

تاریخ پذیرش مقاله: ۹۲/۰۷/۰۸

تاریخ دریافت مقاله: ۹۳/۰۹/۱۶

سید محسن هاشمی<sup>۱</sup>، مرتضی حسینی گلکار<sup>۲</sup>

## نگره‌ی کارکردی به جلوه‌های صوتی فیلم

### چکیده

به مجموعه‌ی تلاش‌هایی که نظریه‌پردازان سینمایی، برای شناسایی و طبقه‌بندی تأثیر جلوه‌های صوتی، و بطور کلی صدا در فیلم به انجام رسانده‌اند، کارکردگرایی گفته می‌شود. علت این نام‌گذاری این است که این متفکران، مانند بالاژ<sup>۱</sup>، کراکوئر<sup>۲</sup> و دیگران، تأثیر اصوات را با عنوان کارکرد(هایی) برای صدای فیلم<sup>۳</sup> دسته‌بندی می‌کنند. در این مقاله قصد داریم به مطالعه‌ی پرسش‌های اساسی کارکردگرایان پیرامون ماده‌ی خام، دامنه، فرآیند و شیوه‌های تأثیر جلوه‌ی صوتی بپردازیم. از این رو ابتدا متغیرهای کیفیت فیزیکی، همگامی و همگرایی را وضع خواهیم کرد. فرض بر این است که این متغیرها، مشخص‌کننده‌ی ماهیت و چگونگی فرآیند تأثیر جلوه‌های صوتی، در نتیجه کارکرد (یا کارکردهای) آن‌ها هستند. گام بعدی، آزمودن این متغیرها با مطالعه‌ی کارکردهای شناسایی‌شده برای جلوه‌های صوتی در فیلم است (شیوه‌ها). این بررسی علاوه بر آزمودن متغیرها، ما را برای متمایز دانستن جلوه‌های صوتی از سایر اصوات فیلم (موسیقی و گفتار) یاری می‌دهد (دامنه). تلاش شده است مطالعه‌ی جاری با ذکر نمونه‌هایی از سینمای ایران و جهان غنی‌تر و کاربردی‌تر شود. در پایان، به وسیله‌ی اجتماع متغیرها در مفهوم وضعیت انطباق، ماده‌ی خامی نظری برای جلوه‌های صوتی در شکل فیلم طرح خواهیم کرد، چنان که ادراک نسبت میان اجزای سازنده‌ی آن، فرآیند تأثیر جلوه‌های صوتی را نیز آشکار می‌کند.

**کلیدواژه‌ها:** نگره‌ی کارکردی، جلوه‌ی صوتی، فیلم.

<sup>۱</sup> استادیار دانشکده‌ی سینما و تئاتر، دانشگاه هنر (نویسنده‌ی مسئول)

E-mail: hashemiart@gmail.com

<sup>۲</sup> کارشناسی ارشد سینما، دانشکده‌ی سینما و تئاتر دانشگاه هنر

E-mail: mortezahqg@yahoo.com

<sup>۳</sup> این مقاله مستخرج از پایان نامه کارشناسی ارشد مرتضی حسینی گلکار با عنوان مطالعه‌ی فرآیند طراحی و تحلیل صدای فیلم متناسب با تصویر و داستان (نگره‌ی شکل‌گرا-کارکردی) به راهنمایی دکتر سید محسن هاشمی است.

## ۱- مقدمه

این تمایل وجود دارد که مفهوم جلوه‌های صوتی را به صدای چیزها ساده کنند. صدای شکستن چیزی، صدای راه رفتن و ... اما این دیدگاه به‌هیچ‌وجه جامع و مانع نیست؛ بخصوص از این‌رو که منظور، صدای واقعی چیزها در زندگی روزمره است. ممکن است اصوات بسیاری در حاشیه‌ی صوتی فیلم وجود داشته باشند، که اساساً مصنوعی‌اند و یا (در واقعیت خارج از فیلم) به پدیده‌ای غیر از آنچه که به عنوان منبعشان دیده می‌شود، تعلق دارند. حتی ممکن است جلوه‌ی صوتی منبع فیزیکی نداشته باشد، بلکه تنها به ضرورتی بیانی، در حاشیه‌ی صوتی جای گرفته باشد؛ مانند نویز الکترونیکی هولناکی که تنها برای افزایش تأثیر یک صحنه به آن اضافه شده است.

این که «جلوه‌ی صوتی از کدام منبع می‌آید؟» فقط یکی از پرسش‌هایی است که باید برای شناخت و درک جلوه‌ی صوتی پاسخ داده شوند. برای پاسخ به پرسش‌های اساسی دیگر، باید متغیرهایی فراتر از منبع صوت را مورد توجه قرار داد. در این مقاله چنین متغیرهایی را شناسایی خواهیم کرد؛ سپس صحت و روابط آن‌ها را در تجربه‌های سینمایی خواهیم آزمود؛ تا در نهایت از آن‌ها برای دست یافتن به ماهیت جلوه‌های صوتی و فرآیند تأثیر آن‌ها سود ببریم.

## ۲- اهداف و روش پژوهش

پرسش‌های اساسی پیرامون جلوه‌های صوتی از منظر کارکردی، به شکلی زنجیروار به پاسخ یکدیگر وابسته‌اند. نخستین پرسش این است که: چه اصواتی جلوه‌ی صوتی هستند و چه اصواتی نیستند؟ برای یافتن پاسخ این پرسش، باید میان انواع اصوات در حاشیه‌ی صوتی فیلم مرزهایی قائل شد. برای یافتن چنین مرزهایی (هرچند کمرنگ)، باید ابتدا تأثیر جلوه‌های صوتی در فیلم (متمایز از سایر اصوات) را بررسی کنیم. به بیان دیگر، باید پاسخ پرسش اساسی دوم را، «جلوه‌های صوتی چه کارکردهایی دارند؟»، بیابیم. برای پاسخ دادن به این پرسش نیز باید ماهیت ساختی جلوه‌های صوتی را شناسایی کنیم. این مهم ما را به پرسش سوم هدایت می‌کند: جلوه‌های صوتی چگونه و از چه چیز ساخت می‌یابند؟

برای پاسخ دادن به پرسش‌های فوق، ابتدا متغیرهای مؤثر بر کارکرد جلوه‌های صوتی را معرفی می‌کنیم. این متغیرها، بیشتر از بازخوانی آرای متفکران کارکردگرا استخراج خواهند شد و فرضیه‌ی ما را شکل خواهند داد: ماهیت و ساختار یک جلوه‌ی صوتی، و البته کارکرد آن در فیلم، بطور مستقیم نتیجه‌ی همین متغیرها است. گام بعدی آزمودن فرضیه است. برای این منظور کارکردهای جلوه‌های صوتی را مطالعه خواهیم کرد، تا روابط میان متغیرها و کارکردها را استنتاج کنیم. کارکردهای مورد نظر، از سنت تجربی-نظری کارکردگرایان استخراج و با توجه به کاربرد عملی آن‌ها در آثار سینمایی بررسی خواهند شد. هدف این پژوهش تبدیل تجربه به اصول، و بررسی کارکردها برای سنجش صحت متغیرها از طریق مطالعه‌ی میدانی (بررسی فیلم) خواهد بود. پس از بررسی متغیرها، این امکان فراهم خواهد شد که برای پاسخگویی به پرسش نخست، مرزهایی میان جلوه‌های صوتی و سایر اصوات فیلم مشخص کنیم. پس از این مراحل، فرصتی فراهم خواهد آمد تا (به عنوان نتیجه) نگره را به نظریه نزدیک کنیم. به بیان دیگر، از منظر کارکردی، ماده‌ی خام جلوه‌های صوتی و فرآیند تأثیر آن‌ها را شناسایی کنیم.

چنانچه در پیشینه‌ی پژوهش، پیرامون آرای بالاژ و کراکوئر اشاره خواهد شد، حجم منابع و آرای مکتوب پیرامون شناسایی ماهوی جلوه‌های صوتی، به‌مراتب کمتر از منابعی است که به فهرست‌بندی این کارکردها اختصاص داده شده است. بنابراین، در مقاله‌ی حاضر، بیش از

منابع کتابخانه‌ای به منابع میدانی (فیلم) متکی خواهیم بود. البته لازم به ذکر است که آنچه آرای نویسندگان مقاله بر شمرده می‌شود، مانند متغیرها، تا حدی ملهم از آرای متفکران پیشین است که در این موارد به منبع الهام ارجاع داده شده است. تلاش کرده‌ایم تا آنجا که ممکن است، منابع میدانی از آثار برجسته‌ی سینمای ایران باشند تا ضمن پژوهش، بزرگداشتی از خلاقیت هنرمندان بومی داشته باشیم.

