



ریتم در هنرها

از نقاشی تا سینما

حمید هدی نیا



بودند و حداکثر آن را شکل درجه دومی از قوه ادراک می‌دانستند. شاید این تصور را داشتند که لزومی ندارد انسان آنچه را درک می‌کند تصویر کند. «بنابر این به آن به عنوان يك هنر متفعل نگاه کردند بدون آنکه متوجه باشند که اگر بیننده داده‌های حسی را تصویر نکند، حداقل می‌تواند به وسیله آنچه مشاهده می‌کند بفهمد و ارتباطات میان عوامل مشاهده شده را کشف کند.

اما چه شد که این هنر تازه تولد یافته، این کودک بی زبان و الکن توانست الفبا و دستور زبان ویژه خود را یابد و همپای دیگر هنرها گردد؟ چه شد که گرامر، تاریخ، زیبایی شناسی و نشانه شناسی خاص خود را پیدا کرد؟ چه شد که سبکهای ویژه‌ای را به وجود آورد؟ و از دیگر هنرها تأثیر گرفت و خود بر آنها اثر گذاشت؟ اینها مقوله‌هایی هستند که هر يك بسیار گسترده و پیچیده اند. سعی می‌کنیم در این مختصر، در این ظرف کوچک «تاریخ ریتم در هنرها» و یا «تأثیر ریتم دیگر هنرها (بویژه نقاشی و موسیقی) بر سینما»، تمام آن مظروف، تمام آن مقوله‌ها را بگنجانیم.

اولین کارگردانان چه در فرانسه، چه در انگلستان، چه در آمریکا و چه در ایتالیا قبول داشتند که سینما تئاتر نیست. لومی پر سینما را نوعی دوربین عکاسی می‌پنداشت که عکسهای متحرک می‌گرفت و از واقعیت آنطور که بود فیلمبرداری می‌کرد.

ملی‌یس به سینما به عنوان تئاتر فیلم شده نگاه می‌کرد که از طریق آن می‌توانست تماشاگران را به دنیای فانتزی و تخیلی ببرد. نما و سکانس مطرح نبودند. تنها تقسیم بندی، تقسیم بندی تئاتری بود به صحنه و یا پرده، که انگلیسیها و امریکاییها آن را رعایت می‌کردند، مانند پیروان «مکتب برایتن» نظیر جورج آلبرت اسمیت، جیمز ویلیامسن (در انگلستان)، یا ادوین استراتن پورتر (در آمریکا).

اما مشکلی که این سینمای اولیه داشت دوگانگی آن بود. يك گرایش آن را به طرف تئاتر می‌کشاند، مانند فیلمهای هنری فرانسه بین سالهای ۱۹۰۸ و ۱۹۱۴. بین سالهای ۱۹۰۷ و ۱۹۰۸ بسیاری تصور بر این داشتند که سینمای اروپا دوران قبل از مرگ خود را



در آغاز، سینما به عنوان يك هنر مستقل مطرح نبود و حتی گروهی به آن به عنوان يك سرگرمی در حد سرگرمیهایی که در نمایشهای سیرک و غیره وجود داشت، می‌نگریستند. و اگر کسانی هم بودند که جنبه هنری به آن می‌دادند با دیدی ادبی با مقوله سینما برخورد می‌کردند و شاید آن را جانشین فرودست تئاتر به حساب می‌آوردند. حتی اشخاصی بودند که این فرهنگ تصویری را قبول نداشتند، بویژه بازیگران و کارگردانان تئاتر که با دیدی تحقیرآمیز با سینما برخورد می‌کردند. (به استثنای ملی‌یس که سینما را وسیله‌ای می‌دانست که از طریق آن می‌توانست شعبده بازیهای خود را بهتر نمایش دهد.) حتی، گریفیث که خود بازیگر تئاتر بود تا مدتها از همکاری با سینما خودداری کرد تا آن که به دلیل ورشکست شدن تئاتری که در آن کار می‌کرد به سینما روی آورد. البته این مسئله مربوط به اولین سالهای اختراع سینماتوگراف می‌شود. روانشناسان آن رمان از قدرت و توان سینما بی اطلاع

می‌گذراند (به دلیل فقدان داستان برای فیلم)، تا این که فرانسویها به طرف رمانها و نمایشنامه‌های معروف جلب شدند و یکبار دیگر سینما احیا شد و سری فیلمهایی با عنوان کلی فیلم هنری (*Film d'Art*) ساخته شدند.

در هر حال، این تئاتر فیلم شده بود. دوربین به جای تماشاگر تئاتر قرار داشت و تمام صحنه را نشان می‌داد. بازیگران می‌بایستی در جلو دکور بازی کنند و افقی حرکت کنند (به چپ یا راست کادر). در حقیقت در این دوره سینما دو بعدی بود (تنها طول و عرض داشت) و هنوز بعد سوم (عمق) کشف نشده بود.

در این میان کسانی نیز بودند که در هوای آزاد فیلم ساخته بودند (مانند پورترو و برایتین‌ها). آنها اولین دروس دستور زبان را ساخته بودند: تدوین موازی و نمای درشت. اما هنوز این تدوین بر اساس صحنه بود و نه تدوین نماها. به نظر می‌آمد که دوربین همچون شیئی مقدس و ممنوعه‌ایست که نباید زیاد جابه‌جا شود.

اولین کسانی که قبل از گریفیث به بعد سوم رسیدند ایتالیاییها بودند. در فیلمهای آنان پرده نقاشی شده (که نشان دهنده یک منظره، معماری داخل یک ساختمان یا یک قصر بود)، با عناصر کوچک دکور، مانند نرده جلو ایوان یا ستون وجود نداشت، بلکه دکورهای عظیمی ساخته بودند که در میان آنها دوربین گردش کند و به بازیگران نزدیک یا از آنها دور شود. فضا و مکان سینمایی پیدا شد و صحنه تئاتری شکاف برداشت.

ریچیتو کاندو، روزنامه‌نگار و شاعر ایتالیایی، دوست نزدیک آپولینر، براك و فرنان لژه، که در سن بیست سالگی (از سال ۱۹۰۸) در پاریس اقامت کرد، در سال ۱۹۱۱ نوعی هم‌جونا‌مه تحت عنوان بیانیه هفت هنر (*Mani Feste des sept Arts*) منتشر کرد و در آن سینما را در ردیف دیگر هنرها قرار داد. وی پس از پایان جنگ جهانی اول، ماهنامه‌ای به نام نشریه هفت هنر انتشار داد و بخش عمده آن را تحت عنوان «هنر هفتم» به سینما اختصاص داد. اما می‌بایست مدت زمان درازی بگذرد تا این هنر جای مناسب خود را پیدا کند. در این میان کسانی که به کارهای تحقیقاتی می‌پرداختند بیشتر به دو عنصر مکان (*espace*) و زمان (*Temps*) توجه کردند و دریافتند که سینما تنها هنری

است که قادر است این دو عنصر را کاملاً مهار کند. در واقع اگر فیلم به توسط حرکت بیان می‌شود، یعنی به توسط آکسیون که دائماً در جنبش است، لازم می‌آید که زمان مشخصی داشته باشد. بنابراین نیاز به یک سازماندهی زمانی است که به آن ریتم (*Rythme*) می‌گویند.

اما زمان رسیدن به سازماندهی (هارمونیک) تناسبها، ترکیب‌بندی پلاستیکی با اولین فیلمهای ایتالیایی ظاهر شد که میزانشن تماشایی داشتند، و همچنین با فیلم هنری از حدود ۱۹۰۸ به بعد. مفاهیم و تم بعدها مطرح شدند.

