

تاریخ دریافت مقاله: ۱۳۹۸/۱۰/۰۵

تاریخ پذیرش مقاله: ۱۳۹۹/۰۱/۱۵

بابک رستمی قراگوزلو^۱، شهاب‌الدین عادل^۲

تعامل دراماتیک فضا و معماری با تصویر سینمایی بر پایه‌ی بررسی تطبیقی آراء مطالعه‌ی موردی: ادوارد دست‌قیچی ساخته‌ی تیم برتون^۳ هانس بلتینگ در رسانه‌ی سینما

«یک تصویر، ارزش بیش از هزار واژه را دارد.» (ضرب‌المثل چینی)

چکیده

تصویر سینمایی که حاصل از رسانه‌ی سینما است، از طریق معماری و فضا‌سازی، که امروزه تحت‌عنوان «معماری تصویر» موردبررسی قرار می‌گیرد، فراتر از گفت‌وگوهای فیلم، سهم اصلی را در خلق معنا، برقراری ارتباط حسی با مخاطب، گسترش داستان، بیان روایت و شخصیت‌پردازی دارد. امروزه با توجه به رشد و گسترش چشمگیر رسانه‌های تصویری، تعریف، مفهوم و درک تصویر نسبت به نگرش‌های پیشین، تغییرات قابل‌توجهی کرده است. نظریه‌پردازان مختلف با ورود به حوزه‌های جدیدی در باب تصویر، نحوه‌ی ارتباط تصاویر با مخاطب را موردکاوی قرار داده و به یافته‌های تازه‌ای رسیده‌اند. از جمله، هانس بلتینگ بیان می‌کند که رسانه در حکم واسطه‌ای برای تصویر نیست. او اثبات می‌کند که در خلق معنا و ایجاد حس موردنظر، رسانه و شیوه‌ی به‌کارگیری ابزارهای آن، نقش اصلی را دارند، نه تصویر. براین‌اساس، می‌توان مفهوم و حس تصویری واحد را با تغییر در رسانه، دست‌کاری و کنترل کرد. در تحقیق حاضر، آراء او بر روی تصویر حاصل از رسانه‌ی سینما تطبیق داده شده‌اند و در انتها نیز به‌عنوان مطالعه‌ی موردی، تعامل دراماتیک معماری و فضا‌سازی با تصویر سینمایی و همچنین دستاورد حاصل از انطباق آراء بلتینگ بر رسانه‌ی سینما بر روی فیلم «ادوارد دست‌قیچی» ساخته‌ی تیم برتون موردبررسی و تحلیل قرار گرفته‌اند.

واژگان کلیدی: سینما، معماری، هانس بلتینگ، تیم برتون، ادوارد دست‌قیچی.

^۱ این مقاله برگرفته از رساله‌ی دکتری نگارنده‌ی اول با عنوان «بررسی نسبت دراماتیک فضا و معماری فیلم با بازیگران، شخصیت‌پردازی و گسترش داستان» به راهنمایی نگارنده‌ی دوم در دانشگاه هنر است.

^۲ دانش‌آموخته‌ی دکتری پژوهش هنر، دانشگاه هنر، تهران، ایران (نویسنده‌ی مسؤل)، مدیرمسؤل موسسه فرهنگی هنری پلان

E-mail: ceo@plan-art-institute.com

^۳ دانشیار و عضو هیأت‌علمی گروه سینما، دانشکده‌ی سینما و تئاتر، دانشگاه هنر، تهران، ایران

E-mail: shahabeddina@yahoo.com

مقدمه

طرح موضوع و اهداف تحقیق

سینما در ذات خود رسانه‌ای قصه‌گو است. حتی اگر در حال تماشای فیلم مستندی هم باشیم، باز هم درون آن در جست‌وجوی یک خط سیر و روایت و داستان هستیم؛ ولی وجه تمایز قصه‌گویی در سینما با ادبیات و حتی رسانه‌ای مثل رادیو، تصویر است. همین وجه تمایز مهم باعث شده است که از ابتدای پیدایش سینما تاکنون، قابلیت‌های تصویر حاصل از رسانه‌ی سینما، هر روز نسبت به قبل، بیشتر مورد بهره‌برداری قرار گیرند. تصویر سینمایی در بیان داستان فیلم و روایت مورد نظر کارگردان، با گفت‌وگوهای شخصیت‌های فیلم شریک شده و این شراکت در سیر تحول بیان سینمایی، هر روز پررنگ‌تر و محکم‌تر شده است تا جایی که حتی گاهی این تصویر داستان را برای ما تعریف می‌کند نه گفت‌وگوها. اما این تصویر سینمایی، از آن تعریف ساده و ظاهری خود که در اوایل پیدایش سینما، با تصویر عکاسی و نقاشی مقایسه می‌شد، فاصله‌ی بسیاری پیدا کرده است. در طول قرن گذشته، نظریه پردازان و پژوهش‌گران متعددی از جمله، هانس بلتینگ^۱، آروین پانوفسکی^۲، والتر بنیامین^۳، جئورگی کپس^۴، ژان پی‌یر ورنان^۵، آبی واربورگ^۶، بابک احمدی و بسیاری دیگر، بر روی مفهوم تصویر، میزان اثرگذاری آن بر مخاطب، شیوه‌ی فهم آن و چگونگی تحول آن در جهان مدرن امروز نسبت به گذشته مطالعات فراوانی انجام داده‌اند و به تعاریف و دستاوردهای تازه‌ای رسیده‌اند.

بر همین اساس، فهم، شناخت و کارکرد تصویر در سینما، به‌عنوان یکی از فراگیرترین رسانه‌های تصویری، نیز از این تغییر و تحولات مستثنا نبوده است. سینما که در بیان تصویری خود، از ابتدا در حال تعامل با سایر هنرها از جمله، نقاشی، موسیقی، عکاسی، تئاتر و ادبیات بوده است، بیشترین تأثیر را در خلق تصویر، از معماری گرفته است. این دو هنر، اشتراکات بسیاری در چیدمان بصری با یکدیگر دارند با این تفاوت که سینما، چیدمان بصری را با حرکت توأم می‌کند ولی معماری بر بافت آن تأکید بیشتری دارد (ابراهیمی اصل و همکاران، ۲۰۱۶: ۳۴۸). ولی در سینمای امروز و برخلاف باور سنتی، «معماری و فضا سازی در فیلم» و «معماری تصویر سینمایی» دیگر فقط به دکورها، سازه‌های فیزیکی و چیدمان اجزای تصویر (میزانسن^۷) اطلاق نمی‌شود، بلکه هرآنچه به خلق تصویر سینمایی، یا به تعبیری، تصویر دراماتیک، کمک می‌کند، (چه دیداری و چه شنیداری) در مقوله‌ی فضا سازی و «معماری تصویر»^۸ قرار می‌گیرد (پالاسما، ۱۳۹۴، پیشگفتار: ۲۳ و ۲۴). از جمله‌ی این موارد می‌توان به طراحی صدا، موسیقی، نورپردازی، زوایای دوربین، اندازه‌ی نما، چهره‌پردازی، تدوین فیلم و حتی فضا سازی‌هایی که از طریق بازی بازیگران و حضور آن‌ها در تصویر فیلم حاصل می‌شود و اصولاً هر چیزی که برای انتقال مفهوم یا منظور به خصوصی که مورد نظر کارگردان است و در قاب تصویر طراحی می‌شود نیز اشاره کرد. عناصر به‌کار رفته در معماری تصویر، عامل انتقال فضای حسی و روانی فیلم به مخاطب هستند. نیاز است که برای باورپذیری و ارتباط صحیح و مناسب با فضای فیلم، شخصیت‌ها و داستانی که برای مخاطب تعریف می‌شود، به‌گونه‌ای با شخصیت‌های داستان هماهنگ شوند که ارتباط‌پذیری با فضای مورد نظر کارگردان به درستی شکل گیرد. به‌عنوان مثال، اگر خانه‌ی شخصیتی در فیلم که انسانی اهل سیر و سلوک و عارف مسلک است در طبقه پنجاه و هشتم یک برج با تکنولوژی بسیار پیشرفته در نظر گرفته شود و چیدمان و وسایل داخل خانه‌اش هم بسیار مدرن و گران‌قیمت باشند، به احتمال فراوان، میزان باورپذیری اعتقادات او در نگاه مخاطب کاسته خواهد شد، مگر اینکه کارگردان با نیت مشخصی در پی نمایش این تضاد از طریق تصویر سینمایی باشد. ما دیگر فقط با ظواهر کلمات و بیان اعتقادات کلامی مواجه نیستیم، قرار است در

داستان فیلم زندگی کنیم و تا زمانی که فضا سازی فیلم و معماری تصویر سینمایی با واقعیتی ملموس و البته دراماتیک و همراه با زیباشناسی هم خوان نباشد، قابل زندگی هم نخواهد بود یا لاقط تصویر هنرمندانه خلق نخواهد شد. نکته‌ی حایز اهمیت دیگر، نحوه‌ی به کارگیری این عناصر و شیوه‌ی فضا سازی در فیلم است که به عنوان یک شاخص مهم برای تمایز کارگردان‌های مختلف از هم محسوب می‌شود. بر پایه‌ی قواعد گشتالت^۹، از نظر علم تصویر و همچنین بر اساس ویژگی‌های فیزیولوژیکی بدن انسان، چشم و مغز ما به گونه‌ای تنظیم شده‌اند که در قیاس میان تفاوت‌ها و شباهت‌ها، ابتدا تفاوت‌ها را مورد توجه قرار داده و تشخیص می‌دهند. بنابراین، ایجاد تغییرات در فضا، نور، شکل، حرکت و حتی زمان، باعث جلب توجه و ایجاد تفکر در ما به عنوان بیننده می‌شود (ابراهیمی اصل و همکاران، ۲۰۱۶: ۳۴۵ و ۳۴۶).

براین اساس کارگردان، با کمک مدیر هنری^{۱۰} فیلم، می‌تواند برای هدایت توجه مخاطب به موضوع خاصی در تصویر و یا ایجاد حس مشخصی در بیننده، شیوه‌ی چیدمان فیزیکی و فضا سازی فیلمش را هدایت کند. این موضوع، می‌تواند تبدیل به سبک یک کارگردان شود. کارگردان‌های برجسته‌ای مانند تیم برتون، ژاک تاتی، میکال آنجلو آنتونیونی، دیوید لینچ، آندری تارکوفسکی، روی اندرسون، عباس کیارستمی و بسیاری دیگر، از جمله‌ی کارگردان‌های صاحب سبکی هستند که معماری تصویر و فضا سازی، جزو ویژگی‌های شاخص فیلم‌هایشان است.