### ۳- پیشینه‌ی پژوهش

کسانی که صدای فیلم را بررسی می‌کنند معمولاً در یکی از این دو مسیر گام بر می‌دارند: یا به بررسی روابط صدا و تصویر می‌پردازند و یا به بررسی روابط صدای فیلم و داستان/درام. گروه دوم، کارکردگرایان نامیده می‌شوند؛ چرا که تلاش خود را به شناسایی و طبقه‌بندی اثرات بالقوه‌ی صدا در فیلم، با عنوان کارکرد، معطوف داشته‌اند. در میان ایشان بالاژ و کراکوتر بیشترین تأثیر را دارند. جرج برت<sup>۴</sup> نیز نظریه‌های قابل‌تأملی در این رابطه دارد اما بر موسیقی فیلم متمرکز است. بطور کلی کفه‌ی ترازوی مطالعه‌ی کارکردی صدای فیلم پیرامون موسیقی سنگین‌تر است. منول<sup>۵</sup> و هانتلی<sup>۶</sup>، (در کتابی با عنوان تکنیک موسیقی فیلم<sup>۷</sup>)، پرندرگاست<sup>۸</sup> (در موسیقی فیلم: هنر فراموش شده)، همچنین مهران پورمندان (در تاریخ تحلیلی موسیقی فیلم)، و نیز آقایان خواجه‌نوری و تمجیدی (در موسیقی فیلم) طبقه‌بندی‌هایی را از کارکردهای موسیقی فیلم ارائه کرده‌اند. برای نمونه مک‌پرندرگاست، چنین طبقاتی را ارائه می‌کند: «الف) خلق فضایی قانع‌کننده برای مکان و زمان؛ ب) برجسته‌سازی یا خلق حالات روانی، افکار و زوایای پنهان شخصیت؛ پ) به عنوان پرکننده در پس‌زمینه؛ ت) کمک به حفظ تداوم در تدوین؛ ث) افزودن احساس به صحنه‌ی ایستا» (مک‌پرندرگاست، ۱۳۸۱: ۲۵۴). کارکردگرایان اصول مشخصی برای طبقه‌بندی خود ارائه نمی‌کنند یا به‌صورتی کلی، نفس تأثیر را اصل قرار می‌دهند، مانند خواجه‌نوری و تمجیدی: «موسیقی فانکسیونل<sup>۹</sup> اشاره می‌کند، تأکید دارد، پیوند می‌دهد، وقایع را تفسیر می‌کند و رفته‌رفته بخشی از الگوی دراماتیک ساختار فیلم را به خود اختصاص می‌دهد» (خواجه‌نوری و تمجیدی، ۱۳۷۵: ۷۵). این دسته‌بندی‌ها معمولاً سنتی و یا تجربی‌اند و از این‌رو علی‌رغم اشتراکات‌شان، با توجه به دیدگاه پژوهشگر متفاوت‌اند. در مقایسه با فهرست مک‌پرندرگاست، پورمندان دسته‌بندی متفاوتی دارد:

۱. دنبال‌کردن حرکت‌های موجود در تصویر، ۲. نمایش احساسات و عواطف موجود در تصویر، ۳. بهره بردن از موسیقی برای نمایش مکانی ویژه، ۴. موسیقی برای زمانی ویژه، ۵. موسیقی به عنوان قدرت نمایشی<sup>۱۰</sup>، ۶. برای پرداخت شخصیت، ۷. برای پیش‌آگاهی تماشاگر، ۸. القای درون‌مایه‌ی اصلی فیلم. (پورمندان، ۱۳۷۷: ۹۶)

در مقابل، جلوه‌های صوتی حجم کمتری از مطالعات نظری را به خود اختصاص داده‌اند. بالاژ و کراکوتر در کتاب‌های تئوری فیلم خود، بیشترین توجه نظری را به این جنبه از صدای فیلم داشته‌اند. البته درباره‌ی نظریه‌های ارزشمند ایشان نکته‌ی قابل‌تأملی وجود دارد و آن این که صدای فیلم را یک کلیت در نظر می‌گیرند؛ بخصوص مرزی میان موسیقی فیلم و جلوه‌های صوتی قائل نمی‌شوند. این نکته به خودی خود، محل مناقشه نیست اما بر روش مطالعه تأثیر می‌گذارد. با چنین رویه‌ای، تفاوت میان انواع صدا، یعنی آنچه جلوه‌های صوتی، موسیقی و گفتار را از هم متمایز و در نتیجه مرزی میان این انواع، از نظر کنش‌وری بیانی آن‌ها در فیلم (متناسب با ساختار و ماهیتشان) ایجاد می‌کند، بررسی نخواهد شد. همین ویژگی سبب شده است که مطالعات این

دو، بر یافتن کارکردهای بالقوه متمرکز باشد و نه بر مطالعه‌ی ساختار و ماهیت کارکردها. البته آن‌ها، بخصوص کراکوتر، اشاره‌های قابل تأملی به این مهم دارند، که راهگشای ما در ادامه‌ی بحث خواهد بود، اما به لحاظ نظری از ارائه‌ی پاسخی برای این پرسش‌ها که «جلوه‌های صوتی چگونه و از چه ساخته شده‌اند؟» و «در نهایت، ساختار آن‌ها چه تأثیری بر کارکرد آن‌ها دارد؟»، پرهیز می‌کنند. این‌ها تعدادی از پرسش‌های اساسی ما خواهند بود.

#### ۴- متغیرهای مؤثر بر ساختار و کارکرد جلوه‌های صوتی

برای شناخت چگونگی ساخت و کارکردهای جلوه‌های صوتی در فیلم، مطالعه‌ی ویژگی‌های جلوه‌(ها)ی صوتی، ضرورتی اجتناب‌ناپذیر است. چنین ویژگی‌هایی می‌توانند عناصر ساختار و یا منتج از چنین عناصری باشند؛ به هر شکل، برای یافتن آن‌ها باید ابتدا متغیرهایی را که ممکن است بر کیفیت مادی جلوه‌ی صوتی و نیز بر روش ادراک جلوه‌ها توسط مخاطب اثرگذار باشند، شناسایی و بررسی کنیم. از مادی‌ترین کیفیت یک جلوه‌ی صوتی آغاز می‌کنیم.

#### ۴-۱- کیفیت فیزیکی صدا

کیفیت فیزیکی صدا بر متغیرهای دیگر تأثیرگذار است. این که یک جلوه‌ی صوتی از چه فرکانس‌هایی و با چه کمیت و ترتیبی، تشکیل شده‌است مشخص می‌کند که چه ماهیتی دارد و نسبت آن با سایر عناصر فیلم چیست. این ویژگی‌ها را می‌توان به صورت زیر در کیفیت فیزیکی صدا جستجو کرد:

##### الف. کیفیت فرکانسی

##### الف.۱. دامنه‌ی فرکانس‌ها

صدایی که بوسیله‌ی اجسام فلزی و خشن تولید شده است، تأثیری عاشقانه نخواهد داشت. این تأثیر ناشی از دامنه‌ی فرکانس‌های یک قطعه‌ی صوتی است؛ جلوه‌ی صوتی ملایم صدایی است که معمولاً از فرکانس‌های متوسط<sup>۱۱</sup> و بم<sup>۱۲</sup> تشکیل می‌شود.

##### الف.۲. چیدمان اصوات در یک صدای مرکب

صدای مرکب صدایی است که اصواتی با فرکانس‌های متفاوت داشته باشد. فرکانس‌های متفاوت ممکن است به هم نزدیک یا از یکدیگر دور باشند؛ اما آن‌چه اهمیت بیشتری دارد، نسبت میان این فرکانس‌های متفاوت است. اصواتی که فرکانس اجزای آن‌ها نسبت عددی صحیح دارند برای ذهن مطبوع‌ترند. هارمونی و آکوردهای مطبوع در موسیقی متأثر از همین ویژگی‌اند.

##### ب. محیط صوتی

##### ب.۱. کیفیت بازآواها

صوت ماهیت موجی دارد و پس از برخورد با سطوح، علاوه بر تغییر در کیفیت فیزیکی‌اش، به اطراف منعکس می‌شود؛ این انعکاس‌ها که بازآوا<sup>۱۳</sup> خوانده می‌شوند، با یکدیگر می‌آمیزند و یک صدای مرکب جدید خلق می‌کنند و گاهی خود نیز چندین بار منعکس می‌شوند. صدایی که بازآواهای فراوانی دارد، احتمالاً از جایی عمیق یا بزرگ با دیوارهای صیقلی، عمودی و یا خیس، ضبط/شنیده می‌شود.

##### ب.۲. تأثیر رسانا

صدایی که از یک تلفن قدیمی با میکروفن و یا بلندگوی زغالی شنیده می‌شود، نسبت به همان صدا هنگامی که از یک خط تلفن همراه نسل سوم عبور می‌کند، فرکانس‌های محدودتری دارد. بی‌سیم‌ها معمولاً حتی نسبت به تلفن‌ها نیز محدوده‌ی کوچک‌تری از فرکانس‌ها را منتقل می‌کنند.

ما تفاوت میان منابع گوناگون یک صوت را بیش از هر چیز، از تفاوت در کیفیت و دامنه‌ی فرکانس‌هایی که می‌شنویم درک می‌کنیم.

کیفیت فیزیکی صدا، بر انتظار ما از منبعش، محیطش و تأثیر روانی صدا تأثیر خواهد داشت؛ اما تنها عامل مؤثر بر کارکرد نیست. این‌که یک صدای واحد همراه با چه تصاویری به مخاطب ارائه می‌شود به همان اندازه اهمیت دارد؛ بنابراین، در بررسی جلوه‌های صوتی باید به عناصر پیرامون آن‌ها نیز توجه کرد. متغیر/مفاهیم آتی برای این هدف وضع می‌شوند.

#### ۴-۲- همگامی

جلوه‌های صوتی همراه با تصاویر فیلم پخش می‌شوند. حتی اگر بر پرده فقط سیاهی دیده شود، همین سیاهی را می‌توان به عنوان عناصر روایی همراه با صدا در نظر گرفت. همگامی متغیری است برای سنجش کیفیت این نوع همراهی. همگامی را می‌توان به عنوان متغیری کیفی، گسسته و فعال، در سه حالت تبیین کرد: الف) جلوه‌ی صوتی را عنصری در روایت تولید می‌کند؛ ب) جلوه‌ی صوتی هم‌نشین عنصری در روایت است؛ پ) جلوه‌ی صوتی عنصری مستقل است. بر این اساس همگامی دارای سه کیفیت ممکن است:

##### ۱. منبع

در جلوه‌ی صوتی منبع، صدا متعلق به چیزی است؛ برای نمونه، صدای یک جاروبرقی در صحنه. ممکن است منبع حتی دیده نشود، برای مثال صدای هیولایی نامرئی. به هر روی، این یک شرط لازم است که منبع باید ماهیت عینی و ملموس (بیشتر فیزیکی) داشته باشد.