فیلم نمی‌توانست به توسط تغییر و تبدیلهای یک مکان بیان شود، مگر آنکه آن مکانها را سازمان داده باشد. بنابراین لازم می‌آمد که به این نوع تغییر و تبدیل تسلط پیدا کند و سپس بر زمان چیره شود.

با وجود آنکه در دو فیلم تاریخی ایتالیایی یعنی کجا می‌روی؟ (*Que Vadis*) ۱۹۱۲ و کابیریا (*Cabiria*) ۱۹۱۴، مکان سازی نقش مهمی را دارد، اگر دکور و سیاهی لشکر در مکان مشخصی در جلو دوربین قرار می‌گیرند، باز این مکان سازی به صورت «عمل ثابت»

ژاندارک



باقی می ماند. در اینجا سکانس به يك سری پلان که هر کدام از زاویه متفاوتی فیلمبرداری شده باشند، تقسیم نشده است. سکانس تنها يك تابلوی عظیم متحرک نسبت به تمام عمق میدان است. بنابر این آنچه حس می شد يك مکان سینمایی نبود بلکه يك میدان دید بود. مکان سینمایی تنها زمانی حس می شد که بتوان در آن جا به جا شد یا اینکه از نقاط دید پی در پی آن را دید. این مسئله بسیار حائز اهمیت است چرا که تولد سینما را به عنوان يك هنر تثبیت می کند و این ساخت سینمایی تنها به توسط جا به جایی مکانی مشخص می شود. این ساخت در بعضی از فیلمهای گریفیث و دیگر کارگردانان امریکایی وجود داشت. اما در فیلمهای ایتالیایی، فرانسوی و حتی آلمانی صحنه پردازی از نوع صحنه پردازی دراماتیک بود (مانند تئاتر). در فیلمهای ایتالیایی به دلیل دکورهای عظیم مشکل عمق میدان را حل کردند. به خاطر آنکه ابعاد عظیم دکور اجازه حرکت به بازیگران را می داد، آنها تنها رو به دوربین بازی نمی کردند و می توانستند بدون نگرانی از دوربین حرکت کنند.

برای تنظیم و ترتیب چنین مجموعه هایی، کارگردانان متوسل به اصول نقاشی شدند. خطوط دکور، اشکال و احجام (اشکال و خطوط آرابسک) که از حرکات جمعیت حاصل می شد، بازی سطوح سفید و سیاه، تماماً باعث خلق يك هماهنگی نسبی و توازن شدند.

این مسئله برای کارگردانان دانمارکی به صورت دیگری شکل گرفت. برای آنکه فیلمها پر از حس باشند، کافی بود آنها را همچون يك تابلوی نقاشی بسازند. تئاتر کلامی است، و سینما صامت است. آنطور که تصور شده بود نمی شد از تئاتر الهام گرفت. فیلم می بایست تماشایی باشد اما کاملاً به شیوه دیگری: به شیوه نقاشی.

مضامین عدالت و سرنوشت که قبلاً توسط کارگردانهای دانمارکی نظیر اوربان گاد، هولگرمادسن و دینسن کار شده بودند، ده سال بعد توسط مورنو و فریتس لانگ دوباره مطرح شدند. این دو در زمینه خواب و رؤیا و افسانه پردازی زمینه های مناسب و تهیه

برانگیزی پیدا کردند چرا که دیگر درامهای مربوط به زندگی آدمهای خوشگذران یا ملودرامها جلب توجه زیادی نمی کرد.

نمادگرایی صریح تبدیل به بیان يك حقیقت انتزاعی شد که در آن داستانهای واقعی اغراق آمیز شدند و تغییر شکل یافتند. فرا طبیعی گرایی (Supernatural) هیجان برانگیز مضامین عشق و مرگ، غیرواقعی بودن دکور و حداقل تزئین واقعیت را می طلبید. دانمارکیها به موضوعات اضطراب آور و جنون یا موضوعات سری و مرعوز و مسائل جادوگری علاقه پیدا کردند. کارگردانان آلمانی برای ایجاد صحنه های وهم و خیال نیاز به بعضی از تروکاژهای سینمایی داشتند. آنها به این نتیجه رسیدند که تکنیک بسیار پیچیده ای را پیاده کنند، به این صورت که سطوح عظیم تاریکی و روشنایی را برزوايای دیوارها و سطوح مختلف دکورهایشان که خود می خواستند، مجزا کردند. آنها نه تنها موفق شدند مانند ایتالیاییها به مکان ارزش بخشند بلکه توانستند از طریق اشکال و نورپردازی به آن ساختار بخشند.

این نوع کار که بین رؤیا و واقعیت در نوسان بود و همراه با ایجاد فضایی ذاتی، شکل غیرواقعی از تصویر را معرفی می کرد، اولین تئورسین خود را در وجود پل وگنر پیدا کرد. او در کنفرانسی در مورد امکانات هنری سینما در ۲۴ آوریل ۱۹۱۶ چنین اظهار داشت: من با ساختن فیلم گولم توانستم عمیقاً وارد زمینه سینمای خالص شوم. همه چیز وابسته به تصویر است، وابسته به نوعی تاری (فلو) مشخص که در آن دنیای فانتزی گذشته به دنیای حال می پیوندد. متوجه شدم که تکنیک عکاسی سرنوشت سینما را تعیین می کند. نور و تاریکی در سینما آن نقشی را به عهده دارند که ریتم و وزن در موسیقی دارند. . . می بایست از تئاتر یا ادبیات جدا شد و با وسایل سینمایی، با تصویر تنها، اثر خلق کرد. شاعر اصلی سینما، دوربین است. تماشاگر سینما می تواند از نقاط دید مختلف به صحنه نگاه کند. تروکاژهای زیادی وجود دارند که توسط آن بتوان بازیگر روی پرده را به دو قسمت کرد و به صورت دو بازیگر نشان داد. همین طور «سوپر ایملپوز» و غیره. . . در يك کلمه تکنیک و شکل به محتوی يك مفهوم واقعی

به نقش تدوین و مونتاژ برای ایجاد ریتم در سینما پی بردند.

تعریف ریتم در طبیعت و نقش آن در کار و زندگی انسان

میلیونها سال قبل پیش از پیدایش انسان، ریتم در طبیعت وجود داشت: در حرکت شب و روز، در طلوع و غروب آفتاب، در گذشت فصول چهارگانه و تغییر سال. تمامی اینها در یک مدت زمان مشخصی شروع و تمام می شدند، تا اینکه بشر توانست با اختراع ساعت و تقویم و روز شمار، ماه شمار و سال شمار، زمان را تقسیم بندی کند. علاوه بر تغییرات طبیعی زمان که ذکر شد تغییرات ریتمی دیگری نیز وجود دارند، نظیر رفت و برگشت امواج دریا. اگر در یک روز آرام در کنار ساحل بایستیم و به رفت و برگشت امواج دریا چشم بدوزیم و گوش بدهیم، این ریتم را هم می بینیم و هم می شنویم.

