

Research Paper**Analyzing the point of view in the narration of the film “Breath”
Based on the theories of Edward Branigan****Payam Zinalabedini¹, Alireza Khoshnevis^{2*}**

1. Assistant Professor, Department of Performing Arts, College of Fine Arts, University of Tehran

2. Assistant Professor, Department of Performing Arts, College of Fine Arts, University of Tehran

<https://doi.org/10.22034/scart.2026.142945.1664>

Received: January 12, 2025

Accepted: September 16, 2025

Available Online: June 15, 2026

Keywords:Narratology, Point of View,
Narration, Narrative Perspective,
the film Breath.**Abstract**

The film "Breath" by Narges Abiyar has such characteristics and has managed to attract the opinion of critics and audiences, but despite this, it has been less analyzed. With a practical purpose, this research aims to analyze the role of the point of view in the filmic space. The research method is based on the ideas of Edward Branigan and the method of quantitative cinematics studies. Branigan pays special attention to the discussion of point of view and its cinematic form. He considers the POV shot as an example of the subjectivity or narrative of the character. The results of this analysis show that the director of the film has correctly used Branigan's arrangements to build and expand a dominant point of view throughout the film and create a first-person narrative. About 60% of the duration and shots of the film are specifically dedicated to showing the character or her view in three forms: POV shots and OTS shots and her imagination in the form of animation. The result of the devices examined in the film Breath is the focalization of the narrative by focusing on the character Bahar, which has resulted in the audience's empathy with this character. The proportion of POV shots in the film is much higher than other films in the world and is about 7 times the maximum of similar cases. Therefore, the visual system of this film is a special and unique case.

Zinalabedini, P. & Khoshnevis, A. (2026) Analyzing the point of view in the narration of the film “Breath” Based on the theories of Edward Branigan. *Sociology of Culture and Art*, 8 (4), 1-13.

Corresponding author: Alireza Khoshnevis**Address:** Department of Performing Arts, College of Fine Arts, University of Tehran, Tehran, Iran.**Email:** a.khoshnevis@ut.ac.ir

Extended Abstract

1- Introduction

Point of view is an important element in narrative, and many researchers have tried to analyze and study its features. Iranian cinema has remarkable works in which the point of view of the main character has played a major role in the film's narrative. The film "Breath" by Narges Abyar has such features, but it has been less studied. The aim of this research is to analyze the role of point of view in the filmic space, and its main issue is to examine the features of the point of view of the main character in the narrative of the film. Despite numerous studies on point of view based on Branigan's ideas, analyzing the point of view in the narrative of Iranian films has not been the focus of researchers so far, and Branigan's ideas have not been used in Persian articles and theses. Therefore, the purpose and method of this research are novel. In addition, quantitative and cinematics analysis of Iranian cinema has not been conducted so far, and in this study, this quantitative analysis will serve to analyze a formal element in the film narrative, which is an innovative method.

2- Methods

The research method is based on the ideas of Edward Branigan and the method of quantitative cinematics studies. Therefore, in addition to using library resources, the number and time of various shots of the film "Breath" have been determined by computer analysis. In his works, Branigan pays special attention to the discussion of point of view and its cinematic form. The POV shot is a shot in which the camera assumes the position of an observer, to show us what he sees. He considers the POV shot as an example of the subjectivity or narrative of the character. Warren Buckland, in his book "Narrative and Narration", also develops Branigan's theories about the concept of focalization, which is deeply related to the concept of empathy, and reaches a fourfold classification of types of shots:

- 1- Objective shots that do not focus on the awareness of any of the characters within the film narrative.
- 2- Externally focused shots that focus on the character's awareness of the narrative events, such as OTS shots.
- 3- Shallow internally focused shots that show the character's visual and auditory experience of the narrative events, such as POV shots.
- 4- Deep internally focused shots that show the character's internal events, such as dreams and hallucinations.

Another method of the present research is quantitative film or cinematics studies. Since the 2000s, attention has been paid to quantitative and statistical studies in cinema with the development of software. Critics have used cinematographic data as

a tool to analyze the "style" of filmmakers, genres, and the history of cinema in countries.

3- Finding

The results of the study show that the film "Breath" uses the six elements of narrative proposed by Branigan, including point, view, transition, from point, object, and character, to develop a dominant point of view throughout the film and create a first-person narrative. For example, we examine the type of decoupage of crowded scenes. In these scenes, in most shots, the camera is at the point of Bahar (main character) and from her point of view, the camera sees the story in the form of a POV or OTS view. Of course, alongside these shots, there are also shots of Bahar herself, to show the spectator that what she sees is from Bahar's perspective. A specific example of this scene takes place in Bahar's uncle's house. The structure of this scene is consistent with Branigan's explanation of POV shots and their functions. A similar structure can be seen in numerous scenes in the film, such as Bahar's presence at the Ghorbati's house, the demonstration, the grandmother's house in Yazd, the uncle's house, and so on. Most of the shots in the film were recorded with a handheld camera, and this arrangement also helped bring the sense of the images closer to the main character's perspective. The research findings show that about 60 percent of the movie's duration and shots are dedicated to showing the main character himself or her perspective, in three forms: POV shots and OTS shots, and her imaginations in the form of animation. Also, the use of the narrator's voice for about 20 percent of the film's duration has highlighted the role of the limited first-person narrator in the film's narrative. These shots tell Bahar's personal narrative from the books she reads, and not the text or the narrative of the author of those books. In this way, the audience becomes more familiar with Bahar's childish interior and finds empathy. In other words, these shots are a kind of subjective POV, alongside Bahar's objective POV shots.

4- Discussion & Conclusion

The result of the devices examined in the film *Breath* is the focalization of the narrative by focusing on the character Bahar, which has resulted in the audience's empathy with this character. The proportion of POV shots in the film is much higher than other films in the world and is about 7 times the maximum of similar cases. Therefore, the visual system of this film is a special and unique case. In addition, the decoupage analysis of this film shows that the director has created a system for a limited first-person narrative by selecting and arranging various shots, which has been analyzed with Branigan's theories on the field of perspective. The result of this type of narrative, based on Branigan's

Analyzing the point of view in the narration of the film “Breath” Based on the theories of Edward Branigan

theories about the relationship between empathy and focalization, is the audience's empathy with the character of Bahar. This article is a study of one of the works of Iranian cinema, which, by carefully choosing shots and sounds, has managed to bring the audience closer to the childish interior of its main character. Certainly, such studies about the well-made works of Iranian cinema can explain the efforts of other Iranian filmmakers.

5- Funding

The costs of this study were provided by the authors of this study.

6- Authors' contributions

All stages of this study were conducted jointly by Payam Zinalabedini and Alireza Khoshnevis.

7- Conflict of interests

According to the authors of this article, there was no conflict of interest.

واکاوی ویژگی‌های نقطه دید در فیلم «نفس» با تأکید بر آرای ادوارد برانینگان

پیام زین العابدینی^۱، علیرضا خوشنویس^{۲*}

۱. استادیار گروه هنرهای نمایشی، دانشکده‌گان هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، تهران، ایران

۲. استادیار گروه هنرهای نمایشی، دانشکده‌گان هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، تهران، ایران


<https://doi.org/10.22034/scart.2026.142945.1664>

چکیده

نقطه دید عنصری مهم در روایت‌پردازی است و محققان فراوانی تلاش کرده‌اند ویژگی‌های آن را مورد واکاوی و مطالعه قرار دهند. سینمای ایران دارای آثار قابل توجهی است که در آن‌ها نقطه دید شخصیت اصلی، نقشی اساسی در روایت فیلم داشته است. فیلم «نفس» ساخته نرگس آبیار از چنین خصوصیات برخوردار است، اما با این وجود کمتر مورد بررسی قرار گرفته است. هدف این پژوهش آن است که نقش نقطه دید در فضای فیلمیک را واکاوی نموده و مسئله اصلی آن بررسی ویژگی‌های نقطه دید شخصیت اصلی در روایت‌پردازی فیلم «نفس» است. روش پژوهش بر اساس آرای ادوارد برانینگان و نیز شیوه مطالعات کمی سینه‌متریک است. از این رو ضمن به‌کارگیری منابع کتابخانه‌ای، تعداد و زمان انواع نماهای فیلم «نفس» به کمک تحلیل رایانه‌ای مشخص شده است. نتایج پژوهش نشان می‌دهد فیلم «نفس» در روایت‌پردازی از تمهیدات عناصر شش‌گانه نقطه، نگاه، انتقال، از نقطه، موضوع و شخصیت مورد نظر برانینگان برای گسترش یک نقطه دید غالب در کل فیلم و خلق یک روایت اول‌شخص بهره گرفته است. یافته‌های پژوهش نشان از آن دارد که حدود ۶۰ درصد زمان و نماهای فیلم، به نمایش خود شخصیت اصلی و یا نگاه او، به سه شکل نماهای POV و نماهای OTS و تخیلاتش به شکل انیمیشن اختصاص دارد. همچنین بهره‌گیری از صدای راوی در حدود ۲۰ درصد زمان فیلم، نقش راوی اول‌شخص محدود را در روایت فیلم برجسته کرده است. حاصل این تمهیدات کانونی‌شدگی اغلب بخش‌های روایت با تمرکز بر شخصیت بهار است، که منتج به همذات‌پنداری مخاطب با این شخصیت شده است.

تاریخ دریافت: ۲۳ دی ۱۴۰۳

تاریخ پذیرش: ۲۵ شهریور ۱۴۰۴

انتشار آنلاین: ۲۵ خرداد ۱۴۰۵

واژه‌های کلیدی:

روایت‌شناسی، نقطه دید، روایتگری، پرسپکتو
روایی، فیلم نفس

استناد: زین العابدینی، پیام؛ خوشنویس، علیرضا (۱۴۰۵). واکاوی ویژگی‌های نقطه دید در فیلم «نفس» با تأکید بر آرای ادوارد برانینگان. *جامعه‌شناسی فرهنگ و هنر*. ۸ (۴)، ۱-۱۳.

* نویسنده مسئول: علیرضا خوشنویس

نشانی: گروه هنرهای نمایشی، دانشکده‌گان هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، تهران، ایران.

