فصلنامه علمی مطالعات هنر و زیباشناسی
دوره دوم، شماره۳، زمستان ۱۴۰۱

سبک و رسانه در تصاویر متحرک[1]

تاریخ دریافت: ۱۴۰۱/۰۳/۳۱- تاریخ پذیرش: ۱۴۰۱/۰۴/۲۵

اروین پانوفسکی

مترجم: زهرا الوندی[2]

کارشناسی ارشد، فلسفهٔ هنر، دانشکدهٔ علوم نظری و مطالعات عالی هنر، دانشگاه هنر تهران، تهران، ایران.

مقالهٔ پیش رو یکی از مهمترین بیانات در حوزهٔ زیبایی‌شناسی فیلم است. این مقاله که به صورت دقیق و فشرده نگاشته شده است، در واقع طیف گسترده‌ای از ایده‌ها و مشاهدات را پوشش می‌دهد. اروین پانوفسکی در پیشنهادات و سخنانی که در سخنرانی‌ها و جاهای مختلف بیان کرده‌است، بینشی عمیق نسبت به ماهیت پیچیدهٔ رسانهٔ فیلم و زمینهٔ مربوط به آن در تاریخ هنر باز می‌کند. آنچه که رویکرد او را بسیار حیاتی می‌کند در واقع ارجاعات مقایسه‌ای پی در پی او به انواع مختلف تولیدات هنری در ادوار و تمدن‌های گذشته است. نتیجهٔ کار، تخمین واضح و دقیق از برخی نقاط قوت و ضعف در فیلم‌ها در گذشته و حال است. این مقاله که برای اولین بار در سال ۱۹۳۴ میلادی منتشر شد از نظر مخاطبان پرینستون برای جلب توجه آنان به فیلم "کتابخانهٔ موزهٔ هنرهای مدرن" بوده‌است؛ که در آن زمان به نمایش گذاشته شد و پانوفسکی درباب این مسئله چنین می‌نویسد که "یک پروژهٔ نسبتا عجیب و غریب در نظر اغلب مردم در آن زمان" تلقی می‌شد. اگرچه که این مقاله ۱۲ سال بعد برای مجله نقد، اصلاح شد (نقد، جلد اول، شماره ۳، ژانویه فوریه ۱۹۴۱) اما هیچ تغییری در اصول اصلی نویسنده ایجاد نشد، و حتی امروز هم او هیچ دلیلی برای تغییر آن‌ها نمی‌بیند.

هنر فیلم تنها هنری است که انسان‌های عصر حاضر شاهد پیشرفت آن از همان ابتدا بوده‌اند. و این پیشرفت از این وجه بسیار جالب است که در شرایطی خلاف گذشته اتفاق افتاده‌است. در واقع یک انگیزهٔ هنری باعث کشف و کمال تدریجی یک تکنیک جدید نشده است، بلکه یک اختراع فنی بوده است که باعث کشف و کمال تدریجی یک هنر جدید شده است.

در اینجا ما دو واقعیت مهم را متوجه می‌شویم: اول اینکه اصل اولیه لذت تصاویر متحرک در واقع یک علاقهٔ عینی به یک موضوع خاص، یا علاقهٔ زیبایی‌شناختی به نشان دادن رسمی موضوع نبوده است، بلکه لذت بردن محض از حرکت چیزهای مختلف بدون در نظر گرفتن خود آن چیز است.

---

[1].Style and Medium in the motion pictures, by: Erwin Panofsky

[2] alvandimm1359@gmail.com

دوم اینکه فیلم‌هایی که در ابتدا در "کینتوسکوپ‌ها" یعنی نمایش چشمک زن سینمایی به نمایش درآمدند و از اوایل سال ۱۸۹۴ میلادی روی صفحه نمایش، نشان داده می‌شدند، در اصل محصول هنر اصیل عامیانه هستند (درحالی‌که، به‌عنوان یک اصل، هنر عامیانه از آنچه که با عنوان "هنر برتر" شناخته می‌شود، نشأت می‌گیرد. در اولین موارد به ضبط سادهٔ حرکات دست می‌یابیم: اسب هایی در حال دویدن، قطارهایی روی ریل، ماشین‌های آتش‌نشانی، رویدادهای ورزشی، صحنه‌هایی از خیابان. وقتی که نوبت به ساخت فیلم‌های روایی رسید، آن‌ها توسط عکاسانی ساخته می‌شدند که هر کسی به جز "تهیه‌کننده" یا "کارگردان" بودند، و افرادی در آن ایفای نقش می‌کردند که هر کسی به جز بازیگر بودند، و کسانی از دیدن آن لذت می‌بردند که اگر "عاشق هنر" خطاب می‌شدند، ناراحت می‌شدند.

بازیگران این فیلم‌های قدیمی معمولاً در یک "کافه" و از بین بازیگران بیکار یا شهروندان عادی که چهرهٔ قابل قبولی داشتند و در ساعتی معین در آنجا گرد هم جمع می‌شدند، انتخاب می‌شدند. یک عکاس خلاق وارد می‌شد، چهار یا پنج نفر مناسب را انتخاب می‌کرد و درحالی‌که با دقت به آن‌ها می‌گفت که چه عملی انجام دهند از آن‌ها فیلم می‌گرفت: "اکنون شما تظاهر می‌کنید که به سر این خانم می‌زنید"؛ و (خطاب به خانم): "و شما تظاهر می‌کنید که روی تپه می‌افتید." محصولاتی این‌چنینی به همراه محصولاتی که ضبط کاملا واقعی از "حرکت برای حرکت" در چند سینمای کوچک و تاریک نمایش داده می‌شد که عمدتاً افراد "طبقات پایین‌تر" و ستاره‌های جوان جویای نام در آنجا رفت‌وآمد می‌کردند (حدود سال ۱۹۰۵، شاید به یاد داشته باشید، در کل شهر برلین، تنها یک سینمای گمنام و بی‌اعتبار وجود داشت که به دلایلی نامشخص، نام انگلیسی "اتاق جلسه" را داشت).

جای تعجب نیست که "طبقات بالاتر" زمانی که به آرامی شروع به ورود به این سالن‌های تصویری اولیه کردند، این کار را نه به خاطر جستجوی یک سرگرمی معمولی و احتمالا جدی انجام دادند، بلکه با حس متمایز برتری نمایی خودآگاهانه که ممکن است با آن در همجنس‌گرایی در اعماق فولکوریک جزیره کونی یا یک سیرک اروپایی غوطه‌ور شویم انجام می‌دادند؛ حتی چند سال پیش دیدگاهی در حوزهٔ اجتماع یا افکار وجود داشت که شخص می‌تواند از فیلم‌هایی کاملا آموزشی مانند "زندگی جنسی ستاره دریایی" یا فیلم هایی با "مناظر زیبا" لذت ببرد اما هرگز علاقه‌ای جدی به روایت داستان نداشته باشد.

امروزه نمی‌توان انکار کرد که فیلم‌های داستانی نه تنها "هنر" اطلاق می‌شوند، بلکه در کنار هنرهایی مانند معماری، کارتون و "طراحی تجاری"، تنها هنر بصری ای است که کاملاً زنده‌است. "فیلم‌ها" در واقع آن ارتباط پویا بین تولید هنر و مصرف هنر را دوباره برقرار کرده‌اند که به دلایلی که برای بررسی در اینجا بسیار پیچیده هستند و مجال آن

نیست، در بسیاری از زمینه‌های دیگر کارهای هنری به شدت کاهش یافته‌اند، اگر نگوییم که کاملاً قطع شده است. چه بخواهیم یا نه، این فیلم‌ها هستند که بیش از نیروهای دیگر، نظرات، سلایق، زبان، لباس، رفتار، و حتی ظاهر فیزیکی مردمی که بیش از ۶۰٪ از جمعیت جهان را تشکیل می‌دهند را شکل می‌دهد. اگر روزی تمام شاعران غزل‌سرا، آهنگسازان، نقاشان، و مجسمه‌سازان بر اساس قانون مجبور به توقف فعالیت‌های خود می‌شدند، بخش نسبتا کوچکی از عموم مردم از این مساله مطلع می‌شدند و بخش کوچکتری از آن‌ها از این واقعیت به شدت ناراحت می‌شدند. اما اگر همین اتفاق در مورد فیلم‌ها رخ بدهد، پیامدهای اجتماعی آن فاجعه‌بار خواهد بود.

