فضایی که اشغال می‌کرد و فاصله‌ی اپراتور تا دستگاه عامل اساسی کار اپراتور بود (نک، همان، ۲۴۸). تورکتی ادامه می‌دهد: «با اینکه دوربین‌های دیگری در کشورهای مختلف شروع به اختراع و ظهور می‌کردند؛ حتی در شکل‌های مختلف، اما همگی مجهز به منظره‌یاب نبودند» (همان، ۲۴۸).

مرحله‌ی دوم به‌وجود آمدن منظره‌یاب‌های رفلکس یا بازتاب‌دهنده^{۱۸} بود که در سال ۱۹۳۷ بعد از جنگ جهانی دوم انتشار یافت که شیوه‌های فیلمبرداری را به شدت تغییر داد. از آن زمان به بعد فیلمبردار چشمان

استفاده می‌کنند. به این معنی که «ابزارها» صرفاً دارای یک کارکرد مشخص شده که برای آن ساخته شده‌اند نیستند، بلکه ابزارها می‌توانند در جایگاهی قرار گیرند که خود لایه‌های مفهومی، جدا از روایت فیلم رقم بزنند و اتفاقاً به مانند همیشه صرفاً در اختیار روایت و خدمت‌رسانی به آن قرار نگیرند، چرا که توانایی آن را دارند به‌صورت مستقل، هویت خود را داشته باشند و بتوانند فراتر از آنچه که هستند را به نمایش بگذارند.

روش و چهارچوب نظری

همانطور که لئو مارکس^{۱۹} در مقاله‌ی خود در سال ۲۰۱۰ مطرح می‌کند؛ «واژه‌ی تکنولوژی با پسوند *ology* (شاخه‌ای از یادگیری) و با ریشه‌ی یونانی *techne* (هنر یا کاردستی) برای اولین بار در قرن هفدهم وارد زبان انگلیسی شد؛ در آن زمان متناسب با ریشه‌شناسی خود، یک فناوری (*technology*) شاخه‌ای از یادگیری^{۲۰} یا گفت‌مان^{۲۱} مربوط به هنرهای مکانیکی^{۲۲} بود. این کلمه سپس ارجاع داد شد به یک رشته‌ی تحصیلی و نه یک موضوع مطالعه» (Turquety, 2018, 241). در حالی که اریک شاتسبرگ^{۲۳}، «فناوری را به‌عنوان روش‌ها و تجهیزات مادی هنرهای عملی^{۲۴} تلقی می‌کند» (همان). ریک آلتمن^{۲۵} که در سال ۱۹۸۴ در مقاله‌ای بحث‌انگیز با عنوان «به سوی نظریه‌ی از تاریخ تلویزیونی فناوری‌ها»^{۲۶}، با گلایه از گرایش عمومی نظریه‌پردازان سینما برای تلفیق تکنیک و فناوری، با اهمیت‌دادن به تمایز میان نوآوری و فناوری مثالی از عکاسی با فکوس عمیق را به میان می‌آورد و تأکید می‌کند: «... تفاوت بین قرارگرفتن در معرض f/۵.۶ با سرعت ۱/۲۵۰ و دیگری با f/۱۶ و سرعت ۱/۳۰ یک مسأله‌ی فنی است و نه فناوری، تصویر دوم می‌تواند یک تصویر با عمق میدان باشد؛ در حالی که تصویر اول چنین نتیجه‌ای را به‌دست نمی‌دهد» (همان، ۲۴۲). مشابه این نظریه از گیلبرت سایمندن^{۲۷} است که در سال ۱۹۶۸-۱۹۶۹ مبحثی را با عنوان اختراع و توسعه‌ی فنون ارائه داد و معتقد بود: «نوآوری، تغییر جزئی بخشی از یک روند مداوم است و اختراع یک تحول بزرگ است که باعث ایجاد شکاف در تبار فنی می‌شود» (همان، ۲۴۴).

در همین راستا، تورکتی با پیروی از این نظریه‌پردازان می‌گوید: «به نظر می‌رسد که فناوری برای مشخص کردن حوزه‌ی مربوط به سخت‌افزار، ماشین‌آلات و اجزای آنهاست، در حالی که تکنیک مربوط به حرکات، شیوه‌ها و انتخاب‌های آگاهانه‌یست که به اپراتورها مربوط می‌شود» (همان، ۲۴۲). تورکتی، یکی از محققان در حوزه‌ی تاریخچه‌ی تکنیک‌ها و تکنولوژی، معتقد است که «تاریخچه‌ی تکنیک یکی از آن معدود رشته‌هایی است که هنوز تقریباً، یا به‌طور کامل، ایجاد نشده است و شاید تنها حوزه‌ای باشد که از خود تاریخ فیلم بسیار جوان‌تر است» (همان، ۲۴۰). او در مقاله‌ی خود که به تاریخچه‌ی منظره‌یاب می‌پردازد از نوآوری در برابر فناوری صحبت می‌کند. او پرداختن به تکنیک یا فنون سینمایی را در درجه‌ی اول اهمیت قرار می‌دهد. جایی که به عقیده‌ی او در تاریخ سینما، بدون تحقیق و بررسی باقی مانده است؛ در حالی که توجه به این لحظات تاریخی است که نشان دهنده‌ی پیشرفت زیبایی‌شناسی و در نتیجه تفاوت اثرات سینمایی است (همان). سینما به تاریخ اقتصادی، اجتماعی، فرهنگی و بالاخص انسان‌شناسی و فلسفه پیوند خورده است، اما تنها فلسفه‌ی تکنولوژی است که محور بررسی‌های خود را انسان قرار

خود را به منظره یاب می‌دوخت. اما مشکلی که وجود داشت احتمال ورود نور از طریق منظره یاب بود که ممکن بود تصویر را مه‌آلود کند. بنابراین دوربین تقریباً به بدن اپراتور نزدیک می‌شد یا بهتر با آن ادغام می‌شد. در همین دوره بود که دوربین‌های سبک و قابل حمل که بر روی دوش حمل می‌شدند رواج پیدا کرد. مانند دوربین‌های *Arriflex*، *Cameflex* و *Éclair* که این نمونه از نوآوری‌ها، بسیار با محیط سازگاری داشت؛ تا جایی که تورکتی گاهی از آن به‌عنوان یک اختراع نام می‌برد و نه تنها یک نوآوری؛ اما خود او برای نامیدن چنین نامی تعلل می‌کند، چرا که اعتقاد دارد این موضوع نیازمند تحقیقی جدا از اجزای داخلی منظره یاب و تعامل آن با سایر عناصر دستگاه فیلمبرداری و سیستم‌های فنی است (نک، همان، ۲۵۰).

