

بسم... الرحمن الرحيم

وزارت علوم ، تحقیقات و فناوری



دانشکده سینما تئاتر

پایان نامه برای دریافت درجه کارشناسی ارشد در رشته

سینما

## دکوپاژ مدرن در سینما

استاد راهنما

دکتر احمد الستی

۱۳۸۸ / ۵ / ۱۵

لیست اطلاعات مدارک علمی بران  
تسویه مدارک

پژوهش و نگارش

کاوه قهرمان

دی ماه ۱۳۸۷

دفترخانه دانشکده سینما و تئاتر  
تاریخ: ۱۳۸۷/۱۰/۲۱  
شماره: ۱۰۴۵

ورود به دفترخانه دانشکده سینما و تئاتر  
شماره: ۱۲۷۹۰۵۹  
تاریخ: ۱۳۸۷/۱۰/۲۱

۱۲۱۲۳۰

## چکیده :

موضوع این پژوهش "دکوپاژ مدرن" در سینما می باشد. دکوپاژ مدرن تکنیکی است که اساسا از اواخر دهه ی ۱۹۶۰ و ابتدا در میان فیلمسازان اروپایی به خصوص در سینمای موج نو فرانسه و سینمای ایتالیا بعد از نئورئالیسم شکل می گیرد و به سرعت کارکرد آن گسترش یافته و تا به امروز هم این ادامه دارد. دکوپاژ مدرن اساسا الگویی است که قواعد خود را براساس نفی اصول و الگوهای دکوپاژ کلاسیک و ایدئولوژی حاکم بر آن ، شکل می دهد و بنابراین صحبت از تنها یک الگوی مشخص برای دکوپاژ مدرن کاری غیر ممکن است. این پژوهش در سه فصل ارائه می شود. فصل اول به شکل گیری سینمای مدرن و اینکه چگونه این سینما با تاثیر از ادبیات نو و مکاتب فلسفی زمان خود شکل می گیرد. در دو فصل بعدی این پژوهش به دو نمونه یعنی میکلا آنجلو آنتونیونی و وانگ کار-وای می پردازد که یکی از اولین کارگردانان و دیگری از اخیرترین کارگردانانی هستند که با الگوی دکوپاژ مدرن کار کرده اند. هر فصل ابتدا به این دو فیلمساز پرداخته و در نهایت از رهگذر نمونه هایی از فیلمهای آنها به الگوی دکوپاژی این دو فیلمساز می رسد. در نهایت این پژوهش اینگونه نتیجه می گیرد که به تعداد فیلمسازان مدرن ، الگوی دکوپاژی مدرن وجود دارد و هر فیلمساز مدرنی الگوی منحصر به خود را می آفریند. آنتونیونی با دکوپاژ خود به ترسیم وضعیت انسان مدرن می پردازد و این الگو در آثار او بیانگر از خودبیگانگی و ناتوانی انسان مدرن در برقراری ارتباط می شود. کارگردان دیگر یعنی وانگ کار-وای که بسیار هم تحت تاثیر آنتونیونی است ، به گونه ای متفاوت الگوی دکوپاژی خود را با شیوه ی کارش با جزئیات و بهره گیری از حرکت دوربین خلق می کند. الگویی که غالبا به الگوی شعر نزدیک می شود.

## فهرست مطالب

مقدمه	۶
فصل ۱ سینمای مدرن همه ی آنچه کلاسیک نیست	۱۰
فصل ۲ میکال آنجلو آنتونیونی	۲۴
- درباره ی آنتونیونی	۲۵
- آنتونیونی معمار سینمای مدرن	۴۵
- آنتونیونی - نمونه ها	۶۱
- ماجرا	۶۲
- شب	۶۹
- حرفه : خبرنگار	۷۹
- کسوف	۹۵
فصل ۳ وانگ کار- وای	۱۰۶
- درباره ی وانگ کار - وای	۱۰۷
- وانگ کار - وای مدرنیست پست مدرن	۱۲۱
- وانگ کار - وای نمونه ها	۱۲۴
- در حال و هوای عاشقی	۱۲۵
- ۲۰۴۶	۱۳۹