انسان اولیه برای ارتباط با همنوع خود، از به هم زدن منظم دو چوب یا دو سنگ استفاده می کرد. مثلاً اگر

دکتر جکیل و مستر هاید

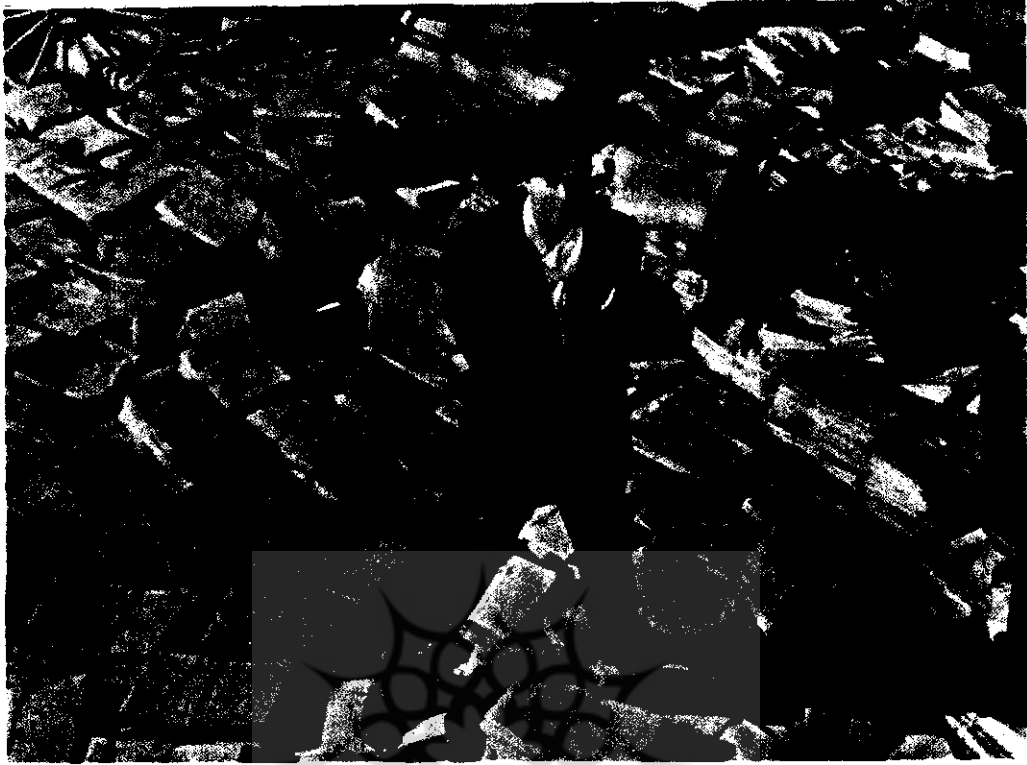


می بخشند... شما همگی فیلمهایی را دیده اید که در آنها یک خط ظاهر می شود، تا می شود و تغییر شکل می دهد. از این خط چهره هایی به وجود می آیند سپس خط پاک می شود. اما کسی تا به حال فکر نکرده است که می توان این تجربه را در مورد یک فیلم بلند انجام داد.

«... برداشت من از هنر سینما این است که از سطوح متحرك استفاده خواهد کرد، سطوحی که بر روی آنها ماجراهایی جریان خواهند داشت که سهمی از طبیعی بودن برده اند اما بر خطوط و سطوح واقعی تفوق و برتری پیدا می کنند. عروسکها یا ماکتھای کوچک سه بعدی را می توان کادر به کادر حرکت داد، خواه آهسته باشد یا تند؛ به این ترتیب در یک تدوین سریع تصاویر فانتزی به وجود می آیند و در نزد تماشاگر تداعی معانیهای برمی انگیزانند که کاملاً نو هستند... می شود به صورت درهم و برهم از عناصر ذره بینی مواد شیمیایی در حال تخمیر و گیاهان کوچک با ابعاد مختلف فیلمبرداری کرد. در اینجا دیگر نمی توان عناصر شیمیایی را از عناصر طبیعی تشخیص داد. به این ترتیب ما وارد یک دنیای جدید فانتزی می شویم، دنیایی که مشابه یک جنگل جادو شده است و ما در زمینه سینمای خالص پیش خواهیم رفت و وارد دنیای تغزلی بصری خواهیم شد.»

خانم لوت ایسنر در کتاب خود راجع به اکسپرسیونیسم آلمان چنین می گوید: «وگنر با هم یک سطح خالی را مجسم کرده است که در آن اشکال خیالی به وجود بیایند و در یک تحول مداوم سلولهای جدید بترکند و سلولهای جدیدتری تشکیل دهند و اینها به حدی سریع بچرخند تا اینکه تبدیل به نوعی آتش بازی شوند.» کارل مایر فیلمنامه نویس آلمانی فیلمنامه را «نورنامه» می خواند و منظورش سایه و روشن شخصیتهایی بود که وی در قالب سایه و روشن تصاویر فیلم مجسم می کرد.

به این ترتیب، می بینیم که سینماگران زیادی در جستجوی ریتم در سینما بودند، اما از طریق نورپردازی، دکور و نقاشی. این خصوصیت بیشتر خاص کارگردانان اروپایی دو دوران اولیه سینماست. امریکاییها در ابتدا و سپس روسها (بعد از انقلاب اکتبر)



همشهری کین

پتك می زدند باعث ایجاد نوعی ریتم می شدند. پس ریتم به مفهوم کل عبارت است از ضربه‌ها یا حرکاتی که در مدت زمان مساوی تکرار شوند (ضربه‌ها یا حرکات منظم در مدت زمان مشخص) ریتم در تمام هفت هنر وجود دارد: رقص، موسیقی، نقاشی، شعر و ادبیات، معماری، مجسمه‌سازی، تئاتر و سینما. (از سه هنر بعدی صرف‌نظر می‌کنیم: در فرهنگ لغات امروزی، تلویزیون، نقاشی متحرک ویدئو، را به طور غیررسمی به ترتیب هنر هشتم، نهم و دهم نامیده‌اند. شاید هنرهای غیررسمی نامبرده پنجاه یا صدسال بعد جزو هنرهای رسمی تصویب شوند.)

تقسیم بندی هنرها

زیبایی‌شناسان و فلاسفه قدیم و جدید از ارسطو و افلاطون تا کانت و هگل و شاله و دیگران، نظریه‌های متفاوتی را در مورد تقسیم بندی هنرها ابراز نموده‌اند.

گروهی به شکار می‌رفتند، هر کدام از آنها که شکار را می‌دید با تق تق چوب یا سنگ بقیه را از محل شکار با خبر می‌کرد. یا اگر خطری دیگران را تهدید می‌کرد یا خشم طبیعت شروع می‌شد، ضربه‌های هشدار دهنده‌ای بقیه را از وقوع حادثه آگاه می‌کرد.

این نوع ارتباط صوتی که ریتم داشت، از صدای حیوانات وحشی و آواز پرندگان گرفته شده بود. موسیقی و رقص نیز مانند ارتباط صوتی از طبیعت گرفته شدند. انسانها به خاطر شکار، جنگ، باران و غیره، پوست حیوانات بر تن می‌کردند و با ریتم مشخصی می‌رقصیدند. حرکات آنها شبیه حرکات حیوانات بود.

وقتی انسان متمدن شد و ابزار کار ساخت، از ریتم برای پیشبرد کار خود استفاده کرد. مثلاً اگر گروهی می‌خواستند گندم را درو کنند با آهنگ و سرود خاصی کار را پیش می‌بردند. این کمک می‌کرد تا هماهنگ کار کنند و تشویق به کار شوند. یا وقتی که دو نفر در آهنگری

در اینجا ما به آن بخشی از این نظریه‌ها می‌پردازیم که مربوط به بحث ریتم می‌شود.