پست الکترونیکی: a.khoshnevis@ut.ac.ir

۱- مقدمه و بیان مسئله

سینمای ایران از جایگاه منحصر به فرد و ویژه‌ای در جهان برخوردار است و همواره مورد تحسین و نقد از سوی منتقدان، هنرمندان و نویسندگان بین‌المللی و داخلی قرار گرفته است. از فیلمسازان شاخص سال‌های اخیر این هنر در ایران می‌توان نرگس آبیاری را نام برد. فیلم «نفس» ساخته آبیاری به عنوان اثری که از سوی ایران به مراسم اسکار ۲۰۱۶ معرفی شد، در سی و چهارمین دوره جشنواره فیلم فجر دو جایزه بهترین بازیگر نقش مکمل زن برای شبنم مقدمی و جایزه بهترین فیلم در بخش نگاه ملی را به دست آورده است. نرگس آبیاری پنج فیلم سینمایی اشیا از آنچه در آینه می‌بینید به شما نزدیک‌ترند (۱۳۹۱)، شیار ۱۴۳ (۱۳۹۳)، نفس (۱۳۹۴)، شبی که ماه کامل شد (۱۳۹۷)، و ابلق (۱۳۹۹) را کارگردانی کرده است که در همه آن‌ها زنان شخصیت محوری هستند. در فیلم «شیار ۱۴۳» و «شبی که ماه کامل شد» و «ابلق» روایت کاملاً محدود به اول شخص نیست و فیلم دارای صحنه‌های متعددی بدون حضور شخصیت اصلی است و اطلاعاتی را ارائه می‌دهد که او نمی‌داند. در فیلم «اشیا از آنچه در آینه می‌بینید به شما نزدیک‌ترند» روایت کاملاً به شخصیت اصلی محدود است و او در تمام صحنه‌ها حضور دارد. آبیاری از این نوع روایت در فیلم «نفس» نیز استفاده کرده است، با این تفاوت که در این فیلم از تمهیدات مختلف و متعدد بصری و صوتی مانند صدای راوی و انیمیشن در جهت ذهنی سازی در روایت‌پردازی از نقطه دید اول شخص بهره برده است و به این شکل همذات‌پنداری عمیقی با شخصیت اصلی ایجاد کرده است. این پژوهش قصد دارد نقش نقطه دید در فضای فیلمیک را واکاوی نموده و مسئله اصلی آن بررسی ویژگی‌های نقطه دید شخصیت اصلی در روایت‌پردازی فیلم «نفس» است.

موضوع نقطه دید در روایت سینمایی، یکی از موضوعات مهم در فیلم‌نامه‌نویسی و تحلیل فیلم‌نامه و فیلم است. در اغلب کتب داستان‌نویسی و فیلم‌نامه‌نویسی فصلی به معرفی و دسته‌بندی انواع زاویه دید و یا موضوع کانونی‌سازی روایت اختصاص دارد. همچنین این موضوع در آموزش و نقد کارگردانی نیز اهمیت زیادی دارد و تعیین نحوه دکوپاژ و میزاسن بر اساس نگاه شخصیت‌های اصلی مورد بحث قرار می‌گیرد. یکی از نظریه‌پردازان روایت فیلم که به شکل عمده به موضوع زاویه دید پرداخته است، ادوارد برانینگان^۱ است. او استاد مطالعات سینمایی دانشگاه سانتا باربارا در کالیفرنیا بود، که در سال ۱۹۸۳ رساله دکتری خود را پس از دو بازنگری با عنوان «نقطه دید در سینما» منتشر کرد. این اثر در سال ۱۳۷۶ شمسی با ترجمه مجید محمدی در ایران منتشر شده است. آرای برانینگان درباره نقطه دید منبعی دانشگاهی به شمار می‌رود و می‌توان در تحلیل علمی و روش‌مند از آن بهره گرفت. از این روی مقاله حاضر نقطه یا زاویه دید در روایت فیلم نفس را با تکیه بر دیدگاه برانینگان بررسی و تحلیل خواهد کرد. همچنین در این مقاله از روش سینه‌متریک به معنای مطالعات کمی نماهای فیلم نیز استفاده شده است. در این راستا پاسخ به سؤالات زیر در آشکارسازی مسئله پژوهش راهگشا است.

۱- عناصر شش‌گانه نقطه دید از منظر برانینگان در فیلم «نفس» چگونه بازنمود می‌شوند؟

۲- تعداد و زمان نماهای مختلف چه اندازه توانسته در فضا سازی نقطه دید روایت فیلم «نفس» تأثیرگذار باشد؟

۳- استفاده از انیمیشن چه کارکردی در ایجاد تصویر ذهنی و نقطه دید در فیلم «نفس» داشته است؟

با رشد نظریه‌های تحلیل فیلم در جهان در دهه‌های اخیر، روش‌ها و رویکردهای بدیعی برای نقد آثار سینمایی معرفی شده‌اند. تعدادی از آثار نظری در این زمینه در ایران ترجمه شده و مورد استفاده منتقدان و محققان قرار گرفته‌است. اما تعدادی از روش‌های نقد فیلم همچنان در کشور معرفی نشده‌اند. از سوی دیگر اغلب نقدهای ژورنالیستی در فضای رسانه‌ای حاضر، فاقد یک الگوی مشخصی برای خوانش فیلم و تحلیل آن هستند و همچنین با توجه به نوبا بودن مطالعات سینمایی در فضای دانشگاهی کشور، مقالات معدودی در این حوزه منتشر شده‌اند. از میان این مقالات شماری که به بررسی وجوه هنری و فرمی فیلم‌های ایرانی پرداخته‌اند نیز اندک است. مقاله حاضر با درک ضرورت و اهمیت این مهم، که نقد و تحلیل آگاهانه و روش‌مند فیلم می‌تواند به افزایش دانش و سواد رسانه‌ای و هنری مخاطبان، فیلمسازان و دانش پژوهان عرصه سینما کمک کند، نگاشته شده است.

۲- پیشینه پژوهش

۲-۱- پیشینه تجربی

در بین مقالات پژوهشی فارسی منتشر شده که به تحلیل فیلم‌های ایرانی پرداخته‌اند، تعدادی روایت فیلم‌ها را بررسی کرده‌اند. از جمله مقاله «تحلیل روایی فانتزی در فیلم سینمایی آقای هالو» که در آن با تکیه بر نظریات بوردول، لکان و ژیرک عنصر فانتزی در روایت این فیلم تحلیل شده‌است. در مقاله «تأثیر روایت مدرن بر موج نوی سینمای ایران (موردکاوی فیلم‌های گاو و شازده احتجاب)» عناصر روایت مدرن

¹ Edward Branigan

زین العابدینی، پیام؛ خوشنویس، علیرضا (۱۴۰۵). واکاوی ویژگی‌های نقطه دید در فیلم «نفس» با تأکید بر آرای ادوارد برانینگان. *جامعه‌شناسی فرهنگ و هنر*. ۸ (۴)، ۱-۱۳.

در شخصیت‌پردازی و روابط زمانی و مکانی در فیلم‌های مذکور بررسی شده‌است. همچنین مقاله «رویکرد شناختی به روایت اعتمادناپذیر در سینما» به بررسی روایت‌های ناسازگار با واقعیت و متناقض در چند فیلم سینمای جهان و ایران (دو فیلم پرسه در مه و اینجا بدون من ساخته بهرام توکلی) پرداخته‌است. در مقاله «منطق مکالمه در فیلم خشت و آینه (۱۳۴۳) اثر ابراهیم گلستان» از نظریه باختین برای تحلیل روایت فیلم مذکور بهره برده شده‌است. دکتر محمد شهبان نیز در مقاله «روایت و روایت‌گری به بررسی نظریات منتقدان ادبی و سینمایی» درباره تعریف‌های و تمایزات دو مفهوم روایت^۲ و روایت‌گری^۳ پرداخته‌است. چنانچه مشاهده می‌شود در این مقالات بررسی نظری مقوله ذهنیت و نقطه دید در روایت فیلم و به طور ویژه تحلیل فیلم‌های ایرانی از این منظر مورد توجه نبوده‌است. همچنین در پژوهش‌های دانشگاهی نیز می‌توان به نمونه‌هایی اشاره کرد. کزال امیری (۱۳۹۴) پایان‌نامه کارشناسی ارشد رشته زبان و ادبیات فارسی خود را با عنوان «بررسی تطبیقی زاویه دید در داستان‌های معاصر فارسی و سینما» نگاشته است؛ زاویه دید می‌تواند بر دیگر عناصر فیلم و داستان تأثیر بگذارد و تغییر در آن می‌تواند شکل و محتوای یک اثر را تغییر دهد. او نتیجه گرفته است که دنیای سینما دنیای تصویر و دید عینی‌ست در حالی که در داستان کلام و خیال حرف اول را می‌زند و همذات‌پنداری در سینما به دلیل عینی و ملموس بودن راوی بیشتر است.

عطیه صباحیان (۱۳۹۵) نیز در پایان‌نامه کارشناسی ارشد رشته ادبیات نمایشی با عنوان «تحلیل زاویه دید روایت در فیلم‌نامه‌های دو دهه اخیر سینمای ایران (سال‌های ۱۳۷۵ تا ۱۳۹۵)»، زاویه دید به عنوان را یکی از عناصر اصلی تشکیل دهنده ساختار روایت‌گری در ادبیات، ادبیات نمایشی و سینما مطرح دانسته است. از نظر نگارنده مطالعه ساختار روایت در فیلم‌نامه‌های دو دهه اخیر ایران، می‌تواند علاوه بر شرح چگونگی فرایند به کارگیری روش‌های نوین روایت‌گری- با رویکرد ویژه به جایگاه عنصر زاویه دید- میزان موفقیت یا شکست این راهکارها را در جلب توجه و جذب مشارکت مخاطب به دست دهد.

