

تاریخ دریافت مقاله: ۹۳/۰۹/۰۸  
تاریخ پذیرش مقاله: ۹۳/۱۲/۲۳

شهاب‌الدین عادل<sup>۱</sup>

## نظریه‌های مونتاز اسلاوکو ورکاپیچ و سرگئی آیزنشتاین

### چکیده

پیدایش هنر مونتاز در تاریخ سینما در سال‌های ۱۹۰۰ تا ۱۹۰۷ بود. به باور بسیاری از مورخان سینما، هنر مونتاز در فیلم‌های فیلمساز آمریکایی ادوین اس پورتر به کار گرفته شد، با این وجود نظریه‌ی مونتاز و زیبایی‌شناسی این نظریه در روسیه، عصر انقلاب اکتبر ۱۹۱۷، از سوی نظریه‌پردازان بزرگی همچون لف کلوشف، پودوفکین و به‌ویژه، آیزنشتاین مطرح شد و اسلاوکو ورکاپیچ، فیلمساز و مدرس سینما، تدوین‌گر و نظریه‌پرداز حوزه‌ی مونتاز، در همان ایام و کمی بعدتر به طرح نظریه‌های خود پرداخت. اگرچه نام او کمتر در ردیف نام نظریه‌پردازان بزرگ مونتاز از جمله آیزنشتاین قرار می‌گیرد، اما به حق یکی از متفکران نظریه‌ی فیلم و مونتاز در سینماست. تأثیر اندیشه‌ها و عملگردهای این نظریه‌پرداز در تحول سینمای آمریکا در دهه‌های بیست و سی غیر قابل انکار است. نظریه‌ی کینه استتیک و مسئولیت ارزش آن در سینما و نقطه‌نظر بهم‌پیوستگی و زنجیره‌ی اتصالی نماها در هنر مونتاز و تقابل با نظریه‌ی تصادم نماها در ایده‌ی سینماتیک آیزنشتاین قابل تعمق است. این مقاله به بررسی آراء این دو شخصیت درباره‌ی مونتاز و وجوه تشابه و تمایز این دو دیدگاه می‌پردازد.

**کلیدواژه‌ها:** مونتاز، آیزنشتاین، اسلاوکو ورکاپیچ، کینه استتیک، تصادم

<sup>۱</sup> دانشیار گروه آموزشی سینما، دانشکده‌ی سینما و تئاتر، دانشگاه هنر، تهران، ایران

E-mail: Shahabeddina@yahoo.com

## ۱- مقدمه

«حس جهان از همان مرحله‌ی فیلمبرداری، در واقعیت ضبط‌شده‌ی درون نماها نهفته است، سینماگران می‌توانند تنها آن را با تدوین دقیق سینمایی، تقویت و آزاد کنند» (اندرو، ۱۳۸۷، ۹۳). در سال ۱۹۰۰ گروهی از عکاسان انگلیسی با هدف بهره‌مندی از تجربیات عکاسی یکدیگر در زمینه‌ی سینما، در شهر برایتون انجمنی را تشکیل دادند. اعضای این انجمن در جستجوی شیوه‌ای نوین و جدید برای کاربرد دوربین فیلمبرداری بودند و بر استفاده از تجربه‌های عکاسی در حوزه‌ی فیلم‌سازی تأکید داشتند. فعالیت این گروه از فیلم‌سازان انگلیسی به مدت پنج سال، از سال ۱۹۰۰ تا ۱۹۰۵، به ابداع روش‌های نوینی در هنر تدوین و فیلم‌سازی انجامید و افرادی نظیر آلبرت اسمیت بسیاری از تکنیک‌های هنر سینما و تدوین را برای نخستین بار در تاریخ سینما به نام خود به ثبت رساندند (بورردول، ۱۳۸۲: ۱۵۶).

از ابداعات اسمیت می‌توان به میان‌برش<sup>۱</sup>، نمای نزدیک و درشت در فیلم داستانی، نمای نقطه‌نظر، شیوه‌ی فوکوس‌کشی از حالت وضوح به حالت محو برای انتقال زمان اشاره کرد. اسمیت با ابداع این روش‌ها و تجربه‌ی آن‌ها در آثار خود، هنرهای تدوین و فیلم‌سازی را متحول ساخت و در تاریخ سینما ماندگار شد. همزمان با این تحولات و اندکی پس از آن، ادوین اس پورتر، در فیلم زندگی یک آتش‌نشان آمریکائی دو سبک متفاوت فیلم‌سازی را با یکدیگر ترکیب کرد. او نمایی واقعی را به نمایی صحنه‌سازی‌شده در استودیو وصل کرد، بی‌آنکه تداوم رویداد را قطع نماید و به این ترتیب، یکی از مهم‌ترین مسائل تدوین یعنی تداوم مطرح شد.

پورتر با این فیلم نشان داد که یک نما شامل قطعه‌ی ناتمامی از رویدادی واحد است که باید ساختمان فیلم را بسازد، به این ترتیب او تدوین را تکامل بخشید. «پورتر با توسعه دادن روش ساده‌ی تداوم رویداد نشان داد که چگونه می‌توان داستان رو به تکاملی را به زبان رسانه‌ی فیلم نشان داد» (رایتس، ۱۳۸۹، ۸۵).

دیدگاه پورتر درباره‌ی تدوین با دیدگاه گریفیث<sup>۲</sup> تفاوت دارد. هنگامی که پورتر نمایی را می‌برد معمولاً به این دلیل بود که تطبیق حوادثی که می‌خواست در یک نما نشان بدهد، به دلایل فیزیکی، ناممکن بود، درحالی‌که در تداوم گریفیث، رویداد به ندرت از یک نما به نمای بعدی تداوم می‌یافت. دوربین نه به دلایل فیزیکی بلکه به دلایل دراماتیک تغییر می‌کرد تا جزء تازه‌ای از کل صحنه را که در آن لحظه‌ی خاص برای درام اهمیت بیشتری داشت، نشان دهد. بنابراین نکته‌ی مهم کار گریفیث این بود که او نشان داد هر فصل فیلم باید متشکل از نماهای ناتمامی باشد که نظم و ترتیب آن‌ها را در تدوین، ضرورت دراماتیک داستان تعیین می‌کند. پیدایش نظریه‌ی مونتاژ در عصر انقلاب در روسیه باعث تحول سینما در این سال‌ها شد.