الف) هنرها به دودسته تقسیم می‌شوند: هنرهای مکانی و هنرهای زمانی؛

ب) هنرها بر اساس پنج حس انسان گروه بندی می‌شوند: هنرهای حس بینایی (معماری، نقاشی، مجسمه‌سازی). هنرهای حس شنوایی (موسیقی و ادبیات)، هنرهای حس لامسه‌ای - عضلانی (ورزش و رقص) و هنر ترکیبی دیداری و شنیداری (تئاتر و سینما). ج) هنرهای ایستا (استاتیک) و هنرهای پویا (دینامیک): هنرهای ایستا: نقاشی، معماری، مجسمه‌سازی، شعر و ادبیات؛ و هنرهای پویا: موسیقی، رقص تئاتر و سینما.

در این تقسیم بندی، ریتم در نقاشی، معماری و مجسمه‌سازی ثابت است و در طول زمان تغییر نمی‌کند. ریتم در شعر و ادبیات، در زمان جاری می‌شود.

در موسیقی، رقص، تئاتر و سینما، ریتم همواره در حال تغییر و تحول است.

سینما و دیگر هنرها

الف) فیلم و نقاشی

۱. دید نقاش: رنوار می‌گوید: «قلم موی نقاش مهم نیست، چشم اوست که همه چیز را می‌بیند...» پس نقاش يك دید تصویری ویژه دارد که دید ما را نیز دگرگون می‌سازد. نقاش ما را و می‌دارد که از نو ببینیم، چگونه ببینیم، چه ببینیم و چگونه بهتر ببینیم.

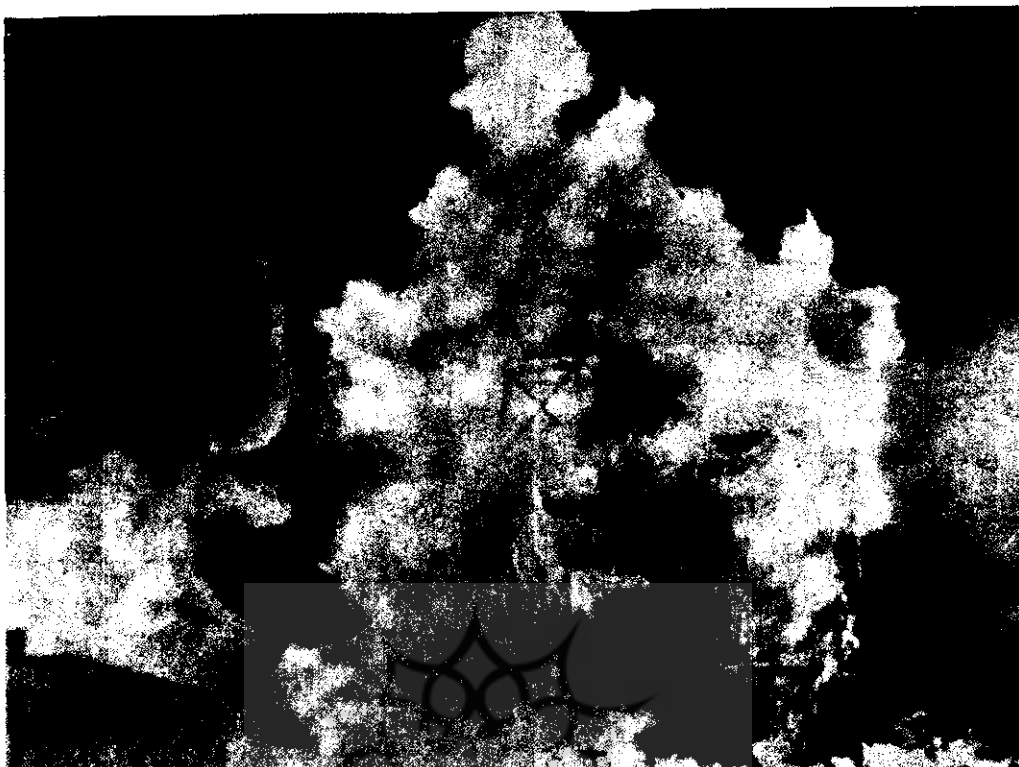
۲. انتخاب نقاش: يك نقاش آنچه از واقعیت می‌بیند انتخاب و عناصر مختلف را گزینش می‌کند و سپس همگی را در کادر مستطیل یا مربع یا دایره‌ای شکل تابلو قرار می‌دهد. فیلمساز نیز به طریقی همین عمل را انجام می‌دهد، البته با فیلم. نقاش با تصاویر ثابت کار می‌کند. گاه اثر او يك اثر واقعی است مانند نقاشی از طبیعت یا مردم در شهر، و گاه اثر او يك اثر انتزاعی است، مانند نقاشیهای دادائیستی یا سوررئالیستی. به نظر می‌رسد که در این نقاشیها نوعی کولاژ انجام شده است. در بعضی از فیلمهای تجربی مثل فیلمهای

دادائیستی، این نوع کولاژ دیده می‌شود. متنها این کولاژ در نماهای مختلف دیده می‌شود، از نمای دور تا نمای بسیار نزدیک. سگ آندلسی از یونول نمونه خوبی است.

۳. استفاده از نقاشی برای دکورسازی در سینما: استفاده از خطوط، رنگهای سیاه و سفید و خاکستری و اشکال هندسی منظم و غیرمنظم در مکتب اکسپرسیونیسم (بیان گرایی) آلمان و استفاده از خطوط و رنگها در فیلمهای آبستره (انتزاعی) مک لارن به چشم می‌خورد. بعضی از کارگردانها بعضی از صحنه‌های فیلم خود را بر اساس ترکیب بندی يك تابلو، میزانشن داده‌اند یا اینکه از نظر رنگ از قواعد نقاشی استفاده کرده‌اند، مانند فیلم اگراندیسمان (از آنتونیونی) یا کوایدان (از کوبایاشی).

۲. زمان در نقاشی: زمان در نقاشی يك زمان مرده است. اما همین زمان مرده، نوعی گذشت زمان در خود دارد. تابلوهایی را به این صورت مجسم کنید: نقاش تصویر اسپه‌های سفیدی را کشیده است که چهار نعل در کنار دریا می‌تازند. باد، یالهای آنها را پریشان کرده است. دریا طوفانی است. امواج بلند با کف فراوان به ساحل می‌رسند. آسمان خاکستری است و پیر از لکه‌های ابری است که نوید آمدن باران می‌دهند. زمان تابلو قابل محاسبه نیست اما نوعی حرکت در آن وجود دارد. در واقع طوفانی که در ذهن انسان برای تجزیه و تحلیل و درك يك اثر نقاشی به وجود می‌آید، نوعی ریتم ذهنی را می‌سازد. اما این ذهن و روان بیننده است که نوعی زمان درونی (سویژکتیو) را حس می‌کند.

زمان در نقاشی، مدت زمانی است که به يك اثر نقاشی نگاه می‌کنیم. می‌توان گفت هنر نقاشی تنها هنری است که تمام اثر در همان لحظه اول دیده می‌شود. (در يك تابلوی بسیار بزرگ، نیاز به زمان بیشتری است.) اما بلافاصله معنی اثر درك نمی‌شود. ذهن بعد از نگاه اول بدنبال مراکز یا مرکز توجهی می‌گردد و بعد از پیدا کردن آن مرکز توجه بار دیگر تمام تابلو در رابطه با آن مرکز توجه بررسی می‌شود. سپس مسئله تشابه و تضاد، ترکیب بندی رنگها، خطوط و



بر باد رفته

چنگ و صلح (مل لر به نقش آندره)



سطوح مطرح می شوند و ارتباطها و پیوندهای بیشماری مطرح می شوند که پیچیدگی اثر را بیشتر و مفهوم و معنای آن را جالبتر می کند.