۱۴۹..... شبهای زغال اخته ای من -

۱۵۶..... نتیجه گیری -

۱۵۸..... فهرست منابع و ماخذ -

## فهرست تصاویر

- شاهین مال .....ت ..... ۱۴
- م ..... اجرا ..... ۶۲
- ش ..... ب ..... ۷۲
- حرف ه : خبرنگار ..... ۸۸
- کس ..... وف ..... ۹۵
- در حال و هوای عاشق ..... قی ..... ۱۲۵
- ۲۰۴۶ ..... ۱۳۹
- شبهای زغال اخته ای من ..... ۱۵۰

## مقدمه

آنچه باعث شد نگارنده این موضوع، یعنی " دکوپاژ مدرن " در سینما را انتخاب کند ، بیش از همه بازمی گردد به تماشای آثار فیلمسازان مدرن. اگر با دیدن چند اثر کلاسیک شما می توانید الگویی مشخص و از قبل تعیین شده را در این آثار تشخیص دهید و بعد از آن دیگر این الگو را برای هر فیلم کلاسیک دیگری هم به کار ببندید ، چنین کاری در مورد فیلمهای مدرن امکان پذیر نیست. شما با هر فیلم مدرنی که می بینید گویی با زبانی جدید روبرو هستید. البته این مساله به معنی نفی سینمای کلاسیک یا کاستن از اهمیت الگوی دکوپاژ کلاسیک نیست ، اما آنچه نگارنده را مجذوب الگوی دکوپاژ مدرن می کند ، این مساله است که چگونه در آثار این فیلمسازان فرم و محتوا در هم تنیده

می شوند و تفکر فیلمساز به هیچ وجه قابل جدا کردن از فرم او نیست و گویی داستانی را که آنها روایت می کنند، به هیچ شکل دیگری نمی توان روایت کرد.

مورد دیگر اینکه به عنوان یک دانشجوی سینما و بعد از آن به عنوان یک فیلمساز همواره فرمها و قالبهای تکراری و فرمولهای از پیش تعیین و تبیین شده، برای نگارنده خسته کننده و تکراری بوده و الگوی مدرنیستها را در سینما، جذاب و تازه یافته است.

همین مساله نگارنده را بر آن داشت تا به این موضوع بپردازد. اما بزرگترین مشکلی که در این پژوهش با آن مواجه بوده، کمبود منابع در این زمینه می باشد. با آنکه "دکوپاژ مدرن" به عنوان یک جریان عمیقا تحول انگیز در سینما در دهه ی ۶۰ مطرح شده و مورد توجه بسیاری از فیلمسازان صاحب سبک و متفکر قرار گرفته است، اما متاسفانه هیچ منبعی (چه تالیفی، چه ترجمه) به زبان فارسی در این باره موجود نیست و این مساله در تحقیقات سینمایی ایران ندیده گرفته شده است. اگرچه این مورد حتی درباره ی قواعد دکوپاژی سینمای کلاسیک هم دیده می شود و عملا در تحقیقات و کتابهای سینمایی در اینجا بیشتر به مسائل نظری و محتوای فکری فیلمسازان و آثارشان پرداخته شده و شاید یکی از دلایل ضعف تکنیکی سینمای ایران را هم بتوان در همین مساله جستجو کرد. بنابراین بنیان تحقیق در این پژوهش بر پایه ی بررسی دقیق فیلمهای فیلمسازان مدرن و در مرحله ی بعدی گفته ها و نظریات خود این فیلمسازان، قرار گرفته است.

این پژوهش سعی می کند تا به معرفی دکوپاژ مدرن به عنوان جریانی که فرضیه ی اصلی خود را بر مبنای نفی قواعد کلاسیک و ایدئولوژی منطبق بر آن می داند، بپردازد. سینمای مدرن خیلی بیشتر از آنکه به مدرنیسم بپردازد به وضعیت انسان معاصر می پردازد. این سینما بیش از همه تاثیر گرفته از ادبیات نو و جریانات فکری و مکاتب فلسفی زمان شکل گیری خود همچون اگزیستانسیالیسم و نیهیلیسم بوده است. و دکوپاژ مدرن هم الگویی بیانی تازه ای برای این موضوعات جدید که در اواخر دهه ی ۱۹۵۰ وارد سینما شدند، ارائه می کند.