همچنین آبتین اصلاح‌پذیر اسفندآبادی (۱۳۹۶) در پایان‌نامه کارشناسی ارشد رشته سینما با عنوان «نقطه دید و روایت در سینمای پلان سکانس» نگاشته است؛ سینمای نما - فصل، یکی از مهم‌ترین انواع سینمای هنری بوده که با توجه به گسترش دانش سینما این نوع سینما در ابعاد جهانی به یکی از انواع رایج فیلم‌سازی تبدیل شده است و بازتاب آن در فیلم‌سازی ایران نیز در حال گسترش است. درک ویژگی‌های روایی این نوع فیلم‌سازی مستلزم آشنایی با امکانات روایت‌گری آن در سینما است و مطالعه روایت در سینما با بررسی تحلیلی نقطه دید در سینما و انواع آن امکان‌پذیر خواهد بود. این پژوهش بر تشریح آرای صاحب‌نظران در حوزه روایت و نقطه دید چهار فیلم بردمن^۴ (۲۰۱۴)، ماهی و گربه^۵ (۱۳۹۳)، کشتی روسی^۶ (۲۰۰۲) و PVC-1 (۲۰۰۷) را مورد تحلیل قرار است.

فهیمه قبادی (۱۳۹۶) نیز در پایان‌نامه کارشناسی ارشد رشته سینما با عنوان «مفاهیم و کارکردهای نمای نقطه دید روسی^۷ در روایت انیمیشنی با تمرکز بر آثار فرانس روفوز و بیل پلیمپتون» مدعی است تصویر کشیدن جهان ذهنی کاراکترهای داستان با استفاده از نمای نقطه دید در انیمیشن به لحاظ واجد بودن قابلیت‌های خاصش، می‌تواند مفاهیم تخیلی، غیرواقعی و فراواقعی را فراتر از سینما به تصویر کشیده و امکان نمایش و روایت‌پردازی جهان‌های غیرقابل دسترس برای سینما و دیگر رسانه‌ها را با استفاده از این نما ممکن سازد. با توجه به موارد اشاره شده پژوهش حاضر دارای تفاوت‌های آشکاری است و بدیع و نو خواهد بود.

نظریات برانینگان در پژوهش‌های بین‌المللی به کرات مورد توجه پژوهشگران بوده است. برای نمونه فصلی از کتاب «بازخوانی اثر هیچکاک» که در سال ۲۰۱۷ منتشر شد، به بررسی کنش چشم‌چرانی در سه صحنه فیلم سرگیجه، بر اساس نظریات برانینگان در زمینه زاویه دید پرداخته است. (Pabst, 2017) مقاله دیگری نیز در سال ۲۰۲۳ به تحلیل سریال تلویزیونی هواردز اندز^۸ بر اساس رمان ادوارد مورگان فورستر^۹ پرداخته و از نظرات برانینگان درباره «زاویه دید به مثابه نگرش» بهره برده است. (Sroczyk, 2023) همچنین یک رساله کارشناسی ارشد در دانشگاه هلسینکی به بررسی بر ساخت فضا بر اساس عناصر روایی و به ویژه روایت اول شخص در بازی‌های رایانه‌ای پرداخته است، که آثار برانینگان چارچوب نظری آن را شکل داده است. (Rauramo, 2009)

چنانچه مشاهده می‌شود با وجود مطالعات متعدد بین‌المللی درباره زاویه دید بر مبنای ایده‌های برانینگان، تمرکز بر تحلیل عنصر زاویه دید در روایت فیلم‌های سینمایی ایرانی تا کنون مورد توجه پژوهشگران نبوده و از نظرات برانینگان در مقالات و پایان‌نامه‌های فارسی استفاده نشده

² Narrative

³ Narration

⁴ Birdman

⁵ RussianArk

⁶ P.O.V Shot

⁷ Howards End

⁸ Edward Morgan Forster

زین العابدینی، پیام؛ خوشنویس، علیرضا (۱۴۰۵). واکاوی ویژگی‌های نقطه دید در فیلم «نفس» با تأکید بر آرای ادوارد برانینگان. جامعه‌شناسی فرهنگ و

است. بنابراین هدف و روش این پژوهش بدیع است. علاوه بر این تحلیل کمی و سینه متریک درباره آثار سینمای ایران تا کنون انجام نشده است و در این پژوهش این تحلیل کمی در خدمت تحلیل یک عنصر فرمی در روایت فیلم خواهد بود، که خود شیوه‌ای نوآورانه است. لازم است ذکر شود اغلب تحلیل‌های کمی بین المللی درباره تعداد و زمان نماها و موضوع ریتم تدوین و یا درباره تنوع اندازه نماها هستند، و بر تحلیل یک عنصر روای متمرکز نیستند.

۲-۲: ملاحظات نظری

روایت‌گری

عمل روایت یا روایت‌گری، فعلی است در جهت روایت داستانی مشخص، داستانی که دست آخر در ذهن مخاطب (ادراک کننده) شکل می‌گیرد (شهباز، ۱۳۸۹: ۳۱-۳۰). یکی از ویژگی‌های ممیز روایت مربوط می‌شود به منبع اجتناب ناپذیر آن، یعنی راوی. در روایت، ما به این منبع، یعنی راوی، فقط توجه می‌کنیم بی آنکه، مثل هنگام گفتگو، با او تعامل داشته باشیم؛ در عین حال همین راوی، به خصوص در روایات ادبی، اغلب «بی طرف» است و به منزله صدایی که از گوینده انتزاع یافته است، به آن گوش فرا می‌دهیم (تولان، ۱۳۹۳: ۱۰). وقتی روایت‌گری مشخص داستان را روایت می‌کند، معمولاً تصور می‌کنیم که آن چه گزارش می‌کند واقعا در جهان روایت رخ داده، مگر اینکه دلیلی داشته باشیم که ثابت کند گزارش این روایت‌گر مشخص ناموثق یا محدود به دانش خود او بوده است. با وجود این، وقتی هم که روایت‌گر مشخصی در متن داستان وجود ندارد، می‌توان استدلال کرد که روایت‌گری پنهان در متن حاضر است، یعنی عاملی که رویدادهای واقعی را از درون جهان داستان برای ما بیان یا گزارش می‌کند (کرول، ۱۳۹۱: ۸۱). روایت‌گری نه به رویدادهای بازگو شده و نه به خود متن، بلکه به عمل بازگو کردن، و به عبارت دیگر عمل سخن گفتن یا ارائه دلالت دارد که تولید کننده‌ی کنش روایی، و به تبع آن، کل موقعیت واقعی یا خیالی است که کنش در آن اتفاق می‌افتد. (Genette, 1980: 27) در فیلم روایت‌گری هم تداعی کننده‌ی صدای تصویر و هم تداعی کننده‌ی مفهوم پیچیده‌تر روایت‌گری سینمایی کلی که شامل تمامی رمزگان سینما می‌شود، است. (استم و دیگران، ۱۳۷۷: ۱۴۴)

نقطه دید یا زاویه دید

در اغلب کتب فیلم‌نامه‌نویسی و روایت‌شناسی سینما درباره انواع راوی اول شخص و سوم شخص و نقطه یا زاویه دید بحث شده است. از نظر والاس مارتین اهمیت زاویه دید به اندازه‌ای است که در بسیاری از موارد، اگر نقطه دید تغییر کند، چه بسا که داستان از بنیان دگرگون شود یا از میان رخت برینند. در بسیاری از روایت‌های مدرن نقطه دید روایتی، پیوستی نیست که پیرنگ را به مخاطب برساند، بلکه مایه آفرینش جذابیت و کشمکش و دلهره و حتی خود پیرنگ است. این امر را می‌توان در داستان‌هایی که به شیوه نامه‌نگاری یا یادداشت‌نگاری روایت می‌شوند، به خوبی مشاهده کرد. مارتین معتقد است نوع روایت رمان‌ها در اقتباس‌های سینمایی اغلب از اول شخص به سوم شخص تغییر می‌یابد. (مارتین، ۱۳۸۹: ۹۷).

دیوید بوردول در نظریات خود درباره روایت در فیلم، کمتر از مفهوم راوی فیلم و نقطه دید او استفاده کرده‌است و نظریاتی که راوی را منبع روایت می‌دانند، نقد کرده‌است. از نظر او بیشتر فیلم‌ها راوی مشخصی در اختیار ما قرار نمی‌دهد، بلکه روایت با توسل به هنجارهای تاریخی تماشا کردن، راوی را خلق می‌کند. بنابراین لازم نیست مسئله راوی را شالوده نظریه خویش قرار دهیم (بوردول، ۱۳۹۶: ۱۸۳-۱۸۴). او از ادبیات دیگری برای توصیف این ویژگی در روایت بهره می‌گیرد و از محدوده اطلاعات داستانی سخن می‌گوید. به بیان بوردول روایت فیلم می‌تواند به یک شخصیت محدود باشد و یا نباشد. در حالت اول مخاطب آنچه را می‌بیند که شخصیت می‌بیند یا تعریف می‌کند و می‌داند. اما در حالت دوم مخاطب اطلاعاتی فراتر از اطلاعات کاراکتر را در برخی صحنه‌ها مشاهده و دریافت می‌کند. بوردول با همین صورت‌بندی مفاهیم مهمی مانند غافلگیری و انتظار را تبیین می‌کند. به این صورت که وقتی اطلاعات مخاطب از شخصیت بیشتر باشد، منتظر واکنش او در برابر موقعیت جدیدش است و هنگامی که اطلاعات مخاطب از شخصیت کمتر است و یا مساوی آن است، در مواجهه با موقعیت جدید غافلگیر می‌شود.

مسعود اوحدی در کتاب روایت‌شناسی سینما و تلویزیون معتقد است از آنجا که در سینما روایت از طریق دوربین ارائه می‌گردد، بهتر است از اصطلاحاتی مانند «صدای خارج از صحنه (صدای راوی)» به جای راوی اول شخص و «روایت دوربین-چشم» به جای راوی سوم شخص استفاده شود (اوحدی، ۱۳۹۱: ۲۱۲). البته در نقد این نظر باید گفت صدای راوی خارج از صحنه همواره صدای یکی از کاراکترها نیست و می‌تواند صدای دانای کل باشد. همچنین روایت دوربین-چشم می‌تواند نگاه سوم شخص نباشد و تبدیل به نمای POV شود که نگاه اول شخص است.

لیندا سیگر معتقد است نویسنده با خلق عدسی خاصی که از پشت آن به دنیای داستان می‌نگریم، نقطه دید را معرفی می‌کند. کارگردان نیز در مرحله بعد، نقطه دید نویسنده را از طریق بیان تصویری شخصیت و پیرنگ تفسیر می‌کند. سبک فیلم بیش از آنکه متأثر از خود وقایع باشد، ناشی از تفسیر نویسنده از وقایع است. (سیگر، ۱۳۹۲: ۲۳۲) به این ترتیب سیگر اهمیت قابل توجهی برای انتخاب نقطه دید روایت قائل است.

