

تحلیل بصری آثار سینمایی براساس مبانی هنرهای تجسمی (مطالعه موردی: هامون و پری اثر داریوش مهرجویی)

چکیده

ساختار معنایی در یک فیلم، ساختمانی به هم پیوسته از عناصر دیداری و شنیداری است که از آن‌ها برای پیشبرد روایت، انتقال معنا و مفهوم و احساس استفاده می‌شود. لازمه این امر آشنایی کارگردان با مبانی هنرهای تجسمی است تا با آگاهی از فنون آرایش قاب تصویر به عنوان پایه‌ای‌ترین عنصر ارتباطی در سینما، ضمن جلوگیری از دلزدگی مخاطب، در رسیدن به اهداف متعالی رسانه که جزو لاینفک آن نیز هستند، موفق باشد. در این پژوهش با استفاده از روش تحلیلی - توصیفی به تجزیه و تحلیل عناصر میزانشن روایت‌ها در آثار داریوش مهرجویی به عنوان کارگردانی مؤلف پرداخته شده است. بررسی ترکیب‌بندی‌نمایی از دو اثر قهرمان محور «هامون» و «پری» که بیشترین نقش را در تعریف شخصیت‌ها دارند، نشان می‌دهد که مهرجویی از اصول هندسی، نور، رنگ و مفاهیم هنری چون تقارن، تعادل و زوایای طلایی دید به گونه‌ای توصیفی برای بیان معانی استفاده می‌کند. او از این رویکرد در طراحی خلاقانه صحنه‌ها، متناسب با درون‌مایه فیلم‌هایش برای ایجاد ادراک چند حسی در مخاطب بهره گرفته، با کاربرد هدفمند عناصر بصری در قاب تصاویر، مخاطب را با درونیات شخصیت‌های فیلم‌هایش آشنا می‌کند.

اهداف پژوهش:

۱. واکاوی کاربرد میزانشن در آثار سینمایی داریوش مهرجویی.
۲. تبیین نقش عناصر بصری در بیان مفاهیم و دلالت‌های ضمنی در آثار داریوش مهرجویی.

سؤالات پژوهش:

۱. بسترسازی برای بیان معانی و مفاهیم در سینمای مهرجویی چگونه انجام یافته است؟
۲. داریوش مهرجویی با بهره‌گیری از چه عناصر و تکنیک‌های هنری، معنا و حس و حال مد نظر خود را به بیننده منتقل می‌کند؟

کلیدواژه‌ها: سینما، تصویر، هنرهای تجسمی، عناصر بصری، داریوش مهرجویی.

مقدمه

امروزه در هنر و علم به جستجو در اجزا و ترکیبات اساسی که در عمق پدیده‌ها قرار دارد، علاقه شدیدی وجود دارد. در مطالعات حوزه فرهنگ بصری تمرکز در معنا و مفهوم فرهنگی تصویر برتر از ارزش زیبایی‌شناختی آن است. در دهه ۱۹۸۰ میلادی، روانشناسان رسانه‌ای شروع به تأکید بر اهمیت در نظر گرفتن انگیزه‌ها (اهداف) برای انتخاب محصولات فرهنگی کردند (Swami, ۲۰۱۳: ۳۷۷). تجزیه قاب‌هایی که هر روز در چشم ما نقش می‌بندند به عناصر پایه‌ای بصری در هنرهای تجسمی، نشان می‌دهد که اطراف ما را خط، نقطه، سطح و حجم احاطه کرده است. نقطه کوچکترین عنصر بصری است که از امتداد آن خط به وجود می‌آید. از ترکیب خطوط، سطح و از تجمیع سطوح نیز به حجم می‌رسیم. همچنین کیفیات بصری این عناصر از قبیل تعادل، تناسب، هماهنگی و کنتراست که درواقع روابط میان این عناصر است منجر به درک معنای هنری آن‌ها می‌شود. لازم به ذکر است حوزه هنرهای تجسمی به‌عنوان یکی از متمایزترین زمینه‌های فعالیت‌های فرهنگی است که میزان تمایل به آن با موقعیت اجتماعی مرتبط است (Silva, ۲۰۰۸: ۲۶۷).