این پژوهش در سه فصل ارائه می شود. در فصل اول به معرفی کلی جریان سینمای مدرن و الگوی دکوپاژی آن می پردازد. البته این کار را با شروع از سینمای کلاسیک و پرداختن به الگوهای سبکی این جریان انجام می دهد و سعی می کند از رهگذر بیان الگوی فرمال دکوپاژ کلاسیک به الگو(یا الگوهایی) در دکوپاژ سینمای مدرن برسد.

پژوهش در دو فصل بعدی به سراغ دونمونه می رود تا بوسیله ی بررسی فیلمها و نحوه ی کار این دونمونه به بسط الگوی دکوپاژ مدرن بپردازد. اولین نمونه میکل آنجلو آنتونیونی<sup>1</sup> خواهد بود که او را به عنوان معمار سینمای مدرن معرفی کرده و در بخش اول و دوم این فصل به معرفی او و بیان این مطلب می پردازد که چرا این لقب را به او داده است. پژوهش در بخش پایانی این فصل به بررسی چند نمونه از دکوپاژ آثار او می پردازد و در واقع سعی می کند تا نشان دهد آنتونیونی چگونه از طریق دکوپاژ مدرن در آثارش به ترسیم وضعیت انسان معاصر می پردازد.

کارگردان دیگر که پژوهش در فصل پایانی به او می پردازد ، وانگ کار- وای خواهد<sup>2</sup> بود. اگر آنتونیونی از اولین کارگردانانی بود که با دکوپاژ مدرن کار کردند ، وانگ کار- وای از آخرین فیلمسازانی است که همچنان با این الگو کار می کند و بسیار هم در کارهایش تحت تاثیر آنتونیونی بوده است. همین مساله انتخاب او را ، از میان خیل فیلمسازان صاحب سبک مدرن ، در این پژوهش توجیه می کند.

این فصل هم ساختاری مشابه با فصل قبل خواهد داشت و این پژوهش در دو بخش اول به معرفی فیلمساز و فیلمهای او پرداخته و در بخش پایانی نمونه های دکوپاژ مدرن در فیلمهای او را بررسی می کند. پژوهش در اینجا سعی می کند تا ضمن یافتن مشابهتهای میان کار- وای و آنتونیونی، در عین حال به الگوی دکوپاژ مدرن مستقلی در کارهای کار- وای برسد.

---

<sup>1</sup> Michelangelo Antonioni

<sup>2</sup> Wong Kar-Wai

در آخر ذکر این نکته ضروری به نظر می رسد که فیلمسازان زیاد دیگری همچون برگمان<sup>1</sup> ، تارکوفسکی<sup>2</sup> ، یانچو<sup>3</sup> ، آنجلو پولوس<sup>4</sup> ، فاسبندر<sup>5</sup> و... می توانستند در این بحث مورد بررسی قرار گیرند که محدودیت پژوهش این اجازه را نمی داد. اما نکته ای که در بررسی این فیلمسازان هم به آن می رسیدیم ، این بود که هر یک از فیلمسازان مدرن الگوی مختص به خود را می آفرینند و در نهایت تنها وجه مشترک آنها همان روی گردانی و زیر پا گذاشتن الگوهای دکوپاژی تثبیت شده ی سینمای کلاسیک می باشد.