##### ۲. هم‌نشین

جلوه‌ی صوتی هم‌نشین حالت پیچیده‌تری از نوع منبع است. در این موارد صدا ناشی از وجود یک حالت انتزاعی در روایت است و نه یک ماهیت عینی. برای مثال، زمانی که ترس حاکم است. در بسیاری از فیلم‌های ژانر وحشت از اصواتی مرموز و فاقد منبع در حاشیه صوتی استفاده می‌شود. در فیلم جلیقه (۲۰۰۵)<sup>۴</sup>، هر زمان که قهرمان داستان، جک، درحالی‌که در جلیقه‌ی بیماران روانی پیچیده و در یک کمد نگهداری از جنازه‌ها گذاشته شده است، راهی سفر تقریباً ذهنی خود به آینده می‌شود، صدایی مغشوش، همراه با تصاویری مبهم، شنیده می‌شود. این صدا جلوه‌ی صوتی سفر است؛ سفری که به‌خودی‌خود انتزاعی است. مشخص نیست چنین صدایی از کجا می‌آید، شاید از ذهن جک؛ فقط وجود دارد و هم‌نشین لحظه‌ی سفر است.

##### ۳. فعال

در این موارد جلوه‌ی صوتی موضوع کشمکش یا بخشی از یک کشمکش است، و یا در ایجاد کنش نقش دارد. این نوع جلوه‌ی صوتی شبیه به یک شخصیت عمل می‌کند، تغییراتی در درام ایجاد می‌کند و یا مستقل از سایر عناصر، تغییر حالت می‌دهد. صدای فعال ممکن است صدای منبعی خاص نیز باشد اما یک تمایز جدی وجود دارد: خود صدا کنش را انجام می‌دهد، نه منبع آن. نمونه‌ی جالب توجهی از این نوع همگامی برای جلوه‌ی صوتی، در فیلم اجاره‌نشین‌ها (۱۳۶۵)، وجود دارد: در میانه‌ی فیلم، لوله‌ی آب بر اثر صدای چه‌چه زدن اکبر عبدی می‌ترکد. در این صحنه، اکبر عبدی مسئول ترکیدن لوله نیست؛ بلکه صدای اوست که فعالانه کنش را به انجام می‌رساند. بطور خلاصه، جلوه‌ی صوتی فعال ناشی از کنش یا همراه با آن نیست (صدای شکستن شیشه)، بلکه صدایی است که کنشی دارد (شیشه را می‌شکند).

بسیار پیش می‌آید که جلوه‌ی صوتی ترکیبی از این انواع سه‌گانه باشد یا در لحظه‌هایی از

نوعی به نوع دیگر تبدیل شود. در خوابگاه دختران (۱۳۸۳)، صحنه‌ای وجود دارد که دختران برای نخستین بار به حمام جنی وارد می‌شوند. در میانه‌ی این صحنه ناگهان صدای خنده‌ی شرورانه‌ی شنیده می‌شود؛ در ابتدا، این صدای خنده جلوه‌ی صوتی هم‌نشین به نظر می‌رسد، اما پس از لحظه‌ای دختران پی می‌برند که این صدای زنگ تلفن همراهشان است و به این ترتیب، جلوه‌ی صوتی از هم‌نشین به منبع تغییر می‌کند. این صدا باعث ترسیدن دختران و گم‌کردن نوار کاستی می‌شود که برادر یکی از آن‌ها برای دیگری پُر کرده است تا عشق خود را ابراز کند. در ادامه‌ی روایت، دو دختر دوباره به آن مکان باز می‌گردند تا نوار کاست را پیدا کنند؛ بازگشتی که آن‌ها را درگیر ماجرای جنایی می‌کند. بنابراین، صدا در نهایت فعال است چون دلیل گم شدن کاست و تغییر مسیر درام است.

در تمام موارد جلوه‌ی صوتی همگام با عنصر دیگری است. ممکن است عنصری به عنوان منبع آن را تولید کرده باشد؛ ممکن است همگام و هم‌نشین با عنصر یا عناصر دیگری باشد؛ و یا عناصر دیگر ناشی از جلوه‌ی صوتی فعال باشند. عنصر یا عناصری که با جلوه‌ی صوتی همگام است، زوج آن جلوه خوانده می‌شود. زوج یک جلوه‌ی صوتی ممکن است انتزاعی باشد یا فیزیکی. به هر روی، میان جلوه‌ی صوتی و زوج آن همیشه تناسبی وجود دارد، این تناسب را همگرایی می‌نامیم.

#### ۳-۴- همگرایی و آشنایی

همگرایی را می‌توان بطور خلاصه، به عنوان میزان تناسب جلوه‌ی صوتی با زوج همگامش تعریف کرد. این تناسب را باید در کیفیت فیزیکی جلوه‌ی صوتی و نیز در نسبت تغییر آن متناسب با زوجی که در روایت دارد، جستجو کرد. بنابراین، متغیر همگرایی رابطه‌ی مستقیم با متغیر کیفیت فیزیکی دارد. اگر لازم باشد که از جلوه‌ای صوتی همگام با مفهومی لطیف (به عنوان زوجش) استفاده کنیم، نمی‌توانیم جلوه را از برخورد چند تکه فلز سخت و شیشه به دست بیاوریم. گاهی همگرایی یک جلوه‌ی صوتی از تجربه‌ی زیسته‌ی مخاطب ناشی می‌شود، برای مثال بیشتر افراد سالم صدای شکستن شیشه را تشخیص می‌دهند. در این موارد مخاطب با جلوه‌ی صوتی آشنایی دارد. آشنایی ممکن است مصنوع نیز باشد. یک جلوه‌ی صوتی زمانی که بارها و بارها در کنار یک زوج شنیده شود، به جلوه‌ی صوتی آشنا برای آن زوج بدل می‌شود. بنابراین، متغیر همگامی رابطه‌ی مستقیم با همگرایی دارد؛ به این ترتیب که تکرار همگامی، سبب افزایش آشنایی در کیفیت همگرایی می‌شود.

صحت همگرایی و ایجاد آشنایی را می‌توان به کمک مفهوم شرطی‌سازی کلاسیک در روانشناسی توضیح داد. شرطی‌سازی کلاسیک عنوانی است که برای فنون یادگیری از طریق مجاورت دو پدیده انتخاب شده است. اسدورو<sup>۱۰</sup> در کتابی تحت عنوان روانشناسی<sup>۱۱</sup>، این مفهوم را چنین توضیح می‌دهد:

شرطی‌سازی کلاسیک دارای پیشینه‌ای است که رد آن را می‌توان تا ارسطو دنبال کرد. وی معتقد بود که یادگیری مبتنی بر مجاورت، یا به عبارت دیگر نزدیکی زمانی و مکانی وقوع رویدادها است . . . در اوایل قرن بیستم پژوهش ایوان پاولوف<sup>۱۲</sup>، علاقه و توجه جهانی فراگیری به بررسی یادگیری مبتنی بر تداعی را برانگیخت . . . وی متوجه شد، پس از آن که چند بار به سگی پودر گوشت داده شد، حیوان در پاسخ به محرک‌های مرتبط با پودر گوشت (یعنی رویدادهای محیط) نیز بزاق ترشح می‌کند. حیوان با دیدن غذا، با دیدن دستیاران آزمایشگاه که برای او غذا می‌آوردند

یا شنیدن صدای پای دستیاران، بزاق ترشح می‌کند [حتی وقتی غذایی در کار نبود]  
... پاولوف این پدیده را پاسخ‌های شرطی نامید. (اسدورو، ۱۳۸۹: ۲۴۷-۲۴۶)

شرطی شدن در انسان نیز صورت می‌پذیرد؛ زمانی که به گوجه سبز فکر می‌کنید، آب افتادن دهانتان یک پاسخ شرطی است. آزمایش‌های علمی‌تری نیز صورت گرفته است؛ مانند شرطی‌کردن جهش زانوی انسان با یک زنگ<sup>۱۸</sup>. از شرطی‌سازی با وسعت زیاد در یادگیری و تربیت استفاده می‌شود. برای مثال، زمانی که فرزندان را با دادن پاداش برای کارهای خوب تشویق می‌کنید. البته این نوع شرطی‌سازی کنشی<sup>۱۹</sup> یا ابزاری نام دارد چرا که شرطی‌سازی بر اساس پی‌آمد یک کنش صورت می‌گیرد. به هر روی، در تمام موارد همواره «محرک سبب فعال شدن نوعی رد حافظه ... و آن رد حافظه سپس باعث بروز پاسخ شرطی می‌شود» (اسدورو، ۱۳۸۹: ۲۴۸). به همین شکل، زمانی که برای نخستین بار جلوه‌ی صوتی شنیده می‌شود (نخستین همگامی)، ردی در حافظه ایجاد می‌کند؛ تکرار همگامی این رد را تقویت می‌کند (افزایش آشنایی)؛ پس از آن هر بار که جلوه‌ی صوتی شنیده شود، زوج آن نیز به خاطر خواهد آمد: آشنایی.

آشنایی ممکن است به‌عمد کنار گذاشته شود و همگرایی جدیدی (برساخته) حاصل شود. در واقع، از صدایی مصنوع یا صدای یک پدیده برای پدیده‌ای دیگر استفاده شود. در این موارد، همگرایی جدید معنای ارتقاء یافته را ایجاد خواهد کرد. زمانی که از صدای ژینگ ژینگ روی حرکت و له شدن حشره‌ای استفاده می‌شود (جنایت و مکافات (۱۹۸۳)<sup>۲۰</sup> صحنه‌ی افتتاحیه)، یا زمانی که در یک فیلم کارتونی صدای سوت قطار روی چهره‌ی برافروخته‌ی شخصیت شنیده می‌شود، هدف ارتقاء معنی از طریق ایجاد همگرایی برساخته است. در اینجا، همگرایی برساخته ناشی از تناسبی است که مخاطب در ذهن خود ایجاد می‌کند؛ این تناسب ممکن است از تجربه‌ای روان‌تنی باشد، مانند زمانی که سرتان واقعاً سوت می‌کشد؛ یا یک کیفیت حسی که جلوه‌ی صوتی آن را یادآوری می‌کند، مانند احساس ناشی از صدای ژینگ ژینگ که بی‌شبهت به حرکت حشره پشت گوش شما نیست. آشنایی ناشی از تداوم همگرایی است، چه همگرایی واقعی باشد و چه برساخته. از سوی دیگر، آشنایی ممکن است محدود به جهان داستان باشد یا نباشد. در مورد جلوه‌های صوتی منبع، که جلوه‌ی صوتی صدای واقعی اشیاء و حوادث است، آشنایی از خارج از جهان داستان به فیلم وارد می‌شود، اما ممکن است با تغییر دادن صدای منبعی خاص به صدایی عجیب و تکرار مرتب آن، آشنایی جدیدی برای جهان داستان خلق کرد.