بنابراین در آغاز، ضبط مستقیم حرکت وجود داشت که ماهیت آن چیزی که حرکت می‌کند مهم نبود یعنی اجداد ماقبل تاریخ "مستند"های ما؛ و اندکی بعد، روایت‌های اولیه به وجود آمدند یعنی اجداد ماقبل تاریخ "فیلم‌های سینمایی" امروز. میل و شوق به یک عنصر روایی تنها می‌توانست با وام گرفتن از هنرهای قدیمی تر ارضا شود، و انتظار بر این بود که امر طبیعی در واقع وام گرفتن از تئاتر باشد، یک نمایشنامه تئاتر ظاهراً نزدیک‌ترین نوع به یک فیلم روایی است چراکه شامل روایتی است که توسط افرادی اجرا می‌شود که حرکت می‌کنند. اما در واقعیت، تقلید از اجراهای صحنه‌ای یک پیشرفت نسبتاً دیرهنگام و کاملاً ناامیدکننده بود. آنچه که در ابتدا اتفاق افتاد مسئله‌ای بسیار متفاوت بود. به جای تقلید از اجرای روی صحنه که شامل مقدار مشخصی از حرکت بود، فیلم‌های اولیه حرکتی را به آثار هنری که در اصل ثابت بودند اضافه کردند؛ به طوری که اختراع این اختراع فنی خیره‌کننده به‌عنوان یک پیروزی بدون دخل و تصرف در حوزهٔ فرهنگ برتر تلقی می‌شد. زبان زنده، که همیشه درست است به جای پذیرفتن کلمهٔ پرجلوه و اساسا اشتباه "نمایش روی صحنه"، انتخاب معقول کلمه "تصویر متحرک" یا به‌سادگی "تصویر" را تأیید کرده‌است.

آثار بی‌حرکتی که برای نخستین بار نمایش داده می‌شدند در واقع عکس بودند: نقاشی‌ها و کارت پستال‌های قرن نوزدهم (یا کارهای مومی مادام توسود) که با داستان‌های مصور –اصلی‌ترین ریشهٔ هنر سینمایی- و موضوعات آهنگ‌های محبوب، مجلات کاغذی و رمان‌های سکه‌ای تکمیل شده بودند؛ و فیلم‌هایی که از این سلسله نشأت می‌گیرند مستقیما و به‌شدت به تصور هنر عامیانه متوسل شدند. آن فیلم ها (اغلب به طور همزمان) نشان‌دهندهٔ این موارد بودند: اول حس اصلی عدالت و نزاکت در زمانی که فضیلت و صنعت مورد احترام بود و بدی و تنبلی نکوهیده می‌شد؛ دوم احساساتی آشکار در زمانی که "قطرهٔ کوچک یک علاقهٔ خیالی عاشقانه" مسیر خودش را "از طریق کانال‌هایی نسبتاً مار پیچ" طی می‌کرد، یا وقتی پدری، پدر عزیزی از بیرون بازمی‌گشت و متوجه می‌شد که فرزندش در حال مرگ بر اثر دیفتری است؛ سوم غریزه‌ای کهنه برای خونریزی و ظلم در زمانی که آندریاس هوفر با جوخه تیراندازی روبه‌رو شد، یا زمانی که (در فیلمی مربوط به سال ۱۸۹۳-۹۴) سر مری ملکه اسکاتلند واقعاً از تن او جدا شد؛ چهارم علاقه به پورنوگرافی ملایم (من با لذت فیلمی فرانسوی مربوط به سال ۱۹۰۰ را به یاد می‌آورم که

در آن یک خانم ظاهراً و نه واقعا خوش‌اندام به همراه خانمی ظاهراً اما نه واقعا لاغراندام در حال عوض کردن حولهٔ حمام نشان داده شده بودند – یک فیلم بد ولی صادقانه و سرراست که نسبت به فیلم های منقرض شدهٔ بتی بوپ و متأسفانه برخی تولیدات اخیر والت دیزنی، اعتراض کمتری به آن‌ها وارد است)؛ و در آخر حس خام طنز، که به‌صورت گرافیکی به‌عنوان "کمدی بزن بکوب" توصیف می‌شود، که از غریزهٔ پورنوگرافی و سادیسمی، به تنهایی یا به صورت ترکیبی استفاده می‌کرد.

در اواخر سال ۱۹۰۵ میلادی، فیلمی که اقتباسی از فاوست بود (بازیگرانش هنوز "ناشناخته" بودند) این ریسک را انجام داد و در سال ۱۹۱۱ بود که سارا برنهارت اعتبار خودش را به یک فیلم تراژدی خنده‌دار، ملکه الیزابت انگلستان بخشید. این فیلم‌ها نشان‌دهندهٔ اولین تلاش‌های آگاهانه برای انتقال فیلم‌ها از سطح هنر عامیانه به "هنر واقعی" بودند؛ و نیز شاهدی بر این حقیقت هستند که به‌سادگی نمی‌توان به این هدف ستودنی دست یافت. خیلی زود همه متوجه شدند که تقلید از اجرای تئاترگونه با یک صحنهٔ تنظیم شده و ورودی و خروجی ثابت، و اهدافی کاملا ادبی، مواردی هستند که فیلم‌ها باید از آن اجتناب کنند.

مسیرهای قانونی تکامل، نه با فرار کردن از شخصیت هنر عامیانه فیلم‌های اولیه، بلکه با توسعه دادن آن در محدوده امکانات فیلم باز شدند. آن الگوهای اولیهٔ تولیدات فیلم در سطح هنر عامیانهٔ موفقیت یا مجازات، احساسات، پورنوگرافی، و طنز خام می‌توانستند در قالب تاریخ اصیل، تراژدی و عشق، جنایت و ماجراجویی، و کمدی شکوفا شوند؛ به محض آنکه متوجه شدیم که می‌توان آن‌ها را نه با تزریق مصنوعی ارزش‌های ادبی، بلکه با بهره‌برداری از امکانات خاص و منحصر به فرد رسانهٔ جدید دگرگون نماییم. به‌طور قابل توجهی، آغاز این شکوفایی قانونی قبل از تلاش برای اعطای ارزش بالاتری از نظم خارجی به فیلم بوده‌است (دورهٔ تعیین کننده سال های ۱۹۰۲ تا ۱۹۰۵ بوده است) و گام‌های تعیین‌کننده توسط افرادی برداشته شدند که از نظر صحنه واقعی، شخص عامی یا غیرحرفه‌ای بودند. این امکانات منحصر به فرد و خاص می‌توانند به‌صورت پویاسازی فضا و بر آن اساس، فضاسازی زمان تعریف شوند. این گفته تا حدی پیش پا افتاده است، اما متعلق به آن نوع از حقایقی است که صرفاً به دلیل پیش پاافتادگی، به راحتی فراموش می‌شوند یا نادیده گرفته می‌شوند.

در تئاتر، فضا ثابت است؛ یعنی فضایی که روی صحنه نمایش داده می‌شود و رابطهٔ فضایی بیننده با صحنه، بدون تغییر و ثابت است. تماشاگر نمی‌تواند صندلی خودش را ترک کند، و تنظیمات صحنه در طول یک نمایش نمی‌تواند تغییر کند (به جز برای مواردی اتفاقی مانند بالا آمدن ماه یا جمع شدن ابرها و وام گیری هایی غیرقانونی از فیلم مانند چرخاندن بال ها یا بالا و پایین رفتن پرده پشت صحنه). اما در مقابل این محدودیت، تئاتر از این مزیت برخوردار است که زمان، رسانهٔ احساسات و اندیشهٔ قابل انتقال با گفتار، آزاد و مستقل از هر چیزی است که ممکن است در فضایی مرئی اتفاق بیفتد. هملت ممکن است مونولوگ معروف خودش را درحالی‌که روی کاناپه در میانهٔ صحنه دارز کشیده است،

بیان کند درحالی‌که هیچ کار خاصی انجام نمی‌دهد و فقط صحبت‌هایش برای تماشاگر و شنونده قابل تشخیص است، و با این حال، تنها با کلمات خودش او را با شدیدترین کنش عاطفی مجذوب خودش می‌کند.