---

<sup>1</sup> Ingmar Bergman

<sup>2</sup> Andrej Tarkowski

<sup>3</sup> Miklosch Yancho

<sup>4</sup> Theodoros Angelopoulos

<sup>5</sup> Rainer Werner Fassbinder

فصل ۱: سینمای مدرن، همه ی آنچه کلاسیک نیست

آنچه بر مبنای سبک، کلاسیک نامیده می شود ، معمولا همان دورانی است که بر مبنای زمینه ی صنعتی از آن به عنوان " نظام استودیویی " یاد می کنند. اصطلاح نظام استودیویی به شیوه ی عملکرد اقتصادی هالیوود از دهه ی ۱۹۲۰ تا اواخر دهه ی ۱۹۵۰ اشاره دارد و همواره تصویری از نظام کلان تولید استودیویی را به ذهن متبادر می کند. تمام استودیوهای فیلمسازی فعالیتشان را بر مبنای شرایط بازار بنا می کردند و ساختار پیوسته عمودی سینما را در نظر داشتند. در واقع وجه اصلی نظام استودیویی هالیوود ، هماهنگ کردن راهبردهای بازاریابی ، ساختار مدیریت و فعالیتهای تولیدی بود. همین مساله ی بازار و اینکه سینما هنری پرخرج بود ، باعث شد که سینما همواره به نوعی در ارتباط مستقیم با موقعیت فرهنگی و حال و هوای خاص تماشاگر خود باشد و به تبع آن فرم در سینما همواره مولود این خواسته ی اقتصادی ارضاء تماشاگر بوده است.

بنابراین از دهه ی ۱۹۲۰ به بعد در کنار شیوه های تولید ، روش توزیع و پخش و ... قواعد دکوپاژی کلاسیک هم شکل گرفت که تا به امروز هم همچنان ادامه دارد.

پیش از ورود به بحث و آشنایی با این الگوی فرمال شکل گرفته ، اشاره به نکته ای دیگر ضروری به نظر می رسد و آن هم زمان پیدایش سینما است. سینما در اواخر قرن ۱۹ زمانی اختراع می شود که هنر غالب و مردمی تئاتر و رمان بوده است. بنابراین قواعد خود را هم از این دو می گیرد و مبتنی بر خلق توهمی از واقعیت و تشویق تماشاگر بر همذات پنداری با کاراکترهای روی پرده می شود . همان توهمی که تماشاگر به رغم آگاهی از آن ، باز هم آن را به جای واقعیت می پذیرد. همین مساله پایه و اساس شکل گیری سبکی می شود که از مجموعه ای تدابیر تکنیکی نسبتا محدود و خاص تشکیل شده ، که در چارچوب یک الگوی نمونه ی ثابت سازماندهی می شوند. غالب تماشاگران هم بنا بر شم خویش به سرعت این سنتهای سبک شناختی را تشخیص داده و به آن خو گرفتند.

این الگوی فرمال که همواره درباره ی چگونگی درگیر کردن تماشاگر با فیلم بوده ، اغلب تحت عنوان سبک نامرئی شناخته می شود. هر نما در فیلم نتیجه ی انتخابهایی در مورد عناصری چون

جایگاه دوربین ، نورپردازی ، عمق میدان ، بازیگری ، قاب بندی ، اجزای میزانشن ، شکل پیوند نماها (تدوین) و ... است. و الگوی دکوپاژ کلاسیک حاصل پوشاندن و مخفی کردن تمام این عناصر بیانی است. به عنوان مثال نورپردازی هیچگاه جلب توجه نمی کند، زاویه ی دوربین حتی الامکان در آی-لول<sup>1</sup> باقی می ماند، قاب بندی همواره متمرکز بر عنصر اصلی داستان است ، همپوشانی وجود دارد به این معنا که کاتنها همیشه در نقاط منطقی کنش یا در دیالوگها رخ می دهد، قاعده ی خط فرضی به وجود آمد ، بدین معنا که دوربین در هر صحنه باید در یک طرف خطی فرضی قرار گیرد که با توجه به رویداد ترسیم می شود تا تداوم مکان و جهت حرکت حفظ شود ، جایگاههای متفاوت و حرکات دوربین چنان است که ماجرا از زوایای گوناگون در معرض دید تماشاگر قرار گیرد. برای توضیح بیشتر در این مورد به ذکر یک نمونه می پردازیم. صحنه ای از فیلم مشهور "شاهین مالت" ساخته ی جان هیوستن<sup>2</sup>. در این جا به صحنه ای از فیلم می پردازیم که در آن سام اسپید<sup>3</sup> (با بازی هامفری بوگارت<sup>4</sup>) پس از اینکه شاهین را که توسط کاپیتان یاکوبی در حال مرگ به او داده شده بررسی می کند، از ایستگاه راه آهن بیرون می آید. این در حالی است که تلفنی از طرف بریجید اوشاگنسی<sup>5</sup> به او شده که در طول مکالمه هم بسیار عصبی بوده و احساس خطر می کرده است. اسپید تا کسی ای می گیرد و به همان آدرسی که اوشاگنسی به او داده بود، می رود. اما با رسیدن به مقصد متوجه می شود آنجا چیزی جز یک زمین خالی نیست. بعد از تلفن به منشی و دادن دستورات دیگری به او ، اسپید به خانه بازگشته و در آنجا اوشاگنسی را می بیند که منتظر اوست.