پودوفکین اعتقاد داشت که هر نمای جدید باید نکته‌ای را به اثبات برساند. با سر هم شدن یک سلسله نما مفاهیم جدیدی به دست آمده و مفهوم از نماها پدید می‌آید نه در یک نمای کوتاه و برای اثبات کار خود به همراه همکار ارشدش کوله شوف از چهره‌ی بی‌حالت ایوان ماژوخین، بازیگر معروف روسی، یک نمای درشت یا close up گرفت و این نما را با نماهای یک بشقاب سوپ، کودک و اسباب‌بازی، تابوت و پیرزن، مونتاژ نمود که هر بار مفهوم خاصی را تداعی می‌کرد. (اندرو، ۱۳۸۷، ۷۳۰)

بعدها این تجربه‌ی مونتاژی را تجربه‌ی ماژوخین نام نهادند که بر اصل تداعی معانی استوار بود. از سوی دیگر آیزنشتاین معتقد بود آمیزش ارگانیک تصاویر به شیوه‌ی دیالکتیکی، به منظور

انگیزش تماشاگر برای دریافت و ادراک، مفهومی نو است، درحالی‌که پودوفکین اعتقاد داشت اتصال تصاویر در سینما برای جلب تماشاگران به پیوستگی خط داستانی فیلم شیوه‌ای روان و یکدست را برای فیلم سازمان می‌دهد.

پودوفکین در نظریه‌ی بنیادی خود می‌گفت اگر صحنه‌ای با به هم پیوستن سلسله‌ای از اجزای برگزیده‌ی رویداد صحنه ارائه شود، تأثیر آن دو چندان خواهد بود. آیزنشتاین سخت با این نظر مخالف بود و عقیده داشت که پرداختن تأثیرها با به هم پیوستن ساده‌ی سلسله‌ای از اجزا چیزی جز ابتدایی‌ترین کاربرد تدوین فیلم نیست. و به جای پیوند نماها به صورت یک فصل هموار، تداوم صحیح فیلم باید با یک رشته شوک پیش برود. هر برش باید برخوردی میان دو نمای به هم پیوسته ایجاد کند و به این وسیله تأثیر تازه‌ای بر ذهن تماشاگر بگذارد و اگر بنا باشد که مونتاژ با چیزی مقایسه شود پس دسته‌ای از تکه‌های مونتاژی یا نماها را باید با یک رشته انفجار در موتور احتراق داخلی که ماشین را به جلو می‌برد مقایسه کرد زیرا قوای محرک مونتاژ مثل انگیزش‌هایی عمل می‌کند که کل فیلم را به جلو می‌رانند. (همان، ۱۲۷)

آیزنشتاین در فیلم رزمنو پوتمکین یکی از کامل‌ترین نمونه‌های مونتاژ ذهنی را به کار گرفت. او موفق‌ترین نظریه‌پرداز در بیان و اجرای نظریه‌های سینمایی، در تاریخ نظریه‌ی مونتاژ روسیه و حتی تاریخ تحولات سینما، بود.

به باور بوردول (۱۳۸۲، ۲۶۸) تدوین برای انتخاب و کنترل ساختار فیلم چهار قلمرو اصلی را در اختیار فیلم‌ساز قرار می‌دهد:

۱. روابط گرافیکی بین نمای الف و نمای ب
۲. روابط ریتمیک بین نمای الف و نمای ب
۳. روابط فضایی بین نمای الف و نمای ب
۴. روابط زمانی بین نمای الف و نمای ب

اما هر یک از این حوزه‌ها، در فیلم‌های گوناگون عملکرد متفاوتی دارند. برای مثال، اهمیت روابط گرافیکی و ریتمیک در فیلم‌های انتزاعی و فرمال بیش از دیگر فیلم‌ها نمود پیدا می‌کند. اما ارتباط فضایی و زمانی در اکثر فیلم‌ها، به استثنای فیلم‌های تجربیدی و فرمال، کاربرد دارند.

گرافیک‌ها ممکن است برای حصول به تداوم نرم یا کنتراست ناگهانی به هم تدوین شوند. فیلم‌ساز ممکن است نماها را بر اساس شباهت‌های گرافیکی به هم پیوند زند، و بدین ترتیب چیزی را که مچ گرافیکی (graphic match) می‌نامیم به بار می‌آورد. (همان، ۲۷)

چه عواملی می‌توانند در ریتم نماهای پیوندشده مؤثر باشند؟ آیا بلندی یا کوتاهی زمان نماها می‌تواند اثرگذار باشد؟ ظاهراً این زمان و طول نماهاست که ریتم فیلم را کند یا تند می‌کند؛ اما در واقع، زمان تنها متغیری نیست که ضرب و تمپوی نماها را در اختیار دارد، چرا که «ریتم سینمایی در کل نه فقط از تدوین، بلکه از دیگر تکنیک‌های فیلم هم حاصل می‌شود. فیلم‌ساز در عین حال برای تعیین ریتم تدوین به حرکت در میزانشن، محل و حرکت دوربین، ریتم صدا و بافت کلی فیلم متکی است» (همان، ۲۷۳). بر اساس برداشتی مکانیکی می‌توان گفت زمان سینمایی را بلندی فیزیکی نوار فیلم حاوی شات تعیین می‌کند (جانتی، ۱۳۷۲، ۷۱).

افزایش یا کاهش زمان واقعه هنگام نمایش آن بر روی پرده، ابزار بسیار حساسی است

که برای کنترل زمان بندی در اختیار تدوینگر قرار دارد. با کنترل زمان بندی به واسطه‌ی تدوین، می‌توان زنجیره‌ی رخدادهای پی‌درپی را به شکلی ارائه کرد که نکته‌های تازه در لحظه‌های مناسب دراماتیک آشکار شوند. این کار با فاصله‌گذاری رخدادهای در کل داستان و همچنین با زمان بندی تک تک برش‌ها انجام می‌شود (رایتس، ۱۳۸۹، ۲۱).

شات سینمایی (واحد بنیادین در ساختار سینما) می‌تواند زمان (یا گذر زمان) را به شکل ظریف‌تری کوتاه یا بلند کند. یک شات عادی تنها ده تا پانزده ثانیه دوام دارد و در نتیجه، درام ناگزیر است زمانی طولانی را در بین صحنه‌ها و پرده‌های معدود بگنجانند.