برای تأکید بر جایگاه مهم تصویر سینمایی، این بخش را با کلامی از آندری تارکوفسکی به پایان می‌بریم. به گفته‌ی تارکوفسکی، « سینما دارد به سمتی حرکت می‌کند که هر چند ما همواره شاهد تأثیر سایر هنرها بر آن بوده‌ایم و خواهیم بود ولی این تصویر سینمایی بیان مستقل خودش را می‌طلبد و دیگر تقلید صرف، چه از نقاشی و چه از سایر هنرها، در آن معنا ندارد و هر اثری از هر هنری، باید به خدمت بیان سینمایی در آید» (پالاسما، ۱۳۹۴: ۸۵).

هدف این تحقیق، بررسی جایگاه هنری و دراماتیک و زیباشناسی فضا سازی و معماری فیلم در رسانه‌ی سینما است که بر پایه‌ی بررسی تطبیقی آراء هانس بلتینگ بر تصویر سینمایی حاصل از رسانه‌ی سینما همراه با بررسی فیلم ادوارد دست‌قیچی^{۱۱} (ساخته تیم برتون^{۱۲}) به عنوان مطالعه‌ی موردی، مورد تحلیل و ارزیابی قرار می‌گیرد.

روش تحقیق

روش تحقیق در این مطالعه، روش توصیفی - تاریخی و تحلیلی - تبیینی است که بر اساس مطالعات کتابخانه‌ای و همچنین با استفاده از تحلیل فیلم‌های مهم تاریخ سینما که استفاده‌ی شاخصی از طراحی صحنه و معماری تصویر برای خلق مفاهیم دراماتیک در آن‌ها شده است انجام گرفته است. پایه‌ی نظری این تحقیق نیز نظریات هانس بلتینگ در مورد مؤلفه‌های سه‌گانه‌ی فرهنگ بصری، یعنی جسم، تصویر و رسانه، قرار داده شده است که از منظری فلسفی به آن نگریسته است و برای نخستین بار، در این تحقیق، آراء او بر روی تصویر حاصل از رسانه‌ی سینما مورد تعمیم و انطباق قرار می‌گیرند. در پایان نیز به عنوان مطالعه‌ی موردی، فیلم "ادوارد دست‌قیچی" ساخته‌ی کارگردان صاحب سبک آمریکایی، تیم برتون، بر اساس یافته‌های تحقیق و از منظر تعامل دراماتیک فضا سازی و معماری با تصویر سینمایی و همچنین نتایج انطباق آراء هانس بلتینگ در رسانه‌ی سینما مورد بررسی قرار گرفته است.

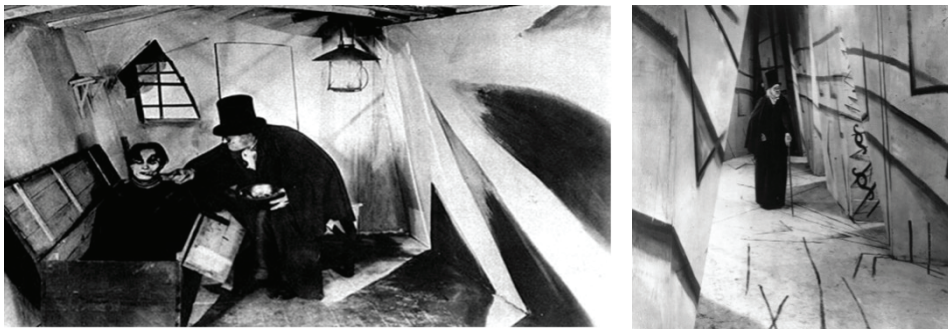
پیشینه‌ی تحقیق و جایگاه معماری و طراحی صحنه در سینما

از نخستین روزهای پیدایش سینما که مقارن با پدیدار شدن جنبش مدرن در معماری بود تا فرازونشیب‌های

هر دو هنر در این صد و بیست سال و تا فهرست بلند معماران سینماگر یا سینماگران معمار (در حیطه‌های مختلف کارگردانی، طراحی صحنه، بازیگری، نقد و تدریس و حتی مدیریت و مسؤلیت‌های اجرایی) و رساله‌های دانشجویی و تحقیقات دانشگاهی و غیره در کشورهای مختلف از جمله ایران به‌ویژه در چهل سال گذشته (پنز و همکاران، ۱۳۹۲، پیشگفتار)، نشان از ارتباط نزدیک میان این دو هنر دارد. ساخت صحنه بی‌شک یکی از نقاط تلاقی سینما و معماری است که کنترل شرایط فیلم‌برداری را ممکن می‌سازد، صحنه‌هایی که در استودیوهای بسته ساخته می‌شوند، امکان‌هایی از محدودیت‌های اقلیمی، نور و عوامل احتمالی که ممکن است در طول ضبط در محیط واقعی اتفاق بیفتد را فراهم می‌کند. آلفرد هیچکاک نمونه‌ای از فیلم‌سازی است که استفاده‌ی گسترده‌ای از صحنه برای ایجاد محیط‌های تنش و ترس در فیلم‌های خود کرده است (جیکوبز، ۲۰۱۴: ۱۹).

نخستین استفاده‌های نمادین از دکور و طراحی صحنه در سینما در سبک اکسپرسیونیسم آلمان رخ می‌دهد. یوهانی پالاسما^{۱۳} اعتقاد دارد فیلم‌های این سبک، فضا و محیط معماری فوق‌العاده‌ای که بین رؤیا و حقیقت در تعلیق است را به نمایش می‌گذارند (باراتو، ۲۰۱۷: ۲). نکته‌ی حایزاهمیت آن است که با توجه به صامت بودن این فیلم‌ها در آن دوره، برای درک بهتر داستان و لایه‌های درونی شخصیت، نقش شاخص‌تری را برای برقراری ارتباط میان بیننده و فیلم ایفا می‌کنند. فضاهای استودیویی و ساخته‌شده‌ی فیلم‌های سبک اکسپرسیونیسم آلمان، با زوایا، سایه‌ها و پرسپکتیوهای مشخص، ایجاد تنش کرده و ادراک بیننده را تحریف می‌کنند. در فیلم‌های این سبک، از نورپردازی پرکنتراست، سایه‌های تیز و بلند برای شناخت شخصیت‌ها و تولید معنا در تصاویر فیلم استفاده می‌شود. این سبک از فضاسازی‌ها که نسبت به طراحی صحنه‌های فیلم‌های پیش از خود، سینما را وارد دوره‌ی جدیدی کرد، به‌طورهم‌زمان همه‌چیز صحنه را دربر گرفته و جذب می‌کرد. در این فیلم‌ها، بیننده خود صحنه را به‌عنوان بازیگر نقش منفی فیلم حس می‌کند، نه به‌عنوان پس‌زمینه (باراتو، ۲۰۱۷: ۳).

در یکی از فیلم‌های شاخص و پیشرو در این سبک، یعنی «مطب دکتر کالیگاری»^{۱۴} (روبرت وی‌ینه^{۱۵} - ۱۹۲۰)، نوع خاصی از طراحی صحنه دراماتیک برای انتقال حالات روحی شخصیت‌ها و فضای روانی فیلم ارایه شده است. این فیلم، داستان یک پزشک روان‌پریش، به نام دکتر کالیگاری، را تعریف می‌کند که با تحت‌کنترل قرار دادن یکی از بیمارانش به نام سزار (که او نیز مردی روان‌پریش است)، اقدام به قتل‌های مختلف می‌کند. در این فیلم، به‌منظور نمایش فضای کابوس‌وار فیلم و شخصیت نامتعادل و حالات روانی و درونی دکتر کالیگاری، از سازه‌ها و خطوط زاویه‌دار و شکسته در طراحی و معماری صحنه‌های مربوط به او استفاده شده است. (تصاویر شماره ۱ و ۲)



تصاویر شماره‌ی ۱ و ۲: خطوط زاویه‌دار و شکسته در طراحی صحنه بیانگر فضای کابوس‌وار و شخصیت نامتعادل شخصیت در فیلم «مطب دکتر کالیگاری»

معماری تصویر در این فیلم تا جایی پیش رفته است که وراتر از یک دکور فیزیکی، به عنوان بازیگر نقش منفی فیلم ایفای نقش می کند.

مبانی نظری

آراء هانس بلتینگ در باب تصویر

هانس بلتینگ، مورخ هنر آلمانی، بر این باور است که در بررسی هر تصویر باید به مؤلفه های سه گانه ی رسانه^{۱۶}، جسم^{۱۷} و تصویر^{۱۸} در کنار یکدیگر توجه داشته باشیم و نمی توان این مؤلفه ها را از یکدیگر منفک ساخت. تعریف بلتینگ از هر یک از آن ها نیز متمایز با نگرش سنتی است، به نحوی که رسانه در حکم واسطه ای برای تصویر نیست، بلکه وجود هر تصویری در حکم برخوردارگی از یک رسانه است. از منظر او، پرسش از چیستی تصویر مستلزم یک رویکرد انسان شناسانه است، چراکه تصویر در نهایت به یک تعریف انسان شناسانه می انجامد. انسان شناسی مورد نظر بلتینگ نیز برخلاف سنت انسان شناسی پوزیتیویستی^{۱۹} برخاسته از سنت انسان شناسی فلسفی آلمانی و به طور خاص دیدگاه های کانت^{۲۰} است. او از مطالعات انسان شناسی در جهت یک مقصود جزئی خاص بهره نمی گیرد و آن را ا حیت فلسفی مور ملاحظه قرار می دهد. از این منظر، در مطالعه ی انسان شناسانه ی تصویر، به معنای دوگانه ی محتوای سمبولیک تصویر توجه دارد و تصویر را هم پدیده ای درونی و هم پدیده ای بیرونی می داند. این ویژگی دوگانه ی تصویر، مبنای دیدگاه انسان شناسانه ی وی را آشکار می سازد. تصاویر هم بر اساس شناخت جمعی و هم بر اساس شناخت فردی خلق می شوند (نصری، ۱۳۹۳: ۷۹). بر پایه ی نظریات بلتینگ، مطالعه ی تصویر به هیچ وجه منحصر به یک رشته ی آکادمیک خاص نیست و گنجاندن آن در یک رشته ی آکادمیک خاص، به معنای نادیده انگاشتن معنای انسان شناسانه ی تصویر و تقلیل دادن آن به یک امر جزئی (ابژه ی زیباشناختی یا تزئینی) در مناسبات انسانی است. بنابراین، مطالعه ی تصویر، ماهیتی بینارشته ای دارد. به همین دلیل، بلتینگ به دنبال تأسیس یک دانش جدید بود که به « رسانه » پردازد. به طور طبیعی، در این « علم رسانه » تصویر به دلیل نسبتی که با رسانه دارد از اهمیت فوق العاده ای برخوردار است و این مطالعات در حکم دانشی پایه برای « علم تصویر » به شمار می روند. در مطالعات تصویر و رسانه، پرسش از چیستی تصویر و رسانه مطرح می شود و این پرسش از چیستی با چگونگی فهم تصویر و رسانه و همچنین پرسش از نسبت میان تصویر و رسانه گره خورده است. برای مثال، معنا و نحوه ی ادراک تصویر با رسانه ای که تصویر از طریق آن انتقال می یابد مرتبط است؛ چراکه ما از طریق رسانه، تصویر را در عالم خارج درمی یابیم و تصویر به یاری آن به امری محسوس مبدل می شود. بنابراین، تصاویر می توانند به عنوان واسطه ی شناخت لحاظ شوند. وساطت آن ها در شناخت نیز متمایز از متن مکتوب و نحوه ی انتقال آن ها است. بلتینگ در تحقیقاتش به صراحت اشاره می کند که تصویر هم شامل امور فیزیکی و هم شامل امور ذهنی می شود و قلمرو آن عام تر از هنر و نشانه های شماییلی است. از این لحاظ، در پاسخ به چیستی تصویر معتقد است که تصویر هم محصول ارایه شده از جانب یک رسانه (عکاسی، نقاشی و غیره) است و هم محصول خود ما است (مثل رؤیاها، تخیلات، ادراکات فردی و غیره) که ممکن است وجود فیزیکی نداشته باشند. با توجه به این توضیح در خصوص چیستی تصویر می توان از سه مؤلفه ی فرهنگ بصری سخن گفت که عبارت اند از: رسانه، جسم و تصویر (بلتینگ، ۲۰۰۵: ۳۰۳).