---

<sup>1</sup> Eye -level

<sup>2</sup> John Huston

<sup>3</sup> Sam Spade

<sup>4</sup> Humphrey Bogart

<sup>5</sup> Brigid O'Shaughnessy

این سکانس اتفاقی را که حداقل به یک ساعت زمان واقعی نیاز دارد، در ۸ نما خلاصه می کند که بر روی پرده دقیقا ۲ دقیقه طول می کشد. الگوی فرمال دکوپاژ در اینجا گسسته‌های فضایی مسیری که اسپید در پایین شهر سانفرانسیسکو و سپس به سمت حومه برلینگیم<sup>۱</sup> طی می کند را هم می پوشاند. و هر تماشاگری که این سکانس را می بیند، بیشتر جذب داستان خواهد شد به جای آنکه حواسش معطوف به شیوه روایت داستان شود.

چگونه است که این سبک نامرئی به نتیجه می رسد؟ ابتدا ما باید به این نکته توجه کنیم که الگوی فرمال دکوپاژ کلاسیک ترفندهایش را حول روایت داستانی گیرا و جذاب بنا می کند. در فیلمهای بد، آنجا که عدم پیشرفت و جذابیت روایت به ذهن تماشاگر این اجازه را می دهد که به جای دیگری برود و از فضای داستان فاصله بگیرد، درست همانجا است که ترفندهای سبکی برای او آشکار می شود. اما در طول فیلم شاهین مالت، ما مدام در حال حرکت از یک اتفاق و داستان گیرا به داستان جذاب دیگری هستیم و همین دیگر جایی برای لحظاتی باقی نمی گذارد که ممکن است داستان از پیوستگی بیافتد. برای نمونه این سکانس بلافاصله بعد از اینکه اسپید شاهین را به دست می آورد آغاز می شود، شاهینی که تا پیش از این در طول فیلم به عنوان مرکز تمام توجهات به ما معرفی شده است. از اینجا داستان به سمت دیگری کشیده می شود و آن هم تلفن نگران کننده ی بریجید است. در عین حال زمین خالی هم معمایی دیگر را شکل می دهد که البته با حضور بریجید در صحنه ی بعدی تا حدی برای ما حل می شود. بنابراین، حتی در طول همین دودقیقه هم سبکسلسله اتفاقات روایت که به تماشاگر عرضه می شود بر توجه او به سبک پیشی می گیرد. این ۸ نمای مستقل و ترانزیشنهای بین آنها به بهترین شکل عمل می کنند تا تمام آثار فیلم به مثابه یک محصول مصنوع و ساخته شده را پوشانند. ترتیب این ۸ نما به صورت زیر است:

