



روایت و روایتگری در سینما

فیلم‌ها چگونه داستان‌شان را تعریف می‌کنند

و این‌ها چگونه

نوید پورمحمد رضا

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ



روایت و روایتگری در سینما / وارن باکند: ترجمه‌ی نوید پورمحمد رضا
تهران: نشر اطراف، ۱۴۰۱.
۲۰۸ ص.
۹۷۸-۶۲۲-۶۱۹۴-۶۵-۵

فیفا

عنوان اصلی: Narrative And Narration : Analyzing Cinematic Storytelling, 2020
سینما -- فلسفه -- روایتگری

PN1۹۹۵

۷۹۱/۴۳۰۱

۹۰۴۲۳۶۴

عنوان و نام پدیدآور

مشخصات نشر

مشخصات ظاهری

شابک

وضعیت فهرست نویسی

یادداشت

موضوع

رده‌بندی کنگره

رده‌بندی دیویی

شماره کتابشناسی ملی

روایت و روایت‌گری در سینما

فیلم‌ها چگونه داستان‌شان را تعریف می‌کنند

و این‌ها چگونه

نویسید پورمحمد رضا



روایت و روایت‌گری در سینما

فیلم‌ها چگونه داستان‌شان را تعریف می‌کنند

واین پاکلند ترجمه‌ی نوید پورمحمد رضا



اطراف

ویرایش و مقابله: کیوان سررشته

صفحه‌آرایی: کارگاه نشر اطراف

چاپ: کاج صحافی: نمونه

شابک ۹۷۸-۶۲۲-۶۱۹۴-۶۵-۵

چاپ اول: ۱۴۰۱، ۱۰۰۰ نسخه

طرح جلد براساس طرحی از Paul Rand

همه حقوق چاپ و نشر این اثر برای نشر اطراف محفوظ است.

هرگونه تکثیر، انتشار و بازنویسی این اثر یا قسمتی از آن به هر شکل و شیوه (چاپی، کپی، صوتی، تصویری، الکترونیکی) بدون اجازه کتبی ناشر ممنوع است.

تهران، خیابان شریعتی، خیابان قبا، کوچه‌ی کوروش، پلاک ۱۴، واحد ۲

تلفن: ۲۲۸۹۰۵۵۷

Atraf.ir

@atrapublication

وقتی فیلم آغاز می شود، به نظر
می رسد رویدادها در زمان حال
اتفاق می افتند ولی در حقیقت
آنها از آینده روایت می شوند.

وارن باکلند

بخش اول مبانی

فصل اول

۱۹ پیدایش روایت، روایتگری و عوامل روایی در سینه‌های آغازین

نمونه‌های موردی: کفش فروش خوشحال

فصل دوم

۳۱ ساختار روایی در هالیوود کلاسیک و معاصر

نمونه‌های موردی: هیچ‌کاک و جیمز باند

فصل سوم

۵۵ روایتگری

نمونه‌های موردی: دختر گمشده، تسخیر شده و پارک ژوراسیک

فصل چهارم

۷۹ بیان و بازتابندگی

نمونه‌های موردی: هتل بزرگ بوداپست و مانی

بخش دوم

گونه‌های داستان‌گویی

فصل پنجم

۱۰۳ فمینیسم، روایت و مؤلف‌بودگی

نمونه‌های موردی: دخترگمشده، اوژل‌اندو

فصل ششم

۱۲۵ روایت‌گری سیمینای هژی

نمونه‌های موردی: آلیس در شهرها و اینستند امپایر

فصل هفتم

۱۴۱ روایت‌گری ناموشق و فیلم‌های پازل‌وار

نمونه‌های موردی: فقط یک بار زندگی می‌کنید، وحشت صحنه و اثر پروانه‌ای

فصل هشتم

۱۵۷ منطق بازی ویدئویی

نمونه‌های موردی: عنصر پنجم، تلقین و کد منبع

یادداشت مترجم

۱۸۱ سینما نجات بخش است

۲۰۰ فهرست‌های تکمیلی



مقدمه

در پنجره‌ی عقبی (هیچکاک، ۱۹۵۴)، قهرمان فیلم، جف، در صندلی چرخ‌دارش محبوس است و در همان حال از پنجره‌ی خانه، همسایه‌هایش را هم می‌پاید. به‌استثنای چند صحنه‌ی مهم، دوربین به آگاهی و تجربه‌ی بصری جف از رویدادهای داستان متصل می‌ماند. این بدان معناست که دسترسی تماشاگر به داستان محدود است، زیرا همه چیز از صافی آگاهی یک کاراکتر عبور می‌کند. یک شب جف از آپارتمان همسایه‌اش (توروالد) و همسرش صدای جیغ می‌شنود. بعدتر، توروالد را می‌بیند که چندین دفعه با چمدانی بزرگ از آپارتمان‌ش خارج می‌شود و برمی‌گردد. تماشاگر این رویدادها را از نقطه نظر جف تجربه می‌کند. اما سر صبح جف خوابش می‌برد، دوربین از روی او به سمت حیاط پَن^۱ می‌کند و توروالد و زنی را نشان می‌دهد که از آپارتمان خارج می‌شوند. سپس دوربین دوباره به سمت جف برمی‌گردد، که هنوز خواب است. این لحظه‌ای از روایتگری دانای کل^۲ است؛ شکلی از داستان‌گویی که تماشاگر را نسبت به کاراکتر اصلی در موقعیتی برتر می‌نشانند.

۱. نمای پَن نمایی است که در آن، دوربین حول نقطه‌ی اتکای خود به راست یا چپ می‌چرخد. نمای پَن در نتیجه‌ی چرخش افقی دوربین حاصل می‌شود. (همه‌ی پانوشته‌های توضیحی این کتاب از مترجم‌اند.)

در این لحظه از پنجره‌ی عقبی، به تماشاگران، نسبت به جف، اطلاعات داستانی بیشتری داده می‌شود: این‌که توروالد همراه یک زن آپارتمان را ترک می‌کند. وقتی سروکله‌ی پرستار، استلا، پیدا می‌شود، جف به او می‌گوید که گمان می‌کند توروالد همسرش را به قتل رسانده و خود را از شر جسد زن خلاص کرده است. جف سرخ‌هایی هم به استلا می‌دهد: جیغ‌ها و رفت‌وآمد توروالد با یک چمدان بزرگ. تا پیش از لحظه‌ی به خواب رفتن جف، تماشاگران هم همین‌طور استنباط می‌کنند، چون جف و تماشاگران از اطلاعات داستانی واحدی بهره‌مندند. اما وقتی جف خوابش می‌برد، تماشاگران چیزی را می‌بینند که جف نمی‌بیند: توروالد همراه یک زن آپارتمان را ترک می‌کند.

