

طراحی هنری و سینمای

صامت

مسعود اوحدی

کابیر یا اثر پاسترونه (۱۹۱۲) نیازمند رهیافت تازه‌ای به هنر طراحی صحنه برای فیلم بود. دوربین متحرک در این فیلم به کشف زوایای بی‌شمار در دکورهای با ابعاد عظیم می‌پرداخت و جلوه‌ای بی‌سابقه از رئالیسم اصطلاح «طراحی هنری» فقط در سینما به طراحی صحنه، دکور، و لوازم آن و همچنین به طراحی لباس، اطلاق می‌شود. طراح هنری یا سرپرست طرح‌های تجسمی فیلم که با ترجمه مستقیم از زبان انگلیسی، کارگردان هنری فیلم هم لقبش داده‌اند، گه‌گاه از او به‌عنوان طراح تولید در عناوین فیلم یاد می‌شود و نقش اساسی او شبیه نقش طراح صحنه در تئاتر است با این تفاوت که با تحول و غنای بیش‌تر منابع عکاسی (فیلم‌برداری)، نور و جلوه‌های ویژه، تقاضا برای چنین تخصصی اشکال بی‌نهایت متنوع و پیچیده‌ای اختیار کرده است.

نخستین فیلم‌سازان تاریخ سینما توجه چندانی به صحنه‌پردازی نداشتند. ادیسون و لومیر، تنها با بازسازی واقعیت دل‌مشغول بودند. ملیس اما، آگاهی زودرسی نسبت به توانایی بالقوه سینما در آفرینش جلوه‌های سحرانگیز نشان می‌داد. با این‌همه، برای افسانه‌ها و فانتزی‌های خود از همان پرده‌های نقاشی و لوازمی استفاده کرد که به‌طور معمول در تئاترهای وارسته مرسوم بود: طراحی‌های او از طنز و جذابیتی ابتدایی برخوردارند اما هنوز با نیازهای دوربین سینما منطبق نشده بودند. در واقع، هنگامی که سینمای داستانی معمول شد قراردادهای طراحی صحنه تئاتر هنوز محکم و پابرجا بودند. فیلم‌های معروف به «رنالیست» فردینان زکا و صحنه‌های داخلی سرقت بزرگ قطار کار پورتو در برابر پرده بزرگ نقاشی فیلم‌برداری می‌شدند. فیلم‌های به اصطلاح «هنری» مثل قتل دوک دوگیز از طراحی‌های شکوهمند امیل پوتن برخوردار بودند اما این طرح‌ها هنوز به شیوه رایج تئاتری آرایه می‌شدند. فویاد نخستین کارگردانی بود که



خود را از طراحی صحنه در این شکل قراردادی جدا ساخت. فیلم‌های فانتوماس و خون‌آشامان دارای صحنه‌های داخلی با طراحی روبر ژول گارنیه بودند که در آن زمان رییس بخش طراحی استودیوی گومون بود و این صحنه‌ها با صحنه‌های خارجی در خیابان‌های پاریس آمیخته شده بود.

دوربین غیر متحرک وجود جزئیات سه‌بعدی صحنه را غیر ضروری ساخته بود، اما فیلم عظیمی چون

سینمایی ازایه می‌داد. فیلم تعصب (۱۹۱۶) اثر گریفیث سبک‌های جاری طراحی سینمایی را یک‌جا در خود گرد آورد.

در نخستین سال‌های بعد از جنگ اول جهانی پیشرفت‌های واقعی در کار طراحی سینما در کشور آلمان به وقوع پیوست. تحت تأثیر سبک اکسپرسیونیسم و وجود بازیگران، کارگردانان و طراحانی که با این‌ها در تئاتر آلمان کار کرده بودند، بهترین نمونه‌های طراحی صحنه در آثار ارنست لوییچ مثل مادام دوباری با طراحی کارل ماگوس نمایان شد و این شیوه طراحی در آمریکا در آثار صامت اشتروهایم و سپس سیسیل. ب. دومیل در خلق دنیای خیالی ثروت و تجمل، به کار گرفته شد.

