تأثیر متقابل سینما و هنرهای تجسمی

نقاشی بر بوم نقره‌ای

امیر عبدالحسینی/ کارشناس ارشد هنر

هنر هفتم به عنوان جوان‌ترین هنر[1] بر پیشینه‌ای از همه هنرها تکیه دارد. رابطه گسترده و عمیق و تأثیرات متقابل سینما با سایر هنرهای قبل از خود در بسیاری از آثار ماندگار و برتر تاریخ سینما قابل بررسی و تحلیل است. بسیاری از فیلم‌ها، از مبانی ساختاری، زبان ، بیان هنری و اصول بنیادی هنرهای قبل تأثیر پذیرفته‌اند و از همین منظر در زمره آثار برتر هنر سینما قرار گرفته‌اند. در این نوشتار تأثیرات متقابل سینما با زبان تصویری هنرهای تجسمی و نقاط مشترک آنها بررسی می‌شود.

سینما به عنوان هنری چند وجهی به شدت به هنرهایی چون ادبیات، موسیقی و تجسمی- به ویژه نقاشی ـ وابسته است. عنصر روایت، قصه و داستان فیلم مرهون شعر و ادبیات، صدا ـ کلام، افکت و موسیقی ـ مدیون موسیقی ـ یا به طور عام هنرهای شنیداری ـ و مهم‌ترین عنصر سینما ـ تصویر ـ وامدار هنرهای دیداری ـ بصری همچون هنرهای تجسمی است. اگر تجسم بخشی به دنیای انسان و تجارب انسانی را به عنوان یکی از مهم‌ترین اهداف هنرهای هفت‌گانه بپذیریم، سینما نیز با همین هدف توانایی‌های سایر هنرها را مصادره به مطلوب نموده است.

تصویر مهم‌ترین عامل زیربنایی در هنرهای دیداری است.در سینما و همچنین در هنر تجسمی درک تصویر توسط بیننده از اهمیت چشمگیری برخوردار است. زیربنای هر دو هنر درک تصویر است و پس از دیده شدن و ادراک بصری است که مفاهیم و معانی تصویری در ذهن تماشاگر تجسم و تداعی می‌یابد. گریفیث[2] در جمله معروفی گفته است: «تمام کوشش من در راه رسیدن به این هدف است که شما را به دیدن وادار سازم».

در زبان تجسمی عناصر و کیفیت‌های بصری[3] به عنوان مبانی و الفبای هنری در شکل‌گیری یک اثر تجسمی از اهمیت ویژه‌ای برخوردار هستند. سینما برای شکل‌گیری تصویر به عناصر تصویری نیاز دارد. در حقیقت هم نشینی عناصر تصویری بر اساس زبان تجسمی موجب شکل‌گیری تصویر سینمایی است. این هم‌نشینی در قاب فیلم ـ بسان پرده نقاشی- باعث انتقال انرژی تأثیرگذار تصویر به بیننده می‌شود. در نتیجه زیبایی هر تصویر به طور مستقیم به استفاده مناسب و آگاهانه از عناصر تشکیل دهنده آن وابسته است. گرچه در سینما بیان روایی و قصه فیلم در برقراری ارتباط با مخاطب و جذب تماشاگر مؤثر است اما در کنار داستان فیلم، نگرنده نیاز به گزارشی تجسمی از موضوع فیلم دارد که با تدوین تصاویر جدا از هم در قالب بخش بندی‌های تصویری شکل می‌گیرد.

سینما به غیر از تصویر بر روایت استوار است و سینماگران برای خلق اثر به توضیحات ادبی وابسته هستند، اما در کنار آن فیلمسازانی وجود دارند که ارزش‌های تصویری را در وجه اول اهمیت قرارداده و معتقدند که در یک اثر خوب سینمایی اگر داستان حذف شود، تصاویر باید آنقدر غنی و جذاب باشند که بدون کمک کلام، بتوانند ایجاد داستان نمایند. در بسیاری از آثار تجسمی نیز از شیوه‌های بیان ادبی استفاده می‌شود و قصد بر این است تا داستان و یا روایتی برای مخاطب معنا یابد. در بسیاری از آثار دوران کلاسیک و یا در آثاری که مراحلی از زندگی قدیسان را نشان می‌دهد این نکته قابل بررسی است. تمامی روایت‌های سینمایی از قدیسان وامدار نقاشی‌های دوران رنسانس و گوتیک است. همچنین با مراجعه به تاریخ هنر نقاشی‌هایی دیده می‌شود که هنرمند با کشیدن چند پرده مجزا مراحل مختلف یک داستان را طوری تصویر کرده که این آثار در کنار هم، علاوه بر روایت‌گری و ارائه مفهوم داستانی به نوعی دارای وحدت تصویر می‌باشند.