از این لحظه‌ی فیلم به بعد، تماشاگران متفاوت با جف فکر می‌کنند، چون آن‌ها اطلاعات بیشتری دارند. در ادامه، دویل، دوست جف که کارآگاه است، درگیر ماجرا می‌شود و سرانجام به همان اطلاعات پی می‌برد و به جف می‌گوید که دیده شده توروالد آپارتمان را با یک زن ترک کرده، او را به ایستگاه راه‌آهن رسانده، و خودش به آپارتمان برگشته است. سپس دویل رویدادها را از نو تفسیر می‌کند و بگو مگویی خانوادگی در نظرشان شکل می‌گیرد. این‌گونه، کاراکترها و تماشاگران به سمت این پیش‌فرض سوق داده می‌شوند که زنی که آپارتمان را ترک کرده، همان خانم توروالد بوده است. تازه در اواخر فیلم است که کاراکترها و تماشاگران متوجه می‌شوند که نه خانم توروالد، بلکه معشوقه‌ی تازه‌ی آقای توروالد بوده که از آپارتمان خارج شده، و توروالد واقعاً همسرش را به قتل رسانده، بدنش را تکه‌تکه کرده، و همراه با چمدانش از آپارتمان خارج کرده است.

کتاب حاضر این‌ترزا مطرح می‌کند که موفقیت یا شکستِ فیلمی همچون پنجره‌ی عقبی وابسته به کارایی و اثربخشی داستان‌گویی آن است. نظریه‌ی ارائه‌شده در فصل‌های بعدی، اجزای اصلی داستان‌گویی سینمایی را در چندین شیوه‌ی مختلف فیلم‌سازی شناسایی می‌کند و توضیح می‌دهد که این اجزا چگونه به تنهایی یا در ترکیب با هم، در شکل‌گیری نقشه‌ی کلی فیلم نقش ایفا می‌کنند. البته ساخت فیلم موفق صرفاً به استفاده یا عدم استفاده از جزء یا مؤلفه‌ی خاصی

در داستان‌گویی بر نمی‌گردد. در مقابل، موفقیت فیلم به این بستگی دارد که فیلم چطور به یک ساختار روایی درست و دقیق شکل می‌دهد و چگونه این روایت^۱ را برای تماشاگران محدود و فاش می‌کند. فیلم‌هایی با ستارگان محبوب، کارگردانان مشهور، و ارزش‌های تولیدی بالا هم اگر اجزای داستان‌گویی‌شان درست و دقیق طراحی نشده باشند، یا به عبارتی اگر اجزای داستان‌گویی‌شان نتوانند نقشی مؤثر در نقشه‌ی کلی فیلم ایفا کنند، ممکن است شکست بخورند.

اما طراحی درست و دقیق ساختار روایی همه‌ی داستان نیست. همه‌ی نظریه‌های داستان‌گویی پا از سطح رویی فیلم‌ها فراتر می‌گذارند و اجزا و ساختارهایی زیربنایی را شناسایی می‌کنند که به فیلم‌ها معنا می‌بخشند. برخی از اجزای داستان‌گویی صرفاً با سرو شکل فیلم‌ها سروکار دارند و آن‌ها را در قالب الگوی زیباشناختی خوشایندی در می‌آورند و وحدت و تعادل و انسجام بر آن‌ها حاکم می‌کنند. اجزای دیگری هستند که فیلم‌ها را از طریق ارزش‌های ایدئولوژیک سرکوبگرانه - پدرسالاری، نژادپرستی، نابرابری، هوموفوبیا - سازماندهی می‌کنند. ماندن در سطح نه به فهم درستی از ایدئولوژی منجر می‌شود و نه می‌تواند فیلم‌نامه‌نویس‌ها (و کلی‌تر، داستان‌گوها) را ترغیب کند تا آن ایدئولوژی را به پرسش بکشند و با یک بدیل جایگزینش کنند. به همین دلیل، نظریه‌هایی که اجزای زیربنایی داستان‌گویی را شناسایی و ارزش‌های ایدئولوژیک‌شان را آشکار می‌کنند، نقشی اساسی در مطالعه‌ی فیلم‌سازی دارند.

مجموعه واژگانی که در مطالعه‌ی داستان‌گویی استفاده می‌شوند، بسیار پیچیده و متناقض‌اند. اما از خود واژگان مهم‌تر، تمایزاتی مفهومی است که این واژگان سعی در بیان‌شان دارند. رابرت برگوین تا حدی این مسئله را روشن می‌کند و می‌گوید «تحلیل روایی ... عناصر [روایت] را از هم تمیز می‌دهد؛ عناصری نظیر طرح کلی داستان^۲ و ساختار پیرنگ^۳، نقش‌هایی که توسط کاراکترها یا بازیگرها اجرا می‌شوند، شیوه‌ی انتقال اطلاعات روایی به واسطه‌ی یک نقطه‌نظر^۴ خاص، و

1. Narrative
2. Story outline
3. Plot structure
4. Point of view

ارتباط گفتمان روایی^۱ با ساکنان و رویدادهای جهان داستانی^۲، به شکلی دقیق تر، نظریه پردازان روایت به تمایزات مفهومی ذیل قائل اند:

۱. زنجیره‌ای زمانی از رویدادها^۳ و کنش‌های^۴ کاراکترمحور

۲. از نو ترتیب دادن یا از نو سازمان دادن این کنش‌ها و رویدادها

۳. عواملی^۵ (راویان^۶، مؤلفان^۷ و عوامل بیان^۸) که دسترسی تماشاگر به زنجیره‌ی رویدادها و کنش‌ها را کنترل می‌کنند

۴. نمود کنش‌ها، رویدادها، و عوامل در یک مدیوم معین

این تمایزات هسته‌ی کتاب حاضر را شکل می‌دهند و در بخش اول، تحت عنوان «مبانی»، معرفی شده‌اند. زنجیره‌ی رویدادها و کنش‌های کاراکترمحور فرآورده یا نتیجه‌ای است که به نام‌های گوناگونی از جمله «روایت» یا «داستان» خوانده می‌شود. فصل دوم بر آثار کلیدی ولادیمیر پراپ (۱۹۸۶)، اومبرتو اکو (۱۹۷۹)، و پیتر وولن (۱۹۸۲) که روایت را به سیستمی از عناصر از پیش موجود و قواعد ترکیب‌شان فرو می‌کاهند، متمرکز می‌شود. این نوع نگاه مستقل از یک شیوه‌ی فیلم‌سازی معین است: این شیوه نه تنها محققان فیلم را قادر می‌سازد تا قراردادهای سینمایی کلاسیک هالیوود را بشناسند و آن را به عنوان شیوه‌ی غالب فیلم‌سازی تعریف کنند، که امکانی را هم برای شناسایی و تعریف استراتژی‌های برآمده از اشکال آلترناتیو فیلم‌سازی فراهم می‌کند.