«فیلم هنر زمان و مکان است و به قول پودوفکین، فیلم‌ساز خود زمان فیلمی و مکان فیلمی خویش را می‌سازد. همان‌طور که مارسل مارتن می‌گوید سینما زمان و مکان را خوب نرم و خمیر می‌کند تا در رابطه‌ای دیالکتیک به یکدیگر تبدیل شوند» (استیونسن، ۱۳۷۷، ۷۰).

در سینما، با استفاده از مونتاژ می‌توان زمان و مکان را قسمت کرد، بسط داد و منقبض ساخت، صحنه‌هایی را از زمان‌ها و مکان‌های گوناگون، در کنار یکدیگر قرار داد، فاصله‌ها را از میان برداشت و زمان را کوتاه‌تر کرد، بی‌آن‌که تماشاچی حتی اندکی ناراحت شود. مونتاژ استفاده‌ای هنری از زمان و مکان است و فن اصلی فیلم‌سازی قلمداد می‌شود.

سینما با تغییر یا تبدیل زمان واقعی، به‌ویژه به واسطه‌ی مونتاژ، می‌تواند بر روی پرده «چیزی را نمایش دهد که بیشتر به زمان ذهنیات ما شبیه است و نه به زمان دنیای واقعی؛ چیزی که ترکیبی است از گذشته، حال و آینده، زمانی که در یک چشم بر هم زدن و با جهشی ناگهانی از بعضی رخدادهای می‌گذرد» (همان، ۷۰).

ساختمان زمانی هر نما جنبه‌ای کاملاً واقعی دارد. در هر نما، زمان روی پرده، از نظر مادی، همان اندازه ساکن و غیر متغیر است که زمان در طبیعت، اما هنگام انتقال از یک نما به نما بعدی زمان آزاد می‌شود. رابطه‌ی یک نما با نمای دیگر ممکن است از یک زمان سینمایی (گذشته، حال یا آینده) به زمان دیگری (حال، گذشته یا آینده) تغییر یابد. ممکن است یک نما به بُعد دیگر، یا عالم زمانی دیگر، همچون زمان کابوس، زمان خیال‌بافی، یا مکاشفه، یا زمان جهنم و بهشت یا زمان ابدی تبدیل شود، البته، رابطه‌ی یک نما با نمای دیگر می‌تواند رابطه‌ای زمانی نباشد و زمان در آن مداخله‌ای نداشته باشد.

هنر تدوین همچون دیگر تکنیک‌های سینما می‌تواند امکان کنترل زمان کنش در فیلم را فراهم آورد. به‌ویژه در فیلم‌های روایی، طرح و توطئه تدوین است که زمان داستان را دگرگون می‌کند. در بحث تدوین، گفته می‌شود این فیلم‌ساز است که تصمیم می‌گیرد یک نما چقدر روی پرده بماند؛ کارگردان در محدوده‌ی استمرار نما، می‌تواند ریتم زمان را کنترل کند. اگرچه موضوع ریتم در سینما بسیار پیچیده است و هنوز به‌خوبی روشن نشده، به‌طور کلی می‌توان گفت دست‌کم شامل سه مؤلفه است:

۱. ضرب یا ضرباهنگ<sup>۱</sup>

۲. سرعت<sup>۲</sup>

۳. و الگویی از تأکیدها یا ضرب‌های قوی‌تر و ضعیف‌تر<sup>۳</sup>

اگر در صحنه‌ای کوتاه، تعداد پرشماری از نماها به دنبال یکدیگر آورده شوند، گام فیلم ریتمی تند خواهد داشت. گام همواره با طول فیلم و زمان فیلم‌برداری پیوند خورده است. زمان بندی نماها با مدت فیلم‌برداری نماهایی مثل کلوز شات، لانگ شات، مدیوم شات اندازه‌گیری می‌شود. هر فیلمی باید به تبعیت از خط سیر داستان، ریتم و گام حقیقی داشته باشد و این امر با تدوین تحقق

می‌یابد. در این مقدمه‌ی کوتاه درباره‌ی اهمیت نما به‌عنوان واحد و سلول تشکیل‌دهنده‌ی فیلم و فرایند الحاق نماها، یعنی تدوین، تلاش شد چیدمان روایتی سینمایی با توضیح طول نما، زمان هر نما و شاخص‌های دیگر و نیز ویژگی‌های هنر تدوین، روشن شود اما بحث مهم رخدادی است که در دهه‌ی دوم قرن بیستم، یعنی سال‌های دهه‌ی ۱۹۲۰، در شوروی و در سینمای مکتب مونتاز اتفاق افتاد، یعنی طرح نظریه‌ی مونتاز.

## ۲- نظریه‌ی مونتاز

نظریه‌ی مونتاز در سینمای انقلابی روسیه‌ی شوروی، در سال‌های ۱۹۲۰ تا ۱۹۳۰، بر بنیان دیدگاه «فرمالیسم در ادبیات و زبان‌شناسی مکتب پراگ و مسکو» شکل گرفت. لف کولشف<sup>۷</sup>، نخستین نظریه‌پرداز در این زمینه، با ارائه‌ی اندیشه‌هایی نو درباره‌ی ماهیت «نما» در سینما، تجربیاتی همچون «جغرافیای خلاقه»<sup>۸</sup> ماده‌ی خام سینما را در نما و ماهیت ذاتی آن متجلی ساخت. کولشف که در کارگاه خود به همراه همکارش و سوادود پودوفکین، به فیلم‌سازی مشغول بود، تأثیری عمیق بر آیزنشتاین، پودوفکین<sup>۹</sup> و ژیگا ورتف<sup>۱۰</sup> گذاشت.