از نگاه آلیشیا راسلی، نویسنده کتاب جادوی زاویه دید: «زاویه دید همان ماشینی است که خواننده با آن در داستان سفر می‌کند. در بیشتر مسیر داستان یکی از شخصیت‌ها این ماشین را می‌راند و ما برخی حوادث را با چشمان این شخصیت می‌بینیم. با گوش‌های او می‌شنویم، و با احساسات او حس می‌کنیم» (راسلی، ۱۳۹۴: ۳۶). زاویه دید عنصری منحصر به فرد در داستان است. با زاویه دید می‌توان به همه عناصر دیگر داستان طوری شکل داد که هدف خاص شما را برآورد و نیز کاری کند که شخصیت‌های شما دید خاصی پیدا کنند... کمک می‌کند تا روایت، اطلاعات، توصیف‌ها صحنه‌ها، و حتی زبان داستان شما تر و تازه به نظر برسد (همان: ۱۰۷). از نظر رابرت مک کی نقطه دید را می‌توان در کل داستان و یا در یک صحنه تفکیک کرد. نقطه دید یک صحنه را می‌توان به تعداد شخصیت‌هایی که در آن صحنه حضور دارند، تغییر داد و به واسطه همراه شدن و تمرکز بر هر یک از شخصیت‌ها در صحنه، با این مسئله بازی کرد و به داستان تنوع بخشید. اما او پیشنهاد می‌کند که کل داستان را از نقطه دید قهرمان طراحی کنیم (مک کی، ۱۳۸۲: ۲۳۹-۲۳۸).

نقطه دید علاوه بر طراحی داستان فیلم، در کارگردانی فیلم و طراحی نظام تصویری فیلم نیز مورد توجه قرار گرفته است. نقطه دید که در آن، کنش صحنه از درون چشمان یک شخصیت دیده می‌شود سبب می‌شود تماشاگر با صحنه ارتباط بی‌واسطه‌تری برقرار کند و بیشتر به درون جهان فیلم کشیده شود (پارکینسون، ۱۴۰۳: ۴۶). نمای منطبق با زاویه دید می‌تواند تماشاگر فیلم را به نظرها یکی از شخصیت‌های صحنه نزدیک کند و بدین ترتیب موجبات تشویق مخاطب را فراهم آورد (تامس، ۱۴۰۰: ۹۰). روایت سینمایی هیچ موضعی ارائه نمی‌دهد مگر همان که از طریق حالات چهره، ایما و اشاره‌ها، مکث‌ها و کلمات نشان داده می‌شود... موضع شخصیت زاویه دید آن قدر غالب است که اگر بیش از حد ادامه پیدا کند، ممکن است آزاردهنده یا ملال‌آور شود و روایت دیگر چندان قابل اعتماد نباشد، زیرا ممکن است شخصیت زاویه دید درباره هر کس که می‌بیند و هر اتفاقی که می‌افتد، دچار سوءتفاهم یا سوءتعبیر باشد. روایت سینمایی بی‌احساس و با فاصله است اما در پاره‌ای از مزیت‌های دوربین سهیم است. شما می‌توانید آن‌چه را می‌بینید، باور کنید... دوربین چهره‌ها و صحنه‌های واقعی را نشان می‌دهد و حتی دقیق‌ترین و موشفکاف‌ترین روایت‌های سینمایی هم نمی‌تواند به کمال و تفصیل و سرزندگی به وقایعی نزدیک شوند که بر پرده سینما آشکار می‌شوند (اسکات کارد، ۱۳۹۱: ۲۹۹).

کانونی‌سازی روایت

اصطلاح دیگری که در این بحث به کار می‌رود، کانونی‌سازی روایت است. وقتی از زاویه دید متفاوت به حوادث نگاه می‌کنیم، کانونی‌ساز متفاوت می‌شود. گزینش حوادث، چینش حوادث و واکنش به آنها متفاوت می‌شود. کانونی‌گر و کانونی‌شده در ساخت طرح روایی داستان مؤثر هستند. کانونی‌ساز سیر خطی گذر زمان رویدادها را به هم می‌زند و با توجه به نظر خود، آنها را از نو می‌سازد. کانونی‌ساز مکان روایت را تعیین می‌کند و اینکه چه چیزی دیده و بیان شود. کانون روایت محدوده‌ای است که راوی برای روایت برمی‌گزیند و میزان اطلاعاتی که می‌دهد. کانونی‌شدگی نسبت به داستان می‌تواند بیرونی یا درونی باشد. در کانونی‌شدگی بیرونی، کانونی‌گر از بیرون به داستان سمت و سو می‌دهد و معمولاً به صورت راوی - کانونی‌گر خود را نشان می‌دهد؛ اما در کانونی‌شدگی درونی، کانونی‌گر درون رخدادها را بازنمایی شده قرار دارد و کانونی‌شدگی معمولاً در قالب شخصیت - کانونی‌گر ارائه می‌شود. (مالمیر و ناصری، ۱۴۰۳: ۱۰۲) این موضوع بیان دیگری از انواع راوی سوم‌شخص یا اول‌شخص در داستان و فیلم است.

۳- روش پژوهش

۳-۱ نظریات ادوارد برانینگان

ادوارد برانینگان در آثار خود به بحث نقطه دید و شکل و بروز سینمایی آن توجه ویژه‌ای می‌کند. از نظر وی صحنه معمول در فیلم کلاسیک به گونه‌ای روایت می‌شود که گویی از نقطه دید ناظری است که توانایی حرکت در اتاق را دارد. (برانینگان، ۱۳۷۶: ۱۲۴) او در آثار خود به طور مشخص نمای POV را تعریف و دسته‌بندی کرده است. نمای نقطه دید نمایی است که در آن دوربین وضعیت یک ذهن شناسا را فرض می‌گیرد، تا به ما نشان دهد که او چه می‌بیند. در نمای اول نقطه حضور شخصیت در فضا تعریف می‌شود و با برشی که پیوستگی زمانی را نشان می‌دهد، دوربین موضوع شناسایی فاعل را نشان می‌دهد. (همان: ۱۱۸)

وی نمای نقطه دید را نمونه‌ای برای ذهنیت یا روایت شخصیت می‌داند، که در آن، آنچه را که شخصیت از موضوع خویش در عالم می‌بیند، مشاهده می‌شود. (همان: ۲۷) در چنین وضعیتی می‌توان حالات روانی شخصیت را نیز در نمای نقطه دید بیان کرد؛ نمای نقطه دید خارج از وضوح، شخصیت را مست، گیج، مخمور، زخمی یا هیپنوتیزم شده معرفی می‌کند. (همان: ۱۵۶) در نمای POV زاویه دید خاص اساساً به توجه و آگاهی شخصیت داستانی وابسته است و بنابراین این زاویه باید در حافظه فعال تماشاگر جذب و نگهداری شود. (برانینگان، ۱۳۹۷: ۳۰۰) برانینگان نمای نقطه دید را مرکب از شش عنصر تعریف می‌کند، که معمولاً در دو نما به شکل زیر توزیع می‌شوند:

نمای الف: نقطه / نگاه

- یک - نقطه: تعریف یک نقطه در مکان
- دو - نگاه: تعریف یک شیء توسط نگاه از یک نقطه که به نحو غیر معمول خارج از قلمرو دوربین است.

میان‌نماهای الف و ب

- سه - انتقال: پیوستگی زمانی یا همزمانی

نمای ب: نقطه / موضوع

- چهار - از نقطه: دوربین در نقطه‌ای بسیار نزدیک به آن در فضای تعریف‌شده توسط عنصر اول جای می‌گیرد. اهمیت زاویه نما، ارتفاع دوربین، عناصر مربوط به میزانشن، مانند نگاه از پشت سوراخ یا کمد، حرکت دوربین، نگاه از دوربین دوچشمی.
- پنج - موضوع: موضوع مورد نظر در عنصر دوم نشان داده می‌شود.

نماهای الف و ب:

- شش - شخصیت: مکان و زمان عنصر یک تا پنج با حضور و آگاهی معمول یک ذهن شناسنده، داوری یا ارجاع می‌شود. (برانینگان، ۱۳۷۶: ۱۹۵-۱۸۹)

در راستای این بحث برانینگان تعریف جامع‌تری از نمای نقطه دید، نسبت به تعریف مرسوم و کلاسیک ارائه می‌دهد: از دیدگاه او همه تمهیدات مربوط به نمای نقطه دید مانند همسازی‌های خط دید (ما هر آن چه را که شخصیت فیلم مشاهده می‌کند، می‌بینیم، ولی نه از نقطه او در فضا) و فصل‌های مربوط به رؤیا در فیلم‌ها اهمیت دارند. حتی می‌توان حرکت‌های دوربین را که به تعقیب شخصیت بازیگر می‌پردازند، به نماهای نقطه دید اضافه کرد. نماهای درشت و گردونه‌ای از بازیگر و لحظات روایت‌گری مثل سخن گفتن بازیگر درباره وضعیت ذهنی‌اش نیز از جمله نماهای نقطه دید هستند. (همان: ۳۴)

همچنین او به نماهایی اشاره می‌کند که خود راوی سوژه دوربین است: خود روایت‌گر هم می‌تواند موضوع مورد توجه بیننده باشد، یا برعکس. بیننده می‌تواند فاعل شناسایی صدای روایت روی فیلم باشد و خود روایت می‌تواند فاعل شناسایی شخصیتی باشد که ظاهراً مشاهده‌کننده یک شیء است. (همان: ۲۷) همچنین برانینگان از قول سیمور چاتمن، استاد نقد هنری دانشگاه برکلی، بیان می‌کند که دو نقطه دید متفاوت می‌توانند همزمان در یک نما وجود داشته باشند، می‌توانیم از چشم یکی از شخصیت‌ها ببینیم، و در همان حال با شخصیت دیگر همدلی داشته باشیم. (همان: ۳۵)