#### ۴-۴- وضعیت انطباق

کراکاوئر در تئوری فیلم، دسته‌بندی‌ای را برای مطالعه‌ی صدا به‌کار می‌برد. این دسته‌بندی ناشی از دو ویژگی دوگانه‌ی همگام/غیرهمگام<sup>۲۱</sup> و توازی/تضاد<sup>۲۲</sup> در صدا است که نسبت کارکردی صدا را با سایر عناصر فیلم مشخص می‌کند. بطور خلاصه، همگام به وضعیتی گفته می‌شود که صدای فیلم با تصویر منبعش همراه باشد، و غیرهمگام به وضعیتی گفته می‌شود که صدا روی تصویری بجز منبعش شنیده شود. توازی حالتی است که صدا معنی موافق با تصویر دارد و تضاد زمانی که صدا معنی مخالف دارد (kracauer, 1997: 111-112).

این روش دسته‌بندی به شدت محدود است. نخست به این دلیل که هیچ ساز و کاری برای مشخص کردن وضعیت کیفیت‌های دوگانه پیشنهاد نمی‌شود. برای مثال، برای مشخص کردن این که آیا جلوه‌ی صوتی از نظر معنی موافق با تصویر هست یا نه، هیچ ساز و کاری پیشنهاد نشده است. و دیگر به این دلیل که اصوات بدون منبع (جلوه‌ی هم‌نشین) و یا تأثیر اصوات بر درام جدای

از معنی‌شان (جلوه‌ی فعال)، جایی در این تقسیم‌بندی ندارند. این ایده‌ی کراکوئر را می‌توان با اندکی توسعه، و بازآرایی بر اساس مفاهیمی که در بالا به آن‌ها اشاره شد، به مفهوم وضعیت انطباق ارتقاء داد. بر این اساس، وضعیت انطباق نسبت جلوه‌ی صوتی با سایر عناصر فیلم و ناشی از کیفیت‌های همگامی و همگرایی است. وضعیت انطباق مقدمه‌ای است برای شناخت کارکرد جلوه‌ی صوتی، چرا که ماهیت جلوه‌ی صوتی را در نتیجه‌ی کیفیت اثر آن آشکار می‌کند. برای همگامی سه حالت (منبع، هم‌نشین و فعال) و برای همگرایی دو حالت (آشنا و برساخته) وجود دارد. حاصل ضرب این حالت‌ها به شرحی که در جدول زیر (انواع وضعیت انطباق) آورده‌ایم، خواهد بود:

همگرایی					مکانی
غیر آشنا (آنی/موقت)		آشنا			
برساخته	واقعی	برساخته	واقعی		
صدایی که یک منبع فقط یک بار تولید می‌کند، و ممکن نیست که در واقعیت یا داستان دوباره تکرار شود.	صدای آشنای واقعی یک پدیده‌ی واقعی با رفتار غیر آشنا یا غیر ممکن. (ر.ک. توضیح پ)	صدای پدیده‌های غیرواقعی (فانتزی) دارای ماهیت فیزیکی که مدام (و بطور انحصاری) از آن‌ها ساطع شود.	صدای واقعی پدیده‌های واقعی زندگی روزمره.	منبع	
اصواتی که در زمان کوتاه و بطور موقت برای ایجاد حسی در مخاطب در حاشیه صوتی قرار می‌گیرند (فیلم‌های ژانر وحشت سرشار از این اصوات‌اند).	سایر جلوه‌های صوتی هم‌نشین که با عنصری در روایت زوج‌اند و بدون تغییر یا با تغییر اندک تکرار شوند.	فقط به صورت مجازی و موقت ممکن است. (ر.ک. توضیح الف، ذیل جدول)		هم‌نشین	
صدایی غیر آشنا که یک بار شنیده می‌شود، بر جهان داستان تأثیر می‌گذارد و هرگز دوباره تکرار نمی‌شود. برای مثال، یک صدای مرموز ناگهان و فقط یک بار در شهری شنیده می‌شود و پس از آن تمام مردم شهر دیوانه می‌شوند.	صدایی آشنا که منبع نداشته باشد و بر جهان داستان تأثیر بگذارد.	صدای منبعی که تأثیری بر جهان داستان دارد. (ر.ک. توضیح ب)		فعال	

جدول ۱. انواع وضعیت انطباق

درباره‌ی بعضی از موارد این جدول، ارائه‌ی توضیحاتی را لازم می‌دانیم: (الف) جلوه‌ی صوتی آشنا-هم‌نشین-واقعی، فقط به صورت مجازی و موقت ممکن است. مانند لحظه‌ی اول صدای خنده در مثالی که از خوابگاه دختران ذکر شد، که در اصل جلوه‌ی صوتی منبع است اما بطور موقت (به اشتباه) هم‌نشین فرض می‌شود. از آنجا که در زندگی روزمره، اصوات (که موج مکانیکی هستند) حتماً منبعی فیزیکی دارند، وجود صدای هم‌نشین واقعی غیرممکن است، مگر به

شکلی که گفته شد. اگر در جهان داستان وجود اصوات هم‌نشین ممکن باشد و اصوات نیاز به منبع نداشته باشند (شاید در جهانی دیگر)، این اصوات فعال هستند و نه هم‌نشین زیرا وجود/شخصیت دارند. اصوات هم‌نشینی که توهم یکی از شخصیت‌ها باشند نیز منبع دارند: مغز/ذهن شخصیت.

(ب) صدای آشنا-فعال-واقعی نیز کمیاب است اما وجود دارد. صدای جیغ پسرک در طبل حلبی (۱۹۷۹)، پس از چند صحنه، به جلوه‌ی صوتی آشنا تبدیل می‌شود. ویژگی این جیغ این است که می‌تواند شیشه‌ها را بشکند و بنابراین بطور ذاتی فعال است.

(پ) صدای غیرآشنا-منبع-واقعی در واقع زمانی است که صدای واقعی یک منبع واقعی در شرایطی غیرممکن شنیده می‌شود. نمونه‌ی بسیار خوبی از این نوع صدا در سینمای ایران وجود دارد: در فیلم روبان قرمز، صحنه‌ای وجود دارد که داوود زخمی شده است و قهرمان زن فیلم (محبوبه) سعی دارد به او آب بدهد. در آن منطقه که آب بسیار قیمتی است، قمقمه‌ای پیدا می‌کند. برای اطمینان از پر بودن قمقمه آن را تکان می‌دهد؛ صدای آب شنیده می‌شود؛ اما زمانی که سعی می‌کند به داوود آب بدهد، قمقمه خالی است. زن دوباره قمقمه را تکان می‌دهد و باز صدای آب درون قمقمه شنیده می‌شود. صدای قمقمه ناآشنا و درعین حال متعلق به همان منبع است. از آنجا که برای هم‌نشین ندانستن جلوه‌های صوتی در این روش وجود محیطی واقع‌گرا ضروری است، این جلوه‌ها معمولاً ناپایدارند. در این صحنه از روبان قرمز، زن که وحشت کرده است، قمقمه را کناری می‌اندازد و بلافاصله آب از قمقمه سرازیر می‌شود.

وضعیت انطباق بطور مستقیم با کارکرد جلوه‌ی صوتی در ارتباط است؛ به عبارت دیگر، هر کارکرد معمولاً دسته‌ی مشخصی از اصوات با وضعیت انطباق مشخصی را طلب می‌کند. در ادامه، به کارکردهای جلوه‌های صوتی بر اساس همین مفهوم و مفاهیم سازنده‌ی آن خواهیم پرداخت. این مطالعه در حکم آزمونی تجربی برای متغیرها نیز خواهد بود.

## ۵- کارکردهای جلوه‌های صوتی

بالاژ کارکردهایی را برای صدای فیلم مشخص می‌کند؛ همچنین از مکتوبات او پیرامون مونتاز صدا نیز می‌توان کارکردهایی را استخراج کرد. در ادامه‌ی متن، این آرا با متغیرهایمان تطبیق داده شده و بسط پیدا می‌کند. بنابراین در مواردی خوانش حاضر، با دریافت متداول از آرای بالاژ متفاوت است؛ به همین دلیل گاهی از نقل‌قول مستقیم آرای بالاژ پرهیز می‌شود.

### ۵-۱- صدای دراماتیک

به طور کلی، صدایی که جریان درام را تغییر دهد، بر آن تأثیری بگذارد یا خودش بخشی از آن باشد، در این کارکرد قرار خواهد گرفته. شاخه‌های زیر برای صدای دراماتیک قابل‌شناسایی است:

#### ۵-۱-۱- صدا همچون شخصیتی دراماتیک عمل کند

چنین صدایی لزوماً دارای همگامی فعال است. بالاژ (۱۳۷۶: ۳۲۵-۳۲۴). مثالی فرضی می‌آورد که در آن، صدای دریا ملاحی را برای ترک منزل اغوا می‌کند. صدا در این کارکرد مشابه یک شخصیت انسانی نیست، بلکه شخصیت‌وار است، چون کنشی به آن نسبت داده می‌شود. صدایی در جن‌گیر (۱۹۷۳) سبب جنون می‌شود، پس کنش‌مند و در نتیجه شخصیت‌وار است. جلوه‌ی صوتی منبع، حتی از انسان (در صورتی که فاقد ساختار زبانی باشد) نیز ممکن است چنین باشد؛ مانند صحنه‌ی ترکیدن لوله در اجاره‌نشین‌ها و یا جیغ پسرک در طبل حلبی.