مرحله سوم منظره یاب‌های الکترونیکی^{۱۹} است، مربوط به دستگاه‌های کمک‌ویدیویی^{۲۰} می‌شود که به کارگردان و تیم اجازه می‌دهد به‌طور زنده تصویر در حال فیلمبرداری را ببینند. تصویری که قبلاً تنها بعد از تهیه و چاپ قابل مشاهده بود. این دستگاه‌های کمک‌ویدیویی در سال ۱۹۶۰ توسط جری لوئیز و بلیک ادواردز^{۲۱} معرفی شدند (همان، ۲۵۲). این دستگاه‌ها به شدت فیلمبرداری فیلم و موقعیت فیلمبردار و فیلمساز را تغییر داد. هیچکاک یا فورد به‌هنگام ساختن فیلم، همیشه در کنار دوربین می‌نشستند و بازیگران را در محل کار و جلو چشمانشان تماشا می‌کردند و نتیجه‌ی قاب‌گرفته‌ای را تصور می‌کردند، اما امروزه اکثر فیلمسازان دیگر بازیگران را تماشا نمی‌کنند چرا که تصویر روی صفحه تلویزیون یا مانیتور وجود دارد و فاصله بین فیلمساز و بازیگران از بین رفته است. این موضوع باعث شد روابط کاری فنی تغییر کند. کارگردان و سایر اعضای فیلمبرداری می‌توانستند در مورد انتخاب نور و دیگر مسائل با استدلال بیشتر نظر بدهند (نک، همان، ۲۵۲-۲۵۳).

تاریخ منظره یاب، به نوعی تاریخ دوربین فیلمبرداری است. چرا که نقاط عطف تغییرات مهم دوربین را به همراه دارد. به این معنی که اگر تاریخ تکنولوژی دوربین را به‌طور کلی بررسی کنیم از نمونه‌های دوربین ادیسونی یا دوربین خرطومی متوجه می‌شویم، مجموع پیشرفت‌هایی که در تکنولوژی دوربین انجام گرفته، دست‌به‌دست هم، باعث شده‌اند که دوربین‌هایی در قطع و اندازه‌ی کوچک با توانایی به‌کارگیری و به حرکت در آوردن در زوایای مختلف، توسط اهرم‌ها، بدون نیاز به اپراتور به وجود آید. اینچنین است که حرکات دوربین فیلمبرداری و نحوه‌ی به‌کارگیری آنها و رابطه‌ی تیم فیلمبرداری با دوربین بسیار تغییر کرد.

دوربین متحرک

در نگاه تاریخی دیگر از سوی تام گانینگ^{۲۲} در بررسی از حرکت دوربین فیلمبرداری که در مقاله‌ی «هیچ چیز اتفاق نیفتاده است-به جز مکان: طبیعت ناخوشایند حرکت دوربین»^{۲۳} شرح داده است، از آغاز سینما شروع می‌کند: «اینکه حرکت دوربین نه فقط از آغاز سینما در تولیدات لومیرها ظاهر شد بلکه در یک دوره‌ی بسیار به محبوبیت رسید» (Gun-ning, 2020, 272-273). همچنین شکوفایی حرکت دوربین در دورانی بود که فیلم‌های نسبتاً بدون روایت وجود داشت که تام گانینگ از آنها به‌عنوان «سینمای جذابیت‌ها»^{۲۴} نام می‌برد. او ادعا می‌کند این فیلم‌ها بعد سال ۱۹۰۶ به تدریج با تسلط فیلم‌های روایی کاهش یافت (همان،

خلاصه داستانی فیلم

فیلم *فرزندان بشر* یا *فرزندان انسان* به کارگردانی آلفونسو کووارون^{۲۷} براساس رمانی با همین نام نوشته‌ی پی-دی-جیمز در سال ۲۰۰۶ ساخته شده است. فیلمی که در واقع در حال نمایش سال ۲۰۲۷ است. سال‌هایی در آینده‌ی نزدیک که بشر رو به سوی نابودیست و همچنان گرفتار موضوعاتی از قبیل درگیری‌های مرزی، نژادی و دینی که هم از طریق اخبار و رسانه‌ها و هم در خود فیلم قابل مشاهده است. مهم‌ترین اتفاقی که فیلم با آن آغاز می‌شود، خبر به قتل رسیدن جوان‌ترین فرد ساکن زمین است، فردی که شهرت و محبوبیتش باعث مرگش می‌شود. اما باردار شدن

پلیس، مشاهده می‌شود، دوربین همچنان داخل اتوبوس می‌ماند و رفتن میریام را از داخل اتوبوس دنبال می‌کند. ژیل دلوز در بحث از ادراک-تصویر می‌گوید: «مداری که در آن دوربین دیگر خود را محدود به دنبال کردن شخصیت‌ها نمی‌کند، بلکه در میانشان حرکت می‌کند، به این قصد که این "بودن با" دوربین را نشان دهد: دوربین دیگر نه با شخصیت یکی می‌شود و نه بیرون از آن است، بلکه همراه آن است. این نوعی میت دیزاین^{۲۸} یا معیت حقیقتاً سینماتوگرافیک است- یا به تعبیر جان دوس پاسوس "چشم دوربین" زاویه دید گمنام فردی ناشناس در میان شخصیت‌ها» (دلوز، ۱۳۹۴، ۱۱۳). حال دوربین با چنان رویکردی که نسبت به نمایش فیلم اتخاذ کرده، وجه دیگری را از خود بروز می‌دهد؛ و آن سکانسی است که به صورت برداشت بلند^{۲۹} گرفته شده است. در این سکانس است که تکنولوژی و ابزار به چشم مخاطب خودنمایی می‌کند و پرسش از کارکرد و تعبیر روش برای نشان دادن هویتی دیگر از رفتار دوربین مورد سؤال قرار می‌گیرد. اینکه چطور دوربین میل به هویت‌بخشی و استقلال خود در لایه‌های جدا از روایت داستان دارد. بنابراین دوربین در دو سکانس مختلف بررسی شده است تا این دو وجه متضاد نشان داده شود.