سینما هم به‌عنوان رسانه دیداری- شنیداری مبتنی بر پایه تصویر، از فریم‌های بی‌شماری تشکیل شده است که ساختار پلان و در ادامه یک سکانس را می‌سازند (حدادی و ندایی، ۱۳۹۵: ۸۴). سکانس‌ها در ادامه هم و با ریتمی معین به فیلم تبدیل می‌شوند که سلسله‌مراتبی از معنا را به مخاطب منتقل می‌کند. در هنرهای تجسمی، تصویر مهم‌ترین قالب در جهت انتقال معناست و در سینما قاب تصویر ابزاری است که کارگردان به‌وسیله آن می‌تواند مفاهیم مدنظر خود را به بیننده منتقل کند. لذا قاب تصویر به نمایش گذاشته شده، مهم‌ترین وجه اشتراک هنرهای تجسمی با سینما به‌عنوان یکی از شاخص‌ترین هنرهای نمایشی است. روایت‌های سینمایی، عموماً بیانگر گونه‌ای نگرش به جهان و چگونگی ادراک آن به‌شمار می‌روند (سعادت سیرت و فرقانی، ۱۳۹۸: ۷).

براساس نظریه ساختارگرایی با برقراری ارتباط بین اجزاء عناصر بصری می‌توان به یافتن معنی «صحنه» و دلالت‌هایی که در یک فیلم وجود دارد، دست یافت (سعادت سیرت و فرقانی، ۱۳۹۸: ۱۰). لذا روایت سینمایی را می‌توان یک ساختار و شیوه‌ای خاص برای تلفیق اجزا یک کل تلقی نمود. مسئله اصلی این پژوهش، تبیین نقش توجه به جایگاه عناصر بصری جهت تأثیرگذاری بیشتر بر مخاطب در خلق آثار سینمایی است. در سینمای ایران داریوش مهرجویی^۱ از جمله کارگردانان مولف است که به بازنمایی مسائل اجتماعی روز، تصاویر و افکاری که نمایانگر ارزش‌ها و هنجارهای جامعه ایرانی است، می‌پردازد. نشانه‌شناسی آثار او موید این نکته است که شکل فضا به شخصیت‌های فیلم‌های او هویت می‌دهد و عملکرد آن‌ها را تعریف می‌کند. به همین دلیل در این پژوهش به نقش عناصر بصری در انتقال معنا در دو اثر هامون^۲ و پری^۳ از آثار او که دارای روایت قهرمان‌محور هستند و درونمایه معنوی دارند، پرداخته شده است تا چگونگی بهره‌گیری کارگردان از عناصر و تکنیک‌های هنری، جهت انتقال معنا و حس و حال مد نظر خود به بیننده مشخص شود.

^۱داریوش مهرجویی (ازپیشگامان موج نو سینمای ایران)، علاوه بر کارگردان در فیلم‌های مورد مطالعه این پژوهش نویسنده فیلمنامه‌ها نیز است.

^۲هامون (۱۳۶۸)، به تهیه کنندگی داریوش مهرجویی محمدعلی سلطان زاده.

^۳پری (۱۳۷۳)، به تهیه کنندگی امیرحسین شریفی.

این پژوهش از نوع کیفی و کاربردی است. روش انجام پژوهش در این مطالعه، تحلیلی-توصیفی است. جامعه آماری پژوهش آثار بلند سینمایی داریوش مهرجویی بوده و چنانچه اشاره شد دو اثر قهرمان محور هامون و پری، به عنوان نمونه‌های مطالعاتی تعیین شده و نماهایی از این دو فیلم که توصیف‌کننده شخصیت‌های اصلی هستند، به عنوان واحد تحلیل انتخاب شده‌اند. صحنه‌های تحلیل با ابزار مشاهده و بر مبنای اینکه کارگردان سعی داشته است تا در آن حسی را متناسب با درون‌مایه اثر به مخاطب منتقل کند انتخاب شده‌اند. در ترکیب‌بندی میزانشن آن‌ها عناصر بصری شاخص و مبانی نظری هنرهای تجسمی (بصری) به کار رفته، بر اساس مطالعات کتابخانه‌ای تحلیل شده است. سپس عوامل موثر در معنابخشی به تصویر و غنابخشی به احساس مخاطب در شناختن قهرمان فیلم تبیین شده‌اند.