از منظر بلتینگ، رسانه حامل یا میزبان تصویری است که به آن، صورت محسوس می بخشد، یا به فناوری و صنعتی اطلاق می شود که تصویر را منتقل می سازد. از این منظر، تفاوتی ندارد که رسانه چه چیزی باشد،

می‌تواند یک درخت یا صفحه‌ی نمایش رایانه باشد، بنابراین، نمی‌توان رسانه را به تکنولوژی تقلیل داد. برخلاف نگرش رایج، رسانه فقط یک واسطه نیست، یعنی نگرش ما به رسانه در حکم یک ابزار انتقال صرف نیست. تصویر و رسانه در حکم دو روی یک سکه هستند که همچون نسبت میان فرم و محتوا نمی‌توان آن‌ها را از یکدیگر تفکیک کرد. اگر چنین تفکیکی نیز وجود داشته باشد، به قلمروی ذهنی تعلق دارد. اما درعین حال، تجسم تصاویر به رسانه‌ها وابسته است. اگر رسانه را در حکم یک واسطه بدانیم، آن را از تصویر منفک ساخته‌ایم، درحالی‌که تصویر هیچ‌گاه از رسانه‌ای که آن را تجسم می‌بخشد، منفک نیست (بلتینگ، ۲۰۰۵: ۳۰۴).

به‌عنوان نمونه می‌توان به تفاوت اثری که تصویر حاصل از رسانه‌ی سینما در قیاس با رسانه‌ی تئاتر به مخاطب منتقل می‌کند، اشاره کنیم. با این‌که ممکن است هر دو در حال روایت داستان واحدی باشند ولی تصویر سینمایی وابسته به رسانه‌ی سینما و ابزارها و فضا سازی‌های خاص آن است و تصویر تئاتری، وابسته به رسانه‌ی تئاتر. البته با ابزارهایی متفاوت از قبلی است که همین موضوع، در نحوه‌ی دریافت تصویر و احساس حاصل از آن در مخاطب این دو رسانه و حتی در شیوه‌ی ارایه نقشی واحد در بازیگران آن‌ها نیز تغییر ایجاد می‌کند.

بلتینگ معتقد است که رسانه‌ها هم از این امکان برخوردار نیستند که بدون تصویر، موجودیت داشته باشند. با این توضیح، حتی رسانه‌ای مانند رادیو نیز از این امر مستثنا نیست، چراکه تمام آن‌چه از طریق صوت به مخاطب رادیو منتقل می‌شود، تصاویری ذهنی در او ایجاد می‌کند که برگرفته از کلمات شنیده شده هستند، حتی اگر آن تصاویر پیشتر توسط مخاطب تجربه نشده و خیالی باشند. البته در باب کیفیت رسانه، بلتینگ اضافه می‌کند که با این‌که تصویر از کیفیتی ذهنی هم می‌تواند برخوردار باشد ولی رسانه همواره کیفیتی عینی یا مادی دارد. رسانه شرط تجسد عینی تصویر است و نمی‌تواند خودش از عینیت برخوردار نباشد. (بلتینگ، ۲۰۰۵: ۳۰۵)

تعریفی که بلتینگ از جسم ارایه می‌دهد این‌گونه است که جسم هم تصویر را ایجاد می‌کند، هم خودش تصویر است و هم می‌تواند در حکم یک رسانه باشد. با این توصیف، جسم هم به‌خودی‌خود یک تصویر است و هم حامل یا رسانه‌ی یک تصویر. (نصری، ۱۳۹۳: ۸۶)

بررسی تطبیقی آراء هانس بلتینگ در رسانه‌ی سینما

بر اساس توضیحاتی که بلتینگ در کتاب خود، *انسان‌شناسی تصویر*^{۲۱} ارایه می‌دهد می‌توان در باب سینما این‌گونه نتیجه گرفت که در بین مؤلفه‌های سه‌گانه‌ی فرهنگ بصری، جسم را می‌توان دوسویه در نظر گرفت. در سویه‌ی اول، جسم می‌تواند حامل تصاویر تلقی شود (چه در قالب جسم (بدن) بازیگران که از طریق اجراء، پوشش و بیان، نقش حامل تصویر را دارد و چه اجزای صحنه و فضای فیلم که با ترکیب‌بندی موردنظر کارگردان، حامل تصویر و پیام خاص او خواهند بود). در سویه‌ی دوم، جسم می‌تواند مخاطب یا بیننده باشد که علاوه بر این‌که تصویر را از طریق حواس خود درمی‌یابد، خود نیز می‌تواند حامل تصویری ذهنی که برآمده از رسانه‌ی سینما است، باشد. به تعبیری، او نیز با مؤلفه‌های تصویر سینمایی هم‌سو ترکیب می‌شود. بلتینگ با طرح این بحث درصدد نشان دادن گذار از جسم به تصویر و سپس از تصویر به جسم است که در آن نمی‌توان تصویر را از جسم و جسم را از تصویر منفک ساخت. از این نظر، کارکردهای جسمانی در تصویر هر فرهنگی نمودار می‌شود. از این موضوع و با توجه به سویه‌ی دوم تعریف جسم، می‌توان این‌گونه نتیجه گرفت که نوع دریافت و احساس فرهنگ‌های

مختلف در مورد تصویری واحد با یکدیگر متفاوت هستند. به طور مثال، کشوری که از رفاه اجتماعی، ثبات و ثروت بیشتری برخوردار است، دریافتش از فیلمی با مضمون مهاجرت یا فقر با کشوری فقیر یا جنگ زده متفاوت خواهد بود. بلتینگ معتقد است که مطالعه‌ی تصویر با مطالعه‌ی رسانه‌های تصویری گره خورده است. همچنین مطالعه‌ی تصویر با برداشت‌های مختلف از جسم نیز در پیوند است. مطالعه‌ی هر تصویری بدون در نظر گرفتن دو مؤلفه‌ی رسانه و جسم ناممکن خواهد بود (نصری، ۱۳۹۳: ۸۸).

همان‌گونه که پیش‌تر اشاره شد، تصویر هم محصول رسانه و هم جسم است و هم ترکیبی از هر دوی آن‌ها و طبق آنچه بیان شد، تصاویر (حتی تصاویر ذهنی) به‌خودی‌خود و بدون حضور جسم یا رسانه امکان وجود نخواهند داشت و مفهوم خود را از طریق رسانه یا جسمی که از طریق آن حاصل می‌شوند، کسب می‌کنند.

از آن‌چه تا این‌جا بیان شد، مشخص می‌شود که تصویر، تنها یکی از مؤلفه‌های فرهنگ بصری است و کل فرهنگ بصری به تصویر تقلیل نمی‌یابد. البته، لازم به یادآوری است که همان‌طور که، بلتینگ تصویر را به معنای عام به کار نمی‌بندد، از اصطلاحات رسانه و جسم نیز به معنای معمول و مصطلح آن استفاده نمی‌کند و به‌طور خلاصه، رسانه به ه چیزی اطلاق می‌شود که عامل انتقال تصویر است و جسم نیز همان عامل شکل‌دهنده‌ی تصویر و دریافت‌کننده‌ی آن است. علاوه بر این، هر یک از این سه مؤلفه با یکدیگر پیوند تنگاتنگی دارند و از یکدیگر جدایی‌ناپذیرند و هر سه در عین حال یک امر واحدند. بر اساس نظر بلتینگ مبنی بر درونی و بیرونی دانستن پدیده‌ی تصویر و ماهیت بینارشته‌ای این نگرش، تصویر سینمایی نیز بر پایه‌ی همین دو جنبه قابل فهم و تحلیل است، یکی برداشت فردی است که منظور، نوع فهم و تأثیری است که هر فرد از آن تصویر می‌تواند داشته باشد و دیگری یک مفهوم جمعی است که از آن قابل حصول است و از متن فیلم‌نامه یا خط داستانی فیلم قابل دریافت است. این همان اثر اجتماعی و عام مربوط به تصاویر محتوای فیلم است که از جمله وظایف طراح هنری فیلم (البته با مشاوره‌ی کارگردان) است و با به‌کارگیری معماری و طراحی فضای فیلم به آن دست می‌یابد، پس از آن نیز تدوین‌گر، با ترکیب این تصاویر و استفاده از ابزارهای بصری و شنیداری، در تکامل و تعالی این شناخت جمعی از مفهوم تصاویر فیلم (سینما) نقش آفرینی می‌کند.