---

<sup>۱</sup> Burlingame



نمای ۲



نمای ۱



نمای ۱



نمای ۲



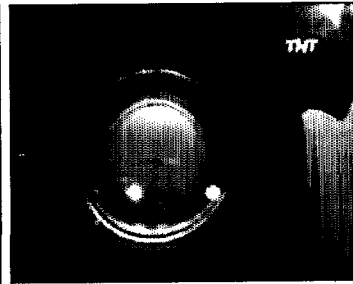
نمای ۲



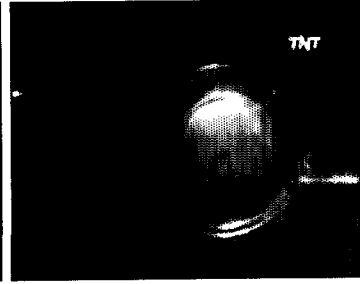
نمای ۲



نمای ۴



نمای ۳



نمای ۳



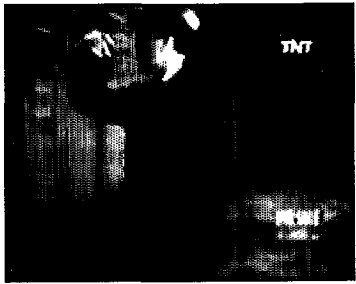
نمای ۵



نمای ۴



نمای ۴



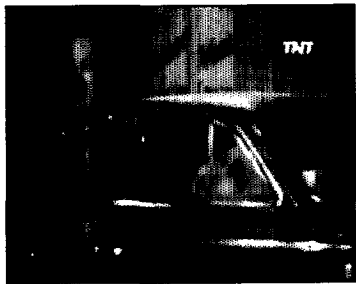
نمای ۵



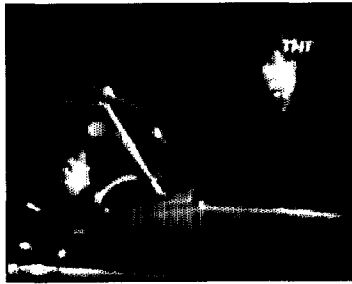
نمای ۵



نمای ۵



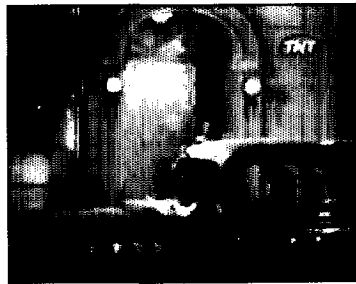
نمای ۶



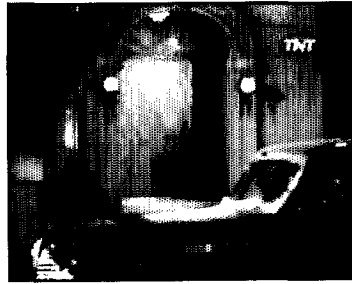
نمای ۶



نمای ۶



نمای ۸



نمای ۸



نمای ۷



نمای ۸



نمای ۸



نمای ۸





نمای ۸

نمای ۸

نمای ۸

۱- نمای ۱ بوگارت را در حالی که به آرامی به پیشزمینه نزدیک می شود ، در مرکز قاب قرار می دهد. اینطور به نظر می رسد که آدمهایی که در پیاده رو هستند راه را برای ورود او باز می کنند. در این مرحله از فیلم توجه تماشاگر به اسپید با شناخت فرامتنی بوگارت به عنوان یک ستاره ، یکی شده است. فیلم با در هم آمیختن این دو منبع توجه ، این انتخابی بودن نما را که در آن در هر لحظه بوگارت-اسپید در کانون توجه در خیابان است را می پوشاند.

۲- کاتی مستقیم به نمای ۲ ، در مرکز قاب بودن کاراکترمحوری که با نمای ۱ آغاز شده بود را کامل می کند. نمایی متوسط از بوگارت که او را بیشتر از قبل به پیشزمینه نزدیک کرده ، در حالی که او را در وسط کادر نگه می دارد. به علاوه نمای ۲ محور حرکت افقی را هم برای باقی سکانس تبیین می کند و دوربین را قادر می سازد اسپید را طوری دنبال کند که همپوشانی بین حرکت او و حرکت چپ به راست ماشین در مابقی نماها ایجاد کند. دیالوگ هم تکنیک تداومی دیگری را نشان می دهد و از هم گسیختگی فضایی و زمانی را که در پیش می آیند ، هموار می کند. اسپید از راننده تاکسی می پرسد: " بنزین به اندازه ی کافی داری؟" و این جمله به تماشاگر این نکته را می گوید که آنها یک سواری نسبتا طولانی را در پیش دارند. برای تماشاگری که با جغرافیای سانفرانسیسکو آشنا باشد ، نام " برلینگیم" بازهم اطلاعات دقیقتری را آشکار می کند. اگرچه هنوز مقدار دقیق زمانیکه در این سکانس حذف می شود برای ما مشخص نمی گردد، این کلیدهای کلامی ( و البته نورپردازی پیوسته در شب) به ما زمانی چند ساعته را القا می کنند.