این زمان که ثابت است، پیوندهای پیچیده تری پدید می آورد، يك گونه «همنوازی» (ارکستر) به میان می آید. این واژه را سزان به کار برده است. او در نظر داشت نکه رنگ پراکنی (دلاکروا) را تجدید کند. به این معنی که رنگها را به گونه ای بر روی هم گذارد که رنگ زیرین اندکی به چشم خورد. پی برد لولوکومبه درباره ماتیس چنین نظر داده است (که به سزان نیز مربوط می شود): «... رنگهای به نگاه اول ناهماهنگ را به آواز در آورده است با جدا کردن شان از راه خطهای سیاه مخملی...» اما می توان واژه «همنوازی» رنگین را از يك سو به سراسر يك نقاشی ثابت (که زمان ویژه خود را دارد و ما به میان آوردیم) و از سوی دیگر به نقاشی متحرك (که هر دو این تواناییها را دارد) گسترش

می توان از يك گوشه پرده نقاشی، با همه تدوینی (مونتازی) که در آن انجام گرفته است، یعنی پیوند اشیاء و شخصیتها یا پیوند خطها و پهنه‌ها و حجمها و شکل‌های تصویری و رنگها، به سراسر آن منتقل شد (درست همانگونه که يك آهنگ تا يك آهنگ ساز به هماهنگی سازها تواند انجامید).

ب) فیلم و مجسمه‌سازی

مجسمه‌سازی هنری است که با حجم سر و کار دارد. مجسمه در عین حال که خود قسمتی از فضا را اشغال می‌کند، نیاز به فضای خالی در اطراف خود دارد تا خوب بررسی و درک شود. حتی ممکن است در کنار يك معماری قرار بگیرد و معنی جدیدی به وجود آورد. مجسمه برعکس نقاشی که تنها دو بعد دارد، دارای سه بعد است. بنابراین، می‌توان از زوایای گوناگون به آن نگاه کرد و حتی دور مجسمه گردش کرد. حرکت ما پیرامون يك مجسمه ما را با زاویه‌ها و قالب‌های تصویری متفاوت روبه رومی‌سازد. از طرف دیگر، لمس کردن آن ما را به گونه‌ای به واقعیت آن بیشتر متقاعد می‌سازد. دیدگاه ابتدائی ما و دیدگاههای دیگر از حرکت در پیرامون مجسمه، نوعی ریتم به وجود می‌آورد. مجسمه نیز دارای ریتم درونی است.

امروزه در فیلم‌های داستانی، مستند و تجربی که ساخته شده‌اند به وفور از مجسمه استفاده شده است هم برای استفاده در دکور و هم جهت ایجاد تأثیرات روانی مختلف با شیوه‌های مختلف نورپردازی. (فیلم گرنیکا از آلن رنه)

ج) فیلم و معماری

هنر معماری که بعد از مجسمه‌سازی مطرح می‌شود، وجوه تشابه زیادی با آن دارد: استفاده از مصالح یکسان، استفاده از حجم، خطوط و... این هنر چند جنبه دارد: ۱. به انسان امنیت و آرامش می‌بخشد (انسان در خانه مانند بچه‌ای است در آغوش مادرش). ترس از طبیعت مرموز، ترس از حیوانات وحشی، ترس از صداهای مخوف و حفظ بقا در مقابل سرما، گرما و طوفان باعث به وجود آمدن خانه شد. اما

وقتی هنرمند توانست اسرار درون این هنر را کشف کند با استفاده از دانش نقاشی، مجسمه‌سازی و آشنایی با مسائل جدیدی از جمله آشنایی با پرسپکتیو و حجم شناسی از مصالح خشن و بی روح اثری آفرید که دارای روح و معنی بود.

۲. قدرت و عظمت را به نمایش می‌گذارد: حکومت‌های امپراطوری برای اثبات و عظمت ابدی خود، کاخها و قصرهای زیادی ساختند. برای انسانی که خانه‌اش کوچک بود، مشاهده قصرهایی با سقف‌های بلند، با ستون‌هایی به قطر يك درخت بزرگ و پلکانهایی به طول چندین متر، ایجاد زبونی و ضعف کرد و در عوض امپراطور او را که صاحب اختیارش بود به خدایی رسانید.

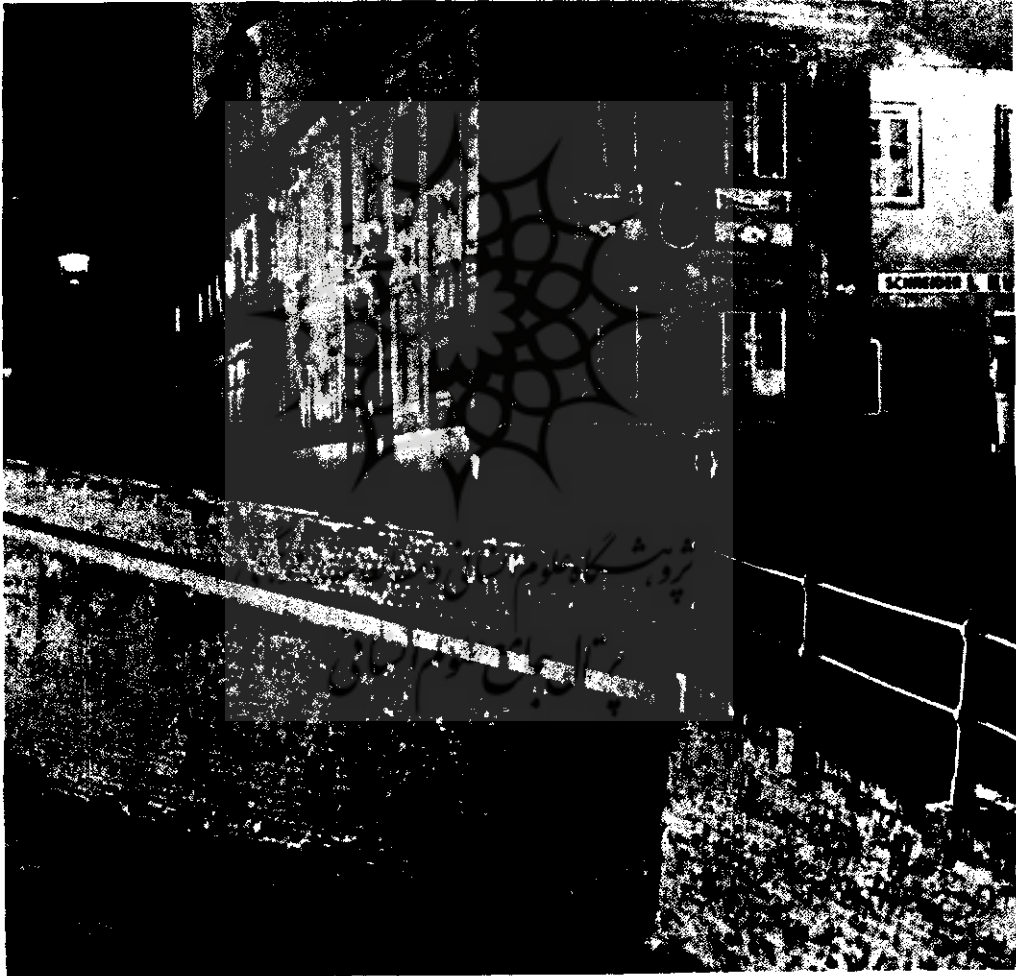
۳. حالت روحانیت و معنویت را می‌رساند: در دوران بت پرستی، معابد به صورتی ساخته می‌شدند که دید شخص را از طریق خطوط کف معبد، ستون‌های اطراف و خطوط سقف به انتهای عبادتگاه می‌کشاندند (جایی که بت بزرگ با قربانگاه وجود داشت). این کشش و جاذبه که تنها به دلیل قانون پرسپکتیو بود در ذهن شخص يك حالت احترام، تقدس و زانو زدن به وجود می‌آورد و تأثیر روانی فضا به توسط خطوط و حجمها و اورادی که در نور آتش و در مقابل بت بزرگ خوانده می‌شدند، آنچنان بود که مردم را تکان می‌داد. بعد از دوران بت پرستی و پیدایش مسیحیت، کلیساهای بزرگی ساخته شدند. در اینجا از هنر نقاشی برای به تصویر درآوردن داستانهای انجیل استفاده شد. هم چنین شیشه‌های رنگین را به کار بردند که در اثر تابش نور، جلوه‌های خاصی به کلیسا می‌بخشیدند. سقفها بسیار بلند بودند. (البته در سبک‌های مختلف معماری تفاوت‌هایی نیز وجود داشتند.) سقف بلند، دید عبادت کننده را به طرف بالا متوجه می‌کرد و خطوط نیمکتها، ستونها، سقف و پنجره‌ها توجه را به جایگاهی که کشیش موعظه می‌کرد یا همسرایان آواز مذهبی می‌خواندند معطوف می‌کردند. حتی در بالای محراب، پنجره‌های بلند و مشبك تعبیه شده بودند که در ساعاتی از روز که نور آفتاب به داخل تابیده می‌شد تنوره‌های نور، فضای خاصی به کلیسا می‌دادند. پشت بام بعضی از کلیساهای