فیلمسازانی که در رشته‌های تجسمی به تحصیل پرداخته و یا به شکل تجربی این زمینه‌ها را فرا گرفته‌اند تصاویری را ایجاد می‌کنند که به شکل بنیادین به فرهنگ واژگان تجسمی نزدیک است. آنان در هر قابی که بر می‌گزینند در پی سامان بخشیدن به اجزای آن بر می‌آیند، به طوری که هر قاب تصویر در آثار آن‌ها، دارای ارزشی همانند یک تابلوی نقاشی است.

سینما در مسیر ثبت و ضبط تصاویر باعث شد تا تصویر دو بُعدی، بعد دیگری را تجربه کرده و حرکت یابد، اما در هر حال این حرکت ـ که در قالب زمان انجام می‌گیرد ـ ماحصل تدوین موزون و منسجم شکل‌ها و فرم‌های تجسمی است. اگر عنصر حرکت و عامل پسماند تصویر[4] را از سینما بگیریم، هر قاب تصویر آن با نگاهی تجسمی و رویکردهای نقاشانه و عکاسانه قابل بررسی و تجزیه و تحلیل است.

تحولات نقاشی و تلاش نقاشان، سبب اختراعات و ابداعات تصویری فراوانی شد. سال‌ها قبل از سینما نقاشان بسیاری در تلاش بودند تا بر اساس تجربیات متعدد و متنوع، تماشاگران آثارشان را به نوعی در فضای جدید قرار دهند. ساخت اتاق تاریک توسط لئوناردو داوینچی شاید بهترین شاهد این

۲

مدعا باشد. همین تجربیات را می توان به عنوان مقدمه‌ای بر اختراع عکاسی دانست و به تبع آن با رشد تکنولوژی و صنعت عکاسی، شرایطی مهیا شـد تا تصاویر ثابت بتواند با سرعت مناسـب به دنبال هم نمایش داده شده و حرکت سینمایی را ایجاد نماید.

تأثیرات مکتب‌ها و جنبش‌های نقاشـی در سـینما، ورود اندیشـه‌های مکاتب هنـری در ذهن فیلمسـازان و توجه سـینماگران به بیانیه‌ها، نظریات و تفکر جنبش‌های هنری و تأثیرپذیری از آن‌ها نیز در پیوند این دو هنر قابل بررسی است. برای نمونه می‌توان به فیلم‌های «بونوئل» و تاثیرپذیری او از مکتب سورئالیسم و نقاشی‌های «گویا» و «دالی» اشاره کرد. «برسون» نیز در فیلم‌هایش از فضاهای خالی و سادگی رمزآلود نقاشی‌های «ورمیر» تأثیر پذیرفته است.

اما تنها سینما نبود که پایه‌های خود را در هنرهای تجسمی می‌جست. هنری مثل نقاشی نیز وقتی با سینما هم‌نشین شد، اندیشـه ثبت حرکت در آن راه یافت و نقاشان متعددی در تلاش بودند تا با استفاده از تکنیک‌های بصری، حرکت را در آثارشان متبلور سازند. به عنوان مثال، فوتوریست‌ها[۵] در تلاش بودند تا حرکت اشیاء را به گونه‌ای بازنمایی کنند و هر شکلی که بدین‌گونه بازنمایی می‌شد از لحاظ بصری با فضای پیرامون مرتبط شده و به کل واحدی بدل می‌گشت. مکاتب کوبیسم، سورئالیسم و موج‌های نقاشی مدرن نیز هر کدام به نوعی به القای حس حرکـت می‌پرداختند. به عنوان نمونه می‌توان از «مارسـل دوشان»[۶] نام برد که تابلوی «زنی از پلکان پایین می‌آید» را اساسـاً با هدف خلق حرکت موضوع (با کشیدن حالت‌های مختلف آن روی هم) ترسـیم کرد. او با این کار کوشید تا معادلی تصویری برای پیکر متحرک بیافریند.