بررسی رفتار حرکتی دوربین در سکانس آغازین فیلم

از سکانس آغازین فیلم دوربین هویت و استقلال خود را به روشنی بیان می‌دارد؛ محلی که با قراردادن کاراکتر اصلی در مرکز صحنه، دوربین از تعقیب کردن پایه‌پای او سرباز می‌زند و اتفاقاً برعکس حرکت شخصیت داستان به مسیری ادامه می‌دهد که به وضوح نشان «دهنده‌ی» انتخاب خود دوربین است. دوربین به واقع در قدوقامت یک انسان ظاهر می‌شود و به راحتی حسی از حضور و بیانگری خود را نشان می‌دهد. حتی می‌توان خونسردی و آرامشی را که بر خلاف متن روایی و کنش‌های داستانی فیلم است، را به وضوح در حرکات دوربین حس کرد. به این معنا که از همان ابتدا نوع حرکت دوربین پیرامون متن روایی شکل می‌گیرد، اما بیرون‌بودگی^{۳۰} خود را نسبت به متن و کنش‌ها نشان می‌دهد.

هر آنقدر که متن روایی درهم‌ریخته و مغشوش است؛ دوربین سرعتی کندتر از تمام رفت‌وآمدهای مکان فیلم دارد. به این معنا که مخاطب دقیقاً با دو نوع ریتم مخالف در ارائه فیلم مواجه است. تمپو متن روایی و سرعت حرکت دوربین. به این شکل که دوربین با اینکه در جهت روایت داستان پیش می‌رود اما در واقع به همراه کنش‌ها حرکت نمی‌کند. نسبت به محتوای فیلم خنثی و آرام است و در واقع به‌عنوان ناظر بیست که تنها وظیفه‌ی خود را نمایش دلخواهی از متن روایی دانسته است. این مسأله به خوبی در سکانس ابتدایی دیده می‌شود. دوربین بالاتر از سطح افرادی در کافی‌شاپ مستقر شده است. در جایی قرار گرفته که نگاه‌های افراد را نشان می‌دهد. افراد همگی به یک سمت خیره شده‌اند و صدای اخبار از بیرون صحنه، نشان از آن دارد که همگی در حال پیگیری اخبار از تلویزیون هستند. شخصیت اصلی فیلم از بین افراد، وارد کافی‌شاپ می‌شود. نگاه این شخصیت به سویی می‌رود که دیگر افراد در حال نگاه کردن بودند، این نگاه برشی را رقم می‌زند که در نهایت به تلویزیون ختم می‌شود. به این معنی که برشی که در این صحنه قرار می‌گیرد، در زیرمجموعه‌ی روایی فیلم و در خدمت داستان عمل می‌کند. آنچه را که شخصیت می‌بیند را برای مخاطب به نمایش می‌گذارد. این برش به‌واقع ربطی به حرکت دوربین

زنی سیاه‌پوست نقطه عطف داستان می‌شود. زنی که می‌تواند نجات بخش بشریت باشد. بنابراین به هر قیمت باید محافظت شود تا فرزندش را به دنیا آورد. تا تولد نوزاد او شروعی برای زندگی دوباره باشد. با اینکه به نظر می‌رسد، سبک انتخاب‌شده جهت کارکرد و روش به‌کارگیری دوربین از ابتدا تا انتهای فیلم به یک شیوه است، اما در تحلیل چند سکانس از این فیلم نشان داده می‌شود که رفتار دوربین در حرکت و عملکردی که دارد چگونه حالت و احساسی متفاوت را در مخاطب بر می‌انگیزد.

رفتار دوربین در کلیت فیلم

همانطور که در تاریخچه عملکرد دوربین یاد شد، از سینمای جذابیت‌ها و بدون روایت تا در خدمت‌بودن ذیل داستان فیلم و از آنجا، به‌کارگیری در هم‌ذات‌پنداری یا آشنایی‌زدایی از شخصیت‌ها یا کنش‌ها و در نهایت رفتاری آزادانه و بدون هیچ محدودیتی که از قِبل دنیای دیجیتال به‌دست آمد، مشخص شد، چگونه و در چه تعداد متنوع، می‌توان از ابزار در شیوه‌های مختلف استفاده کرد. دوربین در فیلم فرزندان بشر دارای یک کارکرد و نقش کلی و جامع است و در عین حال، منحصرأ محدود به آن نقش نیست. به این معنی که در بالاترین لایه، دوربین در جایگاه دریچه‌ای به‌عنوان ناظر بر جهان فیلم است. این نظارت در جهتی مشخص و ثابت می‌شود که رفتار دلخواهانه آن نشان می‌دهد. دلخواهی منظور آن نیست که حول داستان و روایت فیلم، یا کنش‌ها و شخصیت‌ها، پیش نمی‌رود، که اگر چنین باشد نمایش روایتی در کار نخواهد بود؛ بلکه به این معناست که دوربین حول محور کنش‌ها و شخصیت‌ها حرکت می‌کند، اما با آنها یکی نمی‌شود. چرا که دوربین در جایگاه خود و در فاصله مشخص به کار خود ادامه می‌دهد. همین فاصله است که در خلال حرکت دوربین احساساتی را رقم می‌زند؛ جایی که از دنبال کردن شخصیت‌ها به‌طور مشخص و دقیق سرباز می‌زند و با چرخش‌ها و سرک کشیدن‌هایی در فضای فیلم روایاتی را در جهت‌های مختلف پیش می‌برد و خبر از اتفاقاتی می‌دهد که شخصیت‌های اصلی از فهمیدن و آگاه شدن آن باز مانده‌اند. مشابه شخصیت دانای کل در مان‌ها که از مکان‌ها و اتفاقاتی سخن می‌گویند که شخصیت‌های اصلی، به دلایلی ناآگاه از آنها باقی می‌ماند. به‌عنوان مثال صحنه‌ای که تئو در حال رفتن به سمت طویله گاو است، جایی که "کی" منتظر است تا تئو را از بارداربودن خود آگاه کند. دوربین مستقیم تئو را دنبال نمی‌کند؛ بلکه می‌ایستد و به سمت چپ به سوی پنجره حرکت می‌کند تا گروه را نشان دهد که در حال انتخاب رهبر جدید خود به نام "لوک" هستند. همچنین جایگیری دوربین و حرکت آن در مکان و بین شخصیت‌ها از دیگر دلایلی است که باعث می‌شود، فاصله‌ای عاطفی بین دوربین و شخصیت‌ها یا کنش‌ها برقرار شود. حسی از بیگانگی و جدا افتادگی. جایی که نشان دادن کنش از نشان دادن شخصیت‌ها و احساسات یا عکس‌العمل آنها در رابطه با اتفاقات فیلم برای دوربین اهمیتی یکسان دارد و دوربین سعی در ادامه دادن راه خود دارد، همان راه و روشی که خود در پیش گرفته است. به‌عنوان مثال، سکانس داخل ماشین، زمان کشته‌شدن جولین، رهبر گروه و مهم‌ترین شخص بین کاراکترهای فیلم، کسی که نقشه نجات زن باردار توسط او اجرا می‌شود، ارزشی هم سطح با دیگر اتفاقات هم‌زمان آن را دارد. به این معنا که دوربین در نشان دادن سرنوشتی که برای اشخاص می‌افتد آنچنان نزدیکی به خرج نمی‌دهد. همانطور که در صحنه‌ی، گرفتن میریام توسط