دو جریان عمده‌ی فوتوریسم<sup>۱۱</sup> و کانیستراکتیویسم<sup>۱۲</sup> در هنر شوروی آن زمان حرف اول را می‌زدند، و هر دو دیدگاه زیر چتر فرمالیسم روسی، اثرات انکارناپذیری بر سینمای جهان، از جمله سینمای اروپا و آمریکا، گذاشتند. آیزنشتاین که در حوزه‌ی نمایش فوتوریستی همکار نزدیک مایر هولد<sup>۱۳</sup> بود، ویژگی‌های فوتوریسم را با بیان هنری مونتاز در سینمای آن زمان متجلی ساخت. از سوی دیگر، دیدگاه‌ها و نظریه‌های متنوع و متعدد این فیلم‌ساز، از جمله «مونتاز ذهنی»<sup>۱۴</sup> «مونتاز جاذبه‌ها»<sup>۱۵</sup> و «مونتاز دیالکتیکی»<sup>۱۶</sup> که زیرساخت نظریه‌ی تقابل و تصادم نماها را مطرح کرد، زمینه‌ساز ارائه‌ی دیدگاه دیالکتیکی، تاریخی و یا سینمایی بر مبنای روایت ماده‌گرایی-تاریخی شد. نظریه‌ی مونتاز تز، آنتی تز و سنتز او و اصل تصادم و تقابل نماها امروزه نیز جایگاه ویژه‌ای در مونتاز پرتحرک آمریکایی دارد.

اسلاوکو ورکاپیچ که از نظریه‌پردازان بزرگ یوگسلاوی سابق است، به مطالعه‌ی ماهیت ذاتی سینما، طرح نظریه‌ی نیروی محرکه‌ی فیلم یا همان سینه استتیک و ارزش و مسئولیت سینه استتیک، نقش بینندگان فیلم و تأثیر مشاهده بر قرائت فیلم، در چارچوب دیدگاه‌های آیزنشتاین، پرداخت. بدون شک ورکاپیچ با دقت نظری که در پرداختن به ماهیت ابزار و کنش سینمایی داشت، همچون آیزنشتاین به قدرت و پویایی هنر تدوین ایمان داشت. او نظریه‌ی به‌هم‌پیوستگی و زنجیره‌ی متحرک و پویایی نماها در سینما را مطرح کرد و امروزه شاهد تأثیر آن بر فرایند مونتاز بر تحرک سینمای آمریکا هستیم.

## ۳- مطالعه‌ی تطبیقی آراء و اندیشه‌های ورکاپیچ و آیزنشتاین

اسلاوکو ورکاپیچ در ۱۷ مارس ۱۸۹۴ در دهکده‌ی کوچک دوبرنچی در نزدیکی میترویکا در فاصله‌ی میان مجارستان و اتریش، در زمان امپراتوری اتریش، به دنیا آمد. پدرش یک منشی اداری بود و به تحصیلات فرزندش اهمیت می‌داد. اسلاوکو پس از گذراندن دوره‌ی متوسطه، وارد مدرسه‌ی هنر بلگراد شد و سپس با دریافت بورس تحصیلی، به بوداپست مجارستان رفت و در آنجا تحصیل در رشته‌ی هنر را ادامه داد و در اوایل جنگ جهانی اول به وطنش بازگشت.

او در ایام جنگ به بسیاری از هم‌وطنان خود که اغلب روستایی بودند کمک کرد از طریق مرز آلبانی به یونان بروند. پس‌ازاین ایام، از راه دریایی به ایتالیا و سپس به فرانسه رفت. او در

مدرسه‌ی هنر پاریس که بعدها به مونپارناس معروف شد، مشغول به کار شد و مدت کوتاهی مدیریت این مدرسه را بر عهده داشت. در این ایام اغلب هنرمندان آوانگارد<sup>۱۷</sup> (پیشرو) در این مدرسه فعالیت می‌کردند. او در سال‌های ۱۹۰۷ تا ۱۹۱۹ نقاشی‌های خود را در نمایشگاه‌هایی در فرانسه در معرض دید تماشاگران گذاشت.

ورکاپیچ همواره رؤیای زندگی در کشور آمریکا را در سر داشت و در سال ۱۹۲۰ به نیویورک رفت، درحالی‌که حتی سرپناهی در این شهر نداشت. در جولای ۱۹۲۱ به هالیوود پیوست و به‌عنوان فیلم‌ساز مشغول به کار شد. او ابتدا فعالیت‌های خود را در زمینه‌ی تمهیدات سینمایی آغاز کرد و مهارت خود را در این زمینه به نمایش گذاشت. سپس در عرصه‌های گوناگون تدریس فیلم‌سازی، کارگردانی فیلم، تدوین فیلم و نظریه‌پردازی در حوزه‌ی هنر نبوغ خود را نشان داد. او در ایام جنگ‌های دوگانه‌ی جهانی مستندهای جنگی باشکوهی را کارگردانی کرد. ورکاپیچ در سال‌هایی که در هالیوود فعالیت داشت با کارگردانانی مانند رابرت فلوری<sup>۱۸</sup> در ۱۹۲۸ و در ساخت فیلم‌های زندگی و مرگ<sup>۱۹</sup>، یک هالیوود فوق‌العاده<sup>۲۰</sup>، دیوید کاپرفیلد<sup>۲۱</sup>، سان فرانسیسکو<sup>۲۲</sup> و زمین خوب<sup>۲۳</sup> همکاری کرد و در ساخت فیلم آقای اسمیت به واشینگتن می‌رود<sup>۲۴</sup>، به کارگردانی فرانک کاپرا، نیز همکاری داشت.

در اکتبر ۲۰۰۵ مجموعه‌ای DVD (سینمای ندیده)<sup>۲۵</sup> با عنوان سینمای پیشرو اولیه‌ی آمریکا<sup>۲۶</sup> و با معرفی یک‌دقیقه‌ای ورکاپیچ تدوین و در بازار تولیدات سینمایی انتشار یافت. ورکاپیچ در ساخت فیلم گمشده<sup>۲۷</sup>، در سال ۱۹۲۸ به کارگردانی دروتی آرزنر<sup>۲۸</sup>، همکاری داشت. او از فن کینه اسکوپ در فیلم‌سازی انیمیشن نیز استفاده کرد و این تکنیک را برای خلق سریال گامبی<sup>۲۹</sup> به کار برد. ورکاپیچ که مدتی به‌عنوان مدیر مدرسه‌ی سینمایی دانشگاه ایالتی کالیفرنیا جنوبی<sup>۳۰</sup> فعالیت داشت، در سال ۱۹۳۸ همراه با طراح و معمار نوگرا، گریگوری آین<sup>۳۱</sup>، باغ معروفی در بورلی هیلز هالیوود ساخت و در آنجا ساکن شد. ورکاپیچ در سال ۱۹۵۰ در مدرسه‌ی هنری بلگراد با پایه‌ی علمی استادی، به تدریس پرداخت و به این مدرسه رونق بخشید. او در یوگسلاوی، در سال ۱۹۵۵، در دوران حاکمیت مارشال تیتو، آخرین فیلم خود با عنوان هانکا<sup>۳۲</sup> تهیه و تولید کرد.