به طور کلی در هنرهای تصویری، حرکت به مفهوم واقعی وجود ندارد، بلکه آن چه به چشـم دیده می‌شـود، نمادی از حرکت اسـت که آن را حرکت بصری می‌نامیم و مانند سایر کیفیت‌های بصری، وابسته به وجود بیننده است.[۷] عنصر بصری حرکت، به صورت کاذب و به طور ضمنی در صفحه دو بعدی طراحی شده و صورت واقعی ندارد. حرکت آنی در هنر تجسمی همیشه از طریق نشان دادن فرم‌های اعضای بدن مانند پاهای در حال دویدن، بـازوان در حال نبرد، و یا حرکات بیان‌کننده احساساتی مثل شادی، اندوه و... شکل‌می‌گیرد اما تصویر در قاب سینما همواره در حال حرکت است.[۸]

نگاه تجسمی در سینما از کادربندی آغاز می‌شود. کارگردان با انتخاب کادر مشخص بخشی از تصویر که اهمیت بیشتری در بیان سینمایی دارد را برمی‌گزیند. خالق اثر تجسمی آزادانه قابی دوبعـدی (به اندازه دلخواه) را انتخاب می‌کند تا عناصر تصویری مورد نظر در آن نقش بندد. اما در سـینما سطحی دو بعدی به صورت مسـتطیل افقی به عنوان قاب تصویر در اختیار سینماگر قرار می گیرد. گرچه با تکنیک‌ها و جلوه‌های تصویری همان قاب به شـکل متفاوت و با ترکیب بندی‌ها و کادر گزینی‌های خاص اسـتفاده می‌شود، اما در نهایت کل تصویر، همان مستطیل افقی است. محدودیت کادر سینمایی، پایـه و بنیادی را برای ترکیب و آمیختن عناصر تصویری به وجود آورد. سینما با جانشین ساختن کادر و قاب فیلم به جای چارچوب و یا صفحه خلق اثر تجسـمی، فضای سینمایی را جایگزین فضای تصویری تجسمی کرد.

مهم‌ترین ویژگی کادر در سینما این است که با ایجاد فضایی از ترکیب‌بندی تجسـمی، مرکز رویداد دراماتیک را مشخص نماید. در سینما باید تصاویر جوری قاب‌بندی شود که به تصویر بعد قابل پیوند باشـد و از همین منظر کارگردان نه تنها باید تناسـب و توازن را در ترکیب خود از هر نما به دسـت آورد، بلکه باید این ترکیب را به شکلی بسازد که بتواند یکی پس از دیگری به نمایش درآید و تناسب داشته باشد.

سینماگر با جدا کردن یک قاب تصویر و انتقال آن از محل طبیعی‌اش به پرده نقره‌ای سینما، ارزش‌های آن تصویر را برای بیننده برجسته و نمایان می‌سازد. ترکیب‌بندی در سینما تابع همان قوانینی اسـت که در موارد مشابه و با رعایت اصول و مبانی هنرهای تجسمی برای نقاشی و یا عکاسی وجود دارد و همانند آنها در بعضی از مـوارد برای آفریدن دلهره، ترس، اضطراب، تشنج و ... کادربندی به طور عمد تغییر می‌کند. در هر حال کادربندی هم در زبان سینما و هم در هنر تجسمی، چهارچوب‌گذاری و گزینش بخشـی از موضوع کلی در قاب ترکیب‌بندی زیبای بصری است به شکلی که نگرنده علاوه بر درک پیام، تعلق‌پذیری آن به جهانی کامل را دریابد.

اهمیت توجه به ترکیب‌بندی، کادربندی و تناسب تصویر در سـینما به حدی است که بسیاری از کارگردانان قبل از شروع فیلمبرداری به طراحی اسـتوری بورد[۹] - فیلمنامه تصویری- می‌پردازند و به این وسـیله نماهای مـورد نظر و کادرهای دلخواهشـان را بر روی کاغذ ترسـیم و پس از شکل‌گیری ترکیب‌بندی مطلوب، فیلمبرداری را انجام می‌دهند. ایزنشتاین، رنوار، هیچکاک، میزوگوشـی، جان هیوسـتن و بسیاری از کارگردانـان صاحب نام و صاحب سـبک سـینما، از جمله فیلمسـازانی بودند که قبل از شروع فیلمبرداری، هر نما را به دقت طراحی می‌کردند. «هیوستون» در هیچ‌یک از فیلم‌هایش از وسوسه‌های کادربندی‌های زیبا و ترکیب‌بندی موزون بصری جدا نشد. عشق او به هنرهای تجسمی و به ویژه نقاشی باعث شـد تا در اکثر فیلم‌هایش به دنبـال تجربیات و ارتباط های زیبایی‌شناسانه باشد. بسیاری از طراحی‌های تصویری فیلم‌ها به صورت مجموعه‌ای به نمایش درآمده و یا در کتب آموزشی سـینما منتشر شـده‌اند. برای نمونه می‌توان به طراحی‌های فیلم «ایوان مخوف» ساخته «آیزنشتاین» و یا طرح‌های فیلم «پرندگان» به کارگردانی «هیچکاک» اشاره کرد. در سینما برنامه‌ریـزی تا آخرین جزء برای تداوم کار ضروری اسـت و فیلمنامه تصویری با نشان دادن سیر هر نما و دگرگونی‌های صحنـه و همچنین زوایای نمایش هر یک از شـخصیت‌ها و شـکل و ارتباط آن با محتوای تصویر، با مشـخص کردن تمامی حرکت‌ها و عمل بازیگران و همچنین زوایای دوربین و

۳

۴

شرایط نورپردازی، سبب می‌شود تا سرعت تولید بیشتر و هزینه‌های ساخت تا حد قابل توجهی کاهش یابد.