فرایندی که روایت را از نو ترتیب می‌دهد و آن را از صافی کاراکترها و راویان عبور می‌دهد اغلب «روایتگری»^۹ یا «پیرنگ» نامیده می‌شود. عملکرد روایتگری سه جانبه است: کنش‌های روایی را از نو سازمان می‌دهد، دسترسی تماشاگران به این کنش‌ها

1. Narrative discourse

2. 1990, 3.

3. Event

4. Action

5. Agents

6. Narrators

7. Authors

8. Enunciators

9. Narration

را کنترل می‌کند، و این کنش‌ها را از صافی کاراکترها و راویان عبور می‌دهد. این سه جنبه‌ی روایتگری در فصل سوم و با مثال‌هایی از فیلم‌های دختر گمشده (دیوید فینچر، ۲۰۱۴)، تسخیرشده (تریسی مافت، ۱۹۹۳)، و پارک ژوراسیک (استیون اسپیلبرگ، ۱۹۹۳) به بحث و بررسی گذاشته شده‌اند.

یک جزء کلیدی از روایتگری عامل روایی است. عامل روایی (نظیر راوی، مؤلف، یا عامل بیان) فرایند روایتگری و نمود آن در مدیوم را کنترل می‌کند. فیلم‌ها هم می‌توانند فرایند تولید/بیان و عامل روایی‌شان را پنهان کنند (نظیر اغلب فیلم‌های کلاسیک) و هم می‌توانند توجه ما را به این فرایند جلب کنند و به فیلم خصلتی بازتابی^۱ ببخشند (به فصل چهار نگاه کنید).

فیلم روایت و روایتگری را از طریق ترکیبی ویژه از ابزارهای بیانی-تکنیک‌هایی نظیر جای دوربین، حرکت دوربین، قاب‌بندی نما، نورپردازی، تدوین، و طراحی صدا-آشکار می‌کند. این تکنیک‌ها در تمام کتاب به بحث گذاشته شده‌اند. روایت و روایتگری اغلب مستقل از مدیوم در نظر گرفته می‌شوند، اما گاهی «روایتگری» را به مثابه‌ی ترکیبی از روایتگری و تکنیک‌های مختص یک مدیوم تعریف می‌کنند.

کتاب با بحثی موجز درباره‌ی پیدایش روایت، روایتگری و عوامل روایی^۲ در سینمای آغازین شروع می‌شود (فصل یک). این فصل نشان می‌دهد که چطور در فضا و زمان سینمایی دست‌برده می‌شود تا داستان‌ها نقل و تماشگران جذب جهان داستانی فیلم شوند.

بخش دوم، تحت عنوان «گونه‌های داستان‌گویی»، مفاهیم معرفی شده در بخش نخست را به کار می‌گیرد و بسط می‌دهد تا شیوه‌های معینی از سینمای روایی را مورد بررسی قرار دهد. این بخش به جای ارائه‌ی مروری کامل و دقیق بر روایت فیلم در سراسر تاریخ سینما و دورتادور جهان، سراغ چند روند پراهمیت و غالب در چشم‌انداز سینمای معاصر می‌رود: مسئله‌ی روایت‌های فمینیستی و فیلم‌سازان زن (فصل پنج)؛ اهمیت پایدار سینمای هنری به عنوان نوع خاصی از فیلم با مخاطبانی محدود (فصل شش)؛ ظهور شیوه‌ی متمایزی از داستان‌گویی که متکی

1. Reflexive

2. Narrative agents

بر روایتگری ناموثق و پیرنگ‌های پازل‌وار است (فصل هفت)؛ و رشد گروهی کوچکی از فیلم‌ها که تحت تأثیر منطق بازی‌های ویدئویی هستند (فصل هشت). این مطالعات موردی مشخص نشان می‌دهند که چطور می‌توان هر شکلی از فیلم‌سازی را از منظر داستان‌گویی شناسایی و تحلیل کرد.

در کنار ارائه‌ی نظریه‌های روایت، روایتگری و عوامل روایی، این کتاب مجموعه‌ای از روش‌ها را نیز معرفی می‌کند. هر روش معرف چهارچوبی راهنما برای تحلیل فیلم است. روش‌ها مهم هستند چون نقشی همچون یک نقطه‌ی ارجاع ثابت و استوار دارند: مجموعه‌ای از شیوه‌های مشترک و استاندارد که مسیر تحلیل فیلمی خاص یا سکانسی از یک فیلم را هدایت می‌کنند. علاوه بر این، دنبال کردن یک روش به خواننده این آگاهی را می‌دهد که تحلیل فیلم چطور انجام شده و نتایج چطور به دست آمده‌اند. بنابراین، ارجاع به نظریه‌ها و روش‌ها باعث تبدیل تحلیل فیلم به فرایندی گشوده و بازتابی می‌شود. به علاوه، هر نظریه و روش مختص آن لاجرم یک جنبه از فیلم را بررسی می‌کند و جنبه‌های دیگر را کنار می‌گذارد. این نقطه ضعف نیست بلکه پژوهش را متمرکز می‌کند.

این کتاب تلاش می‌کند نشان دهد که روایت، روایتگری و عوامل روایی هم در سینما و هم در مطالعه‌ی سینما نقشی اساسی دارند. برخی از مقالات و کتاب‌های کلیدی‌ای که من به آن‌ها رجوع کرده‌ام، عبارت‌اند از (به ترتیب حروف الفبا):^۱

- Raymond Bellour, *The Analysis of Film* (2000)
- David Bordwell, *Narration in the Fiction Film* (1985)
- Edward Branigan, *Narrative Comprehension and Film* (1992)
- Nick Browne, *The Rhetoric of Filmic Narration* (1982)
- Seymour Chatman, *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film* (1978)
- Teresa de Lauretis's seminal essay "Desire in Narrative" (in 1984, 103–157)
- Thomas Elsaesser's essays on Hollywood written in the 1970s and 1980s, collected in *The Persistence of Hollywood* (2012)

۱. به این منابع در خلال بحث و در فصول مختلف کتاب اشاره شده و نام و مشخصات هریک در فصول مربوطه ترجمه شده‌اند. در این بخش، هدف نویسنده‌ی کتاب اشاره به مهم‌ترین عناوینی است که در خلال بحث از آن‌ها کمک گرفته است. می‌توان آن را «گزیده‌ی کتاب‌شناسی» پژوهش حاضر نامید. برای خواننده‌ی علاقه‌مند و محقق، وجود این گزیده امکان دسترسی بهتر به منابع اصلی و جست‌وجوی سریع‌تر در میان آن‌ها را فراهم می‌کند.