بسیار بلند ساخته شده بودند و نگاه انسان تمام خطوط را که به پرسپکتیو می رفتند تعقیب می کرد که به يك صلیب ختم می شد.

۴. استفاده از معماری برای ساختن مراکز عمومی و خصوصی: مانند اداره، مجتمع آپارتمانی، خانه مسکونی، بیمارستان، تالار موسیقی یا اپرا، ایستگاه راه آهن، فروشگاه انبار، کارخانه، سینما، دانشگاه و غیره... هر کدام از این مکانها نسبت به شکل کار خود و ارتباطهایی که می توانند کارکنان با خود و با مردم داشته باشند، نیاز به معماری خاصی دارد. این قسمت از بحث احتیاج به طرح نقش زیبایی شناسی و روانشناسی در معماری دارد که از این بحث خارج است. فقط

توضیح می دهیم که اگر برای هر کدام از مراکزی که صحبت شد، خواهان يك معماری با اصول صحیح در قرن بیستم باشیم، باید فرهنگ هر کدام از این مراکز را در معماری آن مرکز منعکس کنیم. به طور خلاصه، خود معماری می تواند در ایجاد روحیه و تشویق انسان به کار مفید باشد.

۵. نقش معماری (و دکور) در سینما: چون سینما هنری است که هم در مکان و هم در زمان جریان دارد، از معماری استفاده کرده است: الف) برای معرفی يك محل یا نمایش يك دوران خاص تاریخی (معماری خود مکان جغرافیایی و زمان تاریخی واقعه را مشخص می کند، ب) برای استفاده روند دراماتیکی داستان



مرد سوم

معماری تبدیل به یکی از شخصیت‌های داستان می‌شود).

از دوران آغاز تولید سینما تا امروز، سینما همواره از معماری استفاده کرده است. اصولاً سینما بدون تأثیرات دراماتیک معماری، مانند تئاتری است که بازیگران در جلو دکور آن بازی می‌کنند. فیلمهایی که می‌توان نام برد عبارتند از فیلمهای اکسپرسیونیستی مانند نیبلونگن لید (دو قسمت: زیگفريد و انتقام کریمهیلد) از فریتس لانگ متروپولیس از همین کارگردان، رزمناو پوتمکین و ایوان مخوف (آیزنشتین)، مادر (پودوفکین)، تعصب (گریفیث)، کایبریا (پاسترونه)، کابینه دکتر کالیگاری (وینه)، غیر انسانی (لریبه)، توهم بزرگ و نانا (رنوار)، ژاندارک و وامپیر (کارل درایر)، نوسفراتو (مورنو)، کینگ کنگ (کوپر و شوزاک)، بچه‌های بهشت (مارسل کارنه)، بریاد رفته (فلمینگ)، همشهری کین و خانمی از شانگهای (ولز)، هانری پنجم (لارنس اولیویه)، سکوت طلاست (رنه کله)، شمال از شمال غربی و روح (هیچکاک)، ده فرمان و سامسون و دلیله (سیسیل).

ب. دومیل، لبخندهای يك شب تابستانی و چشمه‌باکری (برگمن)، لولامونتر (افولس)، کوایدان (کوبایاشی)، داستان وست ساید (وایز)، بانوی زیبای من (کیوکس)، کلتویاترا (مانکیه ویچ)، و خدا زن را آفرید (وادیم)، هشت و نیم و ساتریکون (فلینی)، دکتر جکیل و مستر هاید (مامولیان)، تویهای ناواران (تامپسون)، دراکولا (تاوبرایننگ)، فآرنهایت ۴۵۱ (تروفو)، لانسلدولاک (برسون)، بالادیک سرباز (چوخرای)، ماجرای نیم روز (فرد زینه‌مان)، مرد سوم (کارول رید)، جنگ و صلح (باندارچوک)، ریو برآوو (هاکن)، ملوان (کیتون)، هاملت (کوزینتسوف)، اتللو (یوتکیه ویچ)، کانال (وایدا)، سکوت و فریاد (یانچو)، و بلندبهای بادگیر (وایلر). نتیجه می‌گیریم که الف) معماری خود ریتم دارد. این ریتم درونی دو جنبه دارد. جنبه اول وقتی است که کل يك اثر معماری دیده می‌شود و جنبه دوم زمانی است که شخص در داخل معماری حرکت می‌کند (ارتباط اجزای معماری ایجاد ریتم می‌کند).

این ریتم ثابت و جاودانی است و بنابراین در طول زمان تغییر نمی‌کند.

ب) سینما که هنر زمانی و مکانی است به این ریتم شکل جدیدی بخشید و آن را دارای هویت کرد (هویت تاریخی و جغرافیایی).

ج) امروزه سینما به عنوان يك هنر با زبان و امکانات خاص خود توانسته است با فضا سازی گذشته و آینده که بخش مهمی از آن به معماری مربوط می‌شود، تماشاگر را به هزاران سال پیش یا هزاران سال بعد ببرد و از طریق معماری و لباس و غیره، تخیل را به صورت واقعیت به نمایش بگذارد، حتی مکانهایی که تنها در خواب، رؤیا و کابوسهای وحشتناک دیده می‌شوند. فیلمهایی که در باره انسانهای اولیه و هیولاهای ما قبل تاریخ تا انسانهای فضایی سیارات دیگر ساخته شده‌اند، فراوانند. بنابراین معماری از جمله عناصر پراهمیت در سینما است. د) چون در سینما عوامل میزانشن نقش حیاتی در خلاقیت يك فیلم دارند، دکور (که جزو معماری است) یکی از عوامل سازنده میزانشن می‌شود و همراه کادربندی، حرکت دوربین، عوامل داخل کادر و مونتاز ایجاد ریتم ذهنی می‌کند. به عنوان مثال: فراریک زندانی در يك راهرو دراز که به نور و آزادی می‌رسد، تنهایی و سرگشتگی شخصیت يك انسان در يك قصر با شکوه (همشهری کین). شکست عکاس فیلم اگر اندیس‌مان در استودیوی عکاسی خود در برخورد با واقعیت، عدم شناخت انسان از نیروهای مرموز و ناشناخته (فضانوردان در مقابل يك لوح سنگی در اودیسه ۲۰۰۱). پس دکور فضای دراماتیکی لازم را برای تکوین و تحول يك معنی می‌سازد که در ریتم فیلم مؤثر است.