ورکاپیچ تدوینگر، فیلم‌ساز، مدیر مدرسه‌ی سینمایی ایالتی کالیفرنیا جنوبی، نقاش و انیماتور، نظریه‌پرداز، مستندساز و استاد سینما در دوم اکتبر ۱۹۷۶، زمانی که در اسپانیا در کنار فرزندش زندگی می‌کرد، بر اثر حمله‌ی قلبی درگذشت. امروزه در موزه‌ی سرمسکامیتروویکا<sup>۳۳</sup>، زادگاه ورکاپیچ، اغلب آثار هنری او به نمایش گذاشته شده‌اند.

ورکاپیچ و آیزنشتاین از نظریه‌پردازان بزرگ فیلم و هنر مونتاز بودند که هر دو فیلم را به‌عنوان یک فرم هنری مستقل بررسی کردند، آیزنشتاین آن را در ارتباط با مونتاز و هنر مونتاز و ورکاپیچ آن را در ارتباط با ارزش حرکتی<sup>۳۴</sup>، یا به تعبیر دیگر، در ارتباط با نیروی محرکه‌ی اجسام، تعریف کردند. ظاهراً نظریه‌های این دو با یکدیگر در تعارض و تضاد است. برای آیزنشتاین اصل تضاد<sup>۳۵</sup> (برخورد و تضاد) در هنر ضرورتی است انکار ناپذیر، درحالی‌که ورکاپیچ از واژه‌ی به‌هم‌پیوستگی<sup>۳۶</sup> که اصطلاحی است یهودی-آلمانی به معنای بی‌علاقه و سست استفاده می‌کند، البته با کاربردی متفاوت و به معنای حلقه‌های زنجیر، ارتباط و خویشاوندی. ورکاپیچ مدعی است هنگام خوانش فیلم به شکلی غیر ارادی گرامر اشتباه فیلم را تصحیح می‌کنیم. او معتقد است تنها هنگامی فیلم به‌عنوان یک شکل هنری، کامل می‌شود که تماشاگران دیدن<sup>۳۷</sup> و فهمیدن آن را آغاز می‌کنند، درحالی‌که آیزنشتاین به قرائت<sup>۳۸</sup> فیلم اعتقاد دارد.

به باور نگارنده، نظریه‌های این دو نظریه‌پرداز دو روی یک سکه‌اند. هر دو فیلم را اثری

هنری می‌دانند، زیرا مخاطب از نظر احساسی و فیزیولوژیک به آن عکس‌العمل نشان می‌دهد، هر دو به ارتباط میان فیلم و مخاطب هویت بخشیدند: تماشاگران فیلم به واسطه‌ی احساسات و تجربه‌های بصری، معانی تک‌تک نماهای فیلم را دریافت می‌کنند. در واقع، نظریه‌های این دو مکمل یکدیگرند. ورکاپیچ معتقد بود که تبدیل فیلم به یک فرم هنری مستقل باید دو موفقیت حاصل شود: نخست سازمان‌دهی کینه استتیک و دوم ارتقاء معنای دقیق هر نما. زیرا نماها هستند که در ذهن تماشاگران نوعی تجسم خلق می‌کنند. اصطلاح مهم و مؤکد در دیدگاه ورکاپیچ «مستقل» است، او معتقد است سینما به‌عنوان یک هنر، تنها روش ثبت کردن نیست. او می‌گوید یک عکس از یک اثر هنری به‌تنهایی یک اثر هنری محسوب نمی‌شود (Finnie, 2009, 5). این فعالیت تنها فعالیتی مکانیکی و فعل و انفعالی شیمیایی است. کار اصلی هنر تجسم بخشیدن و احساس تکرار وقوع همه‌ی موقعیت‌هاست، از این لحظه است که هنر آغاز می‌شود. عملکرد دوربین، فراتر از ثبت یک عمل مکانیکی، به فیلم جان و هویت می‌بخشد و این امر با سازمان‌دهی حرکات و خلق صدا حاصل می‌شود. این اتفاق است که زمینه‌ساز غلبه بر روش ثبت مکانیکی دوربین و پیش‌فرض‌های سینما می‌شود. اما نظر او بر این اساس است که پیش‌ازاین که بخواهیم بر مکانیک دوربین فائق آییم ضروری است ابتدا آن را درک کنیم و این خردمندانه نیست که قوانین را نقض کنیم، پیش‌ازاین که آن‌ها را مراعات کرده باشیم.

برای آموختن راهکار تلفیق نماها و رکاپیچ بر این نکته تأکید می‌کند که باید یاد بگیریم بیش از آن‌که فیلم را قرائت کنیم، آن را ببینیم. او می‌گوید: لطفاً هنگامی که فیلم‌ها را می‌بینید داستان یا ارزش‌های دراماتیک آن‌ها را فراموش کنید، بگذارید که به‌آسانی چشمتان راهنمای شما باشد. اگر می‌توانید تلاش کنید با پاک کردن و زدودن همه‌ی دانش و پیش‌فرض‌های گذشته‌تان «معصومیت چشم»<sup>۳۹</sup> را به دست بیاورد (به نقل از موریان، ۲۰۰۹، ۳).

اگر به خودمان اجازه بدهیم که فیلم را قرائت کنیم، چشم‌هایمان به جبران اشتباهات گرامری فیلم گرایش پیدا می‌کنند. با دیدن فیلم به ادراکتان اجازه بدهید راهنمای شما باشد. ورکاپیچ بر این باور است که قرائت فیلم، استفاده از قوه‌ی تخیل و تصور برای برقراری ارتباط بین تصاویر نامربوط است، در واقع، حس بینایی این بی‌نظمی را جبران می‌کند. دیدن یعنی به چشم‌هایتان اجازه دهید راهنمای شما باشند.