در فیلم‌ها اوضاع برعکس است. در اینجا نیز تماشاگر یک صندلی ثابت را اشغال می‌کند، اما فقط از نظر فیزیکی، نه به‌عنوان موضوعی از یک تجربهٔ زیبایی‌شناختی. از لحاظ زیبایی‌شناختی، تماشاگر در حرکتی دائمی است؛ چراکه چشم او خودش را با لنز دوربین همراه می‌کند که دائماً در حال تغییر در فاصله‌ها و جهت‌ها است. به همین دلیل، به همان اندازه‌ای که تماشاگر متحرک است، فضای ارائه شده به او نیز به همان اندازه متحرک است. نه تنها اجسام در فضا حرکت می‌کنند، بلکه خود فضا نیز حرکت می‌کند، همان‌طور که از طریق حرکت کنترل شده و فوکوس دوربین جلو می‌آید، عقب می‌رود، می‌چرخد، محو می‌شود و دوباره ایجاد می‌شود و همچنین از طریق برش و ویرایش نماهای مختلف نمایش داده می‌شود –که لازم به یادآوری جلوه‌هایی ویژه اعم از چشم اندازها، تغییرات، پنهان سازی‌ها، نماهای اسلوموشن و سریع، برگشت و فیلم‌های تردستی نیست- این موارد دنیایی از امکانات را پیش روی فیلم ها باز می‌کند که صحنهٔ تئاتر هرگز نمی‌تواند حتی آن را تصور کند.

فارغ از حقه‌های عکاسی مانند مشارکت ارواح بی‌جسم در سریال تا پر، یا شگفتی‌های جالب تر رولاند یانگ در فیلم "مردی که می‌توانست معجزه کند"، در سطحی کاملا واقعی، انبوهی از مضامین ناگفته وجود دارد که همان‌طور که ساختن مه یا طوفان برای یک مجسمه‌ساز غیرقابل دسترس است، برای یک صحنه "مشروع" نیز غیر قابل دسترس می‌باشد؛ انواع عناصر خشن و برعکس رویدادهایی بسیار ریز که در شرایط عادی قابل مشاهده نیستند (مانند تزریق حیات بخش در آخرین لحظه یا نیش کشندهٔ یک پشه تب زرد)؛ صحنه‌های نبرد در مقیاس کامل؛ همه نوع عمل جراحی، نه تنها در مفهوم جراحی بلکه به معنای هر نوع ساخت، تخریب یا آزمایش واقعی، مانند "لویی پاستور" یا "مادام کوری"؛ یک مهمانی واقعا باشکوه که از میان اتاق‌های متعدد یک عمارت یا قصر حرکت می‌کند. ویژگی‌هایی از این دست، حتی تنها انتقال صحنه از یک مکان به مکانی دیگر با ماشینی که در ترافیکی سنگین حرکت می‌کند یا یک قایق موتوری که شبانه از یک بندر عبور می‌کند، نه تنها همیشه جذابیت سینمایی خود را حفظ می‌کنند؛ بلکه به‌عنوان وسیله‌ای برای برانگیختن احساسات و ایجاد هیجان همیشه باقی می‌مانند. علاوه بر این، فیلم ها این قدرت را (که تئاتر به‌طور کامل از آن محروم است) دارند که تجربیات روانشناختی را با پخش مستقیم محتوا روی پرده منتقل کنند که مثلاً چشم تماشاگر جایگزین آگاهی شخصیت داستان شود (مثل زمانی که تصورات و توهمات یک آدم مست در فیلم "آخر هفته گمشده" با واقعیتی سرد و بی‌روح نمایش داده می‌شود به جای اینکه صرفاً با استفاده از کلمات توصیف شوند). اما هرگونه تلاشی برای انتقال افکار و احساسات به‌طور انحصاری یا صرفا با کلمات، به ما حس بی‌حوصلگی، خجالت یا هر دو را منتقل می‌کند.

منظور من از عبارت "برای انتقال افکار و احساسات به طور انحصاری یا صرفاً با کلمات" به‌سادگی چنین است که: بر خلاف تصور عامیانه، اختراع صدا در سال ۱۹۲۸ میلادی نتوانست این واقعیت را تغییر دهد که یک تصویر متحرک، حتی زمانی که بتواند صحبت کند، تصویری متحرک باقی می‌ماند و خودش را به یک نوشته در حال اجرا تبدیل نمی‌کند. مادهٔ اصلی آن مجموعه‌ای است از سکانس‌های بصری که با جریانی بی‌وقفه از حرکت در فضا (البته به جز برای چک‌ها و مکث‌هایی که همان ارزش ترکیبی وقفه در موسیقی را دارند) کنار هم قرار می‌گیرند، و در واقع تحقیقی مستمر در مورد شخصیت و سرنوشت انسان نیست که با بیانی مؤثر و گاه "زیبا" منتقل می‌شود. در این زمینه نمی‌توانم بیاناتی گمراه‌کننده‌تر از اظهارات آقای اریک راسل بنتلی در شمارهٔ بهار "بازبینی کنیا" در سال ۱۹۴۵ میلادی در مورد فیلم‌ها را به یاد بیاورم که گفته بود: " پتانسیل‌های یک صفحهٔ سخنگو که بعد بیان دیالوگی که می‌تواند شعر باشد به آن اضافه شده، با قابلیت‌های یک صفحهٔ بی‌صدا متفاوت است." من اظهار می‌کنم که: " پتانسیل‌های یک صفحهٔ سخنگو در ادغام کردن حرکت مرئی با دیالوگی که بهتر است شعر نباشد، با قابلیت‌های صفحهٔ بی صدا متفاوت است."

همهٔ ما، اگر به اندازه کافی بزرگ باشیم که دوران قبل از ۱۹۲۸ میلادی را به یاد بیاوریم، پیانیست‌های قدیمی را به یاد می‌آوریم که درحالی‌که چشمان‌شان خیره به صفحه بود، وقایع فیلم را با موسیقی متناسب با حال و هوا و ریتم فیلم همراهی می‌کردند؛ و همچنین به یاد می‌آوریم زمانی که این پیانیست پست خودش را برای چند دقیقه ترک می‌کرد و فیلم ادامه پیدا می‌کرد، حسی عجیب و خیالی و نیز تاریکی‌ای که با صداهای یکنواخت ماشین آلات تسخیر شده است، ما را فرا می‌گرفت. حتی در آن زمان هم فیلم صامت هرگز بی‌صدا نبود. تماشا کردن مرئی همیشه مستلزم همراهی با صدا بود که از همان ابتدا، فیلم را از یک پانتومیم ساده متمایز می‌کرد و آن را با در نظر گرفتن تفاوت‌ها با باله طبقه‌بندی می‌کرد. ظهور فیلم ناطق به معنای "اضافه کردن" چیزی به‌عنوان یک تحوّل نبود: تبدیل صدای موسیقی به گفتار و در نتیجه تبدیل شبه پانتومیم به گونه‌ای کاملا جدید از نمایش که کاملاً با باله متفاوت است و از نظر جزء صوتی که از کلمات قابل فهم تشکیل شده، شبیه نمایش روی صحنه است؛ اما از لحاظ اینکه این جزء صوتی از حیث بصری قابل جدا شدن می‌باشد، با نمایش روی صحنه متفاوت بوده و شبیه باله است.

در یک فیلم، آنچه می‌شنویم، خوب یا بد، به‌طور جدانشدنی با آنچه می‌بینیم ترکیب شده‌است؛ صدا چه شمرده بیان شود یا تند، نمی‌تواند چیزی بیشتر از آنچه که با حرکات قابل مشاهده بیان می‌شود را بیان کند؛ و حتی در یک فیلم خوب تلاشی هم نمی‌کند که این کار را بکند. به‌طور خلاصه، در یک نمایشنامه یا به‌طور دقیق‌تر "فیلمنامه" یک تصویر متحرک تابع چیزی است که می‌توانیم آن را اصل هم‌بیانی بخوانیم.