مطابق با آنچه برانینگان برای محدودکردن نقطه دید در سینما بیان می‌کند، نماهای POV مهم‌ترین تمهید سینمایی برای این کار است. گرچه او به انواع نماهایی که شخصیت را نمایش می‌دهد، اهمیت می‌دهد، اما اشاره مستقیمی به نمای روی شانه (OTS^۹) نمی‌کند. نمای OTS از نقطه‌ای پشت سر شخصیت فیلمبرداری می‌شود و با نشان‌دادن بخشی از شانه و سر او، آنچه وی می‌بیند را نشان می‌دهد. بنابراین زاویه دوربین نزدیک به زاویه نگاه شخصیت است. OTS در صحنه‌های گفتگو کاربرد زیادی دارد، در این حالت شخصیت روبرو گرچه مستقیم به دوربین نگاه نمی‌کند تا نمای POV تشکیل دهد، اما جهت نگاه او بسیار به دوربین نزدیک است. بنابراین در سیستم نما - نمای معکوس برای دکوپاژ صحنه‌های گفتگو، ما عملاً یا با دیدن شخصیت در نماهای معمولاً بسته یا متوسط و یا با دیدن آنچه او می‌بیند، در نماهای OTS به نقطه دید او نزدیک می‌شویم. در چنین صحنه‌هایی نوع گفتگوها و نوع دکوپاژ تعیین می‌کند که جایگاه مخاطب به شخصیت الف نزدیک است یا شخصیت ب. یکی از ساده‌ترین نشانه‌ها طولانی‌تر بودن نماهای شخصیت الف در حال صحبت و یا شنیدن و واکنش نشان دادن است. همچنین نوع نماها در آغاز و پایان گفتگو می‌تواند تأکید روی شخصیت الف یا ب را تغییر دهد. وارن باکلند در کتاب روایت و روایتگری با بسط نظریات برانینگان درباره مفهوم کانونی‌سازی، که ارتباط عمیقی با مفهوم همدان‌پنداری دارد، به یک دسته‌بندی چهارگانه درباره انواع نماها می‌رسد:

- ۱- نماهای عینی که بر آگاهی هیچ کدام از شخصیت‌ها در درون روایت فیلم متمرکز نیستند.

Over the shoulder^۹

زین العابدینی، پیام؛ خوشنویس، علیرضا (۱۴۰۵). واکاوی ویژگی‌های نقطه دید در فیلم «نفس» با تأکید بر آرای ادوارد برانینگان. جامعه‌شناسی فرهنگ و

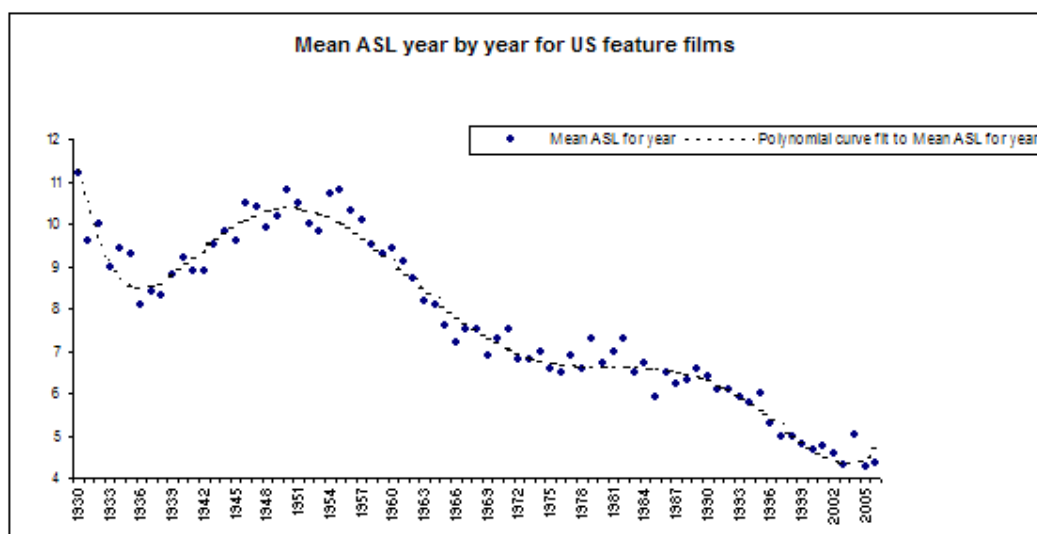
- ۲- نماهای با کانونی‌شدگی بیرونی که بر آگاهی شخصیت از رویدادهای روایت متمرکزند، مانند نماهای OTS.
- ۳- نماهایی با کانونی‌شدگی درونی سطحی که تجربه دیداری و شنیداری شخصیت را از رویدادهای روایت نشان می‌دهند، مانند نماهای POV.
- ۴- نماهای با کانونی‌شدگی درونی عمقی که رویدادهای درونی شخصیت را نشان می‌دهند، مانند رؤیایها و توهمات. (باکلند، ۱۴۰۱: ۹۱)

این تقسیم‌بندی در تحلیل روایت فیلم نفس و ارتباط آن با همذات‌پنداری مخاطب با شخصیت اصلی فیلم در ادامه به کار گرفته شده است.

۳-۲ روش سینه‌متریک

روش پژوهش حاضر، مطالعات کمی فیلم یا سینه‌متریک است. از سال‌های دهه ۲۰۰۰ توجه به مطالعات کمی و آماری در سینما با گسترش نرم‌افزارها مورد توجه قرار گرفت. در سال ۲۰۰۷ یوری تسیویان^{۱۰}، محقق اهل کشور لتونی، استاد دانشگاه شیکاگو و محقق سینمای روسیه، نرم‌افزار رایگانی به نام سینه‌متریک^{۱۱} ارائه داد. نرم‌افزار سینه‌متریک حداقل، حداکثر و میانه‌ی آماری طول نماهای یک فیلم، انحراف معیار و سایر داده‌های آماری را محاسبه می‌کند و محاسبات دقیق‌تر و پویاتر را فراتر از مدت زمان متوسط نما (ASL^{۱۲}) ممکن می‌سازد. یافته‌های این سیستم به یک نمودار میله‌ای منتقل می‌شوند که طول هر نما را نشان می‌دهد و یک خط روند ردیابی تغییرات در طول فیلم را نشان می‌دهد. (Finnegan, 2012).

بری سالت^{۱۳}، مورخ سینمای استرالیایی نیز یکی از مهم‌ترین پژوهشگرانی است که به بررسی‌های کمی و عددی فیلم‌ها پرداخته است. معیار مهم او در بررسی تحولات فنی و زیبایی‌شناختی تاریخ سینما، شمردن تعداد نماها و دسته‌بندی آن‌ها از نظر اندازه نما و نیز معیار مدت زمان متوسط نما (ASL) است. منتقدان از داده‌های سینه‌متریک به عنوان ابزاری برای تحلیل «سبک» فیلمسازان، ژانرها و تاریخ سینمای کشورها استفاده کرده‌اند. موضوعاتی مانند حرکت دوربین، نماهای کشتی و گفتگویی، سبک شخصی فیلمسازان نیز مورد توجه محققان بوده است. (Baxter, 2014: 2). داده‌های این روش، علاوه بر بررسی سبک‌شناختی تاریخ سینما در مطالعات بینارشته‌ای نیز کاربرد دارد. برای نمونه گروهی از پژوهشگران در مقاله «توجه مخاطب و تکامل فیلم‌های هالیوودی» از داده‌های سینه‌متریک برای بررسی‌های روانشناختی درباره مقوله توجه و واکنش ذهن مخاطبان به تصاویر استفاده کرده‌اند. (Cutting, DeLong & Nothelfer, 2010).



تصویر شماره ۱: نمودار تغییرات میانه ASL در طول سال‌های ۱۹۳۰ تا ۲۰۰۵ در فیلم‌های آمریکایی (Salt, 2009:378)

سالت در بررسی‌های خود بر این نکته تأکید دارد که تعداد نماهای POV را می‌شمارد، اما برای نمونه شمردن نماهای معکوس در گفتگوها حائز اهمیت نیست. از نظر او نماهای نقطه نظر یک متغیر اساسی سبک‌شناختی و یک موضوع حیاتی در تولید فیلم هستند. (Salt, 2006: 17).

¹⁰ Yuri Tsivian

¹¹ CineMetrics

¹² Average Shot Length

¹³ Barry Salt

زین العابدینی، پیام؛ خوشنویس، علیرضا (۱۴۰۵). واکاوی ویژگی‌های نقطه دید در فیلم «نفس» با تأکید بر آرای ادوارد برانینگان. *جامعه‌شناسی فرهنگ و هنر*. ۸ (۴)، ۱-۱۳.

۴- تحلیل یافته‌ها

۴-۱ معرفی فیلم نفس

فیلم نفس داستان زندگی کودکی به نام بهار نوروزی را طی حدود چهار سال روایت می‌کند. بهار به همراه پدرش (غفور)، یک خواهر و دو برادر و نامادری پدرش (ننه آقا) در خانه‌ای که در یک دشت در اطراف کرج ساخته شده، زندگی می‌کند. داستان فیلم از سال ۱۳۵۶ آغاز می‌شود و تا سال‌های ابتدایی جنگ تحمیلی ادامه دارد. روایت فیلم حول دغدغه‌های کودکان بهار، خیالات او، مطالعاتش، رابطه‌اش با اعضای خانواده، علاقه‌اش به پسرخاله نوجوانش (طاهر) و به طور خلاصه تجربیات متفاوتش است که با وقوع انقلاب اسلامی و نیز آغاز جنگ تحمیلی همزمان است. در اواخر فیلم خانواده بهار به تهران نقل مکان می‌کنند و در یک گاراژ قدیمی مستقر می‌شوند. در زمان بمباران تهران، بهار که در خانه تنها و غرق در خیالات و بازی‌های خودش است، متوجه آژیر خطر نمی‌شود و به پناهگاه نمی‌رود. با اصابت بمب به گاراژ بهار زیر آوار مدفون می‌شود و قایق کوچک مورد علاقه‌اش در نهر آبی که به خاطر انفجار لوله آب ایجاد شده، شناور می‌گردد.

۴-۲ یافته‌های تحلیل سینه‌متریک

مطابق این روش تمام نماهای فیلم «نفس» تفکیک شده و مشخصات اصلی هر نما شامل زمان و اندازه نما ثبت شده است. از داده‌های این روش معمولاً برای بررسی میانگین زمان نماها و ریتم فیلم‌ها، نسبت اندازه نماهای مختلف و یا انواع نماهای حرکتی و ثابت استفاده می‌شود. اما در این پژوهش، با توجه به هدف آن، نماهای مربوط به کاراکتر اصلی و نقطه دید او شمرده و بررسی شده‌اند و مشخصات دیگر هر نما احصا نشده است.