ورکاپیچ با تلاش فراوان برای سازمان‌دهی قوانین گرامری فیلم، خلئی را که آیزنشتاین به خاطر آن تأسف می‌خورد، پر کرد. با وجود این که مطالب زیادی درباره‌ی مونتاز می‌دانیم، اما هنوز با نظریه‌ی نماها درگیریم، درگیری میان دانشگاهی‌ترین نوع برخورد و تعدادی آزمایش غیرمطمئن و مبهم. آن تندروی خشن آکادمیک و این موضع‌گیری‌های مبهم و سرگردان، قابل‌درک‌اند.

در ارتباط با وابستگی ارزیابی نماها به چشم بیننده؛ ورکاپیچ مرزبندی‌هایی سیاه و سفید برای تفکیک درست و نادرست داشت. او قوانین فیلم‌برداری را با دستور زبان برابر می‌داند و آن‌ها را با یکدیگر مقایسه می‌کند. زمانی که معلم زبان قواعد دستوری را توضیح می‌دهد، به شما یاد نمی‌دهد که چگونه زبان را به شیوه‌ی او به کار برید، بلکه با استفاده از مثال‌های ساختاری درست و نادرست و بیان این‌که چگونه بعضی از نویسندگان از زبان استفاده‌هایی خلاقانه می‌کرده‌اند، به شما می‌آموزد که چگونه بر اساس طبیعت زبان بیان روشن و صحیحی داشته باشید.

ورکاپیچ قوانین کاربرد درست و نادرست فیلم‌برداری را به چهار گروه تقسیم می‌کند:

۱. سازماندهی دوقطبی (گرایش مداوم نماها به شکل پرسش و پاسخی ارتباط؛ برای نمونه، نمای تصویر شخصیتی که به خارج از صحنه نگاه می‌کند و نمای بعدی تصویر آن چیزی

است که او می بیند)

۲. سازماندهی چندقطبی
۳. ارتباط دوربین متحرک و پروژکتور ثابت
۴. مسئولیت کینه استتیک<sup>۴۰</sup>

ورکاپیچ مسئولیت کینه استتیک را واکنشی فیزیولوژیکی نسبت به حرکت می‌داند. زمانی که صحنه‌ی فوتبال یا هر چیز دیگری را در سینما یا تلویزیون یا حتی زندگی واقعی، تماشا می‌کنید، نسبت به رفتارها و کنش‌هایی که می‌بینید به‌نوعی واکنش فیزیکی نشان می‌دهید. این مسئولیت کینه استتیک، بر اساس گفته‌ی ورکاپیچ، بسیار مهم است زیرا فیلم را به تجربه‌ای حسی تبدیل می‌کند. به باور نگارنده، فیلم با ویژگی متحرک بودن خود، دقیقاً مانند موسیقی، مستقیماً با احساسات در ارتباط است، در ادبیات شما ابتدا باید بخوانید و سپس تفسیر کنید اما در سینما این اتفاق هم‌زمان رخ می‌دهد. این همان جایی است که قابلیت‌های فیلم به‌عنوان یک هنر مستقل خود را نشان می‌دهد. نظریه‌ی ورکاپیچ عمدتاً به ارزش‌های بصری می‌پردازد. ارزش‌های سینمایی یک فیلم به چیدمان و طراحی فضای و ترتیب نماهای آن وابسته است. طبیعت حرکت همه‌ی اجزای جاندار یا غیر جاندار، سازماندهی، تلفیق و هماهنگ شده است و شیوه‌ای که خلق می‌شود پویا، معنی‌دار و همراه با رضایت کامل زیبایی‌شناختی است. نماها باید شاعرانگی بصری داشته باشند. او اعتقاد دارد که فیلم در آینده، بخشی وابسته به عکاسی و بافت واقعیت خواهد داشت که همراه با یک درام شاعرانه‌ی بصری، با کشمکش‌های بیانی در تصویرسازی بصری و کمترین میزان دیالوگ سازمان می‌یابد. بنابراین بر اساس باور ورکاپیچ، ارزش فیلم به‌عنوان یک فرم هنری مستقل، به مسئولیت کینه استتیک و ارزش کینه استتیک<sup>۴۱</sup> یا فرم شاعرانگی نماها بستگی دارد.

ظاهراً باورهای آیزنشتاین و ورکاپیچ در دو سوی یک طیف قرار دارند. برای مثال زمانی که آن‌ها از زبان به‌عنوان استعاره‌ای برای بحث درباره‌ی فیلم استفاده می‌کنند، در میزان شباهت زبان به فیلم اختلاف نظر دارند. از نگاه آیزنشتاین زبان بسیار بیش از نقاشی به فیلم نزدیک است. او برای بیان بیان ماهیت ادراک، چگونگی و چرایی کار مونتاز، به آیدئوگرام<sup>۴۲</sup> در نوشته‌های چینی استناد می‌کند. اما ورکاپیچ اعتقاد داشت تفاوتی بسیار مهم میان زبان شفاهی و زبان تصویری وجود دارد: قوانین اولی قراردادی‌اند، درحالی‌که قوانین دومی تحت سلطه‌ی قوانین جهان‌شمول ادراک‌اند که به‌صورت پیش‌ساخته در مغز تمامی انسان‌ها وجود دارند.

البته شباهت‌هایی هم میان نظریه‌های این دو نظریه‌پرداز وجود دارد. برای مثال در توضیح ارتباط دوربین متحرک و پروژکتور ثابت، ورکاپیچ معتقد است برای فیلم دو راهکار وجود دارد: استفاده از دوربین یا استفاده از پروژکتور و این دو راهکار با وجود این‌که عملکرد مشابهی دارند، در واقع، به دو شیوه‌ی متفاوت متجلی می‌شوند. پروژکتور به‌سختی به پایه‌ی بزرگ و کاملاً غیر قابل حملش بسته شده است و انتظار می‌رود در تمام مدت فعالیت، ثابت و بی‌حرکت و در نتیجه محدود باشد. در مقابل، دوربین کاملاً آزاد است. در زمان نمایش، هنگامی که هر یک از فاکتورهای مذکور تغییر کنند، ممکن است، خواسته یا ناخواسته، واقعیت تصویری تا اندازه‌ای نسبت به وضعیت عادی نما یا صحنه‌ی فیلم‌برداری شده، متفاوت باشد. آشکارترین نمونه حرکت آهسته<sup>۴۳</sup> است، یا به عبارت دیگر، ناسازگاری زمان یک رویداد و زمان واقعی آن.