در نمونه فیلمهایی که ذکر کردیم سکانسهای برجسته‌ای وجود دارند که نتیجه‌گیری بالا را می‌توان در آنها پیدا کرد. البته فراموش نکنیم که سینما به جز قواعد پرسپکتیو که از معماری گرفته است، از وسایلی موجود در يك دکور نیز استفاده می‌کند. پس باید گفت معماری در سینما برابر است با دکور و وسایلی صحنه.

د) فیلم و رقص

موسیقی حرکات خود را تنظیم می کند. در سینمای کمدی و بویژه دوره صامت، از رقص زیاد استفاده شده است البته نه رقصی که معمول است، بلکه حرکات کمیکی که در آنها اغراق می شود، مانند حرکات چارلی با عصای خود و یا حرکت تند یا آهسته در بعضی از فیلمها که به نوعی رقص می ماند. هم چنین فیلمهایی که از رشد گیاهانی با سرعت تك کادری برداشته شده اند، حالت رقص مانند آنها را نشان می دهند.

ه) فیلم و تئاتر

این هنر وجوه مشترك زیادی با سینما دارد، مانند لباس، بازیگر، دکور، سروصدای زمینه، گفتگو و داستان. تئاتر هنری است که در تقسیم بندی پرده ای، تا اندازه ای با وحدت مکان و زمان (در هر پرده) سروکار دارد. تئاتر هنر زمانی و مکانی است. ریتم آن در گرو روند دراماتیک داستان است. گاهی از رقص و موسیقی در تئاتر استفاده می شود. تئاتر برخلاف سینما که ریتمی عینی دارد (در نتیجه مونتاژ)، دارای ریتمی درونی است که تنها در اواخر اجرا مشخص می شود.

رقص يك شكل نمایش است و ارتباط مستقیم با موسیقی دارد. رقص در مکان و زمان جریان پیدا می کند. رقص بر اساس ریتم موسیقی استوار است. از تاریخچه رقص صرف نظر می کنیم که چگونه به وجود آمد و رشد کرد. امروزه رقصهای مختلف وجود دارند. رقص همراه با موسیقی هر از گاهی مشخص کننده فرهنگ کشور خاصی است، مانند رقص سرخپوستان، رقص اسپانیولی یا رقص افریقایی.

در فیلمهای کمدی موزیکال یا موزیکال، به تناوب از رقص استفاده شده است، مانند آواز در باران و داستان وست ساید. رقص هم می تواند به فیلم ریتم دهد چون در خود نوعی موسیقی دارد (حرکات رقصنده نوعی موسیقی بصری می سازد) و هم اینکه به کمک نورپردازی، دکور و حرکت دوربین و در نهایت مونتاژ می شود ریتم قسمتی از فیلم را به کمک عوامل نامبرده ایجاد کرد. در دوران صامت، این ریتم تنها توسط مونتاژ به دست می آمد. بنابر این نباید فراموش کرد که رقص وابسته به موسیقی است و رقص بر اساس ریتم

داستان وست ساید



جایی برسد که کارگردان سینما به راحتی نویسنده بتواند حرف خود را با دوربین روی فیلم منعکس کند.

رمان به فصل، بخش و پاراگراف و جمله تقسیم شده است. علائم بین جملات را نباید فراموش کرد: نقطه، ویرگول، نقطه‌ویرگول، و غیره (همین تقسیم بندی ایجاد ریتم می‌کند) سینما به سکانس، صحنه و نما تقسیم شده است. علائم بین نماها یا صحنه‌ها یا سکانسها، دیزالو، سوپرفیداین و فیداوت و وایپ هستند که تا حدودی مانند تقسیم بندیها و علائم رمان است. داستان خمیره و جوهر اصلی يك فیلم داستانی است.

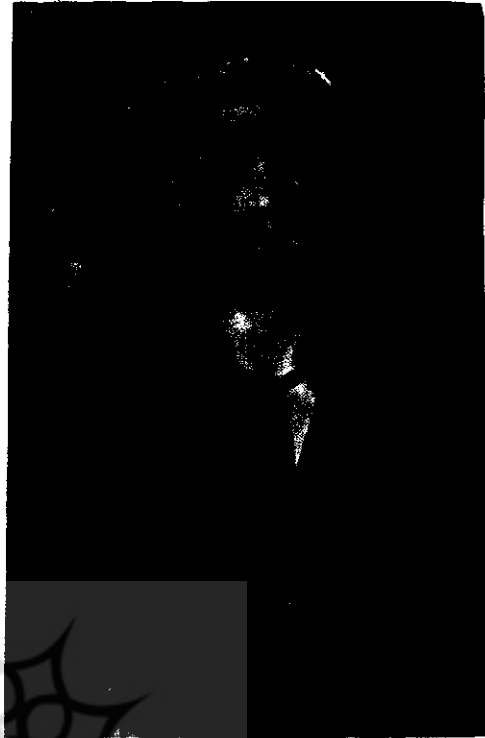
ز) فیلم و شعر

شعر به نوعی تصویری است. شعر وزن دارد. سبکهای شعری وجود دارند که با قافیه و بدون قافیه هستند. شاعر چه در زمانی که توصیف می‌کند و چه در زمانی که تصویر می‌کند، ما را با واقعیتی آشنا می‌سازد. شعر چون آهنگین است دارای ریتم است. ریتم آن وزن آن است. چون در شعر ایجاز است خواننده را پیش از داستان به فکر وامی‌دارد. حتی شاعرانی هستند که بسیار پیچیده شعر می‌گویند و مفهوم يك شعر را باید مانند جواب يك معما پیدا کرد. گاهی سینما را به شعر تشبیه می‌کنند و می‌گویند فلان فیلم شاعرانه است. یعنی ساختار مونتازی و دراماتیک آن به ساختار شعری نزدیک است. ما در شعر «ترجیع بند» داریم، در سینما «لایت موتیف». (در فیلم تعصب نمای زنی که گهواره‌ای را تکان می‌دهد در لا به لای بخشهای مختلف فیلم می‌آید.)