### ۵-۱-۲- صدا موضوع صحنه یا فیلم باشد

این کارکرد از تقسیمات بالاژ است (۱۳۷۶: ۳۲۴-۳۲۳)؛ در نویز سفید (۲۰۰۵)<sup>۲۳</sup> موضوع فیلم نوع خاصی از صدا است که پیام‌هایی از مردگان را با خود حمل می‌کند. چنین اصواتی را در صورتی می‌توان دارای کارکرد دانست که در ساختار روایت دخالت کنند؛ در این حالت، اگر صدا فعال باشد، شخصیت‌وار و اگر نباشد، دارای این کارکرد است.

### ۵-۱-۳- صدای محیط با تأثیر دراماتیک

صدای محیط همواره تأثیری دراماتیک دارد، تنها کیفیت و عمق این تأثیر است که اهمیت دارد. اثر دراماتیکی که صدای محیط ایجاد می‌کند، وابسته به کارکردهایی است که صدای محیط می‌تواند بپذیرد. به بیان دقیق‌تر صدای محیط، صدای منبعی است که اطلاعات و احساسات متنوعی را به مخاطب منتقل می‌کند، از این رو این کارکرد با کارکردهایی نظیر صدا برای انتقال اطلاعات و فضا سازی، رابطه‌ی تنگاتنگی دارد.

### ۵-۱-۴- صدا به‌عنوان روش کشمکش

این مورد نیز از کارکردهای مورد توجه بالاژ است، وی صحنه‌ای از فیلم لویجی زامپا<sup>۲۴</sup>، زندگی در صلح (۱۹۴۷)<sup>۲۵</sup> را مثال می‌آورد که در آن دهقانی پیر تلاش می‌کند با سروصدای فراوان، حضور سرباز سیاهپوست، مست و پرسروصدایی را در انبار خانه‌اش، از نازی‌ها پنهان کند (بالاژ، ۱۳۷۶: ۳۲۶). می‌توان نمونه‌ی جالب و متأخری را در سینمای ایران جستجو کرد: در فیلم یه حبه قند (۱۳۸۹)، در صحنه‌ی کوتاه تشیع جنازه‌ی، خانواده دخترچه‌ها را و می‌دارند تا با صدای بلند کتاب داستانی را برای زندایی پیر خانواده بخوانند؛ این کار باعث می‌شود تا زندایی پیر که بی‌خبر از مرگ شوهر است و گوش‌های سنگینی هم دارد، متوجه سروصدای تشیع نشود.

### ۵-۲- صدای بازنمایانه

صدای بازنمایانه، واقعه یا کیفیتی را مستقیماً بروز می‌دهد؛ ممکن است بازنمایی ناشی از کیفیت فیزیکی صدا باشد، یا ناشی از محتوای آشنای صدا. از جمله در کارکردهای زیر:

#### ۵-۲-۱- صدا برای بازنمایی محیط/مکان

صدا به دو شیوه محیط و یا مکان را بازنمایی می‌کند:

- از طریق بروز جلوه‌های آشنا

در این حالت، مجموعه‌ای از جلوه‌های صوتی آشنا، مخاطب را هدایت می‌کنند تا به موقعیت مکانی داستان پی‌ببرد. صدای محیط (برای مثال فرودگاه) از این جمله است.

- نمایش کیفیت محیط در کیفیت فیزیکی صدا

همان‌طور که در مورد بازآواها گفته شد، صدا می‌تواند مشخص کند، حدوداً در چه محیطی از نظر فیزیکی ضبط شده است، یا از چه محیطی به گوش می‌رسد. اصوات منبع-واقعی بالقوه دارای این کارکرد هستند.

#### ۵-۲-۲- صدا برای تضمین تاریخی و زمان

در کارکرد صدا برای تضمین تاریخی، معمولاً همگامی از نوع منبع است؛ منابعی که اشارات ضمنی

تاریخی دارند (مانند یک لکوموتیو بخار). کیفیت فیزیکی نیز به‌خصوص از جهت اثر رسانا، به بروز این کارکرد کمک می‌کند. برای مثال پایین بودن کیفیت موسیقی که از یک منبع قدیمی پخش می‌شود. گاهی این کیفیت فصل مشترک موسیقی فیلم و جلوه‌های صوتی می‌شود؛ برای مثال زمانی که از اصوات (نویزهای) الکترونیکی برای موسیقی فیلم‌های آینده‌گرا استفاده می‌شود. صدای محیط نیز نمایانگر وضعیت زمانی است، نه تنها از نظر تاریخی (صدای سم ستوران) بلکه بازه‌های زمانی روزانه مانند حجم ترافیک زیاد در عصرگاه یک روز کاری یا سکوت سحرگاه یک روز تعطیل.

#### ۵-۲-۳- صدا برای انتقال اطلاعات

صدا در این حالت، اطلاعاتی را منتقل می‌کند. این شکلی بسیار ابتدایی از کارکردهای جلوه‌های صوتی است. گلوله‌ای شلیک شده است، تصویر آن را ندیده‌ایم اما صدای آن، شلیک گلوله را اطلاع می‌دهد. صدای محیط را می‌توان زیرمجموعه‌ی این کارکرد نیز محسوب کرد. تمام جلوه‌های صوتی آشنا، به دلیل یادآوری (اطلاعات) زوج خود، ذاتاً این کارکرد را دارند.

#### ۵-۲-۴- فضا سازی

فضا سازی حالتی ناشی از انواع کارکردها است، نه یک کارکرد مستقل و مجزا. فضا سازی ممکن است به کمک کارکردهایی نظیر صدای دراماتیک و یا انواع صدای بازنمایانه نیز انجام پذیرد. صداها محیط (جلوه‌های صوتی آشنا-منبع-واقعی) بیشترین کاربرد را در فضا سازی دارند. بودن یا نبودن (۱۳۷۷)، ساخته‌ی کیانوش عیاری، یکی از شاهکارهای فضا سازی (واقع‌گرا) با جلوه‌های صوتی آشنا-منبع-واقعی است؛ تقریباً در تمام صحنه‌های این فیلم، می‌توان کارکرد فضا سازی را در صدای زمینه جستجو کرد. در کنار اصوات واقعی، کارکرد بالقوه-ذاتی صدای هم‌نشین - که ماهیتاً غیرواقعی و غیرمنبع است - فضا سازی (ذهنی) است.

#### ۵-۳- انتزاع (صدای انتزاعی)

منظور از انتزاع در جلوه‌های صوتی یا صدای انتزاعی، حالتی است که صدا، به دلیل همگرایی کم با زوجش، عدم همگامی منطقی و یا هرگونه تناسب غیر آشنا، حالتی غیر واقع‌گرا بروز می‌دهد. جلوه‌های صوتی آشنا-منبع-برساخته، هم‌نشین (بجز حالت مجازی)، غیر آشنا-منبع (واقعی و برساخته) و اصوات فعال به‌خصوص برساخته، بیشترین استعداد را برای تبدیل شدن به صدای انتزاعی دارند. صدای انتزاعی دامنه‌ی بسیار وسیعی دارد، تقریباً هر جا که صدای آشنا-منبع-واقعی نباشد، صدا انتزاعی است. با این حال چند حالت متداول برای انتزاع با صدا وجود دارد:

#### ۵-۳-۱- صدایی درون ذهن

صدایی که منبع آن ذهن یکی از شخصیت‌ها باشد. بالاژ (۱۳۷۶: ۳۴۴) صدای درون ذهن را به‌صورت گفتار و شبیه به روایت با گفتار روی تصویر<sup>۳۶</sup> در نظر می‌گیرد؛ اما جلوه‌های صوتی بروز خالص‌تری از این کارکرد دارند.

در فیلم پرسه در مه (۱۳۸۸)، ساخته‌ی بهرام توکلی، موسیقی‌دانی به نام امین، دچار نوعی آشفتگی روانی می‌شود. او به‌جای موسیقی‌هایی که همیشه در ذهن داشته است، حالا فقط صدایی سوت‌وار در سر خود می‌شنود. این وضعیت ذهن او گاهی با شنیده شدن صدای سوت از حاشیه صوتی فیلم - همزمان با بازی حاکی از درد شهاب حسینی - به مخاطب القا می‌شود.

### ۵-۳-۲- صدای خارج از تصویر

صدای خارج از تصویر به هر صدایی گفته می‌شود که منبع آن در تصویر دیده نشود؛ بالاژ (۱۳۷۶: ۳۴۶) می‌نویسد:

صدایی که منبع تولیدش خارج از تصویر است، یعنی بین چیزی که دیده می‌شود و صدایی که شنیده می‌شود مغایرتی است؛ [این حالت] در فیلم اهمیت بسیاری دارد. . . . مطمئن‌ترین راهی که کارگردان می‌تواند گیرایی و معنی نمادین صدا یا آوایی را انتقال دهد استفاده از صدایی است که منبع تولیدش خارج از تصویری که نشان می‌دهد باشد.

در مورد صدای خارج از تصویر اگر منبع دارای کیفیاتی باشد که برای مخاطب اهمیت دارند، صدا حالتی انتزاعی پیدا می‌کند، چرا که مخاطب باید وضعیت آن منبع را در ذهن خود (آن‌چنان که فکر می‌کند باید باشد) بازسازی کند.