همانطور که ژوست از دوربین لرزان صحبت می‌کند. آغاز سکانس فیلم فرزندان بشر به وضوح ژانر فیلم را مشخص و روش به‌کارگیری دوربین را با مخاطب به اشتراک می‌گذارد. چرا که این نوع از حرکت دوربین نه جهت همذات‌پنداری و نه جهت نمایش نقطه‌نظر شخصی از کاراکترهای درون فیلم است، بلکه مخصوص به خود تکنولوژی و ابزار دوربین است. به این معنی که دوربین در جایگاه هویتی استقلال‌یافته حضور خود را در فیلم به اثبات می‌رساند. دوربین به‌عنوان درجه‌ای عمل می‌کند که به روی جهان فیلم گشوده شده. دوربین در هیئتی قرار می‌گیرد که دارای جسم می‌شود، بدن‌مند است و چنان می‌نماید که دارای اختیار و آزادی است. بنابراین در تمام طول فیلم پشت دوربین خالی و یا خنثی نیست. دوربین نقش سوم‌شخصی را بازی می‌کند که با فاصله‌ای مشخص در کنار شخصیت‌ها داستان را برای تماشاگر نمایش می‌دهد. بنابراین دوربین در تمام لحظات اشاره به فضای پشت خود دارد. به اپراتوری که اینچنین دوربین را به کار گرفته است و از او شخصیتی مستقل و رفتاری دارای معنا و عاطفه ساخته است. بنابراین رفتار حرکتی دوربین از جایی نشأت می‌گیرد که مربوط به اپراتور یا فیلمبردار است. همان مسأله‌ای که تورکتی مربوط به انتخاب‌های آگاهانه‌ی اپراتور یا کارگردان می‌دانست. موضوعی که با شدتی بیشتر، در سکانس داخل ماشین خودنمایی می‌کند، محلی که شیوه به‌کارگیری دوربین دگرگون می‌شود. فضای پشت دوربین خالی می‌شود و تماماً ابزار است که جای اپراتور را می‌گیرد، به این معنی که فضای پشت دوربین بر ملا می‌شود و وجود اپراتور نفی می‌شود.

از رفتار حرکتی دوربین تا رسیدن به پرسش از تکنولوژی

بلابالاش می‌پرسد: آیا ما چیزهایی را در فیلم، روی پرده، می‌بینیم؛ که حتی اگر زمان ساخته‌شدن فیلم در استودیو بودیم نمی‌توانستیم آن چیزها را در آن جا ببینیم؟ آن چیزهایی که فقط روی سلولوئید خلق می‌شوند، چیزهایی که فقط با انداختن فیلم بر پرده‌ی سینما آفریده می‌شوند، چه هستند؟ آنچه که فیلم بازتولید نمی‌کند، بلکه تولید می‌کند و از این رو با همه‌ی این حرف‌ها اصولاً هنر جدید مستقلی می‌شود چیست؟ جواب بلابالاش دقیقاً مربوط به دوربین و کارکرد آن است: تغییر فاصله، بیرون کشیدن جز از کل، نمای نزدیک، تغییر زاویه دید و آنچه که از همه مهم‌تر است؛ تأثیر عمل روانی جدیدی که به وسیله‌ی فیلم، از طریق عواملی که هم اکنون ذکر شدند، به وجود می‌آیند. او ادامه می‌دهد که حتی اگر من در هر نمایی حاضر باشم، اگر شاهد هر صحنه‌ای باشم که در استودیو اجرا می‌شود، هرگز نمی‌توانم تأثیرات تصویری را که ثمره‌ی کار دوربین و زاویه دید آن است را ببینم یا احساس کنم و نه می‌توانم از ریتمی که

ندارد. نمونه‌ای از تصویر اضافه‌شده به هر آن چیزی است که دوربین در حال انجام است، این نما خود را در میان کار دوربین جای می‌دهد. رفتن شخصیت اصلی از میان افراد محلی است که باعث می‌شود دوربین تکانی بخورد و شروع به حرکت کند. حال دوربین با حرکت خود شروع به نشان دادن و پیشروی فیلم می‌کند. قداقت خود را کاهش می‌دهد هم سطح با افراد می‌شود، در دل افراد پشت شخصیت اصلی جای می‌گیرد و او را دنبال می‌کند. اینجاست که دوربین در حرکت خود حالت‌هایی را رقم می‌زند که قابل بررسی می‌شود. به این معنا که رفتار دوربین در پیروی از شخصیت اصلی به‌طور کامل و مختص او نیست بلکه دوربین به هنگام خروج شخصیت از کافی‌شاپ سر خود را به جهتی مخالف بر می‌گرداند و در همین حین، سعی می‌کند چهارچوب در کافی‌شاپ و میزانش و مکان موجود در فیلم را به نمایش بگذارد. نگاهی به سمت خیابان، ساختمان‌ها و اتوموبیل‌های در حرکت. حال، آرام سر خود را می‌چرخاند و با دیدن شخصیت اصلی دوباره، او را دنبال می‌کند. شلوغی، سرعت، ازدحام و سرعت موجود در مکان با حرکت آرام و آهسته دوربین متضاد است. دوربین در حرکت خود به شخصیت نزدیک می‌شود، تا اینکه شخصیت به علت عوض کردن طعم قهوه لحظه‌ای می‌ایستد. حرکت دوربین با ایستادن شخصیت سرعت خود را کم‌تر می‌کند آرام به همراه او می‌ایستد و از پشت شخصیت گرداگرد او می‌چرخد و در سمت مخالف شخصیت می‌ایستد. این حرکت پیرامون شخصیت نوعی برانداز کردن او به طرز غیر عادی را به نمایش می‌گذارد، انگار که دوربین هم‌زمان با تماشاگران، با کاراکتر فیلم آشنا شده است. انفجاری در موقعیت قبلی باعث می‌شود، قهوه از دستان مرد پرت شود و به گوشه پیاده‌رو، در سمت استقرار دوربین فرار کند. دوربین در این لحظه بدون اینکه مرد و حالات او را نشان دهد و او را دارای اهمیت بداند، با لرزشی بیشتر به سمت مکان منفجرشده، حرکت می‌کند. مکان همان کافی‌شاپی است که مرد و دوربین لحظاتی پیش در آنجا حضور داشتند. فرانسوا ژوست در بحث از ساخت نگاه در سینما می‌گوید: {...} «نمای تراکینگ و لرزان دچار ابهام بیشتری است. دوربین لرزان می‌تواند به تجربه جسمی فرد نظاره‌گر دلالت داشته باشد، یا آنکه صرفاً به دلیل شرایط نامناسب در زمان فیلمبرداری اتفاق افتاده باشد. پاسخ به این سؤال همیشه ساده نیست، زیرا از حیث معنایی نمی‌توان بین نمایی که به سادگی موجب هم‌ذات‌پنداری تماشاگر با دوربین می‌شود با نمای نقطه‌نظر مربوط به شخصیتی شناخته‌نشده، تمایز قائل شد. در مورد برخی فیلم‌ها می‌توان به این تفاوت پی برد، ولی در موارد دیگر شناخت ما به داده‌های فراقلمی درباره ژانر، دوره و روش تولید وابسته است (استم و رائنگو، ۱۳۹۱، ۱۱۷).