- Andre Gaudreault, *From Plato to Lumière* (2009)
- Stephen Heath's essay "Narrative Space" (1976)
- Sarah Kozloff, *Invisible Storytellers: Voice- Over Narration in American Fiction Film* (1988)
- Christian Metz, *Film Language: A Semiotics of the Cinema* (1974)
- George M. Wilson, *Narration in Light* (1986),
- Peter Wollen's essays collected in part 1 of *Readings and Writings* (1982)

همچنین رویکردهای عام متأخرتری را که در نسبت با روایت و روایتگری طرح شده‌اند، در این دو کتاب می‌توان ردیابی کرد:

- Kristin Thompson, *Storytelling in the New Hollywood* (1999)
- Peter Verstraten, *Film Narratology* (2009)

به علاوه، از مجموعه کتاب‌هایی می‌توان نام بُرد که روی نظریه‌های مرتبط با جنبه‌های مشخصی از فیلم تمرکزی موشکافانه دارند:

پیدایش روایت در سینمای آغازین (به فصل یک نگاه کنید)؛

نقطه نظر در سینما

- Edward Branigan's *Point of View in the Cinema* (1984)

تعليق در سینما

- Vorderer, Wulff, and Friederichsen's *Suspense: Conceptualizations, Theoretical Analyses, and Empirical Explorations* (1996)

داستان‌گویی پیچیده، شامل فیلم‌های پازل وار و فیلم‌های مبتنی بر بازی ذهنی

- Buckland 2009, 2014; Cameron 2008; Elsaesser 2018; Hven 2017; Kiss and Willemsen 2017; Littschwager 2019

روایتگری پسا کلاسیک

- Eleftheria Thanouli, *Post-Classical Cinema: An International Poetics of Film Narration* (2009b)

کاراکترهای زن در سینمای روایی معاصر

- Hilary Neroni, *The Violent Woman: Femininity, Narrative, and Violence In Contemporary American Cinema* (2005)
- Agnieszka Piotrowska, *The Nasty Woman and The Neo Femme Fatale in Contemporary Cinema* (2019)

مطالعه‌ی روایت فیلم از منظر پارادایم گفتارگرایی-نوشتارگرایی

- Sheila J. Nayar, *Cinematically Speaking: The Orality- Literacy Paradigm for Visual Narrative* (2010)

نقش موسیقی

- Guido Heldt's *Music and Levels of Narration in Film* (2013)

و کتاب‌های متعددی درباره‌ی فیلم، شناخت و عاطفه

- Joseph Anderson and Barbara Fisher Anderson, *Narration and Spectatorship in Moving Images* (2007)
- Nitzan Ben-Shaul, *Cinema of Choice: Optional Thinking and Narrative Movies* (2012)
- Kathrin Fahlenbrach, *Embodied Metaphors in Film, Television, and Video Games: Cognitive Approaches* (2018)
- Carl Plantinga, *Screen Stories: Emotion and the Ethics of Engagement* (2018)
- Greg M. Smith, *Film Structure and the Emotion System* (2003)
- Murray Smith, *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema* (1995)
- Ed Tan, *Emotion and the Structure of Narrative Film* (1996)
- Peter Wuss, *Cinematic Narration and Its Psychological Impact: Functions of Cognition, Emotion and Play* (2009)

در این کتاب، من تنها می‌توانم به بخش اندکی از این مجموعه‌ی غنی دانش و پژوهش بپردازم. اما وجود چنین طیف وسیعی از نظریه‌ها و روش‌های متنوع نشان‌دهنده‌ی ارزش و اهمیتی است که محققان فیلم برای مطالعه‌ی داستان‌گویی در شیوه‌های متعدد فیلم‌سازی قائل‌اند: از هالیوود کلاسیک و معاصر گرفته تا سینمای هنری، فیلم‌های پازل‌وار، و سینمای فمینیستی.

بخش اول
مبانی



- یک -

پیدایش روایت، روایتگری و عوامل روایی در سینمای آغازین

نمونه‌ی موردی: کفش فروش خوشحال

تکامل سینما به سمت مدیومی داستان‌گوامری محتوم نبود. روایت (منطق زمانی علی خطی)، روایتگری (نقل رویدادهای روایی) و عوامل روایی هیچ‌کدام عناصر مفروض فیلم نیستند، بلکه در سال‌های نخستین تکامل سینما به آن تحمیل شدند. سینما با اتخاذ شیوه‌ای معین تحت عنوان «سینمای آتراکسیون»^۱ کار خود را آغاز کرد اما به تدریج روی شیوه‌ای دیگر آغوش گشود: سینمای «انسجام روایی»^۲.^۳ سینما می‌توانست یک ابزار علمی تخصصی یا تفریحی از جنس بازار مکاره باقی بماند اما در ابتدای سده‌ی بیستم به مدیومی عامه‌پسند برای سرگرمی جمعی بدل شد؛ کالایی با ظرفیت تجاری که میل و لذت بصری آن را به پیش می‌راند. روایت، روایتگری و عوامل روایی نقشی اساسی در دگردیسی سینما به فرمی از سرگرمی جمعی دارند. اما سینما چطور به مدیومی روایی تبدیل شد؟

مطالعه‌ی پیدایش فیلم به عنوان مدیومی داستان‌گومستلزم واکاوی این موضوع است که چطور روایت، روایتگری و عوامل روایی به فرم فیلم تحمیل و درون آن

۱. در فرهنگ عام نمایشی، سینمای آتراکسیون (Cinema of attractions) یعنی آثاری که با موسیقی و لطیفه و ترفندهای بصری مخاطب را جذب می‌کنند.