بر پایه‌ی نظریات بلتینگ، ما با تصاویر زندگی می‌کنیم و حتی معنای بسیاری از واژگان را از طریق تصاویر آن‌ها می‌فهمیم. البته پرواضح است که همین امر در مورد فیلم‌ها نیز صادق است، چراکه بسیاری از مفاهیم فیلم، از طریق تصاویر آن منتقل می‌شود نه گفت‌وگوها. همین مسأله سبب می‌شود که گنجینه‌ی تصاویر درونی ما با تصاویر تصنعی عالم خارج مرتبط باشد. بنابراین، رویکرد انسان‌شناسانه به تصاویر در صدد بررسی تحول و تطور تصویر به مثابه یک اثر هنری یا رسانه‌ی تکنیکی نیست، بلکه در این رویکرد نسبت انسان‌ها و تصاویر محل توجه است. در این نسبت بیان می‌شود که تنها انسان‌ها بر تصاویر تسلط ندارند، بلکه آن‌ها نیز تحت سیطره‌ی تصاویر هستند. به‌نوعی ذهن و جسم انسان تحت سیطره یا مستعمره تصاویر است، اما غالباً چنین پنداشته می‌شود که انسان‌ها به هدایت تصاویر می‌پردازند و بر آن‌ها تسلط دارند. از این لحاظ، برخلاف باور رایج، در بسیاری از موارد به‌جای آنکه جامعه به هدایت تصاویر بپردازند، تصاویر به هدایت جامعه می‌پردازند و آن را کنترل می‌کنند (بلتینگ، ۲۰۱۴: ۱۴۷). با این وصف، طبیعی است که برخی جوامع به‌جای تلاش در جهت دگرگون‌سازی خودشان به دگرگون‌سازی تصاویری بپردازند که حیاتشان با آن‌ها تعریف شده است. یعنی جوامع به‌جای آرزوی تغییر خودشان در آرزوی تغییر تصویرشان باشند (نمونه‌ی جالب آن، غالب فیلم‌های هندی هستند که سعی دارند معضلات و فقر جامعه‌ی خود را در پشت تصویری متمدن و متمدن از کشورشان نمایش دهند). بنابراین، فرایند

تصویرسازی، کنش اجتماعی جوامع انسانی است که تمام فرهنگ‌ها در ادوار مختلف با آن درگیر بوده و هستند و این فرایند کاملاً متمایز از ادراک بصری فردی یا ایجاد تصاویر درونی یا سوپژکتیو است. یکی از افرادی که بلتینگ صریحاً به تأثیرپذیری از او اشاره می‌کند، ژان پی‌یر ورنان است. ورنان، تمایز فلسفی میان «بود» و «نمود» را برای اندیشیدن در باب تصویر ضروری می‌داند. او همچنین نقش تئاتر یونانی را در این زمینه پُررنگ می‌شمرد. مخاطبان نمایش‌های آتیکی (آتنی)^{۲۲} هنگامی که مجسمه‌ها به حرکت درمی‌آمدند و به سخن گفتن می‌پرداختند، به خنده می‌افتادند. آن‌ها می‌دانستند که میان بود و نمود فاصله است و تصاویر از قابلیت‌های موجود زنده برخوردار نیستند، آن‌ها در حکم یک جانشین هستند. ورنان تجربه‌ی آنان را همچون یک تجربه‌ی روشنگری و افلاطون را در حکم یک متخصص رسانه، سخنگوی این جریان می‌دانست (نصری، ۱۳۹۳: ۸۲).

بر اساس عقیده‌ی ورنان، می‌توان در یک تصویر سینمایی نیز میان بود و نمود، فاصله‌ی معناداری ایجاد کرد که این امر در تصویر سینمایی با بهره‌گیری از طراحی فضا و معماری صحنه (که می‌تواند دربرگیرنده‌ی نورپردازی، دکور و حتی گریم و موسیقی متن و طراحی صدا هم باشد) انجام می‌گیرد. با این توصیف، می‌توان با استفاده از ابزارهایی ثابت در صحنه‌ی فیلم (شامل بازیگران، لوازم صحنه و غیره) مفاهیم متفاوتی را به مخاطب فیلم منتقل کرد. این تفاوت البته متأثر از تغییر در روش معماری تصویر فیلم است.

نظریات بلتینگ نیز در مطالعه‌ی تصویر، این امر را بیش‌ازپیش مورد تأیید قرار می‌دهد. به عقیده بلتینگ، رسانه (به‌ویژه رسانه‌های جدید)، قدرت اغواگرانه‌ی بیشتری نسبت به تصویر دارد. نمونه‌ی چنین امری را می‌توان در پرسپکتیو رنسانسی یافت. تصویر مصلوب شدن مسیح را در یک شمایل بیزانسی با صحنه‌ی ترسیم‌شده به‌وسیله‌ی مازاتچو^{۲۳} مقایسه کنید (تصاویر شماره (۳ و ۴)). موضوع تصویر در هر دو مورد یکسان است اما تأثیر اغواگرانه‌ی دومی بر مخاطب به‌خاطر استفاده از رسانه‌ای است که هنرمند به کار بسته است. این مثال نشان می‌دهد که قدرت اغواگرانه وابسته به رسانه است و نه تصویر، از این حیث تأثیر عمومی یا اجتماعی رسانه آشکار می‌شود.



تصویر شماره (۳): مصلوب شدن مسیح در یک شمایل بیزانسی تصویر شماره (۴): تثلیث مقدس اثر مازاتچو (۱۴۲۵)

از مجموعه نظریات بلتینگ در زمینه‌ی تصویر می‌توان این‌گونه نتیجه گرفت که رسانه‌ای که تصویر از طریق آن به مخاطب منتقل می‌شود، خود می‌تواند هم سازنده‌ی بخشی از تصویر باشد و هم ایجادکننده‌ی یک بستر معنایی که از طریق آن، اثرگذاری تصویر بر مخاطب را می‌توان تغییر داد.

دیگر این که، تصاویر هم دارای مفاهیم و برداشت‌های درونی و هم برداشت‌های بیرونی هستند و این یعنی خلق تصویر براساس این شناخت دوگانه صورت می‌گیرد. با تعمیم این نظریات در تصویر حاصله از رسانه‌ی سینما (فیلم) می‌توان این‌گونه نتیجه‌گیری کرد که چارچوب رسانه برای تصویر سینمایی، همان قالب تصویر است، یا آن‌چه در تدوین نهایی فیلم، از طریق قالب به بیننده منتقل می‌شود. براساس نظر بلتینگ، ساختار تصویر سینمایی و مفاهیمی که از آن حاصل می‌شوند همگی متأثر از نوع ترکیب‌بندی و چیدمان قالب تصویر فیلم هستند. این بدان معنا است که ترکیب این مؤلفه‌های سه‌گانه یعنی رسانه که در این‌جا نقش آن را ابزارهای سینمایی در قالب رسانه‌ی سینما و با تکیه بر قابلیت‌های آن برعهده دارند و نوع و روش به‌کارگیری و نحوه‌ی قرارگیری این ابزارها در قالب رسانه‌ی سینما نماینده‌ی آن خواهند بود. جسم که براساس نظریات بلتینگ، می‌توان دوسویه را برای آن در نظر گرفت. یکی اجزایی که در قالب کنار هم قرار می‌گیرند (از چیدمان فیزیکی گرفته تا بازیگران و ابزارهای غیرفیزیکی مانند صوت و نور) و سویی دیگر هم مخاطب یا بیننده است که مفهوم یا حس موردنظر کارگردان را دریافت می‌کند و حتی می‌تواند در تولید آن شریک باشد، و در نهایت، تصویر که برآیند رسانه و جسم است و برپایه‌ی داستان فیلم شکل می‌گیرد و از طریق فضای قالب سینمایی برای مخاطب نمایش داده می‌شود و مفهومی که به مخاطب منتقل می‌شود را تحت تأثیر قرار داده یا حتی در کنترل خود درمی‌آورند. همان‌گونه که در قیاس بین شمایل بیزانسی و رنسانسی اشاره شد، قدرت اغواگرانه و تأثیرگذار، وابسته به رسانه است و نه تصویر. براین اساس، با تغییر در طراحی فضای فیلم (اعم از معماری، نورپردازی، گریم، دکور و غیره و حتی موسیقی و افکت‌های صوتی)، نوع برداشت و مفاهیم قابل انتقال و میزان اثرگذاری آن بر مخاطب و در یک کلام، « بیان دراماتیک تصویر » تغییر خواهند کرد.

بر پایه‌ی توضیحات فوق، هر فریم در فیلم که می‌تواند معادل یک قالب در نقاشی و عکاسی در نظر گرفته شود، هم به‌خودی‌خود دارای مفهومی مستقل است و هم در قالب رسانه‌ی سینما، از منظر نظریه‌پردازان سینمایی مانند دیوید بوردول، کریستین تامپسون و همچنین نظریه‌های تدوین آیزنشتاین، مفهومی وابسته به نماهای قبل و بعد از خود دارد (بوردول و همکاران، ۲۰۱۰: ۲۲۵، ۲۳۶ و ۲۶۲). براین اساس، مشخص می‌شود که در خلق تصویر در قالب رسانه‌ی سینما، به‌جز هدف فضاسازی برای ارایه‌ی تصویری زیباشناسانه و متناسب، هدفی والاتر نهفته است و آن هم سو شدن با داستان و روایت موردنظر کارگردان، برای ارایه‌ی مفاهیمی ضروری به مخاطب است، البته به شکلی بی‌کلام و تأثیرگذار. همچنین بر پایه‌ی نظریات بلتینگ، می‌توان در تصاویر مربوط به رسانه‌ی سینما نتیجه‌گیری کرد که خالق تصویر سینمایی، به‌شکلی هدفمند و طراحی شده، می‌تواند با شریک کردن جسم مخاطب به‌عنوان جایگاهی برای تصویر موردنظر خود، خیال، ذهن و فانتزی بیننده را نیز برای تولید معنا به خدمت بگیرد.

بنابراین، طراحی و معماری فضای فیلم (یعنی مدیریت در چیدمان رسانه و جسم)، فراتر از نقش فیزیکی (فرمال) خود در ایجاد ترکیب‌بندی تصویر، به‌عنوان ابزار قدرتمندی برای انتقال مفهوم، گسترش داستان و شخصیت‌پردازی شخصیت‌ها (یعنی خلق تصویر ذهنی موردنظر کارگردان در مخاطب) است که شیوه‌ی به‌کارگیری آن، که در حیطه‌ی وظایف مدیر هنری و کارگردان فیلم است، یکی از معیارهای مهم برای طبقه‌بندی هنری یک فیلم و میزان ارتباطی است که با مخاطبان خود برقرار می‌کند.

مطالعه‌ی موردی: فیلم ادوارد دست‌قچی (تیم برتون) - ۱۹۹۰

تیم برتون (با نام اصلی تیموتی والتر برتون) را با نگاه غیرعادی و آثار مبتنی بر تخیلش می‌شناسند که بیشتر برآمده از نوع زندگی منزوی و تنهای او در دوران کودکی و تخیلاتی هستند که در ذهن خود در

آن دوران می‌پروراند است (سینما و ادبیات، شماره ۵۳: ۱۷).

از ویژگی‌های بارز فیلم‌های تیم برتون، معماری و فضا سازی خاص و منحصر به فردی است که حکم نوعی امضا را پای آثارش پیدا کرده‌اند. فضاهای تاریک، نورپردازی‌های پرکنتراست، سایه‌روشن، معماری و فضا سازی‌های گوتیک، تقابل رنگ با فضاهای سیاه و سفید، تأثیر پذیری فراوان از سبک اکسپرسیونیسم آلمان، به‌کارگیری عناصر فیلم‌های هیولایی و رده‌ی B، استفاده از گریم‌های اغراق‌شده برای نمود هرچه بیشتر شخصیت درونی شخصیت‌ها، حضور مرگ با رویکردی فانتزی، شخصیت‌های تنها و منزوی که بسیار پای‌بند صداقت هستند و بسیاری ویژگی‌هایی که می‌توان با اطمینان، آن‌ها را «سبک برتونی» (برتونسک^{۲۴}) خواند.