تصویر ۱-



تصویر ۲-



تصویر ۳-

نمایش جایگیری اپراتور نسبت به کاراکتر فیلم. مأخذ: (عکس نمایی از فیلم فرزندان بشر)

مخاطبی که به تکنولوژی سینما آشنایی دارد، باز هم از شیوه‌ی تازه‌ای از به‌کارگیری تکنیک سینمایی؛ تعجب می‌کند، و اینچنین، وجود تکنولوژی به او یادآوری می‌شود. بنابراین تماشاگر، درگیر چگونگی کارکرد ابزار و اجرای روش‌های جدید در به‌کارگیری دوربین و وسایل فیلمسازی می‌شود. در سکانس داخل ماشین که یکی از صحنه‌های پر تنش و نفس‌گیر این فیلم است، هیچ برشی وجود ندارد. ضبط این صحنه از داخل ماشین شروع می‌شود و تماماً در محیط کوچک ماشین به نمایش اتفاقات و کنش‌های بازیگران می‌پردازد. به همین جهت انتخاب لنز واید برای دوربین باعث شده هم فضای داخل ماشین و بازیگران به خوبی نشان داده شود و هم دوربین توان حرکت و جولان دادن به هر سو را داشته باشد. به همین دلیل دوربین به خوبی از این صحنه در ایجاد فضاسازی بهره گرفته است. به این معنا که سطوح مختلف، از داخل ماشین، صندلی‌های جلو، نسبت به صندلی‌های پشت و از آن به پشت کاراکترها و نهایتاً فضای بیرون ماشین تقسیم شده است. این تقسیمات باعث ایجاد لایه‌هایی در مکان، کلیت فضا را به درونی و بیرونی تقسیم کرده است و این جداسازی به خوبی تجاویز که از بیرون به درون اعمال می‌شود را مؤثرتر جلوه می‌دهد.

وینسنس هدیگر در بحث از درک سینما به‌عنوان تکنولوژی از فیلم، *A Space Odyssey*، در سال ۲۰۰۱، به کارگردانی استنلی کوبریک، نام می‌برد. فیلمی که روایتی راجع به تکنولوژی دارد. هدیگر فهم تکنولوژی از طریق سینما را در این فیلم، اینچنین تحلیل می‌کند: «برش از میمون یا انسان‌نمای اولیه که سلاح خود را به هوا پرتاب می‌کند و مسیر استخوان به سمت بالا و سپس به سمت پایین که در نهایت به سفیهی فضایی می‌رسد، برشی است که چندین میلیون سال تکامل غیرانسانی را در یک چشم به‌هم‌زدن نشان می‌دهد و این برش احتمالاً طولانی‌ترین زمان طی شده در تاریخ سینما است» (Hediger, 2018, 214). هدیگر از این برش به‌عنوان شگفتی فناوری صحبت می‌کند. او می‌گوید این برش کشف فناوری توسط انسان را نشان می‌دهد. لحظاتی که ابزار استخوانی در کنار سفیهی فضایی قرار می‌گیرد. هدیگر این را یک معجزه از فناوری می‌داند (همان، ۲۱۴). اما او تنها به این برش اکتفا نمی‌کند؛ بلکه به دستانی اشاره می‌کند که ابزار استخوان را در دست دارند و دستانی که سفیهی فضایی را ساخته‌اند و البته دستانی که با قیچی و نوار چسب بر روی میز ویرایش و یا در صفحه‌ی نمایش کامپیوتر چنین برشی را از این دو صحنه رقم می‌زند. او می‌گوید این ظرفیت سینما است برای درک و فشرده‌سازی زمان و مکان که به نظر می‌رسد تمام تاریخ تحت فرماندهی یک جفت دست هستند (همان). به نوعی هدیگر کلیت اختراعات بشری را مد نظر قرار می‌دهد. سیر تکاملی انسان توسط تکنولوژی. او در تحلیل دیگری از فیلم، *Her* از Spike Jonze در رابطه با هوش مصنوعی‌ای حرف می‌زند که در پی آن

ماحصل آنهاست آگاه شوم. او در ادامه می‌گوید: زاویه دید دوربین است که به تمام چیزها شکلی را که دارند داده است، چیزی که از زوایای مختلف فیلمبرداری شود اغلب به کلی تصویرهای متفاوتی می‌دهد. این قوی‌ترین "وسیله‌ی پرداختی" است که فیلم در اختیار دارد. بنابراین کار دوربین باز تولید نیست، بلکه آفرینش حقیقی است (بلابالاش، ۱۳۷۶، ۵۱-۵۲).