به نظر می‌رسد آیزنشتاین و ورکاپیچ درباره‌ی این موضوع که بین حرکت آهسته و واقعیت تفاوتی وجود دارد، هم‌عقیده بودند؛ آیزنشتاین اثر و نشانه‌های ناسازگاری دوربین متحرک و پروژکتور ساکن را شناسایی می‌کند، درحالی‌که ورکاپیچ اصل و سرچشمه‌ی این ناسازگاری را مشخص می‌سازد.



از دیگر نظریه‌های آیزنشتاین باید به «ناسازگاری شیء و بُعد آن» (اندازه‌ی نماها)، «ناسازگاری بین موضوع و زاویه‌ی دید»<sup>۴۵</sup>، مانند زمانی که یک شات از بالای کوه گرفته شده و هنگام نمایش با پروژکتور روی سطح صاف، شیب بسیار تند را مسطح نشان می‌دهد، و «ناسازگاری موضوع و طبیعت فضایی آن»، مانند زمانی که یک نمای باز<sup>۴۶</sup> یا یک نمای دور<sup>۴۷</sup> را به شکل معمولی نمایش می‌دهیم، اشاره کرد.

ورکاپیچ می‌تواند تمام ناسازگاری‌ها یا تحریف‌ها را تعریف کند زیرا او علت آن‌ها را شناسایی کرده است. دیگر شباهت بسیار مهم نظریه‌های آیزنشتاین و ورکاپیچ این است که زبان فیلم را یک زبان جهانی می‌دانند و معتقدند شیوه‌ی ادراک و مشاهده‌ی جهان توسط انسان‌ها به نوعی فیلمیک است. آیزنشتاین از تئاتر نو ژاپنی<sup>۴۸</sup> مثال می‌آورد که مخاطب نمایش را به اجزاء تشکیل‌دهنده‌اش تجزیه و فراتحلیل می‌کند.

از نگاه ورکاپیچ تجسم و نمایش غیر متجانس یک رویداد از ابتدا طبیعی به نظر می‌رسد. زمانی که پروفیسور لوریا نقاشی یک کودک از روشن کردن یک بخاری را نشان می‌دهد، می‌بینیم که همه چیز با ارتباط دقیق و با دقت و احتیاط فراوان بیان شده است. هیزم، بخاری، دودکش، و آن خط‌های کج و معوج در آن مستطیل خیلی بزرگ چیست؟ مشخص می‌شود آن‌ها کبریت‌اند. کبریت و قوطی آن با توجه به اهمیت عملکردشان در روشن کردن بخاری بزرگ ترسیم شده‌اند، و کودک مقیاسی مناسب برای آن‌ها فراهم کرده است.

او با استناد به روانشناسی گشتالت<sup>۴۹</sup> استدلال می‌کند که قوانین زبان بصری به واسطه‌ی قوانین ادراکی که ظاهراً در مغز انسان نهادینه شده و جهان شمول‌اند، تعیین شده‌اند.

دیگر تفاوت مهم و بالقوه‌ی ورکاپیچ و آیزنشتاین، تفاوت درک و برداشت آیزنشتاین از به‌هم‌پیوستگی و تصادم و دریافت ورکاپیچ از تفاوت دیدن و خواندن است. آیزنشتاین از پودوفکین به سبب تمرکز او بر به‌هم‌پیوستگی انتقاد می‌کند. در باور آیزنشتاین تصادم قانون بود و به‌هم‌پیوستگی یک استثناء. پودوفکین استدلال می‌کرد که شات‌ها یک زنجیره‌اند، آجرهایی که در یک مجموعه، برای ارائه و توضیح نظام‌مند یک ایده مرتب شده‌اند. اما آیزنشتاین با دیدگاه مونتازی تصادمش، اعتقاد داشت باید از برخورد دو شات و جزا مفهومی مستقل ایجاد شود. نظر ورکاپیچ در این ارتباط به نظر پودوفکین نزدیکتر است.

آیزنشتاین بر این باور بود که عقاید ورکاپیچ اشتباه‌اند. ورکاپیچ مجموعه‌ی شات‌ها را پیوسته و به شکل سازمانی دو قطبی<sup>۵۰</sup> توصیف می‌کند، درحالی‌که آیزنشتاین هنر مونتاز را تصادم و تضاد می‌داند، نه به‌هم‌پیوستگی. از دیدگاه ورکاپیچ، آیزنشتاین به‌جای تماشای فیلم، در دام قرائت بی‌پایان فیلم گرفتار است. نظریه‌های آیزنشتاین بر تفسیر و ترجمه‌ی تصادم‌های دو نما تکیه دارند.

ورکاپیچ و آیزنشتاین بنیان‌گذاران نظریه‌ی «فیلم هنر است» بودند. هر دو معیارهای بنیادین هنر سینما را ارزیابی کردند. آیزنشتاین معتقد بود زمان بر ترکیب نماها به شیوه‌ی تصادم تأثیر بیشتری دارد. اما ورکاپیچ اعتقاد داشت تأثیر زمان بر مسئولیت کینه استتیک و بر تماشاگران است و به شکل شعری بصری تجلی یافته، فیلم را به هنر تبدیل می‌کند.

نظر آیزنشتاین در خصوص آمیزش دو عنصر قابل نمایش که منجر به ایجاد عنصری گرافیکی و غیر قابل نمایش می‌شود مشابه این نظر ورکاپیچ است که ارزش‌های شاعرانه تنها زمانی می‌توانند به دست آیند که نمود ارجاعی و محتوای درونی نماها ارتقاء یابند.

آیزنشتاین و ورکاپیچ بر این باورند که فیم به‌واسطه‌ی معانی مجردی که منتقل می‌کند و تأثیرات فیزیولوژیکی و احساسی که بر مخاطب می‌گذارد، ارزیابی می‌شود. آیزنشتاین این

موضوع را تصادم و ورکاپیج آن را نیروی محرکه‌ی سینما می‌داند. آنچه در پایان باید به آن اشاره شود این است که اگرچه ورکاپیج به‌اندازه‌ی آیزنشتاین به مباحث نظری سینما و هنر مونتاژ پرداخته اما به‌اندازه‌ی او شهرت نیافته است. البته در تاریخ تفکر و هنر بزرگان بسیاری بوده‌اند که در زمان حیاتشان شناخته نشدند اما بعدها به آثار و اندیشه‌های آن‌ها ارجاع داده شده، آراء و عقایدشان بازنگری شده است. ورکاپیج یکی از این هنرمندان و نظریه‌پردازان بوده است.