در مجموع نماهایی از فیلم را که به شخصیت بهار نزدیک می‌شود، احساسات او را بیان می‌کند، دیده‌های او را به تصویر می‌کشد و یا تخیلات او را نشان می‌دهد در چهار دسته زیر قرار می‌گیرد:

- ۱- نماهایی از سوژه: بهار که معمولاً در اندازه نماهای بسته یا متوسط هستند.
 - ۲- نماهای POV بهار که اغلب به شکل کلاسیک در ابتدا و انتها به نمای بسته یا متوسط خود او برش خورده‌اند.
 - ۳- نماهای OTS بهار که در صحنه‌های گفتگو و نیز نماهای تعقیبی متعدد در فیلم وجود دارد. جایی که دوربین پشت سر بهار قرار دارد و همراه او وارد مکان‌های جدید می‌شود.
 - ۴- نماهای انیمیشن تخیلات بهار که مربوط به قصه‌هایی است که می‌خواند و یا آرزوهای او را به تصویر می‌کشد.
- این دسته‌بندی مشابه دسته‌بندی باکلند است، با این تفاوت که دسته اول فقط شامل بخشی از نماهای عینی فیلم است، که بهار را نشان می‌دهد. این نکته نیز حائز اهمیت است که در دسته نماهای کانونی‌شده درونی سطحی و عمیق (نماهای POV و نماهای انیمیشن) هیچگاه چنین نمایی از شخصیت‌های دیگر فیلم مانند پدر، مادر بزرگ و برادران بهار وجود ندارد و همه این نوع نماها مربوط به ذهن بهار است. با توجه به اینکه نماهای POV متعدد زیاد هستند، و نیز انیمیشن‌ها طولانی هستند تلاش شده است با تقطیع کل فیلم به نماها و بررسی تعداد و مدت زمان نماها، به معیارهایی کمی و دقیق برای تحلیل فیلم برسیم. برای این کار کل فیلم در نرم‌افزار Adobe Premiere برش به برش تقطیع شده‌است و سپس هر نما در یکی از چهار دسته فوق و یا دسته پنجم که شامل دیگر نماهای فیلم است، در شیارهای تصویری^{۱۴} متفاوت طبقه‌بندی شده‌اند. در ادامه هر یک از شیارها در سکانس‌های دیگر کپی شده، با استفاده از دستور Close Gap فواصل خالی بین آن‌ها پاک شده و به این شکل به مدت زمان هر دسته نما رسیده‌ایم. سپس با استفاده از خروجی فرمت EDL که یک نوع فایل متنی است، تعداد برش‌ها برای هر نوع نما استخراج شده‌است. همچنین مدت زمان نماهایی که با صدای خارج از تصویر^{۱۵} بهار روایت می‌شوند، نیز به همین روش محاسبه شده است. از آن‌جا که نسخه نهایی و منتشرشده فیلم نفس آنالیز شده است و نمونه مطالعه ثابت است، این مطالعه کمی پایایی قطعی و امکان بازآزمون دارد. روایی این آنالیز نیز با توجه به دقت در برش نماها مطابق با برش‌های فیلم و نیز دقت نرم‌افزار Adobe Premiere در پاک کردن فضاهای خالی، شمارش نماها و نیز ایجاد خروجی دقیق متنی با فرمت EDL قطعی است و امکان بازآزمون دارد. یافته‌های حاصل از این بررسی در دو جدول زیر قابل مشاهده است.

¹⁴ Video Tracks

¹⁵ OS: Off Screen Voices

زین العابدینی، پیام؛ خوشنویس، علیرضا (۱۴۰۵). واکاوی ویژگی‌های نقطه دید در فیلم «نفس» با تأکید بر آرای ادوارد برانیکان. جامعه‌شناسی فرهنگ و

جدول شماره ۱: تقسیم‌بندی زمان انواع نماها

درصد	مدت زمان	
26.9	0:29:27	نماها از سوژه
10.3	0:11:17	نماهای POV
12.8	0:14:00	نماهای OTS
8.5	0:09:16	انیمیشن
58.5	1:04:00	مجموع
	1:49:24	کل فیلم

در جدول شماره ۱ مدت زمان هر دسته نما دیده می‌شود و با تقسیم این زمان به زمان کل فیلم (بدون تیتراژ اول و آخر) به درصد زمان هر دسته نما رسیده‌ایم. مخاطب در ۲۷ درصد کل زمان فیلم، بهار را در نماهای اغلب متوسط و درشت مشاهده می‌کند. در کنار این در ۱۰ درصد زمان فیلم، مخاطب آن چیزی را که بهار مشاهده می‌کند، در نمای POV می‌بیند. ۱۳ درصد زمان فیلم نماهای OTS و تعقیبی از پشت سر بهار است و به این شکل نما به آنچه که بهار در صحنه می‌بیند، نزدیک است. همچنین ۹ درصد زمان فیلم به انیمیشن‌های خیال‌انگیز بهار که با روایت صوتی او نیز همراه است، اختصاص دارد. مجموع این موارد یک ساعت و چهار دقیقه و معادل حدود ۶۰ درصد فیلم است. به بیان دیگر در ۶۰ درصد زمان فیلم مخاطب به طور مستقیم بهار را می‌بیند، یا در تخیلات او سیر می‌کند و یا آنچه را بهار می‌بیند، مشاهده می‌کند. لازم است توضیح داده شود در ۴۰ درصد بقیه فیلم، تصاویر فیلم یا نماهای باز از محیط زندگی و حضور بهار است، یا بهار را در نماهای چندنفره نشان می‌دهد و یا اطرافیان را در نماهایی غیر از نماهای POV و OTS نمایش می‌دهد. جدول شماره ۲ تقسیم‌بندی قبلی را با تعداد نماهای هر دسته نشان می‌دهد.

جدول شماره ۲: تقسیم‌بندی تعداد نماها

ASL	درصد	تعداد نماها	
5.2	32.3	338	نماها از سوژه
4.9	13.1	137	نماهای POV
5.3	15.2	159	نماهای OTS
23.2	2.3	24	انیمیشن
5.8	62.9	658	مجموع
6.3		1046	کل فیلم

چنانچه مشاهده می‌شود در مجموع درصدی که از تعداد نماهای هر دسته به تعداد کل نماهای فیلم به دست آمده، نزدیک به درصد زمانی نماها است، به جز نماهای انیمیشن که تعدادی کم و زمانی به نسبت طولانی دارند. درصد مجموع تعداد نماهای چهارگانه نیز نزدیک به ۶۰ درصد است، که در مورد زمان نماها نیز به دست آمد. نکته مهم در این جدول، تعداد قابل توجه نماهای POV کاراکتر بهار است. شمار این نماها ۱۳۷ است، که حدود ۱۳ درصد تعداد نماهای کل فیلم را شامل می‌شود. این در حالی است که در مطالعات مشابه در سینمای جهان، تعداد و درصد نماهای POV شمرده شده در آثار مختلف بسیار کمتر است. برای نمونه در بررسی‌های بری سالت در ۲۲ فیلم مهم سال ۱۹۹۹ میلادی، بیشترین تعداد نمای POV صرفاً در دو فیلم حدود ۲۰ عدد، و در سه فیلم دیگر در حدود ۱۰ عدد بوده است. (Salt, 2006: 334) با توجه به مطالعات کمی سینه‌متریک در سال ۱۹۹۹، ASL در حدود ۱۰ ثانیه و تعداد نماها در یک فیلم ۱۰۰ دقیقه‌ای (مشابه فیلم نفس) حدود ۶۰۰ نما بوده است. (Tsivain, 2006) بنابراین حداکثر نسبت نماهای POV در فقط ۲ فیلم، ۳ درصد و در ۳ فیلم بعدی ۱/۶ درصد بوده است. نکته قابل توجه آن است که انیمیشن‌ها نیز در واقع ساخته ذهن بهار است و می‌توان آن‌ها را نماهایی ذهنی دانست و در کنار نماهای POV بهار قرار داد. در این صورت نسبت زمانی این دو دسته نما به ۱۹ درصد می‌رسد، که عددی بسیار بیشتر از اغلب فیلم‌های سینمایی جهان است. شاخص دیگری که در این جدول محاسبه شده ASL یا مدت زمان متوسط نما است. این شاخص از تقسیم زمان نماها به تعداد نماها به دست می‌آید و مهم‌ترین شاخص در مطالعات آماری سینما است. چنانچه در جدول مشاهده می‌شود درباره همه انواع نماها به جز انیمیشن‌ها، این شاخص در حدود ۵ ثانیه است و در کل فیلم نیز این شاخص حدوداً ۶ ثانیه بوده است. نکته قابل توجه زین العابدینی، پیام؛ خوشنویس، علیرضا (۱۴۰۵). واکاوی ویژگی‌های نقطه دید در فیلم «نفس» با تأکید بر آرای ادوارد برانینگان. جامعه‌شناسی فرهنگ و هنر. ۸ (۴)، ۱-۱۳.

دیگر این است که علاوه بر تمهیدات بصری ذکر شده، در باند صوتی فیلم نیز تمرکز بر کاراکتر بهار قابل مشاهده است. ۲۰ دقیقه و ۱۰ ثانیه از فیلم با صدای کاراکتر بهار روایت می‌شود، که معادل ۱۸ درصد زمان فیلم است. یعنی در حدود یک‌پنجم زمان فیلم، مخاطب صدای روایت بهار را به شکل بیان ذهنی او از ماجراها و یا روایت‌های خیالی او می‌شنود.