2. Narrative integration

3. Gaudreault and Gunning 2006; Gunning 1986, 1991.

ادغام شدند. به طور مشخص تر، باید سراغ مطالعه‌ی این برویم که چطور فرم فیلم (تدوین، نورپردازی، حرکت دوربین، جای دوربین و غیره) در خدمت لذت بصری و داستان‌گویی در می‌آید. سینمای آغازین گونه‌ای نازل از فیلم روایی نیست، بلکه نظام زیباشناختی ویژه‌ی خود را دارد: نوعی خطابِ نمایشی و بافاصله که هدفش نشان دادن و به نمایش گذاشتن است؛ عرضه‌ی مجموعه‌ای از صحنه‌های تماشایی^۱ و آتراکسیون‌ها به تماشاگر. چنان که تام گانینگ اشاره می‌کند، نشان دادن و به نمایش گذاشتن خصائص ویژه‌ی فیلم هستند و سینمای آغازین از این خصائص بهره می‌گیرد. از سوی دیگر، سینمای روایی هم نظام زیباشناختی ویژه‌ی خود را دارد: نوعی خطاب بازنمودی^۲ که هدفش تبدیل صحنه‌های تماشایی و آتراکسیون به داستان است. فیلم روایی در فضا و زمان سینمایی دست می‌برد تا به جای نشان دادن، بگوید؛ چیزی که شیوه‌ی تازه‌ای از تماشاگری را به دنبال می‌آورد: به جای مشاهده‌ی صحنه‌ای تماشایی از چشم‌اندازی دور و بافاصله، تماشاگران در روایت داستانی یا جهان داستانی فیلم غرق می‌شوند. این فرایند از میل بصری یا چشم‌چرانی^۳ تغذیه می‌کند، یعنی از چیزهایی که جایگزین مشاهده و جلوه‌فروشی^۴ شده‌اند. این فصل، با رجوع به فیلم مشهور کفش فروش خوشحال (ادوین اس. پورتر، ۱۹۰۳)، دگردیسی «سینمای آتراکسیون» به سینمای «انسجام روایی» را شرح می‌دهد تا در ادامه به این بحث بپردازد که روایت، روایتگری، عوامل روایی و چشم‌چرانی چطور کم‌کم به فرم فیلم در سینمای آغازین شکل دادند و با ارائه‌ی بحثی کوتاه درباره‌ی نقش راوی فیلم پایان می‌یابد.

سینمای آتراکسیون

تام گانینگ از کلمه‌ی آتراکسیون استفاده می‌کند تا خصائص ویژه‌ی سینمای آغازین (از سال ۱۸۹۵ تا حوالی سال ۱۹۰۷) را شناسایی کند. او ریشه‌ی این اصطلاح را در کار سرگئی آیزنشتاین می‌یابد:

1. Spectacle
2. Representational
3. Voyeurism
4. Exhibitionism

آیزنشتاین در جست و جوی [کوچک ترین] «واحد تأثیرگذار» در هنر تئاتر، به عنوان زیربنای تحلیلی که در ادامه قرار بود تیشه به ریشه‌ی تئاتر باز نمودی رئالیستی بزند، به اصطلاح «آتراکسیون» رسید. آتراکسیون به نحوی تهاجمی تماشاگر را در معرض «ضربه‌ی حسی^۱ یا روان‌شناختی» قرار می‌داد. به عقیده‌ی آیزنشتاین، تئاتر باید مونتاژی از چنین آتراکسیون‌هایی باشد و به این ترتیب رابطه‌ای با تماشاگر ایجاد کند که به کل با غرق شدن در «تقلیدگری فریبنده» تفاوت دارد.^۲

برای آیزنشتاین، آتراکسیون از شوک به مثابه‌ی استراتژی سیاسی و زیباشناختی بهره می‌برد: آتراکسیون به حواس تماشاگران یورش می‌برد تا آگاهی سیاسی آن‌ها را دگرگون کند. نظریه‌ی آیزنشتاین بر ضربه و اثر آتراکسیون متکی است: نمی‌توان آتراکسیون را از ضربه و اثرش در تماشاگر تفکیک کرد. بعدها، این اصل بنیادین در نظریه‌ی مونتاژ آیزنشتاین شد که در آن همنشینی دو آتراکسیون معنای سومی خلق می‌کند که درون تک‌تک این آتراکسیون‌ها نیست، بلکه تماشاگر فعالانه آن را می‌سازد (البته فیلم هم با قدرت او را هدایت می‌کند).

آیزنشتاین اصطلاح «آتراکسیون» را از سیرک، و مشخصاً از آتراکسیون‌های بازار مکاره، وام گرفت.^۳ به طور کلی، آتراکسیون به شکلی از تجربه اشاره دارد که مختص آغاز سده‌ی بیستم بود. آتراکسیون چیزی وهمی، فریبنده و چشم‌چراناانه نیست، بلکه مقاصد خود را آشکارا ابراز می‌کند: جلوه‌فروشانه است و هدفش نه فریفتن که شگفت‌زده کردن است. بنابراین، آتراکسیون به معنای کنشی برای در معرض دید گذاشتن، نشان دادن و به نمایش گذاشتن است. به عقیده‌ی گانینگ، سینمای آغازین کیفیتی ویژه دارد چون کنش نشان دادن را در فرمی ناب و خالص به کار می‌گیرد: این کیفیات ویژه خصیصه‌ی بارز اغلب فیلم‌ها تا پیش از سال ۱۹۰۷ است. بعد از آن تاریخ، کم‌کم روایت بر فیلم‌سازی مسلط می‌شود. البته گانینگ تصریح می‌کند که سینمای روایی صرفاً جایگزین سینمای آتراکسیون نمی‌شود، بلکه آن را در خود جذب می‌کند، آن‌چنان که می‌توان در صحنه‌های تماشایی و

1. Sensual

2. 1986, 66.

3. Gunning 1986, 66.

طولانی [فیلم‌های روایی]، مثلاً در سکانس‌های رقص و آواز در موزیکال‌ها، یا به شکلی کلی‌تر، در تمایل سینما به قرار دادن زنان در معرض نگاه مردانه دید (به فصل پنج نگاه کنید). گانینگ به جای ترسیم رابطه‌ای متضاد میان سینمای آغازین و سینمای روایی، رابطه‌ای مبتنی بر شمول^۱ را پی می‌ریزد. (تاپیش از سال ۱۹۰۷، سینمای آغازین فقط برای خودش وجود داشت اما بعد از ۱۹۰۷، عنصری از سینمای روایی می‌شود).

گانینگ در ادامه از مفهوم آتراکسیون برای بررسی نسبت سینمای آغازین و سینمای آوانگارد (یا سینماهای آوانگارد: امپرسیونیسم فرانسه، اکسپرسیونیسم آلمان، مونتاژ شوروی، سوررئالیسم و آوانگارد آمریکایی) استفاده می‌کند. او با تعریف سینمای آغازین به عنوان سینمایی اساساً غیروهمی، غیرفربنده و غیرچشم‌چرآنانه از آتراکسیون‌ها، که به جای «کشش درون‌داستانی» مبتنی بر «مواجهه‌ای جلوه‌فروشانه» است، عملاً آن را به جنبش‌های آوانگارد پیوند می‌زند: «به اعتقاد من دقیقاً همین کیفیت جلوه‌فروشانه‌ی هنر عامه‌پسند در آغاز سده‌ی بیستم بود که آن را برای سینمای آوانگارد جذاب می‌کرد.»^۲ این‌جا، گانینگ سینمای آغازین و سینمای آوانگارد را به مدرنیته پیوند می‌زند که با مشخصه‌هایی نظیر تجربه‌ی چندپارگی، شوک، گيجی و پریشانی و ازخودبیگانگی^۳ شناخته می‌شد؛ تجربه‌هایی که حاصل توسعه‌ی تمدن صنعتی مدرن و پیشرفت‌های علمی و تکنولوژیکش بودند.