فیلم ادوارد دست‌قیچی که علاوه بر کارگردانی، نویسندگی آن را نیز برعهده داشته است، به‌گواه بسیاری از منتقدان، نمود شخصی خود برتون است. برتون و دنی الفمن^{۲۵} (آهنگ‌ساز مورد علاقه‌ی برتون) هر دو ادوارد دست‌قیچی را شخصی‌ترین کار خود و اثری که براساس علاقه‌ی خود ساخته‌اند می‌دانند (سینما و ادبیات، شماره ۵۳: ۴۷). شخصیت ادوارد در فیلم ادوارد دست‌قیچی با چهره‌پردازی و آرایش موی خاصی که الهام‌گرفته از چهره‌ی ظاهری کارگردان است، موجودی تنها و منزوی و بازهم پای‌بند صداقت و راستی و باوجود ظاهر شرور و بدذاتش، قلبی مهربان و نوع‌دوست دارد که در تقابل با دنیای واقعی، مورد بی‌مهری و بی‌توجهی واقع شده است.

در این بخش، به‌عنوان مطالعه‌ی موردی، ابتدا کارکرد دراماتیک فضا سازی و معماری مورد علاقه‌ی برتون در این فیلم در خلق تصویر سینمایی و همچنین در شخصیت‌پردازی و گسترش داستان در آن را مورد ارزیابی و تحلیل قرار می‌دهیم و در ادامه، به تطبیق آراء هانس بلتینگ در باب تصویر بر روی رسانه‌ی سینما براساس نتایج حاصل از این تحلیل بر روی برخی از سکانس‌های مهم فیلم می‌پردازیم. *توضیح این‌که، در تحلیل جایگاه دراماتیک فضا سازی و معماری در سکانس‌های انتخاب‌شده از فیلم ادوارد دست‌قیچی، در بخش‌هایی، از اصطلاحات جسم، رسانه و تصویر داخل پراپتر استفاده شده است که منظور از آن، انطباق آن موضوع با یکی از سه مؤلفه‌ی فرهنگ بصری از منظر هانس بلتینگ است. در ادامه‌ی این بخش، موارد و سکانس‌های مهمی از فیلم نیز به‌طور جداگانه براساس آراء بلتینگ مورد بررسی قرار گرفته‌اند.

خلاصه داستان

پگ باگز، فروشنده‌ی یک شرکت تجاری، برای معرفی کالاهای شرکت به قلعه‌ای مخوف در بیرون شهرک رنگارنگ و شکلاتی محل زندگی‌اش وارد می‌شود و در آن‌جا یک موجود شبیه به انسان به نام ادوارد را می‌بیند که به‌جای دستانش قیچی دارد. ادوارد یک انسان اختراع‌شده است که مخترع او پیش از تکمیلش از دنیا رفته است. ادوارد نیز پس از آن در یک عمارت تیره و تاریک زندگی می‌کند. تنها و منزوی ولی دارای قلبی مهربان و ذاتی سخاوتمند است. از جهان بیرون است. پگ ادوارد را به خانه خود می‌آورد. ادوارد عاشق کیم، دختر پگ، می‌شود و در دل همسایگان جا باز می‌کند. او به آن‌ها در آرایش‌گری و باغبانی کمک می‌کند تا جایی که به‌خاطر خلق آثار خارق‌العاده‌اش به یک برنامه تلویزیونی دعوت می‌شود. اما افرادی که در شهرک رنگارنگ و به‌ظاهر بی‌عیب زندگی می‌کنند، درگیر شایعات، خیانت، دزدی و بسیاری رفتارهای غیراخلاقی دیگر هستند و تلاش می‌کنند که ادوارد را نیز به‌گونه‌ای تغییر دهند تا شبیه آن‌ها شود، با این فرض که دارند او را کمک می‌کنند تا به انسانی نرمال

و عادی تبدیل شود ولی ادوارد هرگز شبیه آن‌ها نمی‌شود. جیم، دوست پسر کیم، برای ماندن با کیم به پول نیاز دارد و به فکر سرقت از خانه پدرش می‌افتد. او ادوارد را که او را موجودی بی‌ارزش می‌داند و ادار به باز کردن درها در تاریکی می‌کند ولی پلیس سر می‌رسد. جیم و کیم فرار می‌کنند و ادوارد شبی را در کلانتری می‌گذراند ولی دوستانش را لو نمی‌دهد. کیم رفته‌رفته بعد از این کار ادوارد به او علاقه‌مند می‌شود. به دلیل اتهام دزدی، ادوارد از چشم مردم شهرک می‌افتد و کم‌کم توسط آن‌ها طرد می‌شود. بعد از ناامید شدن ادوارد از آدم‌های شهرک، دوباره به تنهایی خود در قلعه‌اش پناه می‌برد و به یاد کیم، هر ساله مجسمه‌های یخی می‌تراشد که باعث بارش برفی زیبا در شهرک می‌شود.

تعالل دراماتیک فضا و معماری با تصویر سینمایی در فیلم ادوارد دست‌چی

در این بخش، ابتدا به بررسی عناصری از فضا سازی و معماری فیلم می‌پردازیم که برای تولید معنا، شخصیت پردازی، گسترش داستان و به‌طور خلاصه، بیان دراماتیک توسط کارگردان (تیم برتون) و طراح هنری (تام دوفیلد^{۲۶}) این فیلم مورد استفاده قرار گرفته‌اند و در ادامه، به بررسی تطبیقی آراء هانس بلتینگ در باب رسانه، جسم و تصویر در رابطه با عناصر یاد شده در تولید تصویر سینمایی این فیلم خواهیم پرداخت. در بررسی فضا و معماری، شاخص‌ترین عناصر در این فیلم، طراحی صحنه و دکورها هستند. تضاد میان رنگ‌های بین شهرک حومه‌ای با رنگ و فضای عمارت ادوارد، به سرعت تفاوت شگرف میان دو دنیایی که در شرف مواجهه باهم هستند را نمایش می‌دهد. زندگی منزوی و گوشه‌گیرانه‌ی ادوارد در مقابل فضای پر از حرف و حدیث و شایعات و همچنین پر زرق و برق و برون‌گرای شهرک، تضاد کوبنده‌ای را در همان ابتدا به تصویر می‌کشد. به‌منظور دستیابی به این تمایز به شکل نمادین، فضای شهرک با رنگ‌های زنده و براق و شاد نمایش داده شده است. چمن‌ها سبز پررنگ شاداب هستند و خانه‌ها هم دارای رنگ‌های روشن و مانند جعبه‌مدارنگی، رنگارنگ تصویر شده‌اند. حتی شرایط جوی و آب‌وهوایی در این شهرک نیز به‌صورت روشن و آفتابی و زنده طراحی شده است. این تمهیدات طراحی صحنه و فضای فیلم، قصد نمایش یک زندگی شاد و آرمانی را دارد که انتظار می‌رود در یک چنین نوع فضا و جامعه‌ای در جریان باشد. در مقابل، عمارت ادوارد با رنگ‌های ملایم و بی‌هیجان از جنس خاکستری تصویر شده است و فضای کثیف و پر از تار عنکبوت آن، نشان از زندگی مرموز و منزوی ادوارد دارد. در ادامه‌ی فیلم، این تضاد و انزوا، با استفاده از نماهای دوربین به‌شکلی دراماتیک درآمده است. عمارت ادوارد همواره در دوردست‌ها بر روی یک تپه نشان داده می‌شود در حالی که شهرک حومه‌ای، بسیار نزدیک‌تر به تصویر کشیده شده است.

در اوایل فیلم، هنگامی که پگ باگز به قلعه ادوارد نزدیک می‌شود، برج‌های سربه‌فلک کشیده‌ی قلعه باعث ترس و وحشت او می‌شوند و محو شدن دکورهای رنگارنگ شهرک، تیرگی‌ای را که عمارت دلهره‌آور را دربر گرفته است، همراه با موسیقی دلهره‌آور در این سکانس تشدید می‌کند. در مقابل، زیبایی و خلاقیت تندیس‌های هرس شده در باغ عمارت، باعث شگفتی پگ می‌شوند و همین حس بعدها در ساکنین شهرک نیز نمایان می‌شود. در واقع، برتون به‌عمد این موضوع را در تضاد با یکنواختی زندگی در شهرک به تصویر می‌کشد. این یکنواختی، با وجود رنگارنگ بودنش، فاقد خلاقیت و تنوع است و استقبالی هم از ایجاد یا پذیرفتن تفاوت و تغییر در آن دیده نمی‌شود.

رنگ‌های به‌کاررفته در طراحی صحنه‌ی فیلم و تفاوت در سبک معماری قلعه‌ی ادوارد (با سبک گوتیک که یک سبک معماری وهم‌انگیز و جدی است) و خانه‌های ویلایی شهرک (با سبک معماری پست‌مدرن که سبکی شوخ‌طبعانه و غیرجدی در نظر گرفته می‌شود)، اشاره به تمایز میان خیر و شر دارد (جسم).

برتون نیز با کنار هم قرار دادن طرح رنگارنگ شهرک و عمارت تاریک و پرمزوراز ادوارد، به شکل کنایه آمیزی، جامعه و اعضایش را، بسیار زشت تر و ترس آورتر از ادوارد نشان داده است. ظاهر بدذات و شرور ادوارد و قلعه‌ی ترس‌آورش، معصومیت کودکانه و قلب بزرگ او را مخفی کرده است. با این وجود، تضاد گسترده‌ی بین خانه‌های رنگارنگ به ظاهر آرام و خالی از معضلات شهرک همسایه و تاریکی‌های مربوط به ادوارد، او را از بقیه دور می‌کند و بنابراین، در نگاه اول او به شکل یک بیگانه به نظر می‌رسد. این موضوع، البته، نه تنها در جسم ادوارد بازنمایی شده است بلکه در عمارت گوتیک او که نمود آشکار سبک برتون در طراحی و معماری فضای فیلم‌هایش است نیز مشهود است (جسم).

طراحی صحنه همچنین به گسترش بیشتر شخصیت نیز کمک کرده است. اولین صحنه‌ای که این دو جهان متفاوت باهم برخورد می‌کنند، یعنی هنگامی که پگ، ادوارد را ملاقات می‌کند، با توانالیتی اصلی نورهای سرد با زمینه‌ی خاکستری و مشکی و توأم با فضایی غبارآلود نورپردازی و فیلم‌برداری شده است، شبیه به لباسی که ادوارد پوشیده است. این موضوع، تفکر و قضاوتی را که مردم جامعه در مورد ادوارد دارند را به شکل نمادین به تصویر می‌کشد، چراکه اولین تصویری که از برخورد با او به ذهن مردم می‌رسد، شرور و خطرناک بودن است. در همین صحنه، حس صمیمیتی که ادوارد و پگ در فضای این قاب باهم دارند، که با نماهای بسته از آن‌ها تشدید هم می‌شود (رسانه)، اشاره به این موضوع دارد که پگ نیز تاحدی با ساکنان شهرک متفاوت است و ساده‌دلانه می‌خواهد که به ادوارد کمک کند تا به هنجارهای جامعه نزدیک‌تر شود و عادی و نرمال زندگی کند.