سکانس انتخاب‌شده از فیلم فرزندان بشر، برداشت بلندی به مدت چهار دقیقه و هفت ثانیه است؛ از داخل ماشین شروع می‌شود، تا جایی که دوربین از ماشین خارج می‌شود. در این سکانس، حرکت دوربین هم‌زمان چند مورد متضاد را در دل خود جای داده است. اول آنکه: فضای کوچک و تنگ ماشین، به‌عنوان مکان فیلمبرداری و دوربینی که حرکاتش محدود به این مکان شده است، اما در عین حال بیشترین آزادی را در حرکاتش دارد. دوم آنکه: مکان و نوع حرکت دوربین وجود اپراتور را نفی می‌کند؛ در صورتی که رفتار دوربین، همچنان نشان‌دهنده‌ی نگاه فردی گمنام است. نکته‌ی سوم: رفتار دوربین، از آن شخصیتی می‌سازد در میان دیگر شخصیت‌ها، یعنی به دوربین جسمیت می‌دهد، اما این جسمیت‌دادن؛ به مانند جسمیت و تن داشتن دیگر شخصیت‌ها نیست، چرا که هیچ حسی از ترس و وحشت در رفتار دوربین دیده نمی‌شود، (یعنی دوربین بسیار آرام، خنثی و بیگانه با امور در حال وقوع است). این مسأله را می‌توان در سینما با اصطلاح غیاب/حضور تشریح کرد. سوزان هیوارد تعریف می‌کند که سینما غیاب را به حضور تبدیل می‌کند، آنچه غایب است حاضر می‌شود، یا یالکس (هیوارد، ۱۳۸۱، ۲۰۷). با اینکه اصطلاح غیاب/حضور در رابطه با آپاراتوس سینما و نظرات بودری و حوزه‌ی روانکاوی در سینما کاربرد دارد؛ اما به خوبی جهت توضیح سکانس داخل ماشین فیلم *فرزندان بشر* کارآمد است. مهم‌ترین اتفاقی که در این سکانس رخ می‌دهد و در تضاد با کل کارکرد دوربین در سراسر فیلم است، غیاب کنترل‌کننده‌ای آگاه، در فضای پشت دوربین است. غیابی که دائماً به حضور ماقبل خود در سکانس‌های پیش اشاره دارد و این مورد است که سه تضاد فوق را باعث می‌شود.

سینمای مدرن برای بیننده کاملاً شناخته شده است. مخاطب فیلم می‌داند که کدام صحنه‌ی فیلم، به روشی جدید و تازه برداشت شده است. او به سازوکار ساخت و تولید آشنا دارد، حتی اگر تماشاگری عام باشد. همین موضوع است که سؤال از تکنولوژی را به وجود می‌آورد؛ اینکه نحوه‌ی فیلمبرداری داخل ماشین، مخاطب را به فکر فرو می‌برد. چرا که دوربین محصورشده در فضای کوچک ماشین و چرخش آن در همه‌ی زوایای مکان و پوشش دادن تمام اتفاقات و کنش‌ها؛ بدون وجود اپراتوری پشت دوربین، چگونه امکان‌پذیر است. البته که این موضوع، برای مخاطب سینمای مدرن، اتفاقی خارق‌العاده نیست؛ چرا که پیشرفت روزانه‌ی تکنولوژی، مسأله‌ای عادی است. اما اتفاقاً مسأله بر سر این است که



تصویر ۴-



تصویر ۵-



تصویر ۶-



تصویر ۹- فضای محدود فیلمبرداری در ماشین.
مأخذ: (عکس نمایی از فیلم فرزندان بشر)



تصویر ۸- دستگاه‌های کمک‌ویدئویی برای رؤیت هم‌زمان
فیلمبرداری و نتیجه‌ی قاب‌گرفته.
مأخذ: (عکس نمایی از فیلم فرزندان بشر)



تصویر ۷- جایگیری دوربین در فضای ماشین.
مأخذ: (عکس نمایی از فیلم فرزندان بشر)

می‌شود دوربین بتواند ناظر بر روایت فیلم باشد و در هیئت قضاوت و داوری قرار گیرد. همچنین نظرگاهی را ارائه دهد. اما در قامت درون‌بودگی تنها در راستای کنش پیش می‌رود و تمام هدف خود را، صرف نمایش هر چه تأثیرگذارتر داستان بر بیننده می‌گذارد. به این معنا که با کنش یکی می‌شود تا قدرت کنش سرتاسر متن را فرا گیرد. صحنه‌ی داخل ماشین فیلم *فرزندان بشر* نوعی انحراف ایجاد می‌کند. به این ترتیب که متن روایی چنان قابلیت تأثیرانگیزی دارد که در نگاه اول احساس می‌شود دوربین در درونی‌ترین حالت ممکن در حال نمایش هر آن چیزی است که شخصیت‌های داخل ماشین اعم از ترس و وحشت و عصبانیت نسبت به کنش‌های واردشده بر آنها را دارند. به این علت که زمان چنان کوتاه است و اتفاقات چنان ناگهانی و عجیب، که مخاطب حرکت دوربین را از یاد می‌برد. اما زمانی حرکت دوربین دوباره توجه مخاطب را درگیر خود می‌کند که در حرکتی هوشمندانه نسبت به خود آشنایی‌زدایی می‌کند. خروج دوربین از ماشین و دوباره به قد و قامت انسان درآمدن باعث می‌شود دوباره پشت دوربین از حالت تهی بودن خارج شود و دوباره به مانند رفتار قبلی خود، حسی از حضور اپراتور یا فیلمبردار را نمایش دهد. در این راستا که دوربین دوباره به هویت اولیه خود باز می‌گردد. به واقع دوربین دائماً در حال بازی با حضور و غیبتی است که در نهایت هدفی جز اشاره به ابزار و به کارگیری تکنیک ندارد. به این معنی که رفتار دوربین آن چنان است که دائماً قصد در نمایش خود دارد. در حقیقت تکنولوژی با تغییری در رفتار خود سعی دارد مخاطب را به فکر وادارد، تا از این طریق نشان دهد، آنچه که انسان از آینده مد نظر دارد یا از آن ترس دارد؛ تکنولوژی نیست، بلکه انسانیت است. این تکنولوژی نیست که جهان را به نابودی می‌کشاند، بلکه خود انسان است که به نابودی خود همت گماشته. حال ابزار با تغییر هویت خود و با نمایش رفتاری انسانی، در تلاش است، تا به انسانیت اشاره کند. مسأله‌ای که تنها تولد و زندگی دوباره، و نجات بشریت، از سوی اوست.

است تا شخصیت اصلی فیلم را عاشق خود کند. همچنین فیلم، *Artificial Intelligence* از Spielberg که ربانی انسان‌نما خواهان تبدیل شدن به یک انسان واقعی است. هدیگر از بررسی این فیلم‌ها و با نقل‌قولی از نظریات کاسارس^{۳۱}، که معتقد است: دو نوع سینما وجود دارد، سینما با تکنولوژی و سینمایی که تکنولوژی در آن جایی ندارد. سینمایی که در آن تکنولوژی وجود ندارد، سینمایی است که اجتماع قبل از فناوری در آن شکل می‌گیرد و تکنولوژی تنها نقش یک ابزار را بازی می‌کند. این سینما برای نشان دادن اجتماع و تماشاگر منفعل است. اما دیگر شکل، سینمایی است که در آن تکنولوژی وجود دارد و به صورت مستقل عمل می‌کند و در آن تماشاگر جای دارد. چرا که از این طریق تکنولوژی انسان را در برابر انسان قرار می‌دهد و باعث می‌شود مخاطب راهی بیاید برای رسیدن به *Properly Human* یا (انسان کامل). حال در ادامه نظریات هیدگر باید گفت تکنولوژی در سکانس داخل ماشین فیلم *فرزندان بشر* یک چنین کارکردی دارد.