### ۵-۳-۳- صدای غیرطبیعی

می‌توان صدای غیرطبیعی را صدای غیر همگام و یا غیر منبع-آشنا-واقعی برشمرد. مثال قمقمه‌ی آب در روبان قرمز و سوت قطار کشیدن گوش جلوه‌های صوتی غیرطبیعی هستند. استفاده‌های غیرکمیك از صدای غیرطبیعی کاربردهای سمبولیک پیدا می‌کند، مانند مثال قمقمه‌ی آب. متداول‌ترین روش برای ارتقاء معنی از طریق ایجاد صدای غیرطبیعی، استفاده از جلوه‌ی صوتی آشنا متعلق به یک پدیده (که در حالت عادی منبع است)، به جای صدای پدیده‌ی دیگر (منبع ولی ناآشنا) یا هم‌نشین با آن پدیده است: در بونراکو (۲۰۱۰)<sup>۲۷</sup>، صحنه‌ای وجود دارد که مشت‌زن برای نجات سامورایی به زندان حمله می‌کند. در این حمله‌ی یک‌نفره، مبارزه‌ای با نگهبانان زندان وجود دارد که در یک برداشت و به سبک بازی‌های ویدئویی دو بُعدی، از وجه کناری ساختمانی بی‌دیوار برداشت شده است. قهرمان پایین می‌آید و با هر مشت یک نفر را از سر راه بر می‌دارد. این صحنه به شدت متأثر و یادآور بازی‌هایی نظیر شورش در شهر<sup>۲۸</sup> و بطور کلی گونه‌ی بزن و برو<sup>۲۹</sup> از بازی‌های ویدئویی/رایانه‌ای است. جلوه‌های صوتی متداول در همین بازی‌ها در تمام طول صحنه شنیده می‌شود.

### ۶- جلوه‌های صوتی و سایر اصوات

مشخص کردن انواع برای صدای فیلم، و تقسیم آن به موسیقی، جلوه‌های صوتی، گفتار و ... احتمالاً به‌هیچ‌وجه یک ضرورت عملی نیست؛ اما از نظر نظری، دست‌کم بررسی فصول مشترک و مرزها لازم به نظر می‌رسد تا تصویری روشن‌تر از تأثیر متغیرها بر ماهیت جلوه‌ی صوتی، متفاوت از سایر انواع صوت - به بیان دیگر دامنه‌ی جلوه‌های صوتی - به دست آوریم. برای این منظور، ابتدا شرایطی را مرور خواهیم کرد که جلوه‌ی صوتی به موسیقی نزدیک می‌شود:

#### • موسیقی با جلوه‌های صوتی

در فیلم‌های کمیك و تجربی استفاده از جلوه‌های صوتی به روشی موسیقایی متداول است؛ در یک سوم انتهای فیلم خوب، بد، عجیب (۲۰۰۸)<sup>۳۰</sup>، سکانشی وجود دارد که در آن تمام گروه‌های درگیر در ماجرا، به تعقیب و گریزی پر هیجان در بیابان می‌پردازند. این صحنه که بطور کامل با موسیقی همراه است، با شلیک توپ‌های ارتش ژاپن شروع می‌شود. شلیک توپ‌ها

با ریتمی موسیقایی، شبیه به ضرب‌های ابتدایی یک نوازنده‌ی پرکاشن برای شروع اجرای یک گروه راک‌اندروول، است. این تکنیک‌ها معمولاً در قطعه‌هایی با مونتاژ متریک استفاده می‌شوند. نمونه‌هایی نیز وجود دارد که جلوه‌های صوتی در عمل جای نت‌های موسیقی را می‌گیرند، مانند نمایش‌های استامپ<sup>۲۱</sup>، که بخش عمده‌ای از بافت موسیقی در آثارشان، متشکل از جلوه‌های صوتی آشنا-منبع-واقعی، مانند صدای توپ بسکتبال و سطل آشغال، یا دیگ و ملاقه است.

آنچه در این موارد، به جلوه‌های صوتی، حالتی موسیقایی می‌دهد، نه ساختار جلوه، بلکه زمان‌بندی پخش جلوه‌ی صوتی در واحد زمان (مشابه مفهوم ریتم در شکل موسیقی) است. به بیان دیگر، اگرچه جلوه‌های صوتی نظمی آهنگین دارند اما ساختار خود را حفظ می‌کنند، یعنی متغیرهای کیفیت فیزیکی، همگرایی و همگامی و در نتیجه وضعیت انطباق بدون تغییر باقی می‌ماند. وضعیت متداول دیگری نیز وجود دارد. گاهی روی سایر اصوات موجود در حاشیه صوتی، دستکاری‌هایی انجام می‌شود که مختص جلوه‌های صوتی است. این دستکاری‌ها معمولاً برای اصلاح کیفیت جلوه‌ها کاربرد دارند اما زمانی که روی اصوات دیگر پیاده می‌شوند، کاربردی بیانی پیدا می‌کنند:

- استفاده‌ی جلوه‌مانند از سایر اصوات

گاهی صدای انسان به جلوه‌ی صوتی تبدیل می‌شود، یا در کیفیت فیزیکی آن اعوجاج ایجاد می‌کنند. برای مثال، صدای جیغ یا خنده‌ای که به شکلی مرموز و غیر واقعی در باد می‌پیچد و یا موسیقی مهمه‌ای که از دیالوگ تشکیل شده باشد. گاهی نیز با موسیقی مانند یک جلوه‌ی صوتی برخورد می‌شود. در این موارد موسیقی هم کارکرد موسیقی فیلم را حفظ می‌کند و هم به عنوان جلوه‌ی صوتی عمل می‌کند. در صحنه‌ی اشاره‌شده از فیلم خوب، بد، عجیب، در سه نمای متوالی، شخصیت بد بر اثر انفجار موشک از اسب می‌افتد، موج انفجار سبب می‌شود که بد برای چند ثانیه گیج باشد. این وضعیت ذهن او با ایجاد اعوجاجی در موسیقی فیلم نمایش داده شده است. فرکانس‌های موسیقی بدون تغییر ساختار موسیقایی برای مدت کوتاهی به سمت فرکانس‌های بم‌تر متمایل می‌شوند و سپس با بازگشت بد به حالت طبیعی موسیقی نیز به حالت طبیعی بازمی‌گردد. البته با گسترش موسیقی الکترونیک، آوانگارد مکانیکی و غیر آکوستیک در فیلم‌ها، این قبیل کنش‌وری‌های صوتی را می‌توان به عنوان تغییر در ساختار موسیقی قلمداد کرد. با چنین تکنیک‌هایی، در واقع، متغیرهای مؤثر بر کارکرد جلوه‌های صوتی هستند که دست‌کاری می‌شوند. صدا اگرچه ذاتاً موسیقی است، از نظر بیانی عملکرد جلوه‌های صوتی را نیز دارد. چنان‌چه گفته شد، ممکن است با موسیقی رفتاری مشابه جلوه‌های صوتی داشته باشند، اما در مواردی این خود موسیقی است که به جلوه‌های صوتی نزدیک (و یا تبدیل) می‌شود:

- موسیقی جلوه: وحدت موسیقی فیلم و جلوه‌های صوتی

همانطور که ممکن است قطعه‌ای موسیقایی از جلوه‌های صوتی ایجاد شود؛ موسیقی فیلم نیز می‌تواند ساختار جلوه‌های صوتی را شبیه‌سازی کند؛ این موارد را می‌توان به شرح زیر دسته‌بندی کرد:

- موسیقی ملهم از جلوه‌های صوتی بالقوه (شبیه‌سازی)

پاسیفیک ۲۳۱ (۱۹۴۹)<sup>۲۲</sup>، نمونه‌ی مناسبی برای این حالت است، در این فیلم کوتاه ساخته‌ی ژان میتری<sup>۲۳</sup>، حرکت قطاری از مبدأ تا مقصد دنبال می‌شود، موسیقی متن<sup>۲۴</sup> در تمامی طول مسیر همساز با تصویر است، ریتم و متر تدوین، و ریتم و ساختار موسیقی متناسب با یکدیگرند. همچنین موسیقی تلاش می‌کند شبیه صدای قطار باشد؛

یعنی از (جلوه‌ی صوتی بالقوه‌ی) صدای قطار الهام گرفته شده است. وجود این نوع موسیقی لزوماً نافی حضور جلوه‌های صوتی آشنا-منبع-واقعی نیست؛ چنانچه در پاسیفیک ۲۳۱ نیز مواردی از این نوع جلوه‌های صوتی وجود دارد.

- صدای حرکت

یک قانون تجربی کلی وجود دارد: هر چیز که حرکت می‌کند، حتماً صدایی هم تولید خواهد کرد. صدای حرکت، به ذات، جلوه‌ی صوتی منبع-واقعی است و به احتمال زیاد آشنا-منبع-واقعی. گاهی موسیقی فیلم، این وظیفه را نیز دارد که صدای حرکت را بازسازی کند.

به طور معمول حرکت به معنی حرکتی فیزیکی در کادر تعبیر می‌شود، مانند حرکت یک شخصیت. در این موارد موسیقی حرکت را دنبال می‌کند. رقص‌های معروف میکی‌موشه<sup>۳۵</sup> از این دست‌اند. در این موارد موسیقی همراهی‌کننده‌ی تصویر است. منول و هانتلی، و به پیروی از ایشان، تجویدی و خواجه‌نوری، تنها همین حالت را موسیقی برای حرکت در نظر گرفته‌اند؛ که معمولاً به آن میکی‌موسینگ<sup>۳۶</sup> گفته می‌شود (خواجه نوری و تمجیدی، ۱۳۷۵: ۷۶). رقص‌های همراه با موسیقی چاپلین، بخصوص در صحنه‌ی اصلاح (به همراه رقص‌های مجار برامس<sup>۳۷</sup>)، از معروف‌ترین نمونه‌های میکی‌موسینگ در سینمای غیرکارتونی است. در سینمای غیرکمیک هم می‌توان نمونه‌های جالب توجهی پیدا کرد، از جمله در فیلم روبان قرمز (۱۳۷۸) ساخته‌ی ابراهیم حاتمی‌کیا. در این فیلم صحنه‌ای از مباحثه میان جمعه و داوود (دو قهرمان مرد فیلم) وجود دارد، در این صحنه کوبیدن پا بر زمین مین‌گذاری شده با موسیقی همراه شده است. موسیقی با ظرافت، حرکات پر افت و خیز قهرمان زن فیلم را نیز دنبال می‌کند. کارگردان و آهنگساز فیلم (علیقلی) این صحنه را با موسیقی منبعی که جمعه می‌نوازد، غنی‌تر کرده‌اند.