۳- سوپرایمپوزی که نمای ۲ و ۳ را به هم متصل می کند ، این را به تماشاگر القاء می کند که تنها زمان کوتاهی گذشته است. (اگر یک فید بلند مدت داشتیم به این معنا بود که زمان طولانی تری سپری شده است) به علاوه حرکت پیوسته ی چرخ ماشین از چپ به راست ( نشانه ای قراردادی برای سفر در فیلمهای هالیوودی) بر ادامه ی همان سفری که در نمای ۲ آغاز شده بود ، دلالت دارند.

۴- دیزالو دیگری به نمای ۴، تاکسی را نشان می دهد که به خیابان آنکو در برلینگیم می رسد. از آنجا که دوربین در همان سمت خط افق باقی می ماند که در نماهای ۱، ۲ و ۳ بود ، تکرار حرکت از چپ به راست نشانه ی رسیدن به مقصد است.

۵- نمای تعقیبی ۵ که اسپید را در مرکز قاب نگاه می دارد، همان الگوی نمای ۲ را تکرار می کند. اینبار هم حرکت دوربین توجیه منطقی دارد ، بدین معنا که به خودی خود و به صورت مجزا عمل نمی کند تا محل را به ما نشان دهد ( عملی که مستقل بودن آن توجه را به فرآیند فیلمسازی معطوف می کرد) بلکه در اینجا تنها کاراکتری را دنبال می کند که اهمیت آن برای داستان قطعی و مسلم است. بنابراین با مرتبط کردن حرکت دوربین به کاراکتر یا شیء ای در حال حرکت ، یا با ارجاع آن حرکت به منبعی درون داستان ( مثلا نماهای حرکتی در نماهای نقطه نظر<sup>۱</sup>) سبک نامرئی فرآیندی را مخفی می کند که اگر به این صورت کار نشده بود ، بلادرنگ مکانیسم ساخت خود را آشکار می کرد. زمانی که اسپید با زمین خالی روبرو شده و برای فکر کردن می ایستد، موسیقی پس زمینه که در تمام طول این سکانس ادامه داشته ( و به همین شکل به نحوی دیگر باعث اتصال این نماهای مجزا بوده است ) برای چند لحظه ای بدون استفاده باقی می ماند و به نوعی همچون حس تردید خود اسپید می شود. از آنجا که دوربین همچنان در همان سمت محور افقی باقی می ماند که در طول این سکانس دیدیم ، اسپید به سمت چپ کادر نگاه کرده و برای راننده ی تاکسی دست تکان می دهد تا او را از فضایی که در این جا فضای خارج قاب است فرا بخواند.

---

<sup>۱</sup> P.O.V shots

۶- کات مستقیم به نمای ۶ تاکسی را نشان می دهد که کنار اسپید می ایستد ، و همچنان در همان جهت از چپ به راست مسیری که از برلینگیم آمده بود حرکت می کند. اسپید به راننده ی تاکسی می گوید : " بزن بریم به طرف باجه ی تلفن " و با این جمله عملا یک انتقال کلامی برای ورود به نمای ۷ ایجاد می کند.

۷- دیزالو به نمای ۷ از زمان واقعی که برای رسیدن به باجه ی تلفن نیاز است چشم پوشی کرده، چراکه روایت آن را غیر ضروری می داند. این انتخاب دائمی سبک نامرئی درباره ی اهمیت اشخاص، اتفاقات یا فعالیتها همواره بدون نقص است چراکه فرمی که آنها ارائه می شوند به هیچ وجه واضح و خودنمایانه نیست و همین باعث می شود ماهم متوجه این انتخابها نشویم. در واقع این استفاده ی مدام روایت از گزیده گویی تماشاگر را وا می دارد که ساعات زیادی از زندگی خود را هم بی اهمیت فرض کند یا به عبارت دیگر تمام ساعاتی را که بلافاصله در فرآیند داستانی در حال تکوین جایی ندارند.

