



نقاشی و سینما در آندری روبلف (۱۹۶۶) ساخته آندری تارکوفسکی

مهدیس مهاجری^۱^۱دانشگاه تربیت مدرس/ دانشکده هنر و معماری، mahdis.mhj@gmail.com

تارکوفسکی به نام آندری روبلف را واکاوی کند. آندری روبلف به عنوان یک راهب-شمال‌نگار روسی قرون وسطی در تاریخ هنر چهره‌ای شناخته شده اما مرموز است. زندگی و آثار او به اندیشه‌های تارکوفسکی که دغدغه‌های متافیزیکی و دینی منحصر به فردی داشته، نزدیک است. سینمای تارکوفسکی در عین حال که به شاعرانه و نقاشی گونه، مشهور است، در این فیلم به طور مستقیم به شخصی ترین و حرفه‌ای ترین علایقش نزدیک می‌شود. پژوهش حاضر به چگونگی ارتباط نقاشی و سینما و جایگاه تصویر سینمایی در نقاشی و حضور نقاشی در کادر سینمایی، می‌پردازد.

واژه‌های کلیدی: نقاشی، سینما، آندری روبلف، آندری تارکوفسکی، فیلم آندری روبلف

روایتگری و حرکت را در نقاشی نشان بدهند فوتوریست‌ها تلاش جدی در راستای خلق حرکت کردند که از آن میان می‌توان به کارهای مارسل دوشان، بوتچونی، جاکوموبالا و ... اشاره کرد. "جنبش فوتوریست‌های ایتالیا، تقلید هجوآلود آشکاری از تصاویر متحرک تولید کرده است؛ نقاشی هایپررئالیسم معاصر، هنوز هم توضیح و تفسیر شاخه‌های متعدد زیبایی‌شناسی دوربین را ادامه می‌دهد. پاسخ اولیه نقاشی به فیلم، گرایش به نوعی مفهوم‌گرایی است که نخستین بار کوبیسم آن را رها ساخت و امروزه در همه هنرها مشترک است" (موناکو، ۱۳۸۵: ۴۲). نقاشی در مکان وجود دارد و در زمان جان نمی‌گیرد که -البته یکی از دغدغه‌های نقاشی مدرن حضور و حرکت در زمان است- در حالی که سینما چنین دغدغه‌ای ندارد؛ هم در مکان و هم در زمان حضور دارد و زندگی می‌کند. سینما چنین امتیازی را به کمک تدوین و مونتاژ و همچنین تکنیک‌هایی مانند اسلوموشی، فست‌موشن، فلاش‌بک، فلاش‌فوروارد و ... به دست آورده است. در حقیقت در سینما سه نوع زمان نمایشی، روانی و مادی وجود دارد. "زمان مادی، طول ثابت فیلم است. یعنی تعداد مشخص دقیقه‌هایی که فیلم فضای پرده را اشغال می‌کند. زمان نمایش، توصیف‌کننده زمان روایی است که توسط رویدادها و حوادث فیلم ارائه می‌شود مانند فیلم ۲۰۰۱: ادیسه فضایی که از ماقبل تاریخ تا سال ۲۰۰۱ را نشان می‌دهد، زمان روانی، ذهنی‌تر و غیرقابل کنترل‌تر از دو شکل زمانی قبلی است و زمان تجربه شده توصیف‌کننده حس بیننده از ضرباهنگ و ریتم فیلم است" (رحیمیان، ۱۳۸۹: ۹۴).

چکیده

انسان از دیرباز با دو مسئله درگیر بوده و زیسته است؛ تصویر و روایت. از طرفی انسان امروز می‌داند که انسان‌های نخستین به ترسیم و تصویر علاقه داشته‌اند یا از سر جبر تن به این کار داده‌اند و همچنین قاصه، قصه‌گویی و به طور کلی روایتگری جایگاهی ویژه در زندگی او داشته است. کتاب‌ها، لوح‌ها، تصاویر حیوانی و انسانی در غارها، موجب آگاهی انسان از گذشته‌اش بوده است. نقاشی به عنوان یکی از نخستین هنرهای شناخته شده، جایگاهی مهمی در تولد و حتی ادامه حیات یکی از آخرین هنرهای بشری به نام سینما دارد. رابطه، شباهت و تفاوت‌های این دو هنر نه تنها جذاب، بلکه هنوز هم بحث برانگیز است. هر دوی آنها هم بر دیگر هنرها تأثیر گذاشته‌اند و هم موجب تحول همدیگر شده‌اند. پژوهش حاضر تلاش دارد رابطه آنها را در ابتدا در نگاهی کلی بررسی کند و سپس یکی از آثار سینمایی آندری

مقدمه

سینما به عنوان هنری که در عصر مدرن و قرن بیستم متولد شده است، در واقع از شبکه‌های انسانی سود می‌جوید. چشم نمی‌تواند فاصله تصاویر را در سرعت‌های زیاد نشان دهد و سینما به کمک ۲۴ فریم در ثانیه از این ضعف بهره می‌برد، و به کمک مونتاژ تصاویری را که به وسیله یک ماشین مکانیکی به نام دوربین گرفته شده، پشت سر هم می‌چیند و به حرکت در می‌آورد. بدون تردید سینما را بدون شناخت و درک مفهوم تصویر، تحلیل و تأویل کرد. تصویر مهمترین عنصر این هنر است؛ هنری که از تمامی هنرها سود می‌جوید به ویژه عکاسی و نقاشی. بهره‌وری سینما از عکاسی به واسطه دوربین، لنز و فیلتر و ... مشهود است، ولی نزدیکی آن به نقاشی جای بحث و تفسیر بیشتری دارد. اولین نقاشی‌ها و تصاویر که امروزه آثار هنری خوانده می‌شوند (شاید در آن روزها اصلاً کاربرد هنری نداشته‌اند) در دیواره غارهای یافت شده‌اند. از طرف دیگر نقاشی در عین حال که در بسیاری از سبک‌ها همچون فوتوریسم، کوبیسم و حتی دیوارنگاره‌های تمدنهای باستان همچون مصر و خط هیروگلیف، تلاش کرده است که حرکت را پدید بیاورد ولی معمولاً موفق نبوده است و این یعنی مهمترین و بزرگترین تفاوت سینما و نقاشی! بنابراین می‌توان نتیجه گرفت انسان در کنار قصه و قصه‌گویی، همواره دغدغه تصویر و حرکت را داشته است. در رنسانس و دورانهای بعد تلاش‌های وافر از سوی نقاشانی همچون مازاتچو صورت گرفت تا مسئله زمان، عمق میدان و حتی