او همچنین سینمای آتراکسیون را به بلاک‌باسترها^۴ معاصر وصل می‌کند. به عقیده‌ی او «سینمای صحنه‌های تماشایی امروز (آنچه که می‌توان سینمای جلوه‌های ویژه‌ی اسپیلبرگ-لوکاس-کاپولا یا آن‌طور که خودش در جمله‌ی بعدی می‌نویسد: آتراکسیون‌های رام‌شده^۵ نامید) دوباره بر ریشه‌های خود در بازار مکاره و

1. Inclusion

2. p. 66.

3. Alienation

۴. فیلم‌های هالیوودی عظیم و پرسروصدا که با بودجه‌های کلان و با حضور ستاره‌های بزرگ ساخته می‌شوند. این فیلم‌ها واجد مایه‌های عامه‌پسند هستند و با هدف موفقیت در گیشه برنامه‌ریزی و تولید می‌شوند.

5. Tamed attractions

سرگرمی‌های کارناوال و شهر بازی تأکید می‌کند.^۱ این آتراکسیون‌ها رام شده‌اند، زیرا شوک‌انگیزی سیاسی ندارند و این ارزش را از دست داده‌اند. فقط شوک زیباشناختی برای آن‌ها باقی مانده اما آیا جلوه‌های ویژه‌ی سینمای معاصر، به معنای ناب کلمه، تماشایی یعنی غیروهمی، غیرفریبنده و غیرچشم‌چرانانه‌اند؟ لیندا ویلیامز بر تفاوت‌های بلاک باسترهای آغازین و معاصر تأکید می‌کند و می‌نویسد «یادآوری و استفاده‌ی مجدد از اصطلاح آتراکسیون... برای این نیست که بگوییم سینمای پست‌مدرن معاصر آمریکا دقیقاً به همان آتراکسیون‌های سینمای آغازین بازگشته است. مسلماً شباهت‌هایی میان این دو وجود دارد اما این رژیم تازه مستلزم شیوه‌های تماشاگری کاملاً متفاوتی است و بینندگان را با تجارب اجتماعی کاملاً متفاوتی درگیر می‌کند.»^۲

کفش فروش خوشحال

گانینگ از مفهوم آتراکسیون برای بازنگری در آنچه مورخان پیشین سینما درباره‌ی سینمای آغازین نوشته‌اند، استفاده می‌کند. به ذکر یک مثال بسنده می‌کنیم: کفش فروش خوشحال که ادوین اس. پورتر آن را در سال ۱۹۰۳ برای کمپانی فیلم ادیسون ساخت؛ کاتالوگ کمپانی فیلم را این‌طور شرح می‌دهد:

داخل کفش فروشی. بانویی جوان و ندیمه‌اش وارد می‌شوند. در حالی که فروشنده‌ی جوان و قیراق یک جفت کفش پاشنه‌بلند پای بانوی جوان می‌کند، ندیمه می‌نشیند و سرش به روزنامه گرم می‌شود. صحنه به نمایی نزدیک (کلوزآپ) تغییر می‌کند؛ نمایی که پای زن و دستان فروشنده را نشان می‌دهد که بند کفش را گره می‌زند. پیراهن زن قدری بالا کشیده می‌شود و همین که مچ پای خوش‌تراش او دیده می‌شود، دستان فروشنده شروع به لرزیدن می‌کند و گره زدن بند کفش برایش سخت می‌شود. تصویر به نمای قبلی برمی‌گردد. رابطه‌ی فروشنده با مشتری زیبایی‌ش سریع پیش می‌رود، ندیمه متوجه می‌شود و شروع به زدن فروشنده با چتر می‌کند. سپس، ندیمه دست بانوی جوان را می‌گیرد و از مغازه به بیرون هدایتش می‌کند.

1. p. 70.

2. 2000, 356.

برای مورخان فیلم، کلوزآپ مچ پای زن نشان دهنده‌ی تلاش پورتر برای پروراندن صحنه‌ای روایی است اما گانینگ این کلوزآپ را از جنس آتراکسیون می‌داند، زیرا عملکردش چیزی نیست جز در معرض نمایش قرار دادن مچ پای زن. البته او هم به سهم خود به خاطر دسته‌بندی نادرست این کلوزآپ متحمل انتقادهایی شده است. به عقیده‌ی چارلز ماسر، کلوزآپ کفش فروش خوشحال آتراکسیونی است که درون «شرح روایی نسبتاً پیچیده‌ای» ادغام شده، زیرا از یک طرف تداوم بخش توهم دیوار چهارم است و از طرف دیگر سطوح متفاوتی از آگاهی را میان عاشق و ندیمه ایجاد می‌کند.^۱

جودیت مین^۲ به واکاوی این موضوع می‌پردازد که چطور روایت، روایتگری، عوامل روایی و ارزش‌های پدرسالارانه کم‌کم به فیلم‌های اولیه رخنه کردند. او سیر دگردیسی سینمای آغازین از جلوه‌فروشی به چشم‌چرانی را نیز نشان می‌دهد. مین با گانینگ موافق است که جلوه‌فروشی در سینمای آتراکسیون‌ها نقشی کلیدی داشته است اما در عین حال می‌گوید این شیوه‌ی نگاه و نمایش، که از حیث جنسیتی بی‌طرف است، خیلی زود جایش را به چشم‌چرانی می‌دهد، یعنی به فرایندهایی که برای تماشاگر مرد لذت بصری ایجاد می‌کنند. مین با ارجاع به جستار جان هیگن، «جهت‌گیری‌های اروتیک در فیلم، ۱۹۰۰-۱۹۰۶»^۳، نشان می‌دهد که سناریوی کفش فروش خوشحال واجد مضمونی مشترک با بسیاری از فیلم‌های سینمای آغازین است: فیلم‌هایی که با گنجاندن کلوزآپ‌هایی از مچ و پای زنان از هنجارهای اجتماعی سده‌ی نوزدهم تخطی می‌کردند. از منظر مین، کلوزآپ مچ پای زن در کفش فروش خوشحال صرفاً آتراکسیونی خنثی و بی‌طرف نیست، بلکه حاصل میل جنسی مردانه و کاملاً در خدمت آن است؛ آن هم نه فقط میل مردانه‌ی کفش فروش در فیلم، که فراتر از آن، میل مردانه‌ی مخاطبان فیلم که (خصوصاً به دلیل استفاده از کلوزآپ) در موقعیت مردان چشم‌چران قرار می‌گیرند.

1. 1994, 210.

2. 1990, 157-183.

3. 1982.