تیرگی و روشنی و مباحث مربوط به رنگ و نورپردازی از جمله دیگر وجوه اشتراک هنرهای تجسمی با سینماست. می‌توان اینگونه گفت که سینما نقاشی با نور است. نور در سینما از دو منظر قابل بررسی است. یکی نوری که از پروژکتور به پرده می‌تابد و سبب نمایش تصاویر می‌گردد و دیگری میـزان نوردهی و نورپردازی در نماهای فیلم جهت رؤیت تصویر سینمایی و انتقال معانی و مفاهیم. کارگـردان با کمک نورپرداز از جلوه‌های نور و سـایه و درخشـش رنگ، برای القای حس و بیان نمایشی مورد

نظر خود بهره می‌جوید. قدمت فیلم رنگی به سال‌های آغازین سینما برمی‌گردد. در ابتدای تاریخ سینما و در فیلم‌های سیاه و سفید، نمونه‌های متنوع خاکستری و سایه روشن‌های متنوع و تضادهای نوری متفاوت برای بیان موضوعی و حسی استفاده می‌شده اما با پیدایش رنگ و تکنولوژی گسترده آن، نظام سینمایی دچار تحولات بارزی شد. پس از آن حتی بسیاری از طراحان و نقاشان برای رنگ‌گذاری روی فیلم‌های سیاه و سفید قدیمی استخدام شدند تا برخی از این فیلم‌ها را قاب به قاب و با قلم موهای ظریف رنگ آمیزی کنند.این فیلم‌های رنگ آمیزی شده، درخشش رنگی نقاشی‌های قرون وسطی را داشت. نورپردازی و استفاده مناسب از رنگ علاوه بر اینکه می‌تواند یکپارچگی ترکیب تجسمی را در توالی نماها تضمین کند باعث می‌شود با تمرکز روی آن چه اهمیت بیشتری دارد و یا در سایه قراردادن موضوعات کم‌اهمیت‌تر، معانی و مفاهیم خاصی را برجسته‌تر کند.

نمونه‌های فراوانی از استفاده مؤثر از شرایط نورپردازی و فضاهای خلق شده با نور و تمرکز بر روی عنصر رنگ وجود دارد. «هیچکاک»، «برسون»، «دیوید لین»، «رنوار»، «فلینی»، «آنتونیونی»، «برگمان»، «گدار»، «پولانسکی»، «تارکوفسکی» و بسیاری دیگر از فیلمسازان صاحب سبک، با بهره‌گیری نمایشی از رنگ به بیان خالت‌های استعاری و نمادین می‌پرداختند. به عنوان مثال می‌توان به فیلم «استرنج لاو» ساخته «استنلی کوبریک» اشاره کرد که با استفاده از سیاه و سفید، فضاهای زمخت تخیلی و غیر واقعی را به تصویر کشیده است. نورپردازی‌های فیلم «مکبث» ساخته «اورسن ولز»، نمونه‌ای دیگر از استفاده نور برای پدید آوردن فضای دلهره‌آور مناسب ماجراهای قرون وسطایی است. همچنین در سرتاسر فیلم «لورنس عربستان» ساخته «دیویدلین» بهره‌گیری نمایشی از عنصر رنگ برای القای حس صحرا با ایجاد رنگ‌های سرخ و گوگردی قابل بررسی است.

اهمیت رنگ به حدی است که حتی یک کارگردان می‌تواند جلوه رنگ را در فیلم سیاه و سفید نمایان کند، به عنوان نمونه در صحنه‌ای از فیلم «جزه بل» ساخته« ویلیام وایلر»، «بتی دیویس» وارد تالار می شود. لباس او در این فیلم به رنگ خاکستری است و به دشواری می‌توان میان رنگ لباس او با لباس زنان دیگر تفاوتی را حس کرد اما حالت خودخواهانه و متکبر ورود او به تالار، برش جسورانه و شور و غوغایی که با ورود او ایجاد می‌شود و تفاوت بیان حسی و انرژی ارائه شده در آن نما، قرمزی لباس او را تجسم می‌بخشد. «بتی دیویس» با بازی در همین فیلم، اسکار بهترین بازیگری را در سال ۱۹۳۸ از آن خود کرد.