یکی دیگر از ابزارهای سینمایی برای فضا سازی و انتقال مفهوم در تصویر سینمایی، استفاده از اندازه نماها، کادربندی‌ها و زاویه دوربین‌های مختلف در فیلم است (رسانه). تیم برتون از زاویه‌ی دوربین‌های خلاقانه به منظور ایجاد رابطه میان مفاهیم اصلی (کلیدی) انزوا و کشف درونی و همچنین، پررنگ‌تر کردن لایه‌های زیرین داستان، از جمله یکنواختی، تعصب و کج‌نظری جامعه استفاده کرده است (رسانه).

یک نمونه‌ی شاخص از کاربرد دراماتیک اندازه‌ی نما و زاویه‌ی دوربین برای نمایش تلاش ادوارد برای هماهنگی با محیط و آدم‌های شهرک، سکانشی است که ادوارد در حال غذا خوردن در میز شام همراه با خانواده جدید خود است. یک نما، کل خانواده را نشان می‌دهد که به صورت متقارن دور میز نشسته‌اند و سپس، این نما به نمای بسته‌ای از واکنش ادوارد برش می‌خورد. یک نمای بسته، حالات چهره او را درحالی که در حال تلاش برای قرار دادن یک دانه لوبیا روی انگشتان تیغه‌ای شکل اوست را نشان می‌دهد، سپس به نمای نقطه‌ی دید^{۲۷} ادوارد برش می‌خورد که تلاش ناامیدکننده‌ی او را برای متعادل نگه داشتن لوبیا بر روی تیغه‌های انگشتانش درحالی که آن‌ها را به سمت دهان خود می‌برد، به نمایش می‌گذارد (رسانه). نکته‌ی جالب توجه دیگر که حس این صحنه را برای مخاطب تشدید می‌کند آن است که ادوارد، تلاش خود را در سکوت و بدون کلام انجام می‌دهد که این مورد در طول فیلم، از جمله تمهیدات برتون است تا ویژگی‌ها، تلاش‌ها و کشمکش‌های درونی ادوارد را بدون تکیه بر گفت‌وگو و با تأکید بر فضا سازی و معماری تصویر معرفی کند. گفت‌وگوهای بسیار اندک ادوارد در کل فیلم، گواه این موضوع است. او تنها ۱۶۹ کلمه حرف می‌زند و همین موضوع، حس هم‌ذات‌پنداری مخاطب با او و همچنین، همراه با گریم خاص چهره‌اش، معصومیت او را بیشتر تشدید می‌کند. (جسم در جایگاه رسانه). طراحی لباس‌ها و چهره‌پردازی بازیگران در فیلم ادوارد دست‌قیچی نیز با سمبولیسم طراحی صحنه‌ی این فیلم در انطباق کامل است (جسم). لباس و چهره‌پردازی و آرایش موی ادوارد، بازتابنده‌ی خصوصیات شخصیتی شخصیت او هستند. رنگ یکدست مشکی لباس ادوارد نشانگر تهایی و یکنواختی زندگی اوست و شق‌ورق و منظم و تمیز بودن لباسش، نشان از شخصیت قاعده‌مند و پای‌بند به اصول او دارد

(جسم). اما با ورود پگ به زندگی ادوارد در همان اولین صحنه که با لباسی به رنگ صورتی روشن به قلعه‌ی او وارد می‌شود، این امید را به بیننده منتقل می‌کند که او با خود، رنگ و شادایی را به زندگی ادوارد خواهد آورد (سویه‌ی اول و دوم جسم). گرمای رنگ صورتی در چنان رابطه‌ی نزدیکی که با تاریکی و آسیب‌پذیر بودن زندگی ادوارد برقرار می‌کند، نماد نخستین رابطه‌ای است که ادوارد در آستانه‌ی شکل دادن و توسعه آن قرار گرفته است. این اشاره، در ادامه‌ی فیلم، جایی که کیم لباسی با ترکیب رنگ مشابه لباس ادوارد به تن کرده است و حسی عاطفی بین او و ادوارد برقرار است، موردواکاوی قرار می‌گیرد. از آن صحنه به بعد نیز، کیم لباسی سفید بر تن دارد که این نوع طراحی لباس، نه تنها بازتابنده‌ی معصومیت کیم است، بلکه نشان‌دهنده‌ی این حقیقت است که کیم تنها کسی است که هنوز باور دارد که ادوارد در ذات خوب و دوست‌داشتنی است. هرچند که ادوارد بعد از درگیری با جیم و زخمی شدن دست کیم و حس پس‌زدگی از جامعه، لباس خود را با قیچی‌هایش پاره می‌کند و لباس مشکی اصلی‌اش که نشانه‌ی تنهایی درونی‌اش است، دوباره از زیر آن نمایان می‌شود.

لباس سایر شخصیت‌ها نیز نشان‌دهنده‌ی شخصیت درونی و جایگاه آن‌هاست. لباس پگ در اوایل فیلم با طرح قدیمی همراه با رنگ‌های ملایم است که مدل آرایش چهره و موی او نیز این موضوع را تکمیل می‌کند. این نوع لباس و آرایش، بازتابنده‌ی ذات معصوم، عاشق و مادرانه‌ی اوست. در مقابل، جوئیس، همسایه پرحاشیه و بدکاره‌ی آن‌ها، لباس‌هایی را می‌پوشد که نشان از شخصیت سست و دون‌مایه‌ی او دارند. نوع لباس‌ها و آرایش او شامل لباس‌هایی است که بسیار تنگ، با رنگ‌های متنوع هستند همراه با کفش‌های پاشنه‌بلند و موها و آرایشی با رنگ قرمز تند و روشن. کیم و جیم، دوست‌پسر کیم، لباس‌های ورزشی و کاپشن چرمی می‌پوشند، که این نوع لباس، اشاره به شخصیت سرکش و خشن آن‌ها در این بخش از فیلم دارد (جسم).

علاوه بر این، لباس‌ها و آرایش بسیاری از شخصیت‌ها با تغییر شخصیتی آن‌ها در طول فیلم، تحول می‌یابد. به‌طورمثال، ادوارد در شروع مواجهه با محیط جدیدش است، لباس‌های متعارف و هم‌سو با بقیه ساکنین شهرک به تن می‌کند. مدل مو و لباس پگ در طول فیلم به‌مرور از مدل قدیمی و سنتی به شکل مدل‌های مدرن‌تر با موهای کوتاه و غیرسنتی تغییر شکل پیدا می‌کنند. کیم هم به‌ویژه بعد از اتمام رابطه‌اش با دوست‌پسرش و نزدیکی عاطفی با ادوارد، به شکلی لباس می‌پوشد که با رنگ لباس‌های ادوارد هم‌خوانی بیشتری دارد (رنگ‌های ملایم بجای رنگ‌های پرزرق‌وبرقی که ساکنین شهرک می‌پوشند).

آرایش چهره‌ی ادوارد نیز با به‌کارگیری رنگ‌های کم‌رنگ، سرد و سفید، با طبیعت منزوی و آرام او هم‌خوانی دارد. نوع گریم چشمان او، نگاهی با لایه‌هایی از یک زندگی پر از غم و تاریکی را در چهره‌ی او تشدید می‌کنند. حلقه‌ی چشمان او به‌گونه‌ای گریم شده است که به‌نظر بسیار عمیق بیاید، که این موضوع باعث می‌شود تنها و مرموز - حتی به‌طور بالقوه، خطرناک - به‌نظر برسد (سویه‌ی اول و دوم جسم). نوع طراحی آرایش ابروهایش زیاد جلب‌نظر نمی‌کنند و در آرایش صورتش محو شده‌اند ولی با زاویه‌ی رو بالایشان، غم درونی او را نمایان کرده‌اند و بر معصومیت او تأکید بیشتری می‌کنند. علاوه بر این، صورت ادوارد پر از زخم‌هایی است که حاصل برخورد انگشتان تیز و قیچی - گون‌اش است. این زخم‌ها همچنین اشاره به شخصیت زخم‌خورده‌ی ادوارد هم دارند، که نتیجه‌ی زندگی در انزوای او پس از دست دادن مخترعش (با بازی وینست پرایس) است.

تأمین نیازهای ژانری

یکی از کارکردهای معماری فضای فیلم ادوارد دست‌قیچی علاوه بر پیشبرد داستان و شخصیت‌پردازی،

پاسخ‌گویی به انتظارات بیننده از ژانر فیلم است. خط اصلی داستان این فیلم، از عناصر غالب ژانر رمانتیک و عاطفی برخوردار است ولی با توجه به این‌که در بسیاری از فیلم‌های تیم برتون، و همچنین همین فیلم ادوارد دست‌قیچی، نشانه‌ها و عناصر ژانر وحشت فراوان دیده می‌شوند، کارگردان برای انتقال انتظارات ژانری بیننده از ژانر وحشت به ژانر رومانس، از فضا سازی و معماری فیلم به شکل هوشمندانه‌ای بهره برده است. فیلم ادوارد دست‌قیچی با عناصر بصری غالب فیلم‌های ژانر وحشت آغاز می‌شود، از آن جمله، تیتراژ آغازین با تصاویر گرافیکی سیاه و سفید و به شکل قیچی و همراه با موسیقی دلهره‌آور خاص فیلم‌های ژانر وحشت همراه است. پس از آن، بیننده با تصویر یک قلعه‌ی مخوف با نمای بیرونی تاریک و سیاه مواجه می‌شود. صحنه‌ی بسته شدن یک در بزرگ و تار عنکبوت‌های دایمی نیز مخاطب را آماده‌ی تماشای یک فیلم با ژانر وحشت می‌کنند. با وجود فراوانی عناصر این ژانر، برتون برای نزدیک شدن به فضای لازم در ژانر رومانس، که ژانر غالب در این فیلم است، از ایجاد فضای تلطیف‌کننده‌ی بارش برف در لحظه اوج روابط عاطفی ادوارد و کیم بهره برده است. همچنین، دنیای شکلاتی و تابناک شهرک رنگارنگ و استفاده از موسیقی‌های متناسب با حال و هوای سرخوشانه‌ی مردم شهرک، به خصوص در نیمه‌ی اول فیلم، فضای بصری را برای انتقال از ژانر وحشت به رومانس آماده می‌کند. موضوع جالب توجه دیگر نیز، سکانس آغازین و سکانس پایانی فیلم است که در آن‌ها کیم را سرشار از خاطرات ادوارد می‌بینیم و برتون از تمام این تمهیدات برای تضاد با تاریکی مرسوم در ژانر وحشت (یعنی عنصر غالب در فیلم‌هایش) استفاده کرده است. ادوارد یک میراث ماندگار برای شهر می‌گذارد، یعنی برفی که از آن به بعد، هر ساله می‌بارد، و در خاطره‌ی کیم، زنده و جاویدان می‌ماند. در نهایت، فیلم هم‌سو با «پایان خوش» موردانتظار در فیلم‌های ژانر رمانتیک شده است. البته خود بازیگر نقش کیم که دختری زیبا، پاک‌دامن و خوش‌قلب است و به جای توجه به چهره و حالت عجیب ظاهری ادوارد، خوبی درونی او را درک می‌کند نیز ویژگی‌های ژانر رومانس را پررنگ‌تر می‌کند.