از فیلم‌های دیگری هم می‌توان نام برد که در آن‌ها کاراکترهای مرد مخفیانه کاراکترهای زن از همه جایی خبر را زیر نظر می‌گیرند و بدین ترتیب چشم‌چرانی را به موضوع و کنش اصلی خود بدل می‌کنند. مین به فیلم‌هایی نظیر چشم‌چران (۱۹۰۱)، پرده‌ها را بکش، سوزی (۱۹۰۳)، صحنه‌هایی در هر طبقه (۱۹۰۴) و مستخدم فضول (۱۹۰۵) اشاره می‌کند. تماشاگر در جهان داستانی این فیلم‌ها غرق می‌شود چون این فیلم‌ها سطوح متفاوتی از آگاهی را ترسیم می‌کنند: گونه‌ی سلسله‌مراتبی اطلاعات میان (الف) کاراکترهایی که زیر نظر گرفته می‌شوند و (ب) تماشاگران فیلم به عنوان همدست کاراکترهایی که گروه اول را زیر نظر می‌گیرند. به بیان دیگر، تماشاگران صرفاً به تماشای یک آتراکسیون ننشسته‌اند، بلکه با کاراکترهای چشم‌چران فیلم همذات‌پنداری^۱ می‌کنند چون هر دو به اطلاعات یکسانی دسترسی دارند و صاحب قدرتی مشابه بر ابژه‌ی نگاه‌شان هستند. البته کلوزآپ کفش فروش خوشحال فقط کنشی چشم‌چرانانه نیست، چرا که زن هم در نمایش میج پایش به فروشنده مشارکت می‌کند (و رابطه‌شان خیلی سریع پیش می‌رود). کنش او از این جهت جلوه‌فروشانه نیز هست. اما خود این موضوع (میج پای زنی که در کلوزآپ به نمایش درمی‌آید) در جهت ارضای میل مردانه است و تماشاگر فیلم را در جایگاه چشم‌چران می‌نشانند.

راویان سینمایی

در ابتدای سده‌ی بیستم، بسیاری از فیلم‌های آغازینی را که از چندین نما تشکیل شده بودند گوینده‌ای^۲ همراهی می‌کرد. او در نقش اعلانگر^۳ یا نمایش‌گردان^۴ کنار پرده می‌ایستاد و با نقل اتفاقات، پرکردن جاهای خالی و هدایت توجه تماشاگر موجب تداوم می‌شد.^۵ حضور گوینده توجه را به نارسایی تصاویر روی پرده جلب می‌کرد چرا که لازم بود تصاویر به کمک شرحی روایی توضیح داده شوند؛ توضیحی

1. Identification

2. Lecturer

3. Announcer

4. Master-of-ceremonies

5. Gaudreault 2009, 129-134.

که ممکن بود سلیقه‌ای و گمراه‌کننده هم باشد. همان‌طور که گانینگ اشاره می‌کند «شرح و تفسیر گوینده تجربه‌ی پرده را به مثابه‌ی مکانی که آن‌جا جهان خیالی منسجمی وجود دارد و حادثه‌ای روایی در آن رخ می‌دهد، تضعیف می‌کرد.»^۱ لازم بود تا معیار مشخصی برای نقش گوینده تعیین و او درون فیلم ادغام شود. یک راه حل حذف گوینده و در مقابل، تدوین میان‌نویس^۲ درون فیلم‌ها بود. با این راه حل شرح و تفسیرها یکدست می‌شدند اما همچنان بیرون از جهان داستانی روایت قرار داشتند. مین راه حل دیگری را در شماری از فیلم‌ها شناسایی می‌کند: گوینده (که او آن را «راوی بدوی»^۳ می‌نامد) درون تصویر قرار داده می‌شد اما همان نقش نمایش‌گردان را در هدایت توجه تماشاگرایفا می‌کرد.

واضح‌ترین مثال از راوی بدوی فیگور شعبده‌باز یا جادوگر است که در فیلم‌های ژرژ ملی‌یس خیلی رایج بود... در فیلم ورق‌های بازی جاندار (۱۹۰۵)، ملی‌یس در نقش شعبده‌بازی ظاهر می‌شود که ورق‌های بازی را به آدم‌های زنده تبدیل می‌کند. او، این‌جا هم مثل دیگر فیلم‌هایش، مستقیم به دوربین نگاه می‌کند و بر نقش خود به عنوان هدایتگر توجه مخاطب تأکید می‌کند.^۴

راه حل سوم که در سطور فوق هم بدان اشاره شد، مستلزم به کارگیری کاراکترهای چشم‌چرانی بود که بی‌آن‌که در نقش گوینده ظاهر شوند و مستقیماً تماشاگر را خطاب قرار دهند، توجهش را هدایت می‌کردند و توجیه‌کننده‌ی نماهای نقطه‌نظر^۵ در فیلم بودند. در واقع، نقش آن‌ها در جهت‌دهی به توجه تماشاگر نقشی نهفته‌تر است، زیرا خودشان در کنش تنیده شده‌اند و در قامت کاراکتری ظاهر می‌شوند که از حیث روان‌شناختی محرک کنش است، نه کسی که بیرون از آن ایستاده است.

این سه راه حل (میان‌نویس، راویان بدوی و کاراکترهای چشم‌چران) در گذار سینمای آتراکسیون‌ها به سینمای انسجام روایی سهمی عمده دارند. تام گانینگ

1. 1991, 92.

2. Intertitle

3. Primitive narrator

4. 1990, 168.

5. Point-of-view shots

این فرایند روایت پردازی را «که آن را «نظام راوی» می‌نامد) در تمامیت فرم فیلم شناسایی می‌کند:

نظام راوی مانند گوینده‌ی درونی شده‌ی فیلم عمل می‌کند. این نظام هم با استراتژی‌هایی سروکار دارد که روایت را روشن و خوانا می‌کنند و هم به فراخور نیازهای برآمده از روایت‌های جدیدتر و پیچیده‌تر، انگیزه‌های روان‌شناختی و شخصیت‌پردازی‌های پیچیده‌تری عرضه می‌کند. به علاوه، نظام راوی یک راوی میانی خلق می‌کرد که از طریق همان فرم فیلم، کنش‌های جاری در آن را شرح می‌داد... این راوی بیرون از قاب نبود، بلکه درون چیدمان^۱ تصاویر حل شده بود. نظام راوی انگار با عرضه‌ی نمایشی تصاویر، آن‌ها را برای مخاطب «می‌خواند». این راوی نامرئی است و حضور خود را فقط با همان شیوه‌ای آشکار می‌کند که تصاویر روی پرده ظاهر می‌شوند.^۲

درون نظام راوی دیگر نیازی نیست که نقش راوی - شعبده‌باز- گوینده تجسم انسانی پیدا کند (چه درون و چه بیرون فیلم) زیرا به تمامی در فرم فیلم ادغام شده است اما همان‌طور که گانینگ اشاره می‌کند، راوی ناپدید نشده است. وجود او، به شکلی غیرمستقیم، در شیوه‌ی چیدمان و عرضه‌ی تصاویر روی پرده آشکار می‌شود. برای مثال، چهارچوب کلی نظام راوی در کفش فروش خوشحال آشکار است، به این معنا که عاملی روایتگر مجموعه‌ای از کنش‌ها را به شکلی هدایت کرده که به نمایش میچ پای زن می‌انجامد. راوی سپس به کلوزآپی از میچ پا برش می‌زند تا اطمینان یابد پای زن به تمامی روی پرده رؤیت می‌شود؛ گونه‌ای آتراکسیون بصری، جاگرفته درون سناریوی فانتزی مردانه.