سینما و تجسمی فقط در قوانین و مبانی هنری هم سو نیستند؛ این ارتباط و تعامل به قدری است که در بسیاری از آثار سینما تابلوهای تجسمی برای القاء احساس و یا تکمیل شیوه‌های بیانی تصویر به کمک طراحان صحنه و یا کارگردانان می‌آید. طراحی صحنه و فضا سازی‌های تصویری از نکات قابل توجه فیلمسازان است. طراح صحنه در هر فیلم طرح ریزی زمینه‌ای را عهده‌دار است که حوادث فیلم در آن فضا واقع می‌گردد. طراح صحنه پس از درک داستان محیطی را مهیا و طراحی می‌کند تا فضای داستان را برجسته‌تر جلوه کند. در بسیاری از موارد که امکانات قدرت و تکنیک ساخت برای طراح صحنه نیز وجود ندارد، آثار تجسمی به عنوان بخشی از فضای تصویری و یا به عنوان پس زمینه حضور پیدا می کنند. در فیلم بیست هزار فرسنگ زیر دریا ساخته«ژرژ ملی یس» از تکنیک‌های نقاشی پشت شیشه جهت فضا سازی استفاده شده است. در بسیاری از موارد نیز طراحان صحنه آثار هنری تجسمی را دستمایه طراحی خود قرار داده‌اند. بسیاری از فیلمسازان برای به تصویر کشیدن انقلاب فرانسه و یا پاریس قدیم، نقاشی‌های «داوید» و «شاردن» را به عنوان الگوی فضا سازی خود برگزیده‌اند. در فیلم «زیبا و وحشی» ساخته «ژان کوکتو» پرده‌ای از انقلاب فرانسه برای ایجاد عمق در تصویر و همچنین بیان محتوایی استفاده شده است. نمونه دیگر اینکه «کوزینسف» برای ساخت فیلم‌های «هملت» و «شاه‌لیر» از نقاشی و معماری دوران باروک برای فضا سازی‌های تصویری بهره گرفته است. شاید بتوان در اینجا از تابلوی نقاشی «دختری با گوشواره مروارید» اثر «یان ورمیر» نام برد که علاوه بر اقتباس ادبی رمانی بر اساس این تابلو، فیلمی نیز با همین نام توسط «پیتر وبر» ساخته شده است. یکی دیگر از بارزترین آثار نقاشی که به کرات در قاب سینما دیده شده و یا صحنه‌ای از روی آن بازسازی شده تابلوی «شام آخر» اثر «داوینچی» است. در بررسی تاریخ سینما نمونه‌های فراوانی از این دست قابل ارائه و تجزیه و تحلیل است. در بسیاری از موارد فوق القای فضای داستانی و بیان بخشی از روایت و یا مفهوم اصلی فیلم بر عهده آثار تجسمی قرار می‌گیرد.

زنده یاد علی حاتمی را می‌توان در زمره کارگردانان ایرانی دانست که با توجه به فرهنگ و سنت ایران و شناخت هنر ایرانی، تصاویر جذاب و ماندگاری را در فیلم‌هایش به ثبت رساند. ایشان در گفت و گویی در خصوص تأثیر نقاشی بر سینما گفته است: در ایتالیا شاهد بودم که برای فیلم «مسیح» به کارگردانی«روسیلینی» طراح صحنه آثار نقاشی کلاسیک را چیده بود و صحنه و حتی نورپردازی را از آن‌ها تقلید می‌کرد.»[۱۰]

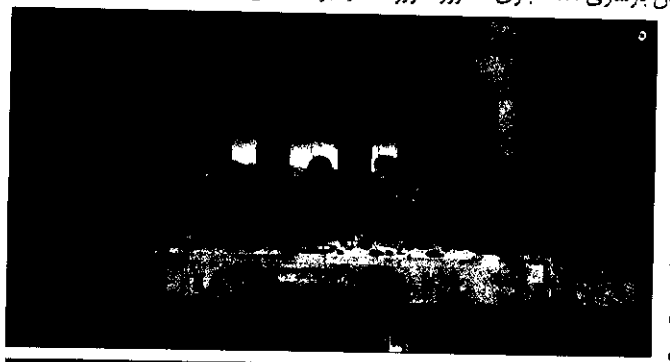
نمونه‌های دیگر استفاده از آثار نقاشی در فیلم‌های ایرانی فیلم«بلوچ» ساخته «مسعود کیمیایی» و یا فیلم «شاید وقتی دیگر» به کارگردانی «بهرام بیضایی» است. روایت مقدمه فیلم «حسن کچل» ساخته «علی حاتمی» با نقاشی‌های «عباس بلوکی فر» و یا شرح پایان ماجرا در فیلم«دلشدگان» ساخته همین فیلمساز با اشاره به تابلوی نقاشی، دو نمونه متفاوت از کاربرد اثر تجسمی در سینمای روایی را به نمایش می‌گذارد.