نورپردازی نیز جزو ابزارهای مهم در فضا سازی تصویر فیلم است که به تعیین و تشبیت روابط بین شخصیت‌ها و تأمین نیازهای ژانری کمک می‌کند. به‌طور مثال، برتون و مدیر فیلم‌برداری، استفان چاپسکی^{۲۸}، از نورپردازی نرم و ملایم در صحنه‌های رمانتیک بین کیم و ادوارد استفاده کرده‌اند. نور در این صحنه‌ها، پیش از برخورد با بازیگران، پخش شده و فضایی رویاگونه، احساسی و معنوی خلق می‌کند، مانند صحنه‌ای که کیم زیر بارش برف در حال رقصیدن است.

تدوین فیلم نیز به‌عنوان یکی از ابزارهای رسانه‌ی سینما، در بسیاری از صحنه‌ها به کمک ایجاد لحن و فضای مناسب ژانر رومانس آمده است (رسانه). به‌طور مثال، در صحنه‌ای که کیم در حال رقص زیر بارش برف دل‌پذیر حاصل از تراشیدن مجسمه‌ی یخی ادوارد است، استفاده از حرکت آهسته^{۲۹} و موسیقی رمانتیک و زاویه دوربین از پایین^{۳۰}، بیننده را به حس عاشقانه‌ای که کیم و ادوارد به دنبال آن بوده‌اند، می‌رساند (رسانه).

تحلیل‌های فوق که البته قابلیت بسط و توسعه‌ی بسیار بیشتر از این را دارد، نشان می‌دهند که فضا سازی، معماری صحنه، طراحی لباس و چهره‌پردازی خلاقانه، رنگ‌های جذاب و نورپردازی زنده، نماهای حساب شده و به‌طور خلاصه، ترکیب‌بندی بصری (و شنیداری) فکرت شده در ادوارد دست‌قیچی، هم در ساختار روایت و هم در شخصیت‌پردازی شخصیت‌ها و روابط بین آن‌ها به‌طور مؤثری به خدمت گرفته شده‌اند (جسم). با کمک این تمهیدات، کارگردان فیلم به خوبی توانسته است به جای استفاده‌ی بیشتر از کلمات و برقراری گفت‌وگو بین شخصیت‌ها، با بهره‌گیری از ابزارهای رسانه‌ی سینما و تمرکز بیشتر بر زیباشناسی تصویر، مخاطب را درگیر روابط، شخصیت و لایه‌های درونی هر یک از آن‌ها کند.

در ادامه، کارکردهای دراماتیک فضا سازی و طراحی صحنه در معماری تصاویر فیلم ادوارد دست قیچی که در این بخش ارایه شد را بر پایه نظریات هانس بلتینگ در باب تصویر و بررسی تطبیقی آراء او بر روی رسانه‌ی سینما و تصویر حاصل از آن در این فیلم، مورد بررسی قرار می‌دهیم.

بررسی تطبیقی آراء هانس بلتینگ بر روی تصاویر فیلم ادوارد دست قیچی

در بررسی تطبیقی آراء هانس بلتینگ برای تصویر سینمایی در این فیلم، ابتدا از تمهیدات رسانه‌ی سینما در روایت و داستان فیلم آغاز می‌کنیم. یکی از ابزارهای جذاب در فیلم نامه و داستان یک فیلم، غافلگیری کردن مخاطب در مواجهه با سیر وقایع فیلم است. در فیلم ادوارد دست قیچی نیز، همان گونه که اشاره شد، بر تون در اوایل فیلم با نمایش ادوارد در هیأت یک هیولا، با نمایش سریع چهره‌ی معصوم او و صدای کودکانه‌اش، در همان ابتدا، اولین غافلگیری را در فیلم انجام می‌دهد و با همین غافلگیری زود هنگام و غیرمنتظره، بیننده را آماده می‌کند برای پذیرفتن این واقعیت که اگر در دل این قلعه‌ی تاریک و مخوف، موجودی مهربان و معصوم قرار گرفته است، چه بسا در دل آن همه خانه‌ی رنگارنگ و جذاب شهرک، دل‌های سیاهی پنهان شده باشند.

اما مهم‌ترین ابزار برای دستیابی به این غافلگیری، با تمهیدات فضا سازی استادانه‌ی بر تون در طول فیلم، برای مخاطب فراهم آمده است که در ادامه نگاهی به آن می‌اندازیم. همان طور که پیش تر اشاره شد، از نگاه بلتینگ، مجموعه‌ی جسم، رسانه و تصویر، در ترکیب باهم، مفهوم مورد نظر مؤلف اثر را برای مخاطب عیان می‌کنند.

در این جا، جسم که بر پایه‌ی عقیده‌ی بلتینگ، هم تصویر را ایجاد می‌کند، هم خودش تصویر است و هم می‌تواند در حکم یک رسانه برای تصویر باشد، در قالب ابزارهای صحنه و تمهیدات فضا سازی و معماری، از طریق ابزارهای سینمایی، در جایگاه رسانه قرار می‌گیرند. زاویه‌ی دوربین، رنگ، نور، صوت و تدوین، تصویر تولید شده را که رسانه و جسم حامل یا میزبان آن هستند و به آن صورت محسوس می‌بخشند، بر پایه‌ی داستان فیلم و از طریق فضای قاب سینمایی نمایش داده می‌شود، برای انتقال مفهوم لازم به سویی دوم جسم، که در این جا دریافت کننده یا مخاطب فیلم است، تحت کنترل خود در می‌آورند. بنابراین، در همان ابتدا، بر تون با به خدمت گیری جسم بازیگر (لباس، گریم، آرایش مو و حتی کم حرف بودن او در اجرای نقشش و نوع حرکات آرام و خالی از تهدید او) و عناصر فیزیکی صحنه (یعنی قلعه‌ی مخوف ادوارد همراه با سایه‌ها و رنگ‌های تیره و سرد) و تلفیق آن با ابزارهای رسانه‌ی سینما (مثل برش زدن به صورت معصوم ادوارد برای نمایش شخصیت درونی ادوارد در اولین مواجهه‌ی پگ با او و استفاده از نماهای متقارن و هم تراز او با پگ برای نمایش نزدیک بودن شخصیت پگ به او)، تصویری غافلگیر کننده و خارج از انتظار برای مخاطب خلق می‌کند. بخشی از آن با تلفیق رسانه و جسم از طریق خود فیلم خلق می‌شود و بخش دیگر نیز در ذهن بیننده شکل می‌گیرد (سویی دوم جسم) که حاصل چالشی است که از تضاد تصاویر ساخته شده توسط ذهن خودش قبل از دیدن چهره‌ی ادوارد و برخورد پگ با او پس از دیدن چهره و رابطه‌اش با پگ به وجود می‌آید. با این تمهیدات بصری و بی کلام، بیننده آماده‌ی رویارویی با شخصیتی پیچیده می‌شود و فضا سازی مناسب و استفاده‌ی صحیح از جسم و ابزارهای رسانه، اولین قدم را برای شخصیت پردازی ادوارد و گسترش داستان فیلم بر می‌دارد.

یکی دیگر از سکانس‌های مهم فیلم که در آن تلاش ادوارد را برای انطباق با شرایط جدیدش به تصویر کشیده است، سکانس مربوط به میز شام همراه با خانواده‌ی پگ است که پس از تطبیق نظریات هانس بلتینگ در باب تصویر با چگونگی خلق تصویر در این سکانس، نتایج زیر حاصل می‌شوند. شاخص ترین

ابزاری که برتون در این سکانس از آن به خوبی بهره گرفته است، اندازه‌ی نما و زاویه‌ی دوربین است و برش‌ها و انتقال‌نماهایی که با قابلیت‌های تدوین سینمایی برای انتقال مفهوم در این سکانس به‌کار رفته‌اند. از منظر بلتینگ، این ابزارها به‌عنوان مؤلفه‌ی رسانه و جزو ابزارهای مهم در رسانه‌ی سینما در نظر گرفته می‌شوند. بازیگران، به‌ویژه بازیگر نقش ادوارد (با بازی جانی دپ)، وسایل صحنه، لباس‌هایی که شخصیت‌ها پوشیده‌اند و نوع چهره‌پردازی آن‌ها، به‌ویژه تمهیدات هوشمندانه‌ای که در طراحی چهره‌پردازی ادوارد به‌کار رفته است، در حوزه‌ی مؤلفه‌ی جسم قرار می‌گیرند و ترکیب این مؤلفه‌های جسم و رسانه، بستر تولید تصویر را به‌عنوان مؤلفه‌ی سوم فراهم آورده‌اند. البته در این سکانس، جسم بیننده‌ی فیلم نیز در جایگاه رسانه‌ای به‌خدمت گرفته شده است که به‌عنوان سویه‌ی دوم جسم قلمداد می‌شود و بستر خلق تصویر ذهنی موردنظر کارگردان را شکل داده است. کارگردان در این سکانس در تلاش است تا با به‌کارگیری ابزارهای سینمایی (از گریم و موسیقی گرفته تا اندازه نماها و برش‌های حساب‌شده)، به‌جای تکیه بر گفت‌وگو، ذهن (یا به تعبیر بلتینگ، جسم) مخاطب را به خدمت بگیرد تا درک لازم را از وضعیت ادوارد و مسیری که در پیش رو خواهد داشت، به‌دست آورد و تصویری از او در ذهن خود خلق کند که منجر به حس هم‌ذات‌پنداری و ارتباط صحیح او با ادوارد شود.