متغیر همگرایی در این نوع موسیقی، معمولاً دارای کیفیت هم‌نشین است؛ اما در مواردی موسیقی به منبع بودن نزدیک می‌شود. در بسیاری از فیلم‌های کارتونی چنین تجربه‌ای را داشته‌اید که فیلی زمین می‌خورد و صدای طبل، دقیقاً مانند صدای برخورد جسمی سنگین به زمین، شنیده می‌شود. در این موارد، تمام متغیرهای کارکرد و تولید دست‌کاری می‌شوند: همگرایی برابر با منبع، همگامی برابر با آشنا-برساخته و کیفیت فیزیکی ناشی از شباهت صدای منبع (طبل=فیل).

در تمام موارد، این متغیرهای کارکردی هستند که با اضافه شدن به موسیقی و سپس پذیرفتن بعضی ویژگی‌های متناسب موسیقایی (نظیر ریتم و رنگ) به عنوان داده‌های متغیر، جلوه‌های صوتی را یادآوری/شبیه‌سازی می‌کنند. نمی‌توان مرز مشخص و دقیقی میان جلوه‌های صوتی، موسیقی فیلم و گفتار انسان مشخص کرد؛ چرا که تنها با افزودن متغیرهای کارکردی به انواع اصوات می‌توان آن‌ها را به جلوه‌های صوتی نزدیک و یا تبدیل کرد.

تا به این قسمت از مقاله، متغیرهای کارکردی را تعریف کردیم؛ در کاربردهای‌شان آزمودیم و تأثیر آن‌ها را بر ماهیت جلوه‌های صوتی متفاوت از اصوات دیگر، بخصوص موسیقی، بررسی کردیم. اکنون زمان آن فرا رسیده است که در نتیجه‌گیری نهایی، با پاسخ به پرسش‌های بنیادین، نگره را به صورت نظری وضع کنیم.

## ۷- نتیجه‌گیری

پیش‌تر به پرسش‌های اساسی کارکردگرایان اشاره شد: چه اصواتی جلوه‌ی صوتی هستند و چه اصواتی جلوه‌ی صوتی نیستند؟، جلوه‌های صوتی چه کارکردهایی دارند؟، جلوه‌های صوتی چگونه و از چه چیز ساخت می‌یابند؟. پاسخ به پرسش دوم، وابسته به آینده‌ی هنر سینما است، ما تلاش کردیم قسمتی از کارکردها را شناسایی و طبقه‌بندی کنیم؛ اما آنچه در اینجا پیرامون این پرسش اهمیت دارد، فرآیند شناسایی کارکردها است. برای شناسایی کارکرد باید به دو پرسش دیگر پاسخ داد. پرسش‌های دیگر نیز وابسته به یکدیگرند: برای تمایز قائل شدن میان جلوه‌های صوتی، باید دانست که آن‌ها از چه چیز و چگونه ساخته شده‌اند. به بیان دیگر، باید مشخص کرد که ماده‌ی خام جلوه‌های صوتی چیست؟ و البته پرسش مکملی نیز وجود دارد: فرآیند اثرگذاری جلوه‌های صوتی چیست؟ در ادامه قصد داریم با پاسخ به این دو پرسش، نگره را به‌صورت نظری وضع کنیم.

## ماده‌ی خام

نکته‌ی اساسی در مسیر شناسایی ماده‌ی خام برای جلوه‌های صوتی این است که جلوه‌های صوتی ممکن است دارای هر شکلی (موسیقایی، گفتاری/زبانی یا حتی یک نویز تک فرکانس) باشند. پس باید ماده‌ی خام مورد نظر را خارج از ویژگی‌های شکلی جستجو کرد. عناصر شکلی مانند تواتر، زیروبمی و ... به بیان کلی، کیفیت فیزیکی، نمی‌تواند ماهیت جلوه‌ی صوتی را از سایر اصوات متمایز سازد؛ بنابراین اگرچه جلوه‌ی صوتی نیز مانند هر صدای دیگری، از امواج با ویژگی‌های یادشده تشکیل شده است اما نمی‌توان این کیفیت‌ها را به تنهایی ماده‌ی خام جلوه‌ی صوتی در نظر گرفت. ماده‌ی خام باید مانع نیز باشد، بنابراین باید کیفیت‌های دیگری که جلوه‌ی صوتی را متمایز می‌سازند به کیفیت فیزیکی اضافه شوند. چنان‌چه پیشتر گفته شد، تمایز جلوه‌ی صوتی نسبت به انواع اصوات بواسطه‌ی افزودن دو متغیر دیگر، یعنی همگرایی و همگامی، حاصل می‌شود. به بیان دیگر، هر صوتی که این دو متغیر در آن دارای کیفیت‌های کنترل‌شده باشد، ماهیت جلوه‌ی صوتی خواهد یافت. با این وجود، برای یافتن ماده‌ی خام جلوه‌ی صوتی، باید مفهومی را یافت که کیفیت فیزیکی، همگرایی و همگامی را در یک پدیده‌ی واحد گرد هم آورده باشد. وضعیت انطباق برای این مهم مناسب است چرا که منتج از تمام متغیرهای یاد شده است.

با این وجود، ممکن است این پرسش مطرح شود که آیا جلوه‌های صوتی از وضعیت انطباق ساخته می‌شوند که آن را ماده‌ی خام آن‌ها بنامیم؟ این پرسش به این دلیل که دو متغیر همگرایی و همگامی حالتی کیفی دارند، پرسشی منطقی است و باید پاسخ داده شود. پاسخ ما مثبت است: جلوه‌های صوتی ساختاری فیزیکی (ناشی از فرکانس‌ها و ...) دارند که ماهیت آن‌ها را به عنوان صوت مشخص می‌کند و ما آن را کیفیت فیزیکی می‌نامیم؛ اما آن‌ها بدون این که در ساختار روایت قرار بگیرند، تنها مجموعه‌ای از اصوات هستند و نه جلوه‌های صوتی فیلم؛ زمانی که از واژه‌ی «جلوه» استفاده می‌کنیم، تأثیری را که این اصوات در ساختار روایت دارند مد نظر قرار داده‌ایم، تأثیری که هویت جلوه‌های صوتی به آن وابسته است. بنابراین، بدون در نظر گرفتن همگرایی و همگامی، آن‌چه که خواهیم داشت فقط صوت است و نه جلوه‌ی صوتی. وضعیت انطباق هم ساختاریافته از کیفیت فیزیکی است و هم مشخص‌کننده‌ی تأثیر (بر اساس کیفیت‌های همگامی و همگرایی)، بنابراین می‌توان گفت که جلوه‌های صوتی از وضعیت انطباق ساخته شده‌اند.

## فرآیند

برای شناسایی فرآیند نگاهی مجدد خواهیم داشت به کارکردهای جلوه‌های صوتی. برای این کارکردها می‌توان دو حالت تأثیر متفاوت را شناسایی کرد: (۱) تأکید-تکمیل و (۲) تفسیر. تأکید-تکمیل زمانی است که جلوه‌ی صوتی، اطلاعات جدیدی را به روایت اضافه نمی‌کند، بلکه بر آنچه وجود دارد تأکید می‌کند، یا آن‌ها را کامل می‌نماید. برای نمونه، در کارکردهای صدای محیط با تأثیر دراماتیک و صدا به عنوان روش کشمکش، جلوه‌ی صوتی تکمیل‌کننده‌ی عناصر روایت (با افزودن اطلاعات یا تکمیل چرخه‌ی کشمکش) است. در مقابل، تفسیر حالتی از تأثیر جلوه‌ی صوتی است که در آن صدا معنایی ثانویه، و حتی در تعارض با معنای جاری را به روایت اضافه می‌کند. صدای غیر طبیعی کارکردی با این نوع از تأثیر است. حالت‌های این تأثیر، نتیجه‌ی کارکردی جلوه‌ی صوتی است. بنابراین، با مشخص کردن فرآیند ایجاد این حالت‌ها، می‌توانیم فرآیند تأثیر جلوه‌های صوتی را شناسایی کنیم.