#### ۴- نتیجه‌گیری

بدون تردید نظریه‌ی اسلاوکو ورکاپیج درباره‌ی هنر مونتاژ، در کنار نظریه‌ی سرگئی آیزنشتاین، در بالندگی این هنر و پویایی ریتم سینمایی بسیاری از فیلم‌های معاصر جایگاه ویژه‌ای داشته است. مونتاژ به دو شکل انجام می‌شود یا بر بنیان زنجیره‌ی به‌هم‌پیوسته‌ی نماها و پیوستگی نگاه تماشاگران و یا با تصادم و تقابل نماها که زمینه‌ساز تداعی معانی و خلق ذهنیتی فارغ از ماهیت هر یک از نماها به‌تنهایی می‌شود. این دو روش بنیان دیدگاه‌های ورکاپیج و آیزنشتاین را شکل می‌دهند. آیزنشتاین با استفاده از رابطه‌ی تقابلی نماها و بر اساس ارزش تصادفی نماها، برای تماشاگران فعالیتی مضاعف در نظر می‌گیرد و زمینه‌ساز تحول شکل‌گیری تصویر ذهنی در آنان می‌شود. ورکاپیج با تکیه بر ارزش نیروی محرکه‌ی فیلم که در به‌هم‌پیوستگی و زنجیره‌ی انفصال‌ناپذیر ساختمان فیلمیک است، تماشاگران را ناگزیر می‌سازد هیچ‌گاه از ماهیت مستمر و مداوم فیلم غافل نشوند. دیدگاه «دیدن» و «تماشا»ی فیلم و ادراک از طریق مشاهده‌ی ورکاپیج و دیدگاه قرائت رابطه‌ی تقابلی نماهای آیزنشتاین هر دو در توسعه و پیشرفت نظریه‌ی هنر مونتاژ در سینما سهم بوده‌اند.

#### پی‌نوشت‌ها

1. Inter Cut
2. Karel Reisz
3. D. W. Griffith
4. Pulse, Beat
5. Tempo, Pace
6. Accent
7. Lev Kuleshov
8. Creative Geography
9. Vsevolod Pudovkin
10. Dziga Vertov
11. Futurism
12. Constructivism
13. Vsevolod Meyerhold
14. Subjective Editing
15. Attraction Editing
16. Dialectic Editing
17. Avant-guard
18. Robert Floery
19. The life and death of 9413
20. A Hollywood Extra
21. David Copperfield, 1935

22. San Francisco, 1936
23. The Good Earth, 1937
24. Mr. smith goes to Washington, 1939
25. unseen cinema
26. Early American Avant-guard Film (1894-1941)
27. Lost
28. Dorothy Arzner
29. Gumby
30. University of Southern. CA
31. Gergory Ain
32. Hanka
33. Sermska Mitrovica
34. Kinesthetic - value
35. collision
36. linkage
37. See
38. Read
39. The innocence of the eye
40. Kinesthetic response
41. Choreography
42. Kinesthetic Value
43. Ideogram
44. Slow motion
45. View point
46. Wide Angle
47. Long shot
48. Japanese Noh Theatre
49. Gestalt
50. Bipolar Organization

## منابع

- استیونسن، رالف (۱۳۷۷)، *هنر سینما*، ترجمه‌ی پرویز دویلی، امیرکبیر، تهران.
- اندرو، دادلی (۱۳۸۷)، *تئوری‌های اساسی فیلم*، ترجمه‌ی مسعود مدنی، عکس معاصر، تهران.
- بوردول، دیوید (۱۳۸۲) *تاریخ سینما*، ترجمه‌ی روبرت صافاریان، مرکز، تهران.
- جانتی، لوئیس (۱۳۷۲) *شناخت سینما*، ترجمه‌ی ایرج کریمی، روزنگار، تهران.
- رایتس، کارل (۱۳۸۹) *فن تدوین فیلم*، ترجمه‌ی وازریک درساهاکیان، سروش، تهران.
- Eisenstein, Sergei (1992) the cinematographic principle and the ideogram, *Film Theory and Criticism*, New York: Oxford University Press.
- Eisenstein, Sergei (1992) a Dialectical Approach to Film Form.
- Vorkapich, Slavko (1972) "Dynamics of Film-Making", *American Cinematographer*, pp. 191-223.
- Film reference (2105) writers and production Vi-Win slavko Vorkapich- Writer VORKAPICH SLAVKO.
- Finnie Moria MOVIE MORLOCKS (September 2-2009 )

پایگاه اینترنتی داندود مقالات دانشگاه هنر  
journal.art.ac.ir

Received: 29 Nov 2014  
Accepted: 14 Mar 2015

## Theories of Montage by Sergey Eisenstein and Slavko Vorkapich

**Shahabeddin Adel**, Associate Professor, Faculty of Cinema and Theater, University of Art, Tehran, Iran.

### Abstract

The art of montage in film history appeared in the years between 1900 and 1907. According to many film historians, montage was first used by American filmmaker Edwin S. Porter. However, montage theory and aesthetics of montage developed after the October Revolution in Russia in 1917 by the great filmmakers and theorists of the era such as Lev Kuleshov, and particularly Sergey Eisenstein and Vsevolod Pudovkin. Slavko Vorkapich, filmmaker, editor and cinema lecturer was another key theorist of montage in the history of cinema who worked on the theorization of montage at the same time, yet his contribution despite being significant is not regarded as highly as that of the Russian masters. The impact of his thoughts and work on American cinema in the 1920s and 1930s is undisputable. The notion of "Kine-aesthetics" and its value in cinema and the issue of interconnectedness and the chain of integration of shots in the art of montage, as opposed to Eisenstein's cinematic views and the theory of "collision", is notable. This article attempts to examine the ideas of these two theorists of montage and the similarities and divergences of their views.

**Keywords:** Montage, Sergey Eisenstein, Slavko Vorkapich, kine-aesthetics, Collision