در فیلم ناطق، استفاده از روایتگری صدای روی تصویر^۳ نمایانگر بازگشت به راوی - شعبده‌باز- گوینده است که تصاویر را برای تماشاگران توضیح می‌دهد. علت انتقادهای مکرر به صدای روی تصویر همین است؛ این‌که فرایند روایتگری به تمامی درون تصاویر ادغام نشده است. سارا کوزلف این پیش‌دآوری در مورد

1. Narrator System

2. Arrangement

3. 1991, 93.

4. Voiceover

روایتگری صدای روی تصویر را در کتابش، داستان‌گوهای نامرئی، واکاوی کرده است.^۱ او می‌گوید چنین پیش‌داوری‌ای بر این باور مبتنی است که فیلم ذاتاً یک زبان بصری جهانی است و باید داستان‌هایش را بدون اتکای زیاد به زبان کلامی تعریف کند، خصوصاً آن‌کا به صدای روی تصویر که از قرار معلوم در تصاویروقفه ایجاد می‌کند تا به تماشاگران بگوید به چه فکر کنند و چه احساسی داشته باشند. او در ادامه می‌گوید، صدای روی تصویر تمهیدی ادبی تلقی می‌شود که مناسب مدیوم به اصطلاح -بصری نابی مثل فیلم نیست. کوزلف این مباحث ناب‌گرایانه^۲ را به چالش می‌کشد و نظری مخالف آن طرح می‌کند. به باور او، صدای روی تصویر معرفی می‌کند، زمان را فشرده می‌کند، انگیزه‌ای برای فلش‌بک می‌شود، نقطه ضعف کاراکترها را برجسته می‌کند، متون دیگر را به هجومی‌کشد و میان فیلم و تماشاگران ارتباط و نزدیکی ایجاد می‌کند.^۳

آندره گودرو، در استدلالی پیچیده، دایره‌ی واژگان دقیقی برای شناسایی راویان ارائه می‌دهد. او میان دو گونه راوی تمایز قائل می‌شود: «راوی زیربنایی»^۴ و «راوی منصوب».^۵ راوی زیربنایی راوی اصلی است؛ عامل نهفته و دانای کلی که بیرون روایت ایستاده و اتفاق‌های درون روایت را کنترل می‌کند. «راوی زیربنایی... نه شخص که دقیقاً عامل است؛ عاملی که به امور نظم می‌دهد و هر چیز را در جای خود می‌گذارد... باید این طور فرض کنیم که چنین عاملی در همه‌ی روایت‌ها وجود دارد.»^۶ در مقابل، راوی منصوب جایگاهی ثانویه دارد و واجد تجسم انسانی در روایت است. به بیان دیگر، این راوی کاراکتر-راوی است؛ کاراکتری که برای دیگر کاراکترها (و مستقیم یا غیرمستقیم، برای تماشاگر فیلم) داستان‌هایی نقل می‌کند اما دست‌آخر در کنترل راوی زیربنایی بیرون از روایت قرار دارد. گودرو به طور مناقشه‌برانگیزی می‌گوید راوی زیربنایی فیلم نه از طریق چیدمان و عرضه‌ی تصاویر به خودی خود، بلکه به واسطه‌ی نوع مشخصی از چیدمان و عرضه‌ی تصاویر که

1. 1988.

2. Purist

3. 1988, 128.

4. Underlying narrator

5. Delegated narrator

6. 2009, 120.

تدوین نام دارد برای تماشاگران مرئی می‌شود، چراکه تدوین از قابلیت دست بردن در زمان و حرکت آنی در فضا برخوردار است.^۱ مطابق تعریف محدودتر و دقیق‌تر گودرو، راوی زیربنایی نهفته در کفش فروش خوشحال فقط آن‌جا نمایان می‌شود که شاهد برش به کلوزآپ هستیم، زیرا این برش مؤید تغییری آنی در فاصله‌ی ما با ابژه‌ی تصویر شده است؛ چیزی که در عمل نشان دادن (یا آن‌گونه که گودرو می‌گوید، مونستراسیون)^۲ گسست ایجاد می‌کند. به عبارت دیگر، برای گودرو، گسستی که به واسطه‌ی برش حاصل می‌شود، کار راوی زیربنایی و شیوه‌ی روایتگری‌اش را معرفی می‌کند. در چهارچوب یک نمای واحد، راوی حضور ندارد. در مقابل، گودرو کلمه‌ی «مونستراتور یا نمایش دهنده»^۳ را ابداع می‌کند؛ فیگوری که به جای روایت کردن، نشان می‌دهد. بنابراین، نمایش دهنده قادر به دست بردن در زمان یا قرار دادن تصاویر در زنجیره‌ای متوالی نیست، چون این‌ها وظیفه‌ی راوی زیربنایی به شمار می‌آید اما همان‌طور که سینمای آتراكسیون‌ها در سینمای انسجام روایی ناپدید نمی‌شود، نمایش دهنده هم در فیلم‌های تدوین شده ناپدید نمی‌شود. در نتیجه، گودرو شرحی دوجوهی از داستان‌گویی در فیلم ارائه می‌دهد: در فیلم روایی «هم نمایش دهنده داریم و هم راوی. در این معنا، سینما درست در آن واحد هم نمایش می‌دهد و هم روایت می‌کند.»^۴ نمایش دهنده و راوی درون فیلم روایی ادغام شده‌اند و این فصل در پی آن بود که مراحل تاریخی این ادغام را شرح دهد.

«مطالعه‌ی بیشتر»

مورخان و محققان فیلم تکامل تاریخی سینما به سمت مدیوم روایی را با جزئیاتی دقیق شرح داده‌اند برای مثال، نگاه کنید به:

• Bordwell, Staiger, and Thompson 1985, Bowser 1994, Burch 1990, Elsaesser 1990, Gaudreault 2009, Gunning 1991, Musser 1990, and Salt 2009.

1. Gaudreault 2009, 86–87, 91, 150.

2. Monstration

3. Monstrator

4. 2009, 83.