در فیلم« بلوچ» و در نمایی که مرد بلوچ قصد دارد مرد متجاوز را بکشد در پس زمینه یک پردهٔ نقاشی حماسی مذهبی دیده می‌شود که علاوه بر فضاسازی تصویری، روحیه مقابله با ظلم را القاء می‌کند و یا در جایی دیگر از این فیلم که زنی شهری مجروح می‌شود پشت یک تابلوی نقاشی مدرن ـ اثر ایران درودی ـ پنهان می‌گردد. پرتره مادر فیلم «شاید وقتی دیگر» نیز به عنوان نشانه‌ای به کار رفته تا هویت غبار گرفته زن در تاریخ را نمایان کند و در ورای این تابلو به گذشته زن و دنیای رنج آلودش می‌رسیم. در قسمتی دیگر از همین فیلم با اشاره به نقاشی‌های ویدا (شخصیت اصلی فیلم) پریشانی روحی او مورد تأکید قرار می‌گیرد. «عباس کیارستمی»، «امیر نادری»، «داریوش مهرجویی»، «محمد رضا اصلانی» و «بهرام بیضایی» از جمله دیگر فیلمسازان ایرانی هستند که در فیلم‌هایشان به ارزش‌های زیبایی شناسانه تصویری توجه دارند. طبیعت‌گرایی ، حفظ تداوم فضا با استفاده از نماهای طولانی، کادربندی و ترکیب بندی‌های زیبا در فیلم‌های کیارستمی، بیانگر توجه به هنر تجسمی و نگاه نقاشانه این فیلمساز در انتخاب تصاویر سینمایی است.

جدا از تمامی شباهت‌ها و تأثیرات هنر تجسمی و سینما که تا به اینجا مطرح شد به فیلم‌هایی می‌توان اشاره کرد که موضوع داستان و روایت آن‌ها نیز بر اساس زندگی یکی از هنرمندان هنرهای تجسمی شکل گرفته است. اینگونه ارتباط اهمیت توجه و نگاه تجسمی سینماگران به زیر شاخه‌های تصویری خود را نمایان می‌سازد و فیلمساز با پرداختن به شرح حال این هنرمندان و یا خلق شخصیت‌های مشابه، پیوند و ارتباط با این هنر را برقرار می‌نماید.

در این رابطه می‌توان به فیلم‌های«راز پیکاسو» اثر «هانری ژرژ کلوزو» ، «رامبراند، نقاش انسان‌ها»، ساختهٔ «برت هانترا»، «ونسان ونگوگ» به کارگردانی «یان هالسکر»، «شور زندگی» اثر «وینسنت مینلی»، «مولن روژ» ساخته «جان هیوستون» و بسیاری دیگر از فیلم‌ها اشاره کرد. در فیلم«شور زندگی» «کرک داگلاس» در نقش «ونگوگ» و «آنتونی کوئین» در نقش «گوگن» بازی کرده‌اند و همین فیلم نیز برای« آنتونی کوئین» جایزه اسکار بازیگری را به ارمغان آورد. در بین فیلم‌های ایرانی نیز می‌توان به یکی از شاهکارهای مرحوم حاتمی یعنی فیلم«کمال‌الملک» اشاره کرد که داستان زندگی این نقاش بزرگ ایرانی را به تصویر کشیده است.

اما فیلمسازانی هم که ارتباط هنر تجسمی با سینما را نادیده گرفته و به پایه‌های تصویری اثرشان توجه نداشته و داستان و موضوع فیلم را عامل اصلی قلمداد می‌کنند، برای ساخت تیتراژ و عنوان‌بندی فیلم ناچارند که به سراغ هنرمندان تجسمی و طراحان گرافیک بروند. تیتراژ در تعریف سنتی خود فقط ارائه شناسنامه فیلم از طریق نوشتار را عهده‌دار بود اما در تعریف



نوین، تیتراژ وظیفه دارد علاوه بر اطلاع‌رسانی نوشتاری، ذهن تماشاگر را برای ورود به فیلم آماده نماید و خود به عنوان فیلمی کوتاه به عنوان دیباچه افتتاح فیلم قلمداد می‌گردد. با این نگاه در یک عنوان‌بندی مناسب، ترکیب حروف، خطوط، رنگ و سایر جلوه‌های دیداری به گونه‌ای است که در کنار جلوه‌های صوتی و موسیقی به انتقال مفاهیم فیلم نیز کمک نماید.