جهت تکمیل اطلاعات در بخش مطالعات کتابخانه‌ای مروری بر پژوهش‌های پیشین صورت گرفته است که برخی از آن‌ها عبارتند از: مقاله شهباز و طبرسا (۱۳۹۰) با عنوان «دالت معنایی میزانشن در سینمای هنری ایران» که به بررسی دالت معنایی در جنبه‌هایی همچون صحنه، نورپردازی، حرکت دوربین و چیدمان بازیگر در آثار شماری از سینماگران ایرانی پرداخته‌اند. همچنین حدادی و ندایی (۱۳۹۵) در پژوهش خود با عنوان «نقش عنصر بصری خط در میزانشن های سینمایی» استفاده از انواع خطوط و ویژگی و خاصیت روانی و بصری آن‌ها را در فیلم‌های اصغر فرهادی تجزیه و تحلیل کرده و به این نتیجه رسیده‌اند که چینش عناصر صحنه و بازیگران در صحنه می‌تواند خطوطی ایجاد کند تا مخاطب، ناخودآگاه در شرایط احساسی صحنه قرار گیرد. افشار و کمالی‌نیا (۱۳۹۷) هم در مقاله‌ای با عنوان «بررسی ساختار دیداری فیلم‌های اصغر فرهادی با بررسی سه فیلم (درباره‌الی)، (جدایی نادر از سیمین) و (گذشته)» به شرح رابطه میان تصویر و قصه و دلایل تاثیرگذاری شگردهای بصری فیلم‌های مورد مطالعه پرداخته‌اند و نتیجه گرفته‌اند که فرهادی با بهره‌گیری از گونه‌ای رئالیسم تصویری، و شگردهای بصری چون عمق میدان زیاد، دوربین روی دست، چندگانگی نقطه دید به ساختمان دراماتیک و قصه‌گوی فیلمش استحکام می‌بخشد. همچنین در مقاله «تحلیل روایت پویانمایی تلویزیونی با تأکید بر زیبایی‌شناسی ساختار عناصر بصری؛ مطالعه موردی فیلم قاصدک» سعادت سیرت و فرقانی (۱۳۹۸)، با تأکید بر عناصر بصری، اثر مورد مطالعه را از لحاظ روایی و بصری مورد بررسی قرار داده و تبیین کرده‌اند که عناصر بصری، مفاهیم صریح و ضمنی متن را در ارتباط با موضوع فیلم به‌خوبی بیان می‌کنند. جنبه متمایز این پژوهش تحلیل نقش عناصر بصری در تبیین دلالت‌ها و مفاهیم ضمنی جهت تعریف شخصیت‌ها (کاراکترها) در آثار مورد مطالعه است.

نتیجه‌گیری

سینما یک ابزار نوین ارتباطی است که با درگیر کردن احساسات مخاطب بر وی تاثیر می‌گذارد. بدون شک انتقال احساس، معنا و مفهوم یک روایت سینمایی از طریق مجموعه ابزارهای آن یعنی دیالوگ، گفتار(نریشن)، موسیقی و تصویر صورت می‌گیرد. اما در این میان تصویر مهم‌ترین ابزاری است که به وسیله آن دالت، احساس و معنای ضمنی فیلم به مخاطب منتقل می‌شود. برای اینکه کارگردان یک روایت بتواند، معنای مورد نظر خود را از طریق تصاویر بیان کند، نیازمند دانش و آگاهی از تصویر و نحوه عملکرد آن است. به عبارت دیگر باید ویژگی‌های مختلف فضای دیداری را بشناسد و در زمینه آرایش عناصر بصری بر اساس مبانی نظری هنرهای تجسمی خلاقیته داشته باشد بتواند فضای ذهنی خود را به تصویری سینمایی بدل کند. تحلیل و بررسی صحنه‌های دو اثر هامون و پری ساخته داریوش مهرجویی

نشان می‌دهد که مهرجویی علاوه بر وجوه زیباشناسی تصاویر از چینش هنری عناصر بصری جهت بیان مفاهیمی متناسب با درونمایه فیلم‌هایش استفاده کاربردی می‌کند. در تجزیه قاب تصویر نماهای توصیفی از شخصیت‌های اصلی به خطوط ساده و عناصر تشکیل دهنده آن‌ها در آثار مذکور، تقارن، تعادل و زوایای طلایی دید و مولفه‌هایی مانند نور و رنگ به گونه‌ای توصیفی جهت معرفی هرچه بهتر و بیشتر ویژگی‌های روانی و شخصیتی کاراکترها به مخاطب استفاده شده است. بنابراین کارکرد عناصر بصری در ساختار فیلم‌های مهرجویی در تطابق کامل با فضای روایت فیلم است. درواقع، در آثار او بیش از هر تمهید سینمایی دیگر کاربرست هدفمند طراحی صحنه و مبانی هنرهای بصری در قاب تصاویر، مخاطب را با قهرمان‌های (کاراکترها) فیلم‌ها آشنا می‌کند.