اثبات تجربی این اصل با این حقیقت امکان پذیر می‌شود که هرجایی که عنصر صحبت چند نفره یا مونولوگ به طور

موقت برجسته می‌شود، به واسطهٔ یک قانون طبیعی اجتناب ناپذیر، "کلوزآپ" ظاهر می‌شود. حال پرسش این است که کلوزآپ چه دستاوردی دارد؟ با بزرگنمایی چهرهٔ گوینده یا شنونده یا هر دو به‌صورت متناوب، در واقع دوربین چهره‌ی انسان را به میدان بزرگی از عمل تبدیل می‌کند که با توجه به صلاحیت اجرای ویژگی‌های حرکات ظریف، که تقریباً از فاصله طبیعی نامحسوس هستند، به رویدادی گویا در فضای مرئی تبدیل می‌شوند و در نتیجه خودش را کاملاً با محتوای بیانی کلمات ادغام می‌کند؛ درحالی‌که بر روی صحنه، اگر اجازه نداشته باشیم که تعداد موهای سبیل رومئو را بشماریم، کلمات گفتاری تاثیری قوی‌تر به‌جای می‌گذارند.

این مطلب بدان معنا نیست که مقوله‌ی سناریو یک اصل و عامل بی‌اهمیت در ساخت یک تصویر متحرک است. این فقط به این معنی است که هدف هنری آن از نظر نوع با هدف هنری نمایش روی صحنه و بسیار بیشتر با هدف یک رمان یا یک قطعه شعر متفاوت است. این مطلب شبیه به موفقیتِ هنری یک مجسمهٔ ستونی گوتیک است که نه تنها به کیفیت آن به‌عنوان یک مجسمه، بلکه بیشتر از آن به یک‌پارچگی آن با معماری دروازه‌ها وابسته است. موفقیت یک فیلمنامه نیز، که بی‌شباهت به اپرانامه نیست، نه تنها به کیفیت آن به‌عنوان یک قطعه ادبی، بلکه بیشتر از آن به یک‌پارچگی آن با رویدادهای روی پرده بستگی دارد.

در نتیجه (یکی دیگر از دلایل تجربی اصل بیان همزمان) فیلمنامه‌های خوب احتمالا مخاطب خاصی نداشته باشند و به‌ندرت به صورت کتاب منتشر شده‌اند. نمایشنامه‌های خوب تئاتر نیز باید کاملا تغییر کنند و یا مواردی غنی به آن‌ها افزوده شود تا به فیلمنامه‌های خوب تبدیل شوند. به‌عنوان مثال در *پیگمالیون شاو*، فرایند واقعی آموزش آوایی الیزا و مهم‌تر از آن، پیروزی نهایی او در مهمانی بزرگ، به‌صورت عاقلانه‌ای حذف شده‌اند؛ ما به‌عنوان مخاطب این اثر هنری نمونه‌هایی از پیشرفت تدریجی زبانی او را می‌بینیم –یا بهتر بگوییم که می‌شنویم- و در نهایت پس از بازگشت او از مهمانی، با او به صورتی پیروز و باشکوه روبه‌رو می‌شویم درحالی‌که به دلیل تمایل به شناسایی و همدردی، عمیقاً صدمه دیده‌است. در اقتباس فیلم‌گونهٔ این اثر، این دو صحنه نه تنها کاملاً عرضه می‌شوند بلکه به‌شدت بر آن‌ها تأکید می‌شود؛ و ما به‌عنوان مخاطب این اثر شاهد فعالیت‌های شگفت‌انگیز در آزمایشگاه با مجموعه‌ای از دیسک‌های چرخان و آینه‌ها، لوله‌های اندام‌ها و آتش شعله‌ور هستیم. همچنین در قسمت مهمانی سفارت، مخاطب با لحظات بسیاری مواجه است که در انتظار فاجعه‌ای قریب‌الوقوع است و به این حالت مخاطب کمی شک و تردید نیز آن اضافه شده است.

بدون هیچ تردیدی، این دو صحنه، که در نمایشنامه کاملاً غایب بودند و بر روی صحنه غیرقابل دستیابی، از نقاط برجستهٔ فیلم بودند. درحالی‌که دیالوگ شاویان در لحظات خاصی دارای معنا نبود و هر جایی که مانند بسیاری از فیلم های دیگر، یک احساس شاعرانه، یک طغیان موسیقیایی، یا یک استعارهٔ ادبی (حتی متاسفم که بگویم برخی کنایه های گروچو) کاملاً ارتباط خود را با حرکات بصری از دست می‌دهند، و به تماشاگر حساس ضربه می‌زنند. مطمئناً زمانی

این مسئله وحشتناک است که یک مرد قوی احساساتی، پس از خودکشی معشوقه‌اش، نگاهی از بالا به عکس او می‌اندازد و چیزی می‌گوید که قابل بیان به این معنا نیست که هرگز او را فراموش نخواهد کرد. اما زمانی که در عوض شعری را می‌خواند که بسیار عالی تر از مونولوگ رومئو در مراسم ژولیت است، وضع بدتر است.

فیلم "*رویای نیمه شب تابستان*" راینهارت احتمالاً تأسف‌بارترین فیلم بزرگی است که تا حالا ساخته شده‌است؛ و فیلم "*هنری پنجم*" اولیویه، جدای از انطباق‌پذیری کامل و به‌جا از لحاظ دارا بودنِ نمایشنامه‌ای خاص، موفقیت نسبی خودش را مدیون اجراهای موفقیت‌آمیز زیادی است که به‌جای تعیین یک الگو، به‌عنوان یک استثنا باقی خواهد ماند. در واقع "آرایشی سنجیده" را با نمایشی باشکوه، کمدی بی‌کلام و ملودرام تلفیق می‌کند؛ از وسیله‌ای استفاده می‌کند که شاید برای کلوزآپ مایل اختصاص داده می‌شود (چهرهٔ زیبای آقای اولویه که در باطن در حال گوش دادن بوده و تک گویی نمی‌کند)؛ و مهم‌تر از همه، بین سه سطح از واقعیت باستان‌شناسی جابه‌جا می‌شود: بازسازی لندن الیزابتی، بازسازی وقایع ۱۴۱۵ میلادی که در نمایشنامهٔ شکسپیر آمده‌است، و بازسازی اجرای این نمایش بر روی خود صحنه شکسپیر. همهٔ این موارد کاملاً قانونی هستند؛ اما به هر حال، بالاترین تمجید از فیلم همیشه از جانب کسانی خواهد بود که مانند منتقد نیویورکر، کاملاً همسو با فیلم‌های طبیعی یا طبیعی شکسپیری همسو نیستند.

همانند نوشته‌های کونان دویل به‌طور بالقوه حاوی تمام داستان‌های رازآلود مدرن هستند (به جز نمونه های سخت مکتب داشیل همت). فیلم‌های تولید شده بین سال‌های ۱۹۰۰ و ۱۹۱۰، موضوع و روش‌های تصاویر متحرک را آن‌طور که ما می‌شناسیم از قبل تعیین می‌کنند. در این دوره در واقع فیلم‌های قدیمی وسترن و فیلم‌های جنایی تولید شد (فیلم شگفت انگیز "دزدی بزرگ قطار" ساخته ادوین اس. پورتر در سال ۱۹۰۳) که از آن تصاویر گانگستری، ماجراجویی و معمایی مدرن تولید شد (این دومی، اگر به خوبی انجام شود، هنوز هم یکی از صادقانه‌ترین و اصیل‌ترین اشکال سرگرمی فیلم است، فضا با زمان شارژ می‌شود زیرا بیننده نه تنها از خودش می پرسد "چه اتفاقی قرار است بیفتد؟" بلکه سوال می‌کند که "قبلا چه اتفاقی افتاده است؟"). در همین دوره شاهد ظهور فیلم فوق العاده تخیلی (ملس) هستیم که از یک سو به تجربه‌های اکسپرسیونیستی و سورئالیستی (کابینه دکتر کالیگاری، سانگ فان شاعر، و...) و از سویی دیگر به افسانه‌های دیدنی و جذاب شب‌های عربی منجر شد. کمدی که بعداً در کار چارلی چاپلین غالب شد، باستر کیتون، برادران مارکس و آثار رنه کلر پیش از هالیوود که هنوز به اندازهٔ کافی مورد قدردانی قرار نگرفته بودند، در مکس لیندر و دیگران به سطح قابل احترامی رسیدند. در فیلم‌های تاریخی و ملودراماتیک، پایه و اساس برای نگاره‌شناسی و نمادگرایی فیلم گذاشته شد، و در کارهای اولیهٔ دی.دبلیو.گریفیت، نه تنها تلاش‌های قابل توجهی برای تجزیه و تحلیل روانشناختی (ادگار آلن پو) و نقد اجتماعی (یک وارد شونده در گندم) را می‌یابیم؛ همچنین نوآوری‌های

فنی اساسی از جمله لانگ شات، فلاش بک، و کلوزآپ را پیدا میکنیم. فیلم‌ها و کارتون‌های ترفندی راه برای فیلیکس گربه، پا پی ملوان، و فرزندان شگرف فلیکس، میکی موس هموار کردند.