۴-۳ تحلیل زاویه دید

فیلم نفس با روایت محدود به یک شخصیت: بهار پیش می‌رود و بهار در همه صحنه‌های فیلم حضور دارد و می‌بیند و می‌شنود. حتی در یکی از صحنه‌های فیلم که گفتگوی پدر و ننه‌آقا در حالی که بچه‌ها خواب هستند، روایت می‌شود، بهار را می‌بینیم که گویی در حالی بین خواب و بیداری است و گفتگوی آن دو نفر را می‌تواند بشنود. بنابراین تعداد نماهای شامل شخصیت بهار، نماهای POV، او، نماهای OTS او و همچنین نماهای تخیل‌های او که به شکل انیمیشن ساده دوبعدی ساخته شده، بخش قابل توجهی از فیلم را شامل می‌شود. طبیعتاً نتیجه ناخودآگاه تماشای این نسبت نماها، همراه شدن مخاطب با کاراکتر بهار است. اما در این پژوهش در پی آن هستیم که استفاده از این تمهیدها را به شکلی دقیق در کارگردانی فیلم واکاوی کنیم. برای نمونه نوع دکوپاژ صحنه‌های پرجمعیت را مورد بررسی قرار می‌دهیم. در این صحنه‌ها در اغلب نماها دوربین در نقطه قرارگیری بهار است و از دید او ماجرا را به شکل نمای POV یا OTS می‌بیند. البته در کنار این نماها، نماهایی از خود بهار هم وجود دارد، تا به بیننده نشان دهد آنچه می‌بیند از نگاه بهار است.

نمونه مشخص این صحنه در خانه عموی بهار رخ می‌دهد. جایی که در روزهای نزدیک به پیروزی انقلاب اسلامی، پسرعموی بهار از زندان شده و افراد زیادی از فامیل و دوستان به دیدن او آمده‌اند. این صحنه با نمای بسته‌ای از بهار آغاز می‌شود که در کنار پدر نشسته و با تعجب و کنجکاوی ماجرا را می‌بیند. نمای بعدی نمای بسته مادر بزرگ است. در ادامه POV بهار دیده می‌شود، که پسرعمویش را می‌بیند. شیوه دکوپاژ این صحنه از نوع افشای تدریجی (در مقابل نمای معرف) است. صحنه در ابتدا با نمای باز معرفی نمی‌شود، بلکه جزء به جزء با نگاه‌های بهار کشف می‌شود و تازه در نمای دهم است که در یک نمای باز، ورود زن عمو به اتاق مهمانان نشان داده می‌شود و موقعیت کلی اجزای صحنه به مخاطب معرفی می‌شود. در ادامه تمام نماهای این صحنه، از نقطه دید بهار تصویر شده است، به جز نماهایی که او به تنهایی یا در کنار پدر و برادرش دیده می‌شود. به بیان دیگر موقعیت دوربین در اغلب زمان این صحنه در جایگاه بهار قرار گرفته است. این همان موضوعی است که رابرت مک‌کی نیز به آن اشاره داشته، اینکه می‌توان منظر یک صحنه را به تعداد شخصیت‌های حاضر در آن تغییر داد. در این صحنه مشابه اغلب صحنه‌های فیلم انتخاب فیلمساز تمرکز بر منظر بهار بوده است. حتی در حالتی که بهار در این صحنه هیچ کنش و دیالوگی ندارد و صرفاً مشاهده‌گر ماجرا است.

همانگونه که لیندا سیگر اشاره دارد نویسنده با خلق عدسی خاصی که از پشت آن به دنیای داستان می‌نگریم، نقطه دید را معرفی می‌کند. کارگردان نیز در مرحله بعد، نقطه دید نویسنده را از طریق بیان تصویری شخصیت و پیرنگ تفسیر می‌کند. این تمهید به روشنی در فیلم نفس قابل توجه است. کافی است تصور کنیم اگر روایت فیلم محدود به شخصیت بهار نبود، با جهان داستانی دیگر مواجه بودیم و اثر خاصیت مهم خود را در بیان ذهنیت بهار از دست می‌داد. تعبیر مهم دیگر سیگر اینجا نیز اهمیت خود را نشان می‌دهد: سبک فیلم بیش از آنکه متأثر از خود وقایع باشد، ناشی از تفسیر نویسنده از وقایع است. در فیلم نفس روایت و تفسیر بهار از داستان است، که اهمیت می‌یابد، و نه ماجراهای پیرامون زندگی او. برانینگان به نماهایی اشاره می‌کند که خود راوی سوژه دوربین است: خود روایت‌گر هم می‌تواند موضوع مورد توجه بیننده باشد، یا برعکس. بیننده می‌تواند فاعل شناسایی صدای روایت روی فیلم باشد و خود روایت می‌تواند فاعل شناسایی شخصیتی باشد که ظاهراً مشاهده‌کننده یک شیء است. نماهای عینی یا خیالی با صدای کاراکتر بهار نمونه چنین تمهیداتی هستند. نماهایی که گویی مخاطب را در تصاویر دیده‌شده یا تخیل‌شده بهار شریک می‌کند و به این شکل مخاطب جهان را از دید بهار به عنوان فاعل شناسایی جهان می‌بیند. کارگردانی این صحنه را می‌توان با عناصر شش‌گانه با تعریف برانینگان تحلیل کرد. نمای ۱ نقطه نگاه و سوژه را تعیین می‌کند. نمای ۲ پیوستگی مکان و زمان را با حضور شخصیت مادر بزرگ توضیح می‌دهد، اگرچه این نما با خط نگاه بهار در نمای ۱ همخوانی ندارد، اما با توجه به روابط شخصیت‌ها در مکان توسط مخاطب درک می‌شود. در نمای ۳ دوربین بسیار نزدیک به چشم بهار است و از دید او موضوع را می‌نگرد. نمای ۴ فاعل شناسایی را این بار در نمایی سه‌نفره در کنار پدر و برادرش نشان می‌دهد و با این کار معرفی مکان و زمان را بسط می‌دهد. در ادامه نمای بهار و نگاه او به شکل یک‌نفره و سه‌نفره یک در میان یا دو در میان تکرار می‌شود و نقطه دید این صحنه را تثبیت می‌کند. بالاخره در نمای دهم است که برای معرفی صحنه و پیوستگی زمان و مکان از نمای انتقالی باز که اتاق پذیرایی را نشان می‌دهد، استفاده شده است. این کار با ورود شخصیت زن عمو نیز همراه است، که جدال اصلی صحنه را با عمو شکل می‌دهد و موجب تعجب و خنده بهار می‌شود.



تصویر شماره ۲: زنجیره نماها در صحنه خانه عمومی بهار

چنانچه مشاهده شد ساختار این صحنه با تبیین برانینگان از نماهای POV و کارکردهای آن همخوانی دارد. مشابه این ساختار در صحنه‌های متعدد فیلم مانند حضور بهار در خانه غربتی‌ها، تظاهرات، خانه مادر بزرگ در یزد، خانه دایی و ... دیده می‌شود. اغلب نماهای فیلم با دوربین روی دست ضبط شده است و این تمهید نیز به نزدیک شدن حس تصاویر به دیده‌های کاراکتر اصلی کمک کرده است. البته این نکته قابل توجه است که کارگردان از یکی تمهیدات مد نظر برانینگان که مربوط به انتقال حس روانی کاراکتر با غیر واضح و محو کردن یا رویایی کردن

زین العابدینی، پیام؛ خوشنویس، علیرضا (۱۴۰۵). واکاوی ویژگی‌های نقطه دید در فیلم «نفس» با تأکید بر آرای ادوارد برانینگان. جامعه‌شناسی فرهنگ و

تصویر است، استفاده نکرده است و تمام نماهای فیلم دارای تصاویر واضح هستند. اما در مقابل آبیاری از نماهای متعدد انیمیشن‌های خیالی بهار برای انتقال نگاه و حس او بهره برده است. درباره روایت بهار با صدای خودش در این نماها، این نکته قابل توجه است که بهره‌مندی از تک‌گویی‌های درونی و سیلان‌های ذهنی شخصیت‌ها یکی از مهم‌ترین تکنیک‌های روایی است. این تکنیک در پیچ‌های برای شناخت بهتر و بیشتر شخصیت‌های فیلم و درونیات آنها برای مخاطبان باز می‌کند. (سلیمانی ساسانی و همکاران، ۱۴۰۱: ۱۴۵) این نماها روایت شخصی بهار را از کتاب‌هایی که می‌خواند، بازگو می‌کند و نه متن یا روایت نویسنده آن کتاب‌ها را. به این شکل مخاطب با درون کودکان بهار بیشتر آشنا شده و همدلی پیدا می‌کند. به بیان دیگر این نماها نوعی POV ذهنی، در کنار نماهای POV عینی بهار است. نکته مهم در نظام روایی فیلم، نزدیک کردن تماشاگر به شخصیت اصلی با استفاده از تمهیدات ذکر شده است. این موضوع همان ویژگی خودبودن یا خودانگاری است که از نظر زین العابدینی و محمودی بختیاری (۱۴۰۲) یکی از ویژگی‌های رسانه سینما در عصر دیجیتال معاصر است. خودانگاری به این معنی است که نقش تماشاگر فعال‌تر شده و مخاطب در ساختار، روایت، جذابیت و پیشبرد سینمای داستانگو بتواند حضور موثری داشته باشد. این موضوع با توجه به تکنیک‌های بیان شده در تحلیل فیلم نفس، در مواجهه با این فیلم رخ می‌دهد.

۵- بحث و نتیجه‌گیری

نتایج این تحلیل نشان می‌دهد کارگردانی فیلم توانسته از تمهیدات مورد نظر برانینگان برای ساختن و گسترش یک نقطه دید غالب در کل فیلم و ایجاد یک روایت اول‌شخص بهره بگیرد. از عناصر شش‌گانه نقطه، نگاه، انتقال، از نقطه، موضوع و شخصیت در صحنه‌های متعدد با این هدف استفاده شده است که نگاه مخاطب به منظر شخصیت اصلی نزدیک شود. همچنین بهره‌گیری از صدای راوی در حدود ۲۰ درصد نمای فیلم، رسیدن به این هدف را تسهیل کرده است. با تحلیل کمی نماهای فیلم این نتیجه حاصل شد که حدود ۶۰ درصد زمان و نماهای فیلم به طور مشخص به نمایش شخصیت یا نگاه او به سه شکل نماهای POV و نماهای OTS و تخیلات او به شکل انیمیشن اختصاص دارد، که به بیان برانینگان و باکلند در دسته نماهای کانونی‌شده بیرونی و یا درونی سطحی و عمقی قرار می‌گیرد. در ۴۰ درصد بقیه فیلم، نماهای عینی تصاویر فیلم یا نماهای باز از محیط زندگی و حضور شخصیت اصلی است، یا او را در نماهای چندنفره نشان می‌دهد و یا اطرافیان را در نماهایی غیر از نماهای POV و OTS نمایش می‌دهد. تصاویر انیمیشن فیلم نیز بعنوان ساختاری متفاوت با فیلم توانسته باعث انتقال بهار از جهانی واقعی به دنیای خیالی شده و او را از بافتاری حقیقی و خشن جدا سازد و جهان داستانی خیالی که به شخصیت درون‌نگارش نزدیک و مرتبط است را مهیا سازد.