منابع

- اطمینان، لیلا؛ حسینی، سید بهشید و پناهی، سیامک. (۱۳۹۹). «بررسی تطبیقی حکمت اشراق در معماری مساجد دوره صفویه و معاصر». هنر اسلامی، ۱۷(۳۹)، ۵۶-۲۸.
- بیات، یاسر؛ شیخ مهدی، علی. (۱۳۹۶). «جستاری بر هستی‌شناسی مفهوم نمادین خانه در فیلم‌های داریوش مهرجویی»، دو فصلنامه نامه هنرهای نمایشی و موسیقی، شماره ۱۵، ۵۳-۴۱.
- حدادی، مریم؛ ندایی، امیرحسین. (۱۳۹۵). «نقش عنصر بصری خط در میزانش‌های سینمایی» (مطالعه موردی: فیلم‌های اصغر فرهادی)، مبانی نظری هنرهای تجسمی، شماره ۲، ۱۱۰-۸۳.
- سبزی خوشنامی، محمد؛ شیبانی، فهیمه؛ محمدی، الهام؛ عرشی، ملیحه؛ استاد هاشمی، لیلا و خلوتی، ملیحه. (۱۴۰۰). «از جدایی تا هویت‌باختگی: تبیین کیفی کارتن‌خوابی در معتادان شهر تهران». مجله روانپزشکی و روانشناسی بالینی ایران، ۲۷ (۱)، ۶۴-۷۷.
- سعادت سیرت، ناهید و فرقانی، محمد مهدی. (۱۳۹۸). تحلیل روایت پویانمایی تلویزیونی با تأکید بر زیبایی‌شناسی ساختار عناصر بصری؛ مطالعه موردی فیلم قاصدک، فصلنامه علمی رسانه‌های دیداری و شنیداری، شماره ۳، ۳۳-۷.
- ضیابخش، ندا؛ مختاباد امرئی، مصطفی. (۱۳۹۱). «معنابخشی عبادی نورطبیعی در فضاهای معماری دو فیلم "نور زمستانی" برگمن و "پری" مهرجویی»، نشریه هنرهای زیبا- هنرهای نمایشی و موسیقی، ۳(۴۲)، ۷۱-۵۹.
- فرخ نژاد افشار، پویا؛ ملکوتی، سید کاظم؛ راشدی، وحید؛ اجری خامسلو، وحید. (۱۳۹۹). «بررسی ارتباط دل‌بستگی مکان و عملکرد اجتماعی در سالمندان»، روان پزشکی و روانشناسی بالینی ایران، انتشار آنلاین.
- کریمی، نازنین؛ دادور، ابوالقاسم. (۱۳۹۹). «تحلیل عناصر معماری مسجد امام اصفهان بر پایه نظریه نشانه‌شناسی امبرتو اکو». هنر اسلامی، ۱۷(۳۹)، ۳۳۶-۳۵۲.

Carbon, C. (۲۰۱۹). Psychology of Design. Design Science, ۵, E۲۶.

Hay, L., Duffy, A., McTeague, C., Pidgeon, L., Vuletic, T., & Greal, M. (۲۰۱۷). A systematic review of protocol studies on conceptual design cognition: Design as search and exploration. Design Science, ۳, E۱۰.

Hay, L., Duffy, A., McTeague, C., Pidgeon, L., Vuletic, T., & Greal, M. (۲۰۱۷). Towards a shared ontology: A generic classification of cognitive processes in conceptual design. Design Science, ۳, E۷.

Silva, E. (୨୦୧୧). Cultural capital and visual art in the contemporary UK, *Cultural Trends*, Volume ୨୨, Issue ୧, pp. ୨୬୮-୨୮୮.

Swami, V. & HELP University College (୨୦୧୨). *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, Vol. ୮, No. ୧, pp. ୨୮୮-୨୯୨.

Valencia-Romero, A., & Lugo, J. (୨୦୧୮). An immersive virtual discrete choice experiment for elicitation of product aesthetics using Gestalt principles. *Design Science*, ୩, E୧୧.