

تاثیر دیزاین بر هویت زیباشناسانه فیلم های علمی تخیلی (نمونه موردی: ادیسه فضایی ۲۰۰۱)

بتول قاینی نجفی^۱ * اصغر فهیمی فر^۲

چکیده

دیزاین و سینما از نظر خیال، زمان، فضا و... به یکدیگر نزدیک هستند. بررسی ارتباط این دو عرصه هنری با یکدیگر ضروری است، چراکه پژوهش های این حیطه انگشت شمار و اغلب توصیفی هستند و ضرورت کار تحلیلی در این حیطه واضح است. تا کنون به این مقوله به عنوان منبع الهام و ارتقای کیفیت زیباشناسانه فیلم که هدف این پژوهش است، نگریسته نشده است. تاکید در این مقاله بر ارتباط متقابل دیزاین و سینما به عنوان دو عنصر مکمل و نقش آن ها در هویت بخشی به محیط و عناصر می باشد. یکی از مسائل مهم در این ارتباط دوسویه تحلیل چگونگی ارتباط این دو از منظر زیبایی شناسانه است. فرضیه این پژوهش تاثیر دیزاین بر درک زیبایی شناسانه مخاطبین فیلم است، و نیز تاثیر کانسپت های موجود بر ارتقای درک مخاطبین از مفاهیم و فضای فیلم می باشد. به همین دلیل در این پژوهش به تحلیل ارتباط زیبایی شناسانه این دو مقوله پرداخته می شود. بدین منظور بررسی به روش تحلیل محتوا بر روی فیلم ادیسه فضایی ۲۰۰۱، ساخته استنلی کوبریک انجام گرفته است. نتیجه پژوهش کشف اهمیت این ارتباط دوسویه و روشن کردن نقاط فراموش شده به جهت تقویت ارتباط دست اندرکاران این دو هنر می باشد. چارچوب نظری این پژوهش اسطوره مدرن رولان بارت می باشد.

کلمات کلیدی: دیزاین - سینما - زیبایی شناسی - علمی تخیلی - ادیسه فضایی ۲۰۰۱ - اسطوره مدرن

مقدمه

دیزاین و سینما هر دو به ایجاد فضا و روح زندگی می پردازند. جهان طراحی و دنیای سینما از عناصر بنیادی مشترکی برخوردارند. در این میان طراحی صحنه و مبلمان و وسایل صحنه یک فیلم از اهمیت زیادی برخوردارند به طوری که توجه به مقوله محیط و اشیا در سینما به صورت جدی و آگاهانه، ایده جدیدی است که می تواند مورد توجه قرار گیرد. (حسینی و همکاران، ۱۳۸۸: ۱۱۳) دیزاین در فیلم علاوه بر آنکه به طور مستقیم در طراحی صحنه دخیل است، در تلفیق با عناصر ساختاری سینما جزئی لاینفک از آن گردیده است. هم طراحان و هم فیلمسازان با دنیای خیال و ارائه آن سر و کار دارند. (ابی زاده و باقری، ۱۳۸۷: ۵۰) سینما با ترکیب عناصری چون رنگ، نور، زاویه دید و صحنه، تدوین و صدا در جهت ایجاد رابطه ای مستحکم با بیننده خود و تسهیل سفر ذهنی او به درون فیلم دست به فضاسازی می زند، در حالی که جوهر دیزاین شکل دادن به محیط زندگیست، در سینما فیلمساز به طور ذهنی

محیط را می سازد و در دیزاین، طراح به محیط عینیت می بخشد. سینماگر برای تجلی معانی مورد نظر خود بی نیاز از محیط نیست و طراح برای گسترش و تبلیغ واقعیت های مجازی و تجسم محیط نیازمند رسانه است. (رحیمیان، ۱۳۸۳: ۱۱) از آنجا که سینما مقوله ای فرهنگی محسوب شده و نقش بسزایی در فرهنگ سازی و شکل دادن به باورها، رفتارها، عادات و نوع نگاه مخاطبینش دارد، و از سویی به دلیل معرفی جهان هایی تخیلی و مجازی دری به سوی دنیایی از ایده ها و امکانات گوناگون می گشاید، ابزاری مطلوب برای خلق از سویی و شناساندن آن از سوی دیگر محسوب می گردد. پس از انقلاب صنعتی ایده های مربوط به عصر جدید و تغییرات دنیا پس از صنعتی شدن جهان در قالب کتاب ها و مقالات و داستان ها سر برآوردند، پس از ابداع سینما این فضا به سینما نیز منتقل شد و به خصوص چگونگی عصر فضا و تغییرات زندگی در عصر جدید در قالب فیلم های سینمایی مورد ایده پردازی و تحلیل قرار گرفت. در حقیقت می توان گفت که هنرمندان با بهره گیری از تخیل خویش به تخمین و ترسیم آینده پیش رو پرداخته و به شکل دادن وضعیت جدید بشر در اعصار جدید با تغییرات زندگی به وجود آمده در این اعصار می پردازند. همین مساله که نگرش اصلی فیلم های علمی تخیلی به فضا و تکنولوژی و صنعت جدید است پیوند محکمی میان سینمای علمی تخیلی و طراحی برقرار می کند. این پیوند دلیلی بر لزوم کارهای پژوهشی در حوزه این ارتباط و تبیین ماهیت این ارتباط دوطرفه است.

شاید آشکارترین عنصر ملموس در یک فیلم همان تصویری باشد که روی پرده سینما نقش می بندد. این عنصر ضروری ترین عامل وجودی بیان سینمایی است یعنی همان هسته نظام بخشی که دیگر عناصر فیلم بدان وابسته اند. اگرچه آنچه در نهایت تماشاگر را به خود جذب می کند موضوع اصلی فیلم است، اما پیش از هرچیز این تصاویر فیلم که شامل مکان ها و شخصیت ها و عناصر صحنه هستند، است که در وهله اول حواس بیننده را تسخیر می سازند و پس از جذب وی تمایلات او را کنترل می کنند و بدان جهت می دهند. تصاویر تماشاگران را وامی دارند که با اندکی تامل به بررسی جزئیات بپردازند و توجهشان به چشم اندازی گسترده هدایت شود یا اینکه با ماشین زمان به مکان های مختلف سفر کنند. بنابراین هر عنصر حتی اگر برای لحظه ای کوتاه بر پرده نقش ببندد، از آنجا که موضوع اصلی فیلم را به وضوح منتقل می کند، بر احساسات و ادراکات زیبایی شناسانه فیلم تاثیر می گذارد و از اهمیت خاصی برخوردار می شود. (جیکوبس، ۱۳۸۶: ۸۹)