در چارچوب محدودیت‌های خود-تحمیل شده به فیلم، فیلم‌های اولیهٔ دیزنی و سکانس‌هایی خاص در فیلم‌های بعدی، عصاره‌گیری خالص شیمیایی از امکانات سینمایی را نشان می‌دهند. آن‌ها مهمترین عناصر فولکوریک - سادیسم، پورنوگرافی، شوخ‌طبعی ناشی از هر دو، و عدالت اخلاقی- را تقریباً بدون کوچک‌ترین غفلتی حفظ می‌کنند و اغلب این عناصر را به‌صورت تنوعی از موتیف ابتدایی و پایان‌ناپذیر داوود و جالوت، پیروزی افراد به‌ظاهر ضعیف بر افراد به‌ظاهر قوی در هم می‌آمیزند؛ و استقلال جالب آن‌ها از قوانین طبیعی، قدرت ترکیب فضا با زمان را تا حد کمال به آن‌ها می‌دهد تا حدی که تجربه‌های مکانی و زمانی بینایی و شنوایی تقریبا قابل تبدیل می‌شوند. مجموعه ای از حباب‌های صابون که پشت سر هم می‌ترکند، مجموعه صدایی را تولید می‌کند که دقیقاً از نظر زیر و بم بودن و حجم با اندازهٔ حباب‌ها مطابقت دارد؛ سه زبانه کوچک، بزرگ و متوسط Willie the Whale با نت‌های تنور، باس و باریتون به صورت هماهنگ ارتعاش دارند؛ و مفهوم پچ پد ساکن به‌طور کلی منسوخ می‌شود. همهٔ اشیا در آفرینش، چه خانه، پیانو، درخت یا یک ساعت زنگ‌دار باشد، فاقد توانایی‌های حرکت، بیان چهره، و بیان آوایی ارگانیک و در واقع انسان‌گونه است.

ضمناً حتی در فیلم های معمولی و "واقع‌گرایانه"، یک جسم بی‌جان، درست مانند موتورهای قدیمی راه‌آهن در *جنرال باستر کیتون* و *دیوارهای نیاگارا*، به شرط آنکه پویا باشد، می‌تواند نقش یک شخصیت اصلی را ایفا کند. همان‌طور که فیلم‌های قبلی روسی از امکان قهرمان‌سازی همهٔ انواع ماشین‌ها در ذهن همگان استفاده می‌کردند؛ و شاید بتوان گفت که تصادفی نیست که دو فیلمی که به‌عنوان یک کمیک عالی و یک شاهکار جدی عالی از دورهٔ صامت در تاریخ ثبت شده‌اند، نام دو کشتی بزرگ را بر خود دارند: ناوبر کیتون (۱۹۲۴) و انیشتن پوتمکین (۱۹۲۵).

ماجرای این تکامل که از یک شروع بی‌نظم آغاز شد و به این اوج قدرت رسید، منظرهٔ جذابی از یک رسانه هنری جدید را نشان می‌دهد که به‌تدریج از امکانات برحق خودش آگاهی پیدا می‌کند، یعنی امکانات و تقلیدات انحصاری- نمایشی که بی‌شباهت به تولید موزاییک نیست، که با تبدیل تصاویر خیالی به ماده ای بادوام تر آغاز شد و در ماوراگرایی سلسله مراتبی به اوج خودش رسید و یا شبیه به توسعه حکاکی خط، که به‌عنوان یک جایگزین ارزان و مفید برای تذهیب کتاب شروع شد و در سبک صرفاً "گرافیکی" به اوج خودش رسید.

درست به همین صورت، فیلم‌های صامت یک سبک خاص برای خودشان ایجاد کردند، که با شرایط خاص رسانه سازگار شده بود. زبانی که تا آن زمان ناشناخته بود به مردمی تحمیل شد که توانایی خواندن آن را نداشتند، و هرچه که عموم مردم مهارت بیشتری کسب کردند، امکان اجرای

اصلاحات بیشتر بر روی این زبان فراهم می‌شد. برای یک کشاورز ساکسونی در حدود سال ۸۰۰ میلادی، درک تصویری از یک مرد که روی سر مردی دیگر آب می‌ریزد آسان نبود، و حتی بعدها نیز درک اهمیت این موضوع که دو خانم پشت تخت یک امپراتور ایستاده باشند خیلی سخت بود. برای عموم مردم در حدود سال ۱۹۱۰ نیز درک معنای کاری بدون صدا در یک عکس متحرک دشوار بود، و تهیه‌کنندگان از ابزارهایی مشابه آنچه در هنر قرون وسطی پیدا می‌کنیم، برای شفاف‌سازی استفاده کردند. یکی از این ابزارها عناوین یا نامه‌های چاپ‌شده بودند، که معادل عناوین و طومارهای قرون وسطایی بود (در زمان های قبل تر حتی توضیح دهندگانی بودند که به‌صورت زنده صحبت می‌کردند، "اکنون او فکر می‌کند که همسرش مرده است، ولی او نمرده" یا "نمی‌خواهم به خانم های حاضر در اینجا توهین کنم اما شک دارم که هیچ یک از آن‌ها همچین کاری برای فرزندش انجام داده‌باشد").

روش دیگری که مزاحمت کمتری برای توضیح دادن داشت، استفاده از یک پیکرنگاری ثابت بود که از همان ابتدا تماشاگر را از حقایق و شخصیت‌های اصلی آگاه می‌کرد، درست مانند آن دو بانوی پشت سر امپراتور که زمانی که به ترتیب شمشیر و صلیب را حمل می‌کردند، منحصراً به‌عنوان قدرت و ایمان معرفی می‌شدند. گونه‌هایی به یاد ماندنی که با ظاهر، رفتار و ویژگی‌های استاندارد قابل شناسایی بودند به وجود آمدند، مانند "ومپ" و "دخترک صاف" (شاید متقاعد کننده‌ترین معادل‌های مدرن شخصیت‌های قرون وسطایی رذایل و خوبی‌ها) و همچنین "مرد خانواده" و "شرور"، که دومی با یک سبیل سیاه و عصا مشخص می‌شد. صحنه‌های تاریک بر روی فیلم‌های آبی یا سبز چاپ می‌شد. یک رومیزی شطرنجی همیشه به معنای یک محیط "فقیر اما صادقانه" بود؛ نماد خوشبخت بودن ریختن قهوه برای همسر توسط خانم خانه بود، خوشبختی‌ای که خیلی زود با سایه‌هایی از گذشته به خطر می‌افتاد؛ اولین بوسه همیشه زمانی بود که خانم با کراوات شریکش بازی می‌کرد و همیشه با بالا بردن پای چپ او انجام می‌شد. رفتار شخصیت‌ها بر همین اساس از پیش تعیین شده بود. کارگر فقیر اما درستکاری که پس از خروج از خانهٔ کوچکش با رومیزی شطرنجی به یک نوزاد رها شده برخورد می‌کرد، و تنها کاری که باید می‌کرد بردن آن نوزاد به خانه و پرورش دادن او به بهترین نحوی بود که می‌توانست؛ مرد خانه نمی‌توانست هر چند موقت، تسلیم وسوسه های شیطان شود. در نتیجه، این ملودرام‌های اولیه کیفیتی بسیار لذت‌بخش و آرامش‌بخش داشتند، چرا که وقایع مختلف در آن‌ها بدون عوارض روان‌شناسی فردی و بر اساس منطق ارسطویی ناب که به شدت در زندگی واقعی کمبودش احساس می‌شد، شکل می‌گرفتند.