چنانچه مشاهده شد نسبت نماهای POV در فیلم نفس بسیار بیشتر از دیگر فیلم‌های جهان است و چیزی در حدود ۷ برابر حداکثر موارد مشابه است. بنابراین نظام تصویری این فیلم، یک نمونه خاص و منحصر به فرد است. در کنار این تحلیل دکوپاژ این فیلم نشان می‌دهد کارگردان با انتخاب و مرتب کردن انواع نماها، نظامی برای روایت اول‌شخص محدود ایجاد کرده، که با نظریات برانینگان در زمینه زاویه دید تحلیل شده است. نتیجه این نوع روایت، بر اساس نظریات برانینگان درباره ارتباط همذات‌پنداری و کانونی‌شدگی، همذات‌پنداری مخاطب با شخصیت بهار است. این مقاله مطالعه یکی از آثار سینمای ایران است، که با دقت در انتخاب نماهای و صداها توانسته مخاطب را به درون کودکان شخصیت اصلی خود نزدیک کند. قطعاً چنین مطالعاتی درباره آثار خوش‌ساخت سینمای ایران می‌تواند هم تلاش‌های سینماگران ایرانی را تبیین کند و هم برای هنرجویان و هنرمندان عرصه سینما مفید واقع شود. پیشنهاد آتی برای چنین پژوهش‌هایی، تحلیل وجوه مختلف فرم در آثار موفق سینمای ایران در جشنواره‌های داخلی و خارجی و یا فیلم‌های معرفی‌شده به مراسم اسکار است.

ملاحظات اخلاقی

پیروی از اصول اخلاق پژوهش

در مطالعه حاضر اصول حرفه‌ای اخلاق پژوهش رعایت شده است.

حامی مالی

هزینه‌های مطالعه حاضر توسط نویسندگان مقاله تأمین شد.

مشارکت نویسندگان

این پژوهش با مشارکت هر دو نویسنده انجام شده است.

تعارض منافع

بنابر اظهار نویسندگان مقاله حاضر فاقد هرگونه تعارض منافع بوده است.

- آسابرگر، آرتور (۱۳۸۰) روایت در فرهنگ عامیانه، رسانه و زندگی روزمره. ترجمه محمد رضا لیراوی. تهران: سروش.
- آقابابایی، احسان؛ ادیبی، مهدی؛ محمدی جمال (۱۳۸۹) تحلیل روایی فانتزی در فیلم سینمایی آقای هالو. هنرهای زیبا- هنرهای نمایشی و موسیقی. ش ۴۲. ص ۵-۱۶.
- استم، رابرت، پروگوین، رابرت و فیلمترن، سندی (۱۳۷۷) روایت‌شناسی فیلم، ویژه‌نامه روایت و ضدروایت، ترجمه فتاح محمدی، تهران: بنیاد سینمایی فارابی. ۱۱۹-۱۷۲.
- اسکات کارد، اورسون (۱۳۹۱) شخصیت‌پردازی و زاویه دید در داستان، ترجمه پریسا خسروی سامانی، اهواز: رشن.
- امامی، مجید (۱۳۷۳) شخصیت‌پردازی در سینما، تهران: برگ.
- اوحدی، مسعود (۱۳۹۱) روایت‌شناسی سینما و تلویزیون. تهران: دانشکده صدا و سیما.
- باکلند، وارن (۱۴۰۱) روایت و روایت‌گری. ترجمه محمد شهباء. تهران: هرمس.
- برانینگان، ادوارد (۱۳۷۶) نقطه دید در سینما. ترجمه مجید محمدی. تهران: بنیاد سینمایی فارابی.
- برانینگان، ادوارد (۱۳۹۷) درک روایت و فیلم. ترجمه جلیل شاهری لنگرودی. تهران: سیاه‌رود.
- بوردول، دیوید (۱۳۹۶) روایت در فیلم داستانی. ترجمه سید علاءالدین طباطبایی. ج ۱. تهران: بنیاد سینمایی فارابی.
- پارکینسون، دیوید (۱۴۰۳) ایده‌های انقلابی تاریخ سینما، ترجمه محمد ارژنگ، تهران: چتر.
- تامس، برانن (۱۴۰۰) روایت/ مفاهیم بنیادی و روش‌های تحلیل، ترجمه: حسین پاینده، تهران: مروارید.
- تولان، مایکل (۱۳۹۳) روایت‌شناسی/ درآمدی زبان‌شناختی- انتقادی، ترجمه: فاطمه علوی و فاطمه نعمتی، تهران: سمت.
- راسلی، آلیشیا (۱۳۹۴). جادوی زاویه دید، ترجمه محسن سلیمانی، تهران: سوره مهر.
- زین العابدینی، پیام و محمودی بختیاری، بهروز (۱۴۰۲) خاصگی رسانه سینما در عصر دیجیتال: قیاس تطبیقی سینمای گسترش‌یافته و سینمای داستان‌گویی آمریکا. جامعه‌شناسی فرهنگ و هنر. ۵ (۴) ۱-۲۰.
- سلیمانی ساسانی، مجید، شمس، معصومه و جبارپور، فائزه. (۱۴۰۱) تحلیل کهن‌الگویی شخصیت مردانه در سینمای ایران؛ مطالعه موردی فیلم شعله‌ور. فصلنامه جامعه‌شناسی فرهنگ و هنر ۴ (۳). ۱۴۲-۱۶۳.
- سیگر، لیندا (۱۳۹۲) فیلم‌نامه‌نویسی پیشرفته. ترجمه محمد گذرآبادی. تهران: بنیاد سینمایی فارابی.
- شهباء، محمد (۱۳۸۹) روایت و روایت‌گری. نامه هنرهای نمایشی و موسیقی. شماره ۱. ص ۲۵-۳۲.
- شهباء، محمد؛ سعیدزاده، بهاره (۱۳۹۴) رویکرد شناختی به روایت اعتمادناپذیر در سینما. هنرهای زیبا- هنرهای نمایشی و موسیقی. دوره ۲۰. ش ۱. ص ۱۵-۲۶.
- غلامعلی، اسدالله؛ شیخ مهدی، علی (۱۳۹۱) تأثیر روایت مدرن بر موج نوی سینمای ایران (موردکاوی فیلم‌های گاو و شازده احتجاب) هنرهای زیبا- هنرهای نمایشی و موسیقی. دوره ۱۷. ش ۲. ص ۲۵-۳۴.
- غلامعلی، اسدالله؛ شیخ مهدی، علی (۱۳۹۱) منطق مکالمه در فیلم خشت و آینه (۱۳۴۳) اثر ابراهیم گلستان. هنرهای زیبا- هنرهای نمایشی و موسیقی. دوره ۲۲. ش ۲. ص ۱۳۷-۱۴۵.
- کرول، نوئل (۱۳۹۱). روایت‌گری در فیلم، ترجمه: محمد غفاری، کتاب ماه، شماره ۱۷۱.
- کرول، نوئل (۱۳۷۷)، روایت در سینما، ترجمه: نیک فرجام، امید، ویژه نامه روایت و ضدروایت بنیاد سینمایی فارابی.
- مالمیر، تیمور؛ ناصری، شهلا (۱۴۰۳) تحلیل پیکربندی روایت و کانونی‌سازی در رمان پیکر فرهاد. فصلنامه جامعه‌شناسی فرهنگ و هنر، ۶ (۱). ۹۸-۱۱۱.
- مارتین، والاس (۱۳۸۹) نظریه‌های روایت. ترجمه محمد شهباء. تهران: هرمس.
- مک‌کی، رابرت (۱۳۸۲) داستان: ساختار، سبک و اصول فیلم‌نامه‌نویسی. ترجمه محمد گذرآبادی. تهران: هرمس.

References

- Baxter, Mike (2014) Notes on Cinemetric Data Analysis. University of Chicago.
https://cinemetrics.uchicago.edu/dev/Cinemetrics_Book_Baxter.pdf
- Cutting, James, DeLong, Jordan & Nothelfer, Christine (2010) Attention and the Evolution of Hollywood Film. Psychological Science. Volume 21, Issue 3.
- Genette, Gerard (1980), Narrative Discourse: An Essay in Methode, NY: Cornell University Press.
<https://doi.org/10.1177/0956797610361679>
- Finnegan, Jesse P. (2012) Site Specifics: cinemetrics.lv: Measure for Measure. Film Comment. July-August 2012 Issue.
- زین العابدینی، پیام؛ خوشنویس، علیرضا (۱۴۰۵). واکاوی ویژگی‌های نقطه دید در فیلم «نفس» با تأکید بر آرای ادوارد برانینگان. جامعه‌شناسی فرهنگ و هنر. ۸ (۴)، ۱-۱۳.

- <https://www.filmcomment.com/article/site-specifics-cinematics.lv/>
Pabst, E. (2017). Gazing and Constructing: Imag(in)ing Madeleine in Vertigo. In: Schwanebeck, W. (eds) Reassessing the Hitchcock Touch. Palgrave Macmillan, Cham.
https://doi.org/10.1007/978-3-319-60008-6_6
Rauramo, Suvi (2009) Construction of space with narrative elements and point of view in computer games. Master Degree Dissertation. University of Helsinki, Faculty of Social Sciences, Department of Communication
Salt, Barry (2006) Moving into Pictures. London: Starword.
Salt, Barry (2009) Film Style and Technology: History and Analysis. London: Starword.
Sroczyk, Magdalena (2023) Through the Postcolonial Lens: The Point of View in the Television Series Adaptation of E. M. Forster's Howards End. Explorations: A Journal of Language and Literature. No. 11. Pp 43-56.
<https://doi.org/10.25167/EXP13.23.11.5>
Tsivian, Yuri (2006) Cinematics in One Year. Website for cinematics, University of Chicago.
<https://cinematics.uchicago.edu/article/20df244a-c89e-4133-9edd-abd12fc80685>