

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

۱۴۱۴

وزارت علوم، تحقیقات و فن آوری



دانشگاه هنر

دانشکده سینما - تئاتر

پایان نامه برای دریافت درجه کارشناسی ارشد در رشته

تصویر متحرک

عنوان رساله نظری:

بررسی فانتزی موجود در فیگور انسان و حرکات او در آثار سلطان محمد نقاش

استاد راهنما

سارا خلیلی

عنوان رساله عملی:

دوستی با ابله

استاد راهنما:

امیر محمد دهستانی

پژوهش و نگارش:

سید محمد طاهری قمی

بهمن ۱۳۸۷

۱۳۸۸/۵/۱۷

دفتر اطلاعات مرکز اسناد و کتابخانه ملی
تهران - تپه سبز

ورود به وسعت خانه و دانشگاه هنر
شماره ۱۲۰۹۷۹۳
تاریخ ۱۳۸۷/۱۲/۲۶

۱۲۱۲۱۲



" صور جلسه قضاوت پایان نامه کارشناسی ارشد "

با تلاوت آیاتی از قرآن کریم و با تاییدات خداوند متعال و استعانت از حضرت ولی عصر (عج) در ساعت 12 تاریخ 87/11/21... جلسه قضاوت پایان نامه کارشناسی ارشد خانم/آقای سید محمد طاهری قمی رشته تصویر متحرک گرایش کارگردانی انیمیشن با عنوان بررسی فیگور انسان و حرکات او در آثار سلطان محمد نقاش با حضور هیات محترم داوران در دانشکده سینما برگزار گردید.

نتیجه ارزشیابی:

قبول با نمره:

۱۸/۱۵ هجری و نهم

موکول به جلسه قضاوت مجدد

مردود

امضاء	نام و نام خانوادگی	سمت
	سرکار خانم خلیلی	استاد راهنما
	آقای دهستانی	استاد راهنمای عملی
		استاد مشاور
		مدیر گروه
	آقای سید علیرضا گلپایگانی	نماینده تحصیلات تکمیلی
	آقای دکتر سلطانی	استاد داور 1
	آقای سید علیرضا گلپایگانی	استاد داور 2
	آقای دکتر حسینی	استاد داور 3

نام و نام خانوادگی رییس دانشکده: آقای دکتر کشتن فلاح... تاریخ: ۸۸... امضاء:

تقدیم به پدر و مادر دلسوز و مهربانم

و

همسر وفادارم که همواره دستان گرمش را بر شانه هایم احساس کرده ام

.....

با تشکر از اساتید گرامی :

سرکار خانم سارا خلیلی

و

جناب آقای امیرمحمد دهستانی

و تمامی اساتید بزرگواری که در راه اعتلای دانش می کوشند.....

فهرست مطالب:

عنوان شماره صفحه

- چکیده..... ۶
- مقدمه..... ۷
- فصل اول: تعاریف و اصطلاحات..... ۱۱
- حرکت..... ۱۲
- فانتزی..... ۱۹
- فیگور..... ۲۳
- نگارگری..... ۲۶
- مکاتب نگارگری ایران..... ۲۸
- مکتب بغداد..... ۲۹
- مکتب سلجوقی..... ۳۰
- مکتب تبریز اول (ایلخانی)..... ۳۲
- مکتب شیراز..... ۳۳
- مکتب هرات..... ۳۴
- کمال الدین بهزاد..... ۳۷
- مکتب تبریز دوم..... ۴۰
- مکتب قزوین - مشهد..... ۴۳
- مکتب اصفهان..... ۴۵
- فصل دوم: سلطان محمد نقاش..... ۴۷
- مختصری در زندگی سلطان محمد نقاش..... ۴۸
- نوآوری های سلطان محمد در عرصه نگارگری..... ۵۰
- سلطان محمد و همعصرانش..... ۵۴
- آقا میرک..... ۵۴

- میر مصوّر..... ۵۶
- شیخ زاده..... ۵۶
- دوست محمد..... ۵۶
- دوست محمد (دوست دیوانه، دوست مصوّر)..... ۵۶
- دوست محمد (گواشانی) هروی..... ۵۷
- میرزا علی..... ۵۸
- مظفر علی..... ۵۹
- میر سید علی..... ۶۰

• فصل سوم: فیگور انسانی..... ۶۲

- بررسی ساختار آناتومیک فیگور انسان..... ۶۳
- ساختار استخوان بندی (اسکلت) بدن آدمی..... ۶۳
- ساختار عضلانی بدن انسان..... ۶۷
- مکانیزم حرکت انسان..... ۶۹
- بررسی انواع ژست‌های حرکتی در فیگور انسانی..... ۷۰
- ژست‌های اشاره‌ای..... ۷۲
- ژست‌های نمایش دهنده..... ۷۲
- ژست‌های تأکیدی..... ۷۳
- ژست‌های ناخود آگاه..... ۷۴
- ژست‌های سمبولیک..... ۷۴
- ژست‌های مستقیم و واضح..... ۷۵
- ژست‌های ریتمیک..... ۷۵
- انواع طراحی فیگوراتیو..... ۷۶
- تأملی بر پیشینه طراحی از فیگور انسان در نگارگری ایرانی..... ۸۱
- فیگور انسان در مکتب متأخر بغداد و سجّلوقی..... ۸۲
- فیگور انسان در مکتب ایلخانی..... ۸۳
- فیگور انسان در مکتب شیراز..... ۸۴
- فیگور انسان در مکتب هرات..... ۸۵

• فیگور انسان در مکتب تبریز دوم..... ۸۸

• فیگور انسان در مکتب اصفهان..... ۹۰

• فصل چهارم: مطالعه حالات و حرکات مختلف فیگور انسان و فانتزی موجود در آن در نگاره های سلطان محمد..... ۹۳