اسباب و وسایلی مانند این به‌تدریج کمتر مورد نیاز واقع شد چراکه عموم مردم به تفسیر کردن فیلم‌ها توسط خودشان عادت کردند و تقریباً با اختراع فیلم ناطق از بین رفتند. اما حتی اکنون هم –از نظر من کاملا مشروع- بقایای اصل "نگرش و ویژگی ثابت" و به‌طور اساسی‌تر، مفهوم اولیه یا فولکوریکی از ساخت طرح وجود دارد. حتی امروزه هم ما این امر را بدیهی می‌دانیم که دیفتری نوزاد زمانی اتفاق می

افتد که والدینش خارج از خانه هستند، و با بروز آن، همهٔ مشکلات زناشویی آن‌ها حل می‌شود. حتی امروزه هم از یک فیلم معمایی درست انتظار داریم که پیشخدمت، اگر چه که ممکن است هر کسی از مامور سرویس مخفی بریتانیا گرفته تا پدر واقعی دختر خانه باشد، اما نباید قاتل باشد. حتی امروزه هم دوست داریم ببینیم که پاستور، زولا یا ارلیش در برابر حماقت و شرارت پیروز می‌شوند درحالی‌که همسران‌شان همیشه به آن‌ها اعتماد دارند. حتی امروزه نیز ما یک پایان شاد را به یک پایان غم‌انگیز ترجیح می‌دهیم و حداقل بر رعایت کردن اصل ارسطویی پافشاری می‌کنیم که داستان باید شروع، میانه و پایان داشته باشد- قانونی که نادیده گرفتن آن باعث بیگانه شدن عموم مردم از حوزه‌های عالی نوشته‌های مدرن شده است. نمادگرایی اولیه نیز در جزئیات تفننی باقی می‌ماند، مانند آخرین سکانس فیلم کازابلانکا، جایی که فرماندهٔ پلیس کج و راست اندیش، یک بطری خالی آب ویشی را داخل سبد کاغذهای باطله می‌اندازد؛ و در بیان نمادهای ماوراءالطبیعه مانند مرگ آقای سدریک هاردویک در نقش "آقایی با لباسی غبارآلود" (در فیلم زمان قرضی) یا فیلم هرمس سایکوپومپوسکلود راین با شلواری راه راه در نقش یک مدیر هواپیمایی (در فیلم آقای جردن به اینجا می‌آید).

بزرگ‌ترین پیشرفت‌ها در کارگردانی، نورپردازی، فیلم برداری، برش، و بازیگری درست انجام شد. اما درحالی‌که در بسیاری از این زمینه‌ها، پیشرفت به‌طور پیوسته در حال انجام بود- البته بدون در نظر گرفتن انحرافات، و خرابی‌های قدیم- اما با اختراع فیلم سخن‌گو، بازیگری دچار وقفه‌ای ناگهانی شد؛ به گونه‌ای که سبک بازیگری در فیلم‌های صامت در گذشته را می‌توان به عنوان هنر گمشده‌ای ارزیابی کرد که بی‌شباهت به تکنیک نقاشی یان وک ایک، یا با توجه به تشبیه قبلی، تکنیک برین اثر دورر نیست. خیلی زود همه متوجه شدند که بازی در فیلم صامت نه به معنای بزرگنمایی پانتومیم بازیگری در صحنهٔ تئاتر است (همان‌طور که بازیگران حرفه ای صحنه تئاتر عموماً و به اشتباه این تصور را می‌کردند و بیشتر و بیشتر به بازی در فیلم‌ها تن می‌دادند)، و نه می‌توان به‌طور کلی از سبک آن را نادیده گرفت. مردی که فیلم او در حال راه رفتن به شیوه‌ای معمولی و روزمره در یک گذرگاه گرفته شده بود، زمانی که بر روی صفحه نمایش ظاهر می‌شد، شبیه هر چیزی بود به جز مردی که از یک گذرگاه عبور می‌کند. اگر می‌خواستند که تصویر هم طبیعی و هم معنادار به نظر برسد، بازیگری باید به شیوه‌ای متفاوت از سبک صحنه و واقعیت زندگی معمول انجام می‌شد؛ با برقراری رابطه‌ای ارگانیک بین بازیگری و روند فنی فیلمبرداری، باید از گفتار صرف نظر می‌شد.

این امر دقیقا همان چیزی بود که بازیگران بزرگ دورهٔ صامت انجام دادند، و این حقیقتی مهم است که بهترین آن بازیگران از روی صحنهٔ تئاتر نیامده بودند، بازیگرانی که سنت مشخص آن‌ها مانع از این شد که فیلم "سنر" اثر دوز، فراتر از شاهکاری از وی باشد. بلکه آن‌ها از سیرک یا واریته آمده بودند، مانند چاپلین، کیتون، و ویل راجرز؛ یا از هیچ جای مشخصی مانند تدا بارا، همتای اروپایی او، بازیگر دانمارکی آستا نیلسن، و گاربو؛ یا از جایی زیر آسمان مانند

داگلاس فیربنکس. سبک این "اساتید قدیمی" در واقع با سبک حکاکی خط قابل مقایسه بود، از این نظر که در مقایسه با بازیگری روی صحنه اغراق آمیز بود (و باید هم اینگونه می‌بود)، ولی سبک آن‌ها غنی تر، ظریف تر و بسیار دقیق تر بود. ظهور فیلم‌های ناطق، این تفاوت بین بازیگری روی صحنه و روی صحنه تئاتر را کاهش داد، اگر نگوییم که از بین برد، و در نتیجه بازیگران نمایش صامت را با مشکلی جدی مواجه کرد. باستر کیتون فریب خورد و سقوط کرد. چاپلین ابتدا سعی کرد در موضع خودش مقاومت کند، اما در نهایت با موفقیت نسبی (دیکتاتور بزرگ) تسلیم شد. فقط هارپوی بزرگ است که تا کنون از به زبان آوردن حتی یک صدای واضح هم امتناع کرده‌است؛ و فقط گرتا گاربو بود که موفق شد تا حدودی سبک خودش را در اصل تغییر دهد. اما حتی در مورد ایشان هم، این‌طور تصور می‌شود که اولین تصویر باصدای ایشان، آنا کریستی، جایی که خودش را در بیشتر مواقع در سکوت یا صحبتی کوتاه پنهان می‌کرد، بهتر از اجراهای بعدی‌اش بود؛ و در نسخهٔ دوم باصدای آنا کارنینا، مطمئناً ضعیف ترین لحظه زمانی است که او یک صحبت طولانی را برای همسرش بیان می‌کند، قوی‌ترین لحظه زمانی است که او در سکوت در امتداد سکوی ایستگاه حرکت می‌کند درحالی‌که ناامیدی هماهنگ با حرکت و بیان او با حرکت فضای تاریک اطراف او شکل می‌گیرد، و صحنه پر است از صداهای واقعی قطارها و صدای خیالی "مردان کوچک با چکش های آهنین" که او را بی‌امان و بدون آنکه متوجه شود به جلو می‌رانند.

جای تعجب نیست که گاهی اوقات نوعی نوستالژی را برای دورهٔ صامت حس می‌کنیم و اینکه دستگاه‌ها برای ترکیب کردن فضیلت صدا و گفتار با بازیگری صامت تعبیه شده بودند، همانند "کلوزآپ" مایل که قبلاً در رابطه با هنری پنجم به آن اشاره شد؛ رقص پشت درهای شیشه‌ای در فیلم زیر بام‌های پاریس؛ یا در فیلم داستان یک متقلب، یادآوری ساشا گیتری از وقایع دوران جوانی‌اش درحالی‌که خود آن وقایع "بی‌صدا" بر روی پرده نمایش داده می‌شوند. با این حال، این حس نوستالژیک بر خلاف فیلم‌های ناطق است.