برای آن‌که مخاطب، تأکید، تکمیل‌شدن و یا تفسیر را درک کند، به نوعی قیاس که محدود به عناصر روایت است، نیاز خواهد بود. وجود دو عامل در این قیاس ضروری است: مبنای قیاس، محدودکننده‌ی منطقی. محدودکننده‌ی منطقی مشخص می‌کند که مخاطب باید چه عناصری را با یکدیگر قیاس کند و مبنا مشخص می‌کند که قیاس بر چه اساسی انجام پذیرد. می‌توانیم قیاس را فرآیند تأثیر جلوه‌های صوتی قلمداد کنیم، اما لازم است که دو عامل یادشده را با توجه به ماهیت جلوه‌های صوتی شناسایی کنیم. از آنجا که ماهیت کارکردی جلوه‌ی صوتی را وضعیت انطباق مشخص می‌کند، باید عوامل فرآیند (قیاس) را نیز در همین مفهوم جستجو کرد. در وضعیت انطباق، همگامی مشخص‌کننده‌ی رابطه‌ی میان عناصر است، بنابراین می‌تواند به عنوان محدودکننده‌ی منطقی عمل کند. به بیان دیگر، مخاطب می‌تواند بر اساس کیفیت همگامی، عناصری که باید قیاس شوند را پیدا کند. اگر کیفیت همگامی منبع باشد، عناصری که قیاس می‌شوند صدا و تولیدکننده‌ی آنند. اما پیرامون مبنای عمل پیچیدگی بیشتری وجود دارد. مبنای عمل مشخص می‌کند که قیاس با چه چیزی و چگونه صورت گیرد. در مورد صدای منبع، مبنای قیاس میزان هماهنگی صدای منبع در فیلم (جلوه‌ی صوتی) با صدای چنان منبعی در واقعیت روزمره - به بیان دیگر، کیفیت متغیر همگرایی - است. بنابراین می‌توان فرآیند قیاس را این‌چنین جمع‌بندی کرد: مخاطب پس از محدودکردن عناصری که از روایت درک می‌کند (وابسته به همگامی)، آن‌چه که درک می‌کند و مبنای آن را (وابسته به کیفیت متغیر همگرایی) با یکدیگر قیاس می‌کند. بنابراین فرآیند تأثیر جلوه‌ی صوتی (قیاس)، در عمل، ادراک کیفیت متغیرهای سازنده‌ی کارکرد و در نتیجه ادراک وضعیت انطباق است.

در یک جمع‌بندی نهایی، می‌توان جلوه‌های صوتی را این‌چنین بازتعریف نمود: جلوه‌های صوتی اصواتی‌اند که ماهیت و تأثیر آن‌ها ناشی از کیفیت دو متغیر ذاتی آن‌ها، یعنی همگامی و همگرایی است. این هر دو متغیر ناشی از درک کیفیت فیزیکی صدا توسط مخاطب و تحلیل آن بر اساس داده‌های ذهنی او است. همین فرآیند درک و تحلیل است که تأثیر جلوه‌ی صوتی را مشخص می‌کند و معنای آن را شکل می‌دهد. بنابراین می‌توان ماده‌ی خام جلوه‌ی صوتی را وحدت آن متغیرها (وضعیت انطباق) و فرآیند تأثیر جلوه‌های صوتی را ادراک آن‌ها دانست.

## پی‌نوشت‌ها

1. Béla Balázs
2. Siegfried Kracauer
3. Function
4. George Burt
5. Roger Manvell
6. John Huntley
7. The technique of film music
8. Roy M. Pendergast

۹. فارسی‌نویسی‌شده از برابر نهاد فرانسوی واژه‌ی کارکرد (انگلیسی: فانکشن/Function). این مفهوم ارتباطی با فونکسیون در آکوردشناسی ندارد. در آکوردشناسی «موقعیت هر آکورد را در هر تنالیت، فونکسیون (نقش) آن آکورد می‌نامند» (پورتراپ، ۱۳۸۲، ۱۰۱).

10. Dramatic tension
11. Mid-Frequency
12. Low-Frequency
13. Reverbration
14. The Jacket
15. Lester M. Sdorow
16. Psychology; Lester M. Sdorow; McGraw-Hill, USA, 1998.

ترجمه‌ی این کتاب منبع ما است

17. Ivan Pavlov
۱۸. توسط دکتر ای. بی. توئیت‌مایر (E.B.Twitmyer) در سال ۱۹۰۴ (اسدورو، ۱۳۸۹، ۲۴۷).
19. Operant conditioning or instrumental conditioning
20. Rikos ja rangaistus
21. Synchronism/Asynchronism
22. Parallelism/Counterpoint
23. White Noise
24. Luigi zampa
25. Vivere in pace (To Live in Peace)
26. Voice-Over Narration
27. Bunraku
28. Streets of Rage 3
29. Beat 'em up
۳۰. این فیلم ساختار و داستانی متفاوت از خوب، بد، زشت (۱۹۶۶)، ساخته‌ی سرجو لئونه (Sergio Leone)، دارد اما حال و هوای روابط بین شخصیت‌ها در آن مشابه است.
31. Stomp
32. Pacific 231
33. Jean Mitry
۳۴. موسیقی این فیلم توسط آرتور هونگر (Arthur Honegger)، در اصل برای فیلم چرخ (۱۹۲۳)، ساخته شده است.
35. Mickey Mouse
36. Micky-Mousing
37. Johannes Brahms

## فهرست منابع

- اسدورو، لیستر (۱۳۸۹). *روانشناسی جهانبخش صادقی*. سمت. تهران.
- بلاژ، بلا (۱۳۷۶). *تئوری فیلم: خصوصیت و رشد هنری جدید*. کامران ناظرعمو. دانشگاه هنر. تهران.
- پورتراب، مصطفی کمال (۱۳۸۲). *تئوری موسیقی (چاپ بیست و ششم)*. نشر چشمه. تهران.
- پورمندان، مهران (۱۳۷۷). *تاریخ تحلیلی موسیقی فیلم*. سوره مهر. تهران.
- خواجه‌نوری، شاهرخ؛ محمدحسین، تمجیدی (۱۳۷۵). *موسیقی فیلم*. فارابی. تهران.
- پرندرگاست، ری (۱۳۸۱). *موسیقی فیلم: هنر فراموش شده*. محسن الهامیان. نشر گشایش. تهران.
- Kracauer, Siegfried (1977). *Theory of Film: The Redemption of Physical Reality*. Princeton University Press. Princeton.

## فیلم‌های ایرانی

- توکلی، بهرام. *پرسه در مه*. با کارگردانی بهرام توکلی. تهیه‌کننده جواد نوروزبیگی. ۱۳۸۸.
- حاتمی کیا، ابراهیم. *روبان قرمز*. با کارگردانی ابراهیم حاتمی کیا. وراهنر، ۱۳۷۸.
- طهماسب، ایرج. *خوابگاه دختران*. با کارگردانی محمدحسین لطیفی. تهیه‌کننده مجید مدرس و حمید مدرس. ۱۳۸۳.
- عیاری، کیانوش. *بودن یا نبودن*. با کارگردانی کیانوش عیاری. تهیه‌کننده کیانوش عیاری. ۱۳۷۷.
- گوهری، محمد. *یه حبه قند*. با کارگردانی رضا میرکریمی. تهیه‌کننده رضا میرکریمی. ۱۳۸۹.
- مهرجویی، داریوش. *اجاره نشینها*. با کارگردانی داریوش مهرجویی. تهیه‌کننده محمدعلی سلطانزاده. شرکت سهامی پخشیران، ۱۳۶۵.

## فیلم‌های غیر ایرانی

- Blatty, William Peter. *The Exorcist*. Directed by William Friedkin. Produced by William Peter Blatty. Warner Bros., 1973.
- d'Amico, Suso Cecchi, Aldo Fabrizi, Piero Tellini, and Zampa Luigi. *Vivere in pace (To Live in Peace)*. Directed by Luigi zampa. Produced by Clemente Fracassi and Carlo Ponti. Times Film Corporation (USA), 1947.
- *La roue (The Wheel)*. Directed by Abel Gance. 1923.
- Ji-woon, Kim, and Kim Min-suk. *The Good, the Bad, the Weird*. Directed by Kim Ji-woon. Produced by Kim Ji-woon and Jae-won Choi. CJ Entertainment & IFC Films, 2008.
- Johnson, Niall. *White Noise*. Directed by Geoffrey Sax. Produced by Paul Brooks. Universal Pictures, 2005.
- *Rikos ja rangaistus*. Directed by Aki Kaurismäki. 1983.
- Leone, Sergio, Agenore Incrocci, Furio Scarpelli, and Luciano Vincenzoni. *The Good, the Bad and the Ugly*. Directed by Sergio Leone. Produced by Alberto Grimaldi. United Artists, 1966.
- *Pacific 231*. Directed by Jean Mitry. 1949.
- Moshe, Guy. *Bunraku*. Directed by Guy Moshe. Produced by Keith Calder, Ram Bergman, Nava Levin and Jessica Wu. ARC Entertainment & XLrator Media, 2010.
- Schlöndorff, Volker, Jean-Claude Carrière, Franz Seitz, and Günter (Novel) Grass. *The Tin Drum*. Directed by Volker Schlöndorff. Produced by Franz Seitz and Anatole Dauman. United Artists & New World Pictures, 1979.
- Tadjedin, Massy. *The Jacket*. Directed by John Maybury. Warner Independent Pictures, 2005.

Received: 29 Sep 2013  
Accepted: 07 Dec 2013

## Functional Approach to Sound Effects in Films

**Sayed Mohsen Hashemi**, Assistant Professor. Tehran University of Arts. Faculty of Cinema & Theater. Cinema Department.

**Morteza Hosseini Golkar**, Master of Arts in Cinema. Tehran University of Arts. Faculty of Cinema & Theater.

### Abstract

Functional Approach to Film Sound, is focused on relationship between sound and story. Because of very limited scholar context about functional approach to sound effects, we have to ordain our own variables. These variables are:

- 1- Physical Quality
- 2- Correspondence
- 3- Convergence
- 4- Object of Corellations

Physical quality consists mainly of fundamental concepts of acoustics. Correspondence provides an indication of relationship between sound effects and other components of narration. Correspondence may have three values: a) Synchronized component is source of sound, b) Sound is parallel to specific subjective in narration, and c) Sound is an independent element in film narration. Convergence may have two values: a) Familiarity, b) Real/Artificial. If parallel sound effect of some components of narration is a real-world sound, Convergence will be real, otherwise it's Artificial. Object of Corellations is consists of Corespondance multiplied by Convergence. We use this concept to answer our main questions about Structure or functioning process of sound effects. We distilled these variables (also some of main functions) from Béla Balázs's montage of sounds and Siegfried Kracauer's Concepts (Parallelism /Counterpoint & Synchronism/Asynchronism), but we had to revise and redefine those concepts to achieve better answers about Essence of sound effects.

**Keywords:** Functional approach, Sound Effects, Film.