• سنجش میزان تناسبات آناتومی در فیگورهای انسانی سلطان محمد..... ۹۴

• نمودار شماتیک ساختار استخوان بندی فیگورهای انسانی سلطان محمد..... ۱۰۰

• نوآوری های سلطان محمد در ترسیم فانتاستیک فیگورهای انسانی..... ۱۲۲

• فصل پنجم تجسم حرکت در چند فیگور انسانی سلطان محمد... ۱۸۷

• نتیجه گیری..... ۱۹۴

• فهرست تصاویر..... ۱۹۸

• فهرست منابع و مآخذ..... ۲۰۳

• Abstract..... ۲۰۶

چکیده:

در نقاشی سنتی ایرانی با نگاهی آشنا می‌شویم که در جستجوی تجرد از ماده و تمثیل حقایقی که در پس آن نهفته است، محور مختصات دریافت بصری ما را تغییر می‌دهد و قوانین متعارف و این‌جهانی دیدن و درک کردن را دگرگون می‌سازد. در یک فضای سراسر فانتزی مانند عالم نگارگری ایرانی، نظامی مخصوص حاکم است و تمامی کیفیات و کمیات تحت تاثیر آن قرار دارند. از جمله این موارد، عنصر «حرکت» است. نگارگر ایرانی که زیر سایه حکمت و ادبیات غنی و خیال‌انگیز ایرانی نقاشی می‌کند، برای «حرکت» نقشی ارزشمند قائل است و هرچند ابزاری برای تجسم عینی حرکت در اختیار ندارد، سعی می‌کند بر روی همان سطح دوبعدی کاغذ که ابزار کار اوست، به بهترین وجه ممکن به مصور نمودن حرکات مورد نظر خویش پردازد. اغراق‌ها و استیلیزاسیون‌هایی که در فرم فیگورهای انسانی اعمال می‌شوند، همگی واجد فانتزی و حرکتی خاص هستند.

یکی از بزرگ‌ترین نگارگران ایرانی که عنصر حرکت در آثار وی بیش از دیگران به چشم می‌خورد و همچنین به تجسم فضاهایی سرشار از فانتزی و خیال ناب در نگاره‌هایش پرداخته است، سلطان محمد نقاش، از نگارگران مکتب تبریز دوم است. این پژوهش سعی در بررسی دقیق‌تر و موشکافانه‌ی این نگاره‌ها از دو منظر یادشده - حرکت و فانتزی - دارد؛ دو عنصری که جزو المان‌های بسیار مهم و پایه‌ای در هنر انیمیشن نیز می‌باشند.

مقدمه:

هنگامی که به تماشای یک فیلم انیمیشن می‌نشینیم، در کنار لذت بردن از آن به عنوان یک وسیله سرگرمی^۱، بسیاری از عوامل بصری و جلوه‌های سینمایی و صوتی از جلوی چشمانمان می‌گذرند که گاه به عنوان یک مخاطب عام اصلاً به این عوامل توجه نمی‌کنیم.

از میان تمامی عوامل متشکله یک انیمیشن، «حرکت» و «فانتزی» دو عنصر بسیار مهم و کلیدی در این هنر می‌باشند. این که بدانیم چه نوع فضای فانتزی بر عالم داستان ما حکمفرماست، نوع گرافیک اثر و نحوه شخصیت‌پردازی^۲ها را تحت تاثیر قرار می‌دهد و به همین ترتیب، چگونگی حرکت کاراکترها مشخص می‌شود.

متحرکسازان و کارگردانان در مراحل آغازین یک پروژه انیمیشن، سعی می‌کنند ساعاتی را به مطالعه در منابع تصویری و کتاب‌های مختلف بگذرانند و شاید ماه‌ها به ایده‌یابی پردازند، که البته این بخش یکی از مهم‌ترین مراحل کار است. این منابع می‌توانند آثار تصویری گذشته مربوط به ملل مختلف، و یا حاصل تحقیقات محققین در مورد اصول روانشناختی و اجتماعی مرتبط با تم داستان باشند.

به طور مثال اگر محل وقوع داستان در ایتالیا و زمان آن قرن هفدهم میلادی باشد، اولین کار، تحقیق در مورد شیوه زندگی، لباس‌ها، قوانین اجتماعی حاکم بر ایتالیای قرن ۱۷، و شاید مهم‌تر از همه بررسی نقاشی‌های مربوط به آن دوره است. پس از انجام این تحقیقات اولیه است که مراحل ایده‌یابی، طراحی شخصیت، تعیین فضای گرافیکی اثر و ... آغاز می‌شود.

در صورتی که بخواهیم به تولید آثاری با هویت ملی دست زده و در جهت خلق انیمیشن‌هایی ایرانی حرکت کنیم، رجوع به آثار تجسمی کشورمان اولین قدم خواهد بود. یکی از مهم‌ترین این منابع بصری که واجد فضایی فانتزی و عالمی ماورایی می-

^۱. Entertainment.
^۲. Characterization.

باشد نگارگری ایرانی است. مینیاتور ایرانی پنجره‌ای گشوده رو به عالم مثال است و در همین نقطه می‌تواند با انیمیشن تلاقی کند.

عالم مثال، عالم ملکوت است؛ عالمی که واقعی اما غیر مادی می‌باشد و دارای فضایی است که میان عالم خاکی و عالم بالا اتصال و پیوستگی ایجاد می‌کند. بدین معنا که با استفاده از المان‌های آشنای عالم محسوس و با بهره‌گیری از سطح دوبعدی کاغذ و حذف کیفیات سه‌بعدی مانند پرسپکتیو، سعی در القای فضایی و رای این عالم مادی دارد. در عالم فانتزی نیز مبنی بر طبیعت است اما در