فیلم‌های «اسپارتاکوس» و یا «مرد بازوطلایی» ساخته «استنلی کوبریک» نمونه مناسبی از تیتراژ با نگاه تجسمی است که توسط «سائول باس» طراحی شده است. در فیلم‌های ایرانی نیز می‌توان به فیلم‌های «گاو» و «آقای هالو» ساخته «داریوش مهرجویی» اشاره داشت که در آن‌ها وظیفه ساخت تیتراژ بر عهده «فرشید مثقالی» بوده است. تیتراژ فیلم «قیصر» به کارگردانی «مسعود کیمیایی» توسط «عباس کیارستمی» ساخته شده است. «مرحوم علی حاتمی» نیز که در فیلم‌های خود نگاهی تجسمی داشته است برای فیلم «ستارخان» از تیتراژ ساخته شده توسط «مرحوم مرتضی ممیز» بهره‌مند شد. مبحث تیتراژ- عنوان‌بندی- از جمله مباحث مهم در پیوند سینما با تجسمی است که توجه به ریشه‌های ارتباطی و بررسی نکات فنی و هنری آن به تنهایی برای اثبات وابستگی سینما به دنیای تجسمی کافی است.

دنیای انیمیشن و تصویر متحرک نیز که به عنوان هنر میان رشته‌ای امکانات و تکنولوژی سینما را در کنار، فن و تکنیک‌های خلق آثار تجسمی قرار داده بهترین تأکید بر هم‌نشینی هنر سینما با هنر تجسمی است که با مطالعه و بررسی تاریخی و نگاه به دوره‌های مختلف و سبک‌ها و مکتب‌های متنوع قابل تأمل و تحلیل است.

ارتباط میان انیمیشن و مباحث هنرهای تصویری و تجسمی به قدری است که بسیاری از مباحث تخصصی رشته‌های هنر تجسمی در واحدهای درسی و آموزشی انیمیشن گنجانده شده و تدریس می‌گردد. برای خلق یک فیلم انیمیشن دیگر سینماگر صرف بودن کافی نیست. تیمی مجرب از طراحان، نقاشان و کارشناسان هنرهای تجسمی- به ویژه نقاشی، کاریکاتور و گرافیک- باید در کنار کارگردان قرار بگیرد تا یک فیلم انیمیشن ساخته شود. در دنیای معاصر نیز با پیشرفت علوم و فنون و تکنولوژی‌های رایانه‌ای ساخت انیمیشن، حضور افراد متخصص و آشنا با نرم‌افزارها و برنامه‌های دیجیتالی نیز در کنار تیم تولید ضروری است.

به طور کلی می‌توان گفت دنیای سینمای انیمیشن بیش از نیاز به تکنولوژی سینما و استفاده از صنعت آن، وابسته به زبان و الفبای هنر تجسمی است. در این نوع فیلمسازی بیش از آن که هنرهای تجسمی به یاری سینما برود، این سینماست که در کنار هنر تجسمی قرار گرفته تا یک اثر سینمایی خلق و ارائه شود.

با توجه به هم‌نشینی سینما با هنرهای تجسمی و نگاه به آثار مطرح سینمایی می‌توان کارگردانان و فیلمسازان سینما را به دو دسته تقسیم نمود. دسته اول سینماگرانی هستند که سینما را با سینما آموخته‌اند. تکنیک‌های سینمایی و توجه بر اسلوب‌های سینمایی برای این دسته از فیلمسازان در درجه اول اهمیت قرار دارد. اما دسته دوم فیلمسازان، سینماگرانی هستند که با نگاهی نقاشانه و یا عکاسانه به سینما پرداخته‌اند و در تلاش بوده‌اند تا با پیوند هنر تجسمی با سینما و استفاده از قابلیت‌های تصویری و بیانی این هنر، همسویی زیبایی شناسانه‌ای پدید آورند. این فیلمسازان با توجه به زبان هنر تجسمی در بیان سینمایی خود، به نوعی نشانه تصویری دست می‌یابند تا علاوه بر توصیف ذهنیت خود ، ارتباط تصویری ماندگاری را در ذهن تماشاگر ایجاد نمایند.

مهم‌ترین نمودهای تصویری این نگاه، الهام گرفتن فیلمسازان از سبک‌ها و شیوه‌های بیان تجسمی، توجه به ترکیب‌بندی‌های نماها و تقویت فضاها و جلوه‌های بصری است. فیلمسازانی که از قابلیت بیانی تجسمی در فیلم‌هایشان بهره می‌گیرند، به نوعی به اعتبار هنر تجسمی و ریشه‌های تصویری آن توجه دارند و گاه گوشه‌ای از روایت داستان را بر عهده تابلوهای تجسمی می‌گذارند و با این کار معنایی را به طور مستقیم و یا با کنایه و تمثیل به تماشاگر القاء می‌کنند.