خسته کنندگی بالقوه ی نمای طولانی ۷ که ۳۰ ثانیه طول می کشد ، عملا با رگباری از دیالوگهای بازمه از بین می رود ، دیالوگهایی که برخی از آنها به این لحاظ طراحی شده اند تا دوباره به ما اتفاق نمای قبل را یادآوری کنند، که آدرسی که بریجید به آنها داده بود " سرکاری" بوده است. سینمای کلاسیک هالیوود همواره نکاتی را از نمایی به نمای دیگر و از صحنه ای به صحنه ی دیگر تکرار می کند. و در هر لحظه سعی می کند از ایجاد هرگونه ابهام که ممکن است تماشاگر را گیج کند، جلوگیری کند. و به این نکته هم توجه کنید که نمای ۷ نوعی سایه روشن آشکار را به کار می گیرد تا در مرکز بودن اسپید را تشدید کند.

۸- بازهم دیزالوی دیگر مارا به نمای ۸ می برد که در آن تاکسی از سمت راست به چپ وارد کادر می شود و این را می رساند که سفری که در نمای ۲ آغاز شده بود ، حالا به پایان رسیده است. حالا حرکت دوربین توجیه شده ی دیگری تاکسی را در حال رفتن دنبال می کند تا به بریجید که در درگاهی پایین خیابان مخفی شده برسد. (در اینجا با توجیه منطقی دوگانه ای رویه روایم) دوربین او

را دنبال می کند ، در حالی که به سمت اسپید می دود. و آن دو را به طور کامل در مرکز قاب قرار می دهد ، در حالی که آنها وارد خانه می شوند. موسیقی پسزمینه هم همچنان ادامه دارد. آنچه در بالا آمد به نوعی می تواند چکیده ی از دکوپاژ کلاسیک را برای ما بیان کند. این الگو در دوره ی شکل گیری خود دیگر تبدیل به قراردادی مابین تماشاگر و فیلم شده بود : اینکه در هر لحظه از فیلم باید به تماشاگر مطلوبترین نقطه ی دید از آنچه در صحنه در حال رخ دادن است ارائه شود و در هر حال دیدگاهی ایده آل برای تماشاگر فراهم شود تا رویدادهای اصلی هر صحنه یا سکانس را ببیند. و این قرارداد تنها در فیلمهای پلیسی و معمایی می تواند زیر پا گذاشته شود. این الگو همواره از دهه ی ۳۰ به بعد در غالب فیلمها ثابت می ماند و معدود فیلمسازی که قصد عدم پیروی از این قوانین را داشتند ، همچون اشترنبرگ<sup>۱</sup> و ولز<sup>۲</sup> محکوم به شکست اقتصادی بودند. اما به تدریج اتفاقاتی این روند را دچار تغییر کرد. چشم گیر ترین آنها تغییری بود که در نظام استودیویی هالیوود و مقلدان آن در تمام دنیا اتفاق افتاد. در اوایل دهه ی ۱۹۶۰ نظام هالیوود بسیار آشفته شد. کاهش تماشاگران و تولید تعدادی فیلم پرهزینه ، استودیو های عمده را در شرف ورشکستگی یا فروش اجباری قرار داده بود و همه ی اینها بالاخره منجر به کنار گذاشتن نظام سنتی و کاملاً منسجمی شد که در آن یک شرکت از ارائه ی ایده ی اولیه تا تولید و توزیع و نمایش فیلم ، همه را برعهده داشت.

اتفاقات مهم دیگر در اروپا رخ داد و شاید مهمترین آنها واقعه ی پیدایش ناگهانی موج نوی فرانسه بود که نخستین فیلمسازان آن همچون لویی مال<sup>۳</sup>، کلود شابرول<sup>۴</sup>، فرانسوا تروفو<sup>۵</sup>، ژان لوک گدار<sup>۱</sup> و

---

<sup>۱</sup> Josef von Sternberg

<sup>۲</sup> Orson Welles

<sup>۳</sup> Louis Malle

<sup>۴</sup> Claude Chabrol

<sup>۵</sup> Francois Truffaut