در اینجا دو نمونه شعر برای مطالعه ذکر می‌شود. ویژگی این اشعار در تصویری بودن آنها، در استفاده از رنگ، صدا و حتی مونتاز است که در شعر دوّم بیشتر صادق است. اینک شعر اول به نام «صبحانه» از ژاک پروهو:

صبحانه

قهوه را ریخت
در فنجان
شیر را ریخت

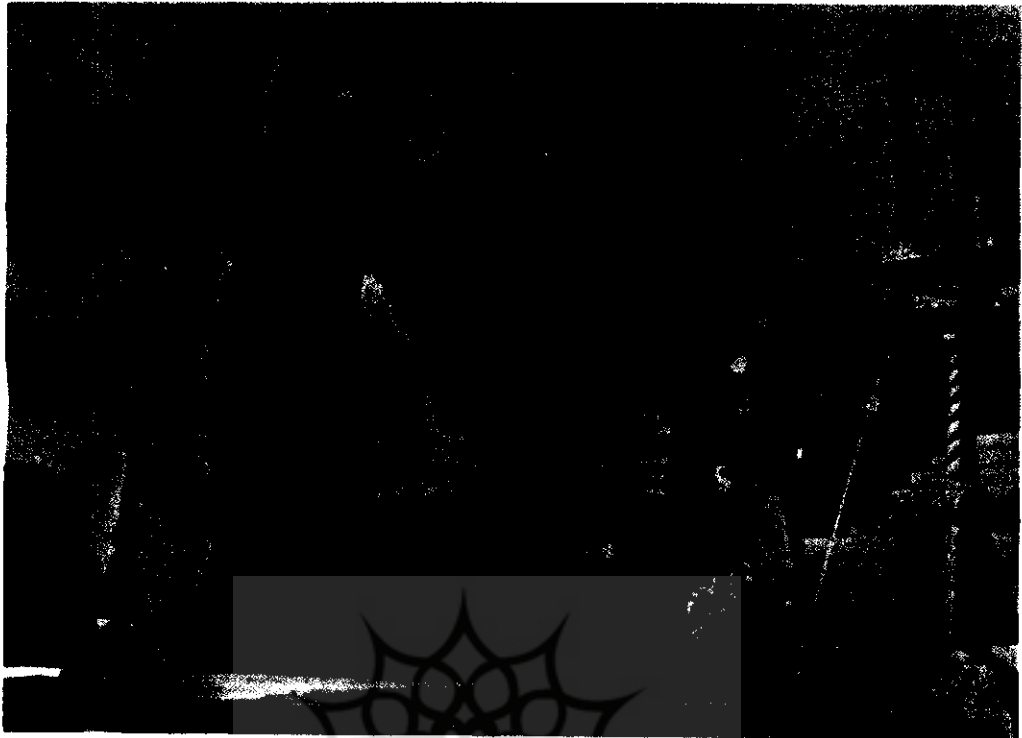


مانری پنجم

و) فیلم و ادبیات

اولین وجه مشترك این دو، داستان است. هر دو، واقعه‌ای را تعریف می‌کنند: اولی با تصویر و دوّمی با کلمات. قبل از پیدایش سینما، نویسندگانی چون دیکنز، ژول ورن و دیگران به نوعی تدوین موازی در داستان پی بردند و در نتیجه توانستند با وقوع حوادث موازی (درگیرکردن قهرمان داستان در يك ماجرا و دنبال کردن يك ماجرای دیگر) ایجاد تعلیق یا دلهره بکنند، همان چیزی که برای اولین بار گریفیث و سپس دیگران در سینما دنبال کردند.

ریتمی که در يك اثر ادبی وجود دارد برای هر خواننده فرق می‌کند. يك نفر عادت دارد تند بخواند، دیگری عادت دارد آهسته بخواند. حتی يك خواننده رمان را در فواصل طولانی می‌خواند. بنابر این ریتم داستان که يك ریتم ذهنی است و فکری، به محض مطالعه داستان تبلور می‌یابد. آلکساندر آستروک در مقاله جنجال خود به نام دوربین قلم (۱۹۴۸) آرزو کرده بود که سینما به



ایوان مخوف

بارانی اش را پوشید
 زیرا باران می آمد
 و بیرون رفت
 زیر باران
 بدون يك کلمه حرف
 بی آنکه به من نگاه کند
 و من سرم را
 در دست گرفتم
 و گریستم.

در فنجان قهوه
 شکر را ریخت
 در شیر قهوه
 با قاشق چایخوری
 هم زد
 شیر قهوه را خورد
 و فنجان را سر جایش گذاشت
 بی آنکه با من حرفی بزند
 سیگاری روشن کرد
 و دودش را
 در هوا حلقه کرد
 خاکسترش را ریخت
 در خاکستر دان
 بی آنکه با من حرفی بزند
 بی آنکه به من نگاهی بکند
 بلند شد
 کلاهش را برداشت

پره‌ور شعر خود را دکویاژ کرده است. در این شعر اندازه‌نماها، طول‌نماها و فضای واقعه کاملاً مشخص شده است. حتی کندی ریتم با سر و صدای باران هماهنگی کامل دارد.

نام شعر بعدی «خطوط موازی» است. این شعر از لحاظ استفاده از رنگ، سر و صدای زمینه و تصویری بودن در نوع خود بی نظیر است. حتی شعر در بعضی



ملت

قسمتها، مشکل يك فيلم تجربی را پیدا می کند که با رنگ درست شده است.

درق - دوروق

تنها پاسخ او

صدای خشك و یکنواختش است

همچون تيك - تاك يك ساعت دیواری

ای غول آهنی

توقف کن!

برگرد!

من قسمتی از خودم را جا گذاشته ام

در سرزمین دور دستی که

تو سفرت را شروع کردی

سیاه می ماند

خودم را در شیشه می بینم،

تصورم را، همزادم را

من، همزادم هستم

و همزادم، هیچکس

درق - دوروق

درق - دوروق

سیمهای برق رد می شوند

سیمهای تلفن رد می شوند

خطوط موازی

درق - دوروق

درق - دوروق

زرد، آبی، سبزه‌ها، قهوه‌ایها، سیاه

من در يك قطار هستم

خورشید، آسمان، برگها، درختان، تونل

قطار پیش می رود

ای قطار! مرا به کجا می بری؟

توقف کن

باز هم زرد

باز هم آبی

باز هم سبزه‌ها

باز هم قهوه‌ایها

باز هم سیاه

ای قطار! مرا به کجا می بری؟

درق - دوروق



بل

خطوط موازی ادامه پیدا می کنند
بدون آنکه به هم برسند
(همچون دو انسان)
به افق می روند، به بینهایت می روند
من همزادم هستم
و همزادم: هیچکس
شب همه جا را فرا می گیرد.

بودلر در شعر «مکاتبات» خود در باره شعر رمبو چنین گفته: عطرها و رنگها و صداها با هم تطبیق می کنند. رمبو نیز برای صداها رنگ تعیین می کرد و در شعر «حروف با صدا» می گفت: A سیاه، E سفید، I قرمز، U سبز، و O آبی است!

خطوط موازی ادامه می یابند
بدون برخورد با یکدیگر
همچون دو انسان
تا افق، تا بینهایت
ادامه دارند، بدون رسیدن به هم
خطوط افقی قطع می کنند
خطوط عمودی را
خطوط به هم نزدیک می شوند،
در هم تداخل می کنند،
از هم جدا می شوند،
شکل هندسی می سازند
مثلکهای گوناگون
چهارگوشهای گوناگون
درق - دوروق
درق - دوروق
می اندیشم
به چشمان آبی او
همچون دریایی در دور دست
و به موهای بور مجعدش
همچون گندمزارهایی در دشتها
که می درخشند از نور آفتاب
لاغر است
همچون گلی در باد
و ساکت
همچون دریاچه ای آرام.
درق - دوروق
درق - دوروق
رنگها در هم می آمیزند
قطار سریع پیش می رود
زرد آبی، سبزه، قهوه ایها
رنگ سفید اضافه می شود
یک ابر پدیدار می شود
زرد ناپدید می شود،
آبی ناپدید می شود،
سبزه و قهوه ایها ناپدید می شوند،
سفید ناپدید می شود.
اما سیاه می ماند.