پی‌نوشت:

۱- در سال ۱۸۹۵ میلادی، توسط برادران لومیر اولین نمایش «سینماتوگراف» در پاریس و در مقابل تماشاگران بهت‌زده به نمایش گذاشته شد و این تاریخ به عنوان مبدأ تاریخ سینما ثبت شد.

۲- فیلمساز بزرگ و شهیر آمریکایی که با فیلم‌هایی چون «تولدیک ملت» و «تعصب» در سال‌های آغازین سینما، نقش مهم و تأثیرگذاری در تاریخ سینمای جهان گذاشته است.

۳- عناصر بصری عبارتند از: نقطه، خط، شکل، سطح، حجم، بافت، تیرگی و روشنی و کیفیت‌های بصری نیز مباحثی چون تعادل، تناسب، ریتم و هماهنگی را شامل می‌شود.

۴- حرکت در فیلم‌ها واقعی نیست و در واقع ایجاد توهم حرکت توسط ابزار سینماست. در واقع پس از دیده شدن هر قاب تصویر- فریم- فاصله سیاهی وجود دارد تا قاب بصری جایگزین شود. اما به علت طرز کار شبکیه چشم و خطای ناشره اثر تصویر قبل در چشم باقی می‌ماند و سیاهی دیده نمی‌شود و از همین رو تداوم در رؤیت (Persistence of vision) احساس می‌گردد. در واقع فیلم چیزی نیست جز یک رشته تصاویر ثابت که به سرعت جایگزین هم می‌شود و پیش از آن که تأثیر تصویر قبل از سلسلهٔ اعصاب بینایی محو شود، تصویر بعد ظاهر می‌شود.

۵- Futurism. جنبش هنری و ادبی که در اوایل قرن بیستم در ایتالیا شکل گرفت و به ستایش دنیای نوین، ماشین، سرعت و خشونت پرداخت. فوتوریست‌ها بر نور و حرکت تأکید داشتند و اعتقاد داشتند که نور و حرکت باعث می‌شود تا استحکام صوری اشیاء کاهش یابد و چیزها در یکدیگر و در محیطشان نفوذ کنند.

۶- مارسل دوشان، نقاش فرانسوی. او به سبب ذهن خلاقش یکی از شخصیت‌های اثرگذار در هنر قرن بیستم به شمار می‌آید.

۷- نامی، غلامحسین، مبانی هنرهای تجسمی، توس، ۱۳۷۱، ص ۱۲۴.

۸- این حرکت هم حرکت موجود در هر نما (قاب) را شامل می‌شود و هم حرکتی را که با تعویض یک نما به نمای دیگر ایجاد می‌شود.

۹- Story board- فیلم‌نامه تصویری

۱۰- استیفنسون، رالف و ار، دیبری، ژان، سینما از دیدگاه هنر، علیرضا طاهری، تهران، ۱۳۶۵.

منابع:

- رابیسون، دیوید. تاریخ سینمای جهان. همایون عباسپور و ابراهیم ابوالمعالی، تهران، نگاه، ۱۳۶۳
- گرگور، اولریش و پاتالاس، انو. تاریخ سینمای هنری. هوشنگ طاهری، تهران، ماهور، ۶۸
- امینی، احمد. آمیزه دو هنر بزرگ. فیلم ۱۶۲، مرداد ۷۳
- روحانی، امید. بوم نقره‌ای. فیلم ۱۶۲، مرداد ۷۳
- استیفنسون، رالف و ار، دیبری، ژان، سینما از دیدگاه هنر، علیرضا طاهری، تهران، ۱۳۶۵.
- پاکباز، رویین. دایرةالمعارف هنر. انتشارات فرهنگ معاصر. تهران. ۱۳۷۹

شرح تصاویر :

۱- وینسنت مینلی (کارگردان) در حال طراحی و نقاشی

۲- طراحی استوری برد برای فیلم برندگان ساخته آلفرد هیچکاک

۳ و ۴- طراحی آیزنشتاین برای فیلم ایوان مخوف

۵- شام آخر، لئوناردو داوینچی

۶- دختری با گوشواره مروارید، یان ورمیر

۷- آنتونی کوئین و کرک داگلاس در صحنه‌ای از فیلم شور زندگی ساخته وینسنت مینلی

۸- کرک داگلاس در صحنه‌ای از فیلم شور زندگی ساخته وینسنت مینلی