حرکت دوربین در این سکانس، در لایه‌ای بالاتر از لایه‌ی داستانی فیلم قرار می‌گیرد. مسأله‌ای که در این سکانس به چشم می‌آید ظهور دو وجه متفاوت حرکت دوربین است. در تعریف حرکت ذکر رفت که دوربین در سال‌هایی طولانی بنا به روایت و داستان عمل می‌کرد و در خدمت هر آنچه که کنش‌های بازیگران و یا اتفاقات در صحنه نامیده می‌شد قرار می‌گرفت. به نوعی می‌توان این وجه از کارکرد دوربین را تنها «نمایش‌دادن» نامید. یا همان نقشی که تکنولوژی تنها در «بازار بودن» بازی می‌کند. اما وجه دیگری که در این تحقیق مورد نظر است، حرکت در جهتی است که خود دوربین، دارای رفتاری مختص به خود می‌شود. اگر حرکت دوربین را در خدمت روایت داستان نوعی ادغام و یکی شدن با اتفاقات فیلم بدانیم؛ وجه دیگری که در تضاد با این مورد است، می‌تواند در موضعی بیرون از اتفاقات روایت قرار گیرد و از آنها فاصله داشته باشد. همین رویکرد است که باعث

نتیجه

انسان‌ها در جهان مدرن دارد. همانطور که انتخاب فیلم فرزندان بشر جهت رسیدگی به این مهم نشان داد؛ تکنولوژی که در آینده‌ی نزدیک ممکن است هیچ کاربردی در زندگی بشر رو به نابودی نداشته باشد، چگونه با ارائه و اشاره به خویش این موضوع را در فیلم نمایش می‌دهد. محلی که انسان برای ادامه‌دادن زندگی نیاز به معجزه‌های بسیار معمولی دارد. اتفاقی بسیار عادی که هیچ رابطه‌ای با تکنولوژی ندارد و آن توانایی باردار شدن و تولد انسانی جدید است. اما آیا فیلم *فرزندان بشر* در صدد نكوهش تکنولوژی است؟ باید گفت خیر، چرا که آنچه که بشر را رو به نابودی کشانده خود

همانطور که در رویکرد انتخاب‌شده جهت بررسی «درک سینما به‌عنوان تکنولوژی» انجام شد. انسان در این مسیر نقش اساسی و مهمی ایفا می‌کند. چرا که فلاسفه‌ی تکنولوژی معتقدند برای فهم انسان مدرن، تکنولوژی نقش محوری دارد و برای فهم تکنولوژی انسان باید مد نظر قرار گیرد. اینچنین است که سینما زمینه‌ای بسیار اساسی جهت بررسی روابط انسان با تکنولوژی یا به عکس را به خوبی امکان‌پذیر می‌کند. سینما به‌عنوان رسانه‌ای که توسط انسان برای انسان‌ها ساخته می‌شود، نقش بسیار مهمی در فرهنگ و اجتماع و اقتصاد و سیاست و دیگر روابط

فیلم در گیرشان هستند. دوربین با آنها و در برابر آنها فاصله‌ای مشخص دارد، زیرا حالتی از بیگانگی را به نمایش می‌گذارد. این نمایش در جهت نمایش دو چندان روابط بین انسان‌هاست، از نگاه تکنولوژی. محلی که ابزار در قامت قضاوت و داوری انسان‌ها قرار می‌گیرند. حال تکنولوژی با رفتاری انسان‌گونه سعی در دوباره به فکر واداشتن مخاطب در رابطه با انسان دارد. بنابراین تماشاگر در جایگاه کشف بنیان‌های فنی در لایه‌ای جدا از داستان فیلم برمی‌آید. بنابراین ابزار سینمایی در جهت تأثیراتی زیبایی‌شناسی که در متن فیلم می‌تواند برجای بگذارد کارکردی بسیار مهم و تعیین‌کننده دارد. سینما با تکنولوژی می‌تواند نمایشی از افشای آگاهی تکنولوژی و اهمیت آن باشد و هم ادامه مسیری برای ساخت اثری انسانی.

بشر است. فرزندان بشر هیچ نمایشی از ابزار جدید با سازو کار و هدفی متفاوت از سال‌هایی که در آن زندگی می‌کنیم برای مخاطب رونمایی نمی‌کند. این فیلم که در حال نشان دادن آینده است، هیچ‌گونه تکنولوژی عجیب و ناشناخته‌ای در جهان فیلم وجود ندارد. اما اشاره به تکنولوژی در سکانس داخل ماشین نشان می‌دهد، میلی که ابزار در جهت مجسم‌نمودن انسان دارد؛ مسأله‌ایست که در خود انسان‌ها ناپود شده است. نقشی که بین تکنولوژی و انسان جابه‌جا شده است. به این معنا که در وجود انسان‌ها هیچ‌گونه انسانیتی دیده نمی‌شود و فاقد هیچ‌گونه ارزشی هستند. زمانی که جوان‌ترین فرد ساکن زمین را به علت بی‌تفاوتی به طرفدارانش، به قتل می‌رسانند. دوربین در سکانس داخل ماشین رفتاری را بروز می‌دهد که نشان از آگاهی و فهمی است، فراتر از آنچه که کنش‌ها و شخصیت‌های

پی‌نوشت‌ها

در اواخر قرن نوزدهم در انگلیس و ایالات متحده محبوب شد. این اصطلاح به این دلیل اعمال شد، چرا که دوربین در موقعیتی قرار داشت که به نظر می‌رسید حرکت آن از یک نیروی نامرئی ناشی می‌شود.

26. Syntactical role.
27. Alfonso Cuaron.
28. Mitsein.
29. Long take.
30. Exteriority.

۳۱. آدولفو بیوتی کاسارس (Bioy Casares) نویسنده و روزنامه‌نگار و مترجم آرژانتینی بود. دوست و همکار هموطن خود، خورخه لوئیس بورخس و نویسنده‌ی رمان *اختراع مورل* است.