باز هم اگر به مثال تصویر مسیح مصلوب بازگردیم، فقط تصویر این سکانس نیست که منجر به درک کامل شخصیت و حالات و شرایطش می‌شود بلکه این رسانه و ابزارهایش هستند که داستان را با حس و شیوه‌ای متفاوت برای ما تعریف می‌کنند. ابزارهای فضاسازی و معماری صحنه نیز در قالب جسم، به کمک رسانه آمده و تصویر حاصله را از حالتی که فقط چیدمان شده باشد و مقصودش فقط تعریف داستان فیلم باشد، خارج می‌کنند. ضمن تعریف داستان فیلم، حس لازمه‌ی مخاطب را (در جایگاه سویه دوم جسم) نیز به خدمت می‌گیرند که حتی او بخشی از داستان را برای خودش تعریف کند و با فضای فیلم یکی، و بخشی از اجزای فیلم و بستر خلق تصویر شود. برای درک بهتر این موضوع، فرض می‌کنیم این سکانس در قالب یک نمایش روی صحنه‌ی تئاتر در حال اجرا باشد و ما هم در جایگاه تماشاگران و از فاصله‌ای مشخص در حال تماشای آن باشیم. با یک مقایسه‌ی ساده به این نتیجه می‌رسیم که جسم و تصویر را می‌توانستیم نسبت به حالت قبل، تاحدزیادی، در شرایط یکسان نگاه داریم. حتی از موسیقی هم به‌طور مشابیهی بهره ببریم ولی براساس تجربه و با تصور ساده‌ای در ذهن، به این نتیجه می‌رسیم که دریافت و حس ما و میزان درگیری عاطفی یا نوع هم‌ذات‌پنداری که با ادوارد و شخصیت و شرایطش می‌داشتیم نسبت به قبل متفاوت بود. با مثالی متمایزتر، موضوع بسیار روشن‌تر از قبل هم خواهد شد. فرض کنیم همه‌ی فریم‌های این سکانس را به‌صورت عکس چاپ کنیم و به‌ترتیب در کنار هم قرار دهیم. باز، همان‌طور که مشخص است، تصویر حاصله همان تصویر قبل است، بدون تغییر، ولی پرواضح است که ارتباط و حس ما از ادواردی که از طریق تصاویر رسانه‌ی عکاسی نظاره می‌کنیم، تفاوت قابل توجهی با رسانه‌ی سینما دارد. آنچه تغییر کرده است، نوع ابزارهای رسانه است، از سینما به تئاتر یا از سینما به عکاسی (یا از هر رسانه‌ای به هر رسانه‌ی دیگری). رسانه و ابزارهایش برای ما تعیین می‌کنند که تصویر را چگونه و با چه حسی درک کنیم. همان‌گونه که اشاره شد، از منظر بلتینگ، جسم، هم می‌تواند در جایگاه رسانه باشد و هم ابزاری برای بهره‌برداری رسانه همچنین در خلق تصویر - که در سینما می‌توان آن را تصویر دراماتیک نامید - نقش مهمی دارد. بنابراین، علاوه بر ابزارهایی که رسانه‌ی سینما برای خلق تصویر دراماتیک در اختیار ما قرار می‌دهد، فضاسازی و معماری صحنه‌ها که در مقوله‌ی مؤلفه‌ی جسم قرار می‌گیرند، علاوه بر این که در رسانه‌ی سینما، نقش و جایگاه متفاوتی نسبت به رسانه‌ای دیگر پیدا می‌کنند، کارکرد و تعامل دراماتیک مهمی نیز با تصویر سینمایی خواهند داشت. شاید یکی از مهم‌ترین نتایجی که از این بحث

حاصل می‌شود آن باشد که امروزه، هدف سینما دیگر فقط تعریف یک قصه یا داستان نیست. سینما در حال پیشروی سریع به سمت این هدف است که «چگونه می‌توان آن قصه را زیباتر به تصویر کشید؟» و این مهم حاصل نمی‌شود مگر با به خدمت گرفتن ابزارهای خود رسانه‌ی سینما و جسم‌هایی که متناسب با این مقصود طراحی شده است.

نتیجه‌گیری

معماری، فضاسازی و طراحی صحنه‌ی فیلم، برخلاف آنچه اغلب به اشتباه آن را دکورها و سازه‌های فیزیکی می‌دانند، شامل هرآن‌چیزی است که از طریق قاب تصویر فیلم به چشم و گوش بیننده منتقل می‌شود و امروزه از آن به عنوان مهم‌ترین ابزار در تولید فضای دراماتیک فیلم یاد می‌کنند. با چند عنصر ثابت، می‌توان انواع مختلفی از فضاها، معانی و حس‌ها را در قاب تصویر ایجاد کرد. از همین رو، کارگردانان مختلف با بهره‌گیری از این ابزار در فیلم‌هایشان، روش‌های متفاوتی در انتقال معنا به مخاطب را برای خود برگزیده‌اند. رنگ، نور، چهره‌پردازی، فضای فیزیکی، صدا، اندازه‌ی نما، زاویه‌ی دوربین و حتی نوع لنز، همگی ابزارهایی هستند که با تغییر در روش ترکیب و به‌کارگیری آن‌ها در خلق تصویر حاصل از رسانه‌ی سینما می‌توان بار دراماتیکی تصویر را تغییر داد و حتی بدون نیاز به گفت‌وگو، با بیننده‌ی فیلم ارتباط برقرار کرده و مفاهیم لازم را به او منتقل کرد.

در این تحقیق نشان داده شد که با تعمیم و انطباق نظریات هانس بلتینگ در زمینه‌ی تصویر براساس مؤلفه‌های سه‌گانه‌ی فرهنگ بصری، یعنی جسم، تصویر و رسانه در تصویر حاصل از رسانه‌ی سینما (فیلم)، ابزارهای سینمایی (از قبیل زاویه‌های دوربین، اندازه‌ی نما، لنز، نورپردازی، تدوین) و نوع و روش به‌کارگیری، نحوه‌ی قرارگیری و قابلیت‌های این ابزارها، در جایگاه رسانه قرار می‌گیرند. جسم نیز برپایه‌ی نظریات بلتینگ و انطباق آن با تصویر سینمایی، می‌تواند در رسانه‌ی سینما دارای دوسویه در نظر گرفته شود: یکی اجزایی که در قاب کنار هم قرار می‌گیرند (از چیدمان فیزیکی گرفته تا بازیگران و ابزارهای غیرفیزیکی مانند صوت و نور) و سویی دیگر هم مخاطب یا بیننده است که مفهوم یا حس موردنظر کارگردان را دریافت می‌کند و حتی می‌تواند در تولید آن شریک باشد. تصویر نیز برآیند رسانه و جسم است و برپایه‌ی داستان فیلم شکل می‌گیرد و از طریق فضای قاب سینمایی برای مخاطب نمایش داده می‌شود و در مواردی نیز بسته به هدفی که کارگردان دنبال می‌کند، از جسم مخاطب به‌عنوان رسانه‌ای برای خلق تصویر ذهنی نیز کمک گرفته می‌شود.

در ادامه، این نتیجه حاصل شد که با تعمیم و انطباق آراء بلتینگ در رسانه‌ی سینما، ضمن مقایسه‌ی رسانه‌های عکاسی، تئاتر و سینما و تفاوت در ارتباط‌پذیری تصاویر حاصل از آن‌ها، حتی در تصاویر یکسان و مشابه از موضوعی واحد، صرف تصویربرداری که دیده می‌شود، در بیان منظور خالق اثر، تعیین‌کننده نیست، بلکه جایگاه و ابزارهای رسانه در ایجاد حس و تولید مفاهیم موردنظر مؤلف اثر هنری یا کارگردان فیلم، نقش اصلی را دارند. براین اساس، ساختار تصویر سینمایی و مفاهیمی که از آن حاصل می‌شوند همگی متأثر از نوع ترکیب‌بندی و چیدمان قاب تصویر فیلم، یا نوع جای‌گیری و استفاده از جسم در رسانه، هستند. این موضوع در سینما در قالب طراحی هنری (معماری و طراحی صحنه و به‌طورکلی، چیدمان آن‌چه در قاب تصویر دیده یا شنیده می‌شود) موردبررسی قرار می‌گیرد.

در نتیجه، با تغییر در معماری تصویر سینمایی (اعم از دکور، طراحی صحنه، نورپردازی، گریم، طراحی صدا، موسیقی و تدوین)، نوع برداشت و مفاهیم منتقل‌شده و میزان اثرگذاری آن بر مخاطب و در یک

کلام، « بیان دراماتیک تصویر»، فراتر از داستان، موضوع و محتوای فیلم، قابل تغییر و کنترل است. این موضوع، می‌تواند تبدیل به سبک یک کارگردان شود و در نتیجه، شیوه‌ی کار با ابزارهای رسانه، جزو ویژگی‌های یک هنرمند، در این‌جا کارگردان، « صاحب‌سبک» قلمداد می‌شود. در فیلم شاخص ادوارد دست‌قچی اثر کارگردان صاحب‌سبکی مانند تیم برتون، به‌جای تکیه بر گفت‌وگو، از معماری و فضا سازی برای ایجاد فضای دراماتیک مورد نظر بهره گرفته شده است. نتایج حاصل از تحقیق حاضر، تعمیم آراء بلتینگ در رسانه‌ی سینما بوده است که قابل بررسی و انطباق هستند و در خلق معانی تصویر سینمایی، نقش کلیدی را، رسانه بازی می‌کند.

پی‌نوشت

1. Hans Belting
2. Erwin Panofsky
3. Walter Benjamin
4. Gyorgy Kepes
5. Jean-Pierre Vernant
6. Aby Warburg
7. Mise en Scene
8. Architecture of Image
9. Gestalt
10. Art Director
11. Edward Scissorhands
12. Tim Burton
13. Juhani Pallasmaa
14. The Cabinet of Dr. Caligari
15. Robert Wiene
16. Medium
17. Body
18. Image
19. Positivistic
20. Immanuel Kant
21. An Anthropology of Images
22. Attic
23. Masaccio
24. Burtonesque
25. Danny Elfman
26. Tom Duffield
27. Point of View (POV)
28. Stefan Czapsky
29. Slow Motion
30. Low Angle

فهرست منابع

- پالاسما یوهانی (۱۳۹۴)، معماری تصویر: فضای وجودی در سینما، ترجمه علی ابهری، تهران: نشر کتاب مس.
- پنز فرانسوا، تامس مورین (۱۳۹۲)، سینما و معماری، ترجمه شهرام جعفری نژاد، تهران: انتشارات سروش.
- نصری امیر (۱۳۹۳)، «تثلیت جسم، تصویر و رسانه - انسان‌شناسی تصویر از منظر هانس بلتینگ» فصلنامه تخصصی کیمیای هنر (وابسته به پژوهشکده هنر)، سال سوم، شماره (۱۰)، بهار ۱۳۹۳، صفحه ۷۹ تا ۹۸
- خسروی دهکردی همایون (۱۳۹۵)، قصه‌هایی برای بزرگسالان، دو ماهنامه‌ی سینما و ادبیات، سال سیزدهم، شماره (۵۳)، تیر و مرداد، ویژه‌نامه‌ی تیم برتون، ISSN: 17352924

- Baratto Romullo, 2017, How Architecture Speaks Through Cinema, trans. Mathew Valletta, ArchDaily.com, 15 June
- Belting Hans, 2014, An Anthropology of Images: Picture, Medium, Body, Princeton University Press, Princeton, Oxford
- Belting Hans, 2005, Image, Medium, Body: A New Approach to Iconology, Critical Inquiry, The University of Chicago Press, Vol. 31, No. 2, Winter 2005, pp. 302-319,
- Bordwell David, Thompson Kristin, 2010, Film Art: An Introduction, 9th Edition, McGraw Hill Publications, New York
- Ebrahimi Asl Hassan, Mizban Parinaz, 2016, Visual Perception in Architecture and Cinema, Similarities and Differences, International Journal of Engineering and Technology, Vol. 8, No. 5, October, pp. 345-349
- Jacobs Steven, 2014, The Wrong House: The Architecture of Alfred Hitchcock, nai010 publishers, Rotterdam