اما اکسپرسیونیسم سینمایی، با آنکه در شکل تکامل یافته‌اش، نهضتی کوتاه‌زمان محسوب می‌شود اثری درازمدت بر طراحی و نورپردازی سینما باقی گذاشته است. نقاشان مشهور آن زمان، هرمان ورم، والتر روویگ، والتر رایمان با رهاکردن رئالیسم، دیدگاهی غریب، نمایانگر عذاب درونی، از راه نقاشی صحنه، لباس و گریم به وجود آوردند. این رهیافت افراطی عمر چندانی نداشت اما خطوط مورب و پرسپکتیوهای توهمزای فیلم غرقه دکتر کالیگاری (۱۹۱۹) در فیلم‌های گولم (۱۹۲۱) با طراحی هانس پوتلریگ و نوسفواتو که تماماً در خارج از استودیو فیلم‌برداری شد و لوکیشن‌هایش به دقت توسط طراح معروف البین گرانو انتخاب گردیده بود، دیگر بار به تجسم درآمد.

تربیت هنری فریتز لانگ در رشته‌های نقاشی و معماری در تمامی فیلم‌های آلمانی او به‌ویژه در نیلبونگن (۱۹۲۴) و متروپولیس (۱۹۲۶) هر دو با طراحی اوتو هونت، اریک کیتل هونت و کارل فوهرخت نمایان بود.

سبک معروف کامراشپیل فیلم نیز با توجه به

جلوه‌های ناتورالیستی و حرکات روان و سوپزکتیو دوربین آن که به بهترین وجه در آخرین خنده (۱۹۲۴) با طراحی هرت و روویگ پدیدار شد، استفاده از ساختارهای حجمی، سه‌بعدی و پرسپکتیوهای دقیق و صحیح را ایجاد می‌کرد. به‌طور کلی، سال‌های دهه ۱۹۲۰ شاهد خلاقیت‌های بزرگ از جانب طراحان آلمانی بود چنانکه حتی معمولی‌ترین آثار سینمایی هم از دکورها و طراحی‌های هنرمندانه و قابل تحسین برخوردار بودند. استودیوهای آلمانی به‌ویژه در آفرینش پرسپکتیو در دکورهای بی‌همق با پرده‌های نقاشی در پس‌زمینه، شهرت داشتند. دوران سینمای صامت در فرانسه از دیدگاه طراحی صحنه، با ماجراجویی‌های اهل گانس آمیخته است. آمیزه‌ای از امپرسیونیسم و آوانگاردیسم در این دوران، وجه غالب در طراحی سینمایی است. مارسل لریپیه یکی از نخستین کارگردانان فرانسوی است که به اهمیت طراحی صحنه پی برد؛ فیلم نا-انسان (۱۹۲۴) او با طراحی روپرس ماله-استیونس دارای دکورهای مدرنیستی با طراحی‌های ساده-نما بود و گاوالکاتی در فیلم ماتیس پاسکال با یاری گرفتن از طراحی لازارمی یوسون و استفاده از تکنیک اکسپرسیونیستی به تجسم دنیای غریب پیرواندللو پرداخت.

در سینمای شوروی دوران صامت، اهداف آموزشی-سیاسی سبکی مستندوار بر فیلم‌های صامت تحمیل کرده بود. استثناء بر این قاعده، تجربیات پروتوزانوف و گروه فکس (Foka) بود که تحت تأثیر سبک فوتوریسم (آینده‌محوری) و سیرک به کار طراحی صحنه در سینمای شوروی رونق بخشیدند. پسودنکین و بعداً داوژنکو کاربردهایی غنایی از لوکیشن‌های طبیعی به نمایش گذاشتند و دکورها و طراحی‌های صحنه آیزنشتاین وجوه تازه‌ای از واقع‌گرایی را به قلمرو نمادگرایی آورد.