فهرست منابع

استم، رابرت؛ الکساندرا رانگو (۱۳۹۰)، *راهنمایی بر ادبیات و فیلم*، ترجمه داود طبایی عقدایی، انتشارات فرهنگستان هنر، تهران.
بالاش، بلا (۱۳۷۶)، *تئوری فیلم-خصوصیت و رشد هنری جدید*، ترجمه کامران ناظر عمو، انتشارات دانشگاه هنر، تهران.
دلوز، ژیل (۱۳۹۰)، *حرکت-تصویر سینما ۱*، ترجمه مازیار اسلامی، انتشارات مینوی خرد، تهران.
لویی بودری، ژان (۱۳۸۱)، *اثرات ایدئولوژیکی ابزار اصلی سینما*، ترجمه امید نیک فرجام، فارابی، شماره ۴۵.
هیوارد، هیوارد (۱۳۸۱) *مفاهیم کلیدی در مطالعات سینمایی*، ترجمه فتاح محمدی، نشر هزاره‌ی سوم، تهران.

Gunning, Tom. (2020), 'Nothing Will Have Taken Place- Except Place': The Unsettling Nature of Camera Movement, Screen Space Reconfigured, Published by: Amsterdam University Press, pp. 263-281.

Hediger, Vinzenz. (2018), *Can We Have the Cave and Leave It Too? On the Meaning of Cinema as Technology*, Technology and Film Scholarship, Published by: Amsterdam University Press, pp. 213-238.

Turquety, Benoît. (2018), *On Viewfinders, Video Assist Systems, and Tape Splicers: Questioning the History of Techniques and Technology in Cinema*, Technology and Film Scholarship, Published by: Amsterdam University Press, pp. 239-259.

۱. وینسنس هدیگر (Vinzenz Hediger) استاد مطالعات سینما در دانشگاه گوتة فرانکفورت است. تحقیقات وی در تاریخ فیلم، تاریخ نظریه فیلم و اقدامات حاشیه‌ای فیلم، از فیلم‌های صنعتی گرفته تا کاربردهای فیلم در تحقیقات علمی متمرکز است.

2. Can We the Cave and Leave It Too? On the Meaning of Cinema as Technology.

۳. پروفیسور فردریش کیتلر (Friedrich Kittler) یکی از نظریه‌پردازان برجسته رسانه در زبان آلمانی است. او استاد تاریخ رسانه و زیبایی‌شناسی در دانشگاه هومبولت و عضو انجمن زیبایی‌شناسی برلین است.

4. Body Envy of Artificial.

۵. بنوآ تورکتی (Benoît Turquety) استادیار در دانشگاه لوزان و متعلق به گروه تحقیقاتی (Dispositifs) است. او در زمینه‌ی معرفت‌شناسی تاریخ و فناوری فیلم و فرهنگ دیجیتال تخصص دارد.

6. Viewfinder.

7. Desire for the Embodied Existence of Human Beings.

8. Leo Marx.

9. A Branch of Learning.

10. Discourse.

11. Mechanic Arts.

12. Eric Schatzberg.

13. Practical Arts.

14. Rick Altman.

15. Toward a Theory of History of Representational Technologies.

16. Gilbert Simondon.

17. Edward Buscombe.

18. Reflex Viewfinder.

19. Electronic Viewfinder.

20. Video Assist.

21. Jerry Lewis and Blake Edwards.

22. Tom Gunning.

23. "Nothing Will Have Taken Place- Except Place": The Unsettling Nature of Camera Movement.

24. The Cinema of Attractions.

۲۵. شبح‌سوار یا سوار بر شبح (Phantom Ride)، ژانر اولیه‌ای از فیلم بود که

The Effects of Camera Movement as an Incarnation of Human in the Movie *Children of Men**

Marjan Mohemmi Kahou¹, Marzieh Piravi Vanak^{**2}

¹Graduate Master in Art Research, Department of Art Research, Art University of Esfahan, Esfahan, Iran.

²Associate Professor, Department of Art Research, Art University of Esfahan, Esfahan, Iran.

(Received 10 Jan 2021, Accepted Feb 2021)

In speaking about the cinema technology and comparing it with Plato's allegory of the cave, relying on psychoanalytic theories, Jean-Louis Baudry proposes the theory of apparatus, believing that the cinema apparatus places the audience in an atmosphere similar to Lacan mirror stage and creates a sleepy state, allowing the audience to rediscover their identity. As one of the first theorists paying attention to cinema technology, he states, these media are more considered as instrumentalism plays a significant role in today's media and their broadcast is increasing. It is strange that only their effect has been so far considered, i.e. the effect they have as a completed product, as well as their content, and only the effects of this instrumentalism, in the context of meaning, has been regarded and the technical foundations of these effects have been ignored. However, the proponents of this theory believe that what Baudry's consideration requires a look and revelation from outside the cinema or the cave, since until humans or audiences are trapped in a place, how can they realize the technical foundations of what is happening to them? Critic Vinzenz Hediger, considers the approach of Philosophy of Technology to be appropriate for investigating "understanding cinema as technology", a place where technology has a "desire to incarnation of human". In his paper, he addresses cinema technology by analyzing three films about technology. Although his analysis focuses not on the technology of cinema itself, but on films with narratives of technology, the result is that it can be used in parallel with cinematic tools. In these three films, he talks about the units of artificial intelligence and their desire to achieve a human body. His approach focuses on the philosophy of "human" technology. The technology that is in relationship with human, which may have reciprocal effects. But he does not pay

attention to the tools of cinema, or at least does not discuss it in the aforementioned paper. However, the tools of cinema, as an important part of cinema technology, seems to be very effective with his theories, because this study somehow considers cinema as a way of production that borrows everything from technology and is growing day by day. A context in which the tools themselves become a humanoid body and can show themselves in front of human beings, thus creating a place for themselves to have an independent narrative from their function, apart from the narrative of the film, such a film can have more conceptual layers and a new cinema can be formed; the issue that this study tries to answer. Therefore, the present study, using library resources in a descriptive-analytical manner, tries to examine cinema technology in the manner of using a video camera in the film of *Children of Men*, to show how the tools can achieve an independent and human identity regardless of the content of the film and the apparatus to engage the viewer in the technical foundations and technology of cinema.

Keywords

Philosophy of Technology, Jean-Louis Baudry, Vinzenz Hediger, Technique, Camera Movement.

*This article is extracted from the first author's master thesis, entitled: "Analysis of camera movement's viewpoint as a third-person omniscient narrator and its relation as an implied author" under the supervision of the second author at the Art University of Esfahan.

**Corresponding Author: Tel: (+98-913) 2881802, Fax: (+98-31) 36288389, E-mail: m.piravi@au.ac.ir