این تکامل نشان داده شده‌است که در هنر، هر سودی مستلزم ضرری مشخص در طرف مقابل است؛ اما این سود به شرطی به‌عنوان یک منفعت باقی می‌ماند که ماهیت اصلی رسانه تحقق یافته و مورد احترام قرار گیرد. می‌توان تصور کرد که وقتی که غارنشینان آلتامیرا شروه به رنگ کردن بوفالوهای خودشان با رنگ های طبیعی به جای فقط تراشیدن تصاویر کردند، غارنشینان قدیمی پایان دورهٔ هنر پارینه‌سنگی را پیشگویی کردند. اما هنر پارینه سنگی ادامه یافت، و ماجرای فیلم‌ها نیز به همین نحو است. اختراعات فنی جدید همیشه تمایل دارند که ارزش‌هایی که قبلا به دست آمده‌اند را کمرنگ جلوه دهند، مخصوصا در رسانه‌ای که وجود خودش را مدیون آزمایش‌های فنی است. اولین فیلم‌های با صدا در مقایسه با فیلم‌های عالی صامت آن زمان، در درجهٔ دوم بودند، و بیشتر فیلم‌های رنگی و تکنیکی کنونی نیز در مقایسه با فیلم‌های باصدا و عالی و سیاه و سفید، در درجهٔ دوم قرار دارند. اما حتی اگر کابوس آلدوس هاکسلی به حقیقت بپیوندد و تجربهٔ چشایی، بویایی و لامسه

به بینایی و شنوایی اضافه شود، حتی در آن زمان هم می‌توانیم اعلام کنیم، همانطور که در اولین مواجهه با صدا و فیلم‌های رنگی گفتیم، که :"ما از هر سویی با مشکلاتی روبرو هستیم، ولی مضطرب نیستیم، خیلی گیج شده‌ایم ولی ناامید نیستیم."

قانون فضای دارای زمان و زمان مقید به فضا، این واقعیت را به دنبال دارد که فیلمنامه، بر خلاف نمایشنامه تئاتر، زیبایی‌ای مستقل از اجرا ندارد، و شخصیت‌های آن زیبایی‌ای بدون بازیگران ندارند. نمایشنامه نویس به این امید می‌نویسد که اثری که خلق می‌کند نگینی زوال‌ناپذیر در گنجینهٔ تمدن باشد و در صدها اجرایی ارائه خواهد شد که تغییراتی گذرا را بر روی "اثر" ثابت او هستند. از سوی دیگر، فیلمنامه نویس برای یک کارگردان، یک تهیه‌کننده و بازیگر می‌نویسد. کار آن‌ها به همان درجه از ماندگاری می‌رسد؛ و اگر یک سناریو توسط کارگردان و بازیگرانی متفاوت فیلمبرداری شود، نتیجهٔ آن یک "بازی" کاملا متفاوت خواهد بود.

اتللو یا نورا در واقع چهره‌هایی مشخص و قابل توجهی هستند که توسط نمایشنامه نویس خلق شده‌اند. آن ها را می‌توان خوب یا بد بازی کرد، و می‌توان آن‌ها را به اشکال مختلفی تفسیر کرد؛ اما آن‌ها به‌طور قطع وجود دارند، مهم نیست که چه کسی آن‌ها را بازی می‌کند یا اینکه اصلاً بازی می‌شوند یا خیر. شخصیت های یک فیلم با بازیگر زندگی می‌کنند و می‌میرند. در واقع اتللو و نورا موجودیت‌هایی نیستند که توسط رابسون یا دوز تفسیر شده‌اند؛ آن‌ها در واقع موجودیتی هستند که "گرتا گاربو" در شخصیتی به نام آنا کریستی یا موجودیتی که "رابرت مونتگومری" در یک قاتل مجسم کرده‌است که، با توجه به همهٔ آن چیزی که می‌دانیم یا علاقه داریم که بدانیم، ممکن است برای همیشه ناشناس باقی بماند اما هرگز جای خاطرات ما نمی‌گیرند. حتی زمانی که نام‌های شخصیت‌هایی هنری هشتم- پادشاهی که از ۱۵۰۹ تا ۱۵۴۷ بر انگلستان حکومت می‌کرد- یا آنا کارنینا -خانمی که تولستوی او را خلق کرد- باشد، آن‌ها خارج از وجود گاربو و لافتون وجود ندارند. آن‌ها فقط خطوطی خالی و غیرجسمانی مانند سایه‌های هادس هومر هستند که تنها زمانی شخصیت واقعی را به خود می‌گیرند که با رگ حیات یک بازیگر پر شوند. بر عکس، اگر یک نقش سینمایی بد بازی شود، به معنای واقعی کلمه هیچ چیزی از آن باقی نمی‌ماند، و فرقی نمی‌کند که چه قدر روانشناسی آن شخصیت جالب باشد یا چه قدر کلمات استادانه بیان شوند.

آنچه که دربارهٔ بازیگر صدق می‌کند، با اعمال تغییرات لازم، برای اکثر هنرمندان یا صنعتگران دیگری که در ساخت یک فیلم مشارکت دارند نیز صدق می‌کند: کارگردان، صدابردار، فیلمبردار که خیلی مهم است، و حتی گریمور. یک نمایش روی صحنه تا زمانی که همه چیز آماده شود، مدام تکرار می‌شود و سپس در سه ساعت متوالی به‌طور مکرر اجرا می‌شود. در هر اجرا همگی باید آماده باشند و کار خودشان را انجام دهند؛ و سپس به خانه رفته و می‌خوابند. بنابراین، کار بازیگر صحنه را می‌توان به کار یک نوازنده، و کار کارگردان صحنه را به کار رهبر ارکستر تشبیه کرد. به

همین صورت، آن‌ها رپرتوار خاصی دارند که آن را مطالعه کرده‌اند و در بعضی اجراهای کامل اما ناپایدار ارائه کرده‌اند، چه "هملت" امروز و "ارواح" فردا، یا زندگی "با پدر تا ابد". با این حال، فعالیت های بازیگر فیلم و کارگردان فیلم را می‌توان به ترتیب با فعالیت های هنرمند پلاستیک و معمار، به جای نوازنده و رهبر ارکستر، مقایسه کرد. کار صحنه مستمر اما گذرا است؛ کار فیلم ناپیوسته اما دائمی است. هر سکانسی با توجه به استفادهٔ کارآمد از مجموعه‌ها و پرسنل، به‌صورت تکه تکه و خارج از توالی اجرا می‌شود. هر قطعه چندین بار اجرا می‌شود تا زمانی که درست شود؛ و زمانی که کل فیلم تکه تکه اجرا و در کنار هم ترکیب شد، همه برای همیشه از آن لذت می‌برند. ناگفته نماند که این رویه نمی‌تواند بر ماهیت مشترکی که بین شخص بازیگر فیلم و نقش او وجود دارد، تاکید نداشته باشد. شخصیت فیلم که به‌صورت تکه تکه، و بدون توجه به توالی طبیعی وقایع، به وجود می‌آید، تنها در صورتی می‌تواند به یک کل واحد تبدیل شود که بازیگر بتواند هنری هشتم یا آنا کارنینا در کل دورهٔ خسته کنندهٔ فیلم‌برداری باشد، نه تنها آن را بازی کند. من کاملاً می‌دانم که زندگی در نقش لافتون در شش یا هشت هفته‌ای که بازی می‌کرد یا بهتر بگویم کاپیتان بلایگ بود، بسیار دشوار بود.

شاید بتوان گفت که فیلمی که با تلاشی مشترک به وجود آمده است و در آن همهٔ مشارکت ها سهم یکسانی از ماندگاری دارند، نزدیک ترین معادل مدرن یک کلیسای جامع قرون وسطایی است؛ نقش تولیدکننده، کم و بیش معادل نقش اسقف یا اسقف اعظم است؛ نقش کارگردان معادل معمار ارشد است؛ نقش سناریو نویسان معادل مشاوران علمی است که یک برنامهٔ شمایل‌نگاری را تولید می‌کنند؛ و نقش بازیگران، فیلمبرداران، ویراستاران، صدابرداران، گریمورها، و تکنیسین های مختلف معادل کسانی است که کار و تلاش آن‌ها در واقع ماهیت فیزیکی محصول نهایی را فراهم می‌کند، از مجسمه‌سازان، نقاشان شیشه، ریخته‌گران برنز، نجاران و سنگ‌تراشان ماهر گرفته تا مردان معدن و چوبکار. و اگر با هر یک از این همکارها صحبت کنید با حسن نیت کامل به شما می‌گوید که کار او مهم‌ترین کار است و تا جایی که کارش ضروری باشد، کاملاً درست است.

این مقایسه ممکن است توهین‌آمیز به نظر برسد، نه تنها به این دلیل که فیلم های خوب نسبت به کلیساهای خوب کمتر هستند؛ بلکه به این دلیل که فیلم ها تجاری هستند. با این حال اگر هنر تجاری به این صورت تعریف شود -هنری که اساسا برای ارضای انگیزهٔ خلاقانهٔ سازنده‌اش تولید نمی‌شود بلکه هدف اصلی آن برآوردن نیازهای یک مشتری یا خریدار است- پس باید گفت که هنر غیرتجاری یک استثنا است نه قاعده، و استثنایی نسبتاً جدید و نه همیشه مناسب در هنر. درحالی‌که درست است که هنر تجاری همیشه در خطر پایان یافتن به‌عنوان یک فاحشه است، به همان اندازه درست است که هنر غیرتجاری همیشه در خطر پایان یافتن به‌عنوان یک خدمتکار پیر است. هنر غیرتجاری به ما "گرند جت" اثر سورات و غزلیات شکسپیر را داده است که بسیار باطنی است تا حدی که غیر قابل ارتباط است. برعکس، هنر تجاری به ما چیزهایی داده است که مبتذل یا خودخواهانه

(دو جنبه از یک چیز) تا حد نفرت‌انگیز بودن هستند، و همچنین عکس‌های دیرر و نمایشنامه‌های شکسپیر را به ارمغان آورده است. زیرا ما نباید فراموش کنیم که عکس‌های دیرر تاحدی به‌صورت سفارشی و بخشی نیز برای فروش در بازار آزاد ساخته شده‌اند؛ و اینکه نمایشنامه‌های شکسپیر – برخلاف بالماسکه‌ها و اینترمتزوها که در دربار توسط آماتورهای اشرافی ساخته می‌شدند و می‌توانستند به قدری نامفهوم باشند که حتی کسانی که آن‌ها را در تک نگاره‌هایی توصیف می‌کردند، گاه از درک مفهوم آن ناکام بودند- نه تنها برای تعدادی افراد اندک، بلکه برای همه کسانی که آمادۀ پرداخت یک شیلینگ برای دیدن آن بودند، جذاب بود.

مسئلۀ الزامی ارتباط برقرار کردن است که هنر تجاری را حیاتی‌تر از هنر غیرتجاری می‌کند و بنابراین به‌طور بالقوه باید قبول کرد که بسیار کارآمدتر است. تولید کنندۀ تجاری می‌تواند عموم مردم را هم آموزش دهد و هم منحرف کند و می‌تواند به عموم مردم –یا بهتر بگوییم ایده‌اش از عموم مردم- اجازه دهد که به خودش آموزش دهند یا او را منحرف کنند. همان‌گونه که تعدادی از فیلم‌های عالی که موفقیت‌های بزرگی در گیشه داشته‌اند نشان می‌دهند، اگر محصول خوبی را در اختیار عموم قرار دهیم، مردم از پذیرش آن خودداری نمی‌کنند. اینکه اغلب آن محصولات را نمی‌پذیرند ناشی از تجاری گرایی نیست؛ بلکه به‌علت عدم تشخیص و هر چند ممکن است متناقض به‌نظر برسد، به‌علت کمرویی بیش از حد در استفاده از آن است. هالیوود بر این باور است که باید " آن چیزی که مردم می‌خواهند" را تولید کند درحالی‌که مردم آن چیزی که هالیوود تولید می‌کند را می‌پذیرند. اگر هالیوود می‌خواست خودش تصمیم بگیرد که چه می‌خواهد، از آن قسر در میرفت حتی اگر باید تصمیم می‌گرفت که "از بدی دوری کند و نیکی کند". زیرا برای بازگشت به جایی که شروع کردیم، در زندگی مدرن فیلم‌ها آن چیزی هستند که دیگر اشکال هنری نتوانستند باشند، زینت نیستند بلکه یک ضرورت هستند.

این مطلب که باید فیلم‌ها این‌چنین باشند، نه تنها از منظر جامعه‌شناختی، بلکه از منظر هنری-تاریخی نیز قابل درک است. فرایندهای همۀ هنرهای بازنمایی قبلی، تا حدی بیشتر یا کمتر، با تصور ایده‌آلیستی از جهان مطابقت دارد. این هنرها به اصطلاح از بالا به پایین حرکت می‌کنند، و نه از پایین به بالا؛ آن‌ها با ایده‌ای شروع می‌شوند که باید در ماده‌ای بی‌شکل و نه در اشیایی که جهان فیزیکی را می‌سازند، نمایش داده شوند. نقاش بر روی یک دیوار یا بوم خالی کار می‌کند که آن را مطابق با ایدۀ خودش به‌صورت اشکال یا اشخاص سازماندهی می‌کند (هر چقدر که ممکن است این ایده توسط واقعیت تغذیه شده باشد)؛ او با خود اشیا و افراد کار نمی‌کند حتی اگر "از روی مدل" کار کند. این مسئله در مورد مجسمه‌سازی که با یک تودۀ گلی بی‌شکل یا تکه سنگ یا چوب برش نخورده کار می‌کند؛ در مورد نویسنده‌ای که با ورق کاغذ یا دستگاه ضبط صوتش کار می‌کند و حتی در مورد طراح صحنه که با یک فضای خالی و به‌شدت محدود کار می‌کند صدق می‌کند.

این فیلم‌ها و فقط فیلم‌ها هستند که تفسیر مادی‌گرایانه از جهان هستی را (که چه بخواهیم یا نخواهیم، تمدن معاصر

را فرا گرفته است) عینیت می‌بخشند. به جز مورد بسیار خاص انیمیشن کارتونی، فیلم‌ها در واقع اشیا و افراد مادی –نه یک رسانهٔ خنثی- را به صورت ترکیبی سازمان‌دهی می‌کنند که سبک خودش را نه از تفسیری در ذهن هنرمند، بلکه با دستکاری واقعی اشیای فیزیکی و دستگاه ضبط دریافت می‌کند، و حتی ممکن است فوق‌العاده یا نمادین شود. رسانهٔ فیلم‌ها در واقع واقعیتی فیزیکی است و فرقی نمی‌کند که نسخه‌ای اصلی یا هالیوودی باشد که با مقاصد و اهداف زیبایی‌شناختی قابل تشخیص نیست- یا خانه‌ای در حومهٔ وستچستر؛ واقعیت فیزیکی خیابان لاپ در پاریس یا صحرای گوبی، آپارتمان پل آریش در فرانکفورت یا خیابان های نیویورک در زیر باران؛ واقعیت فیزیکی موتورها و حیوانات ادوارد جی.رابینسون و جیمی کاگنی. همهٔ این اشیا و افراد باید در یک اثر هنری سازمان‌دهی شوند. آن‌ها را می‌توان به شیوه‌های مختلفی سازمان‌دهی کرد ("تنظیماتی" که مطمئناً شامل مواردی مانند گریم، نورپردازی و دوربین می‌شود)؛ اما هیچ راه فراری از آن‌ها وجود ندارد.

با توجه به مطالب بیان شده، از این منظر واضح است که تلاش برای قرار دادن جهان در معرض سبک‌سازی هنری، مانند تنظیمات حالت‌گرای "کابینهٔ دکتر کالیگاری" (۱۹۱۹)، چیزی بیشتر از یک آزمایش هیجان‌انگیز نیست که می‌تواند تأثیری هر چند جزئی بر روند کلی وقایع داشته باشد. دربرابر سبک‌سازی واقعیت قبل از کلنجار رفتن با آن به منزلهٔ طفره رفتن از مسئله است. مسئله این است که واقعیت بدون سبک را به گونه‌ای دستکاری و فیلمبرداری کنیم که نتیجهٔ آن دارای سبک باشد. آیا این در واقع گزاره‌ای نیست که در مقایسه با هر گزاره‌ای در هنرهای قدیم مشروع تر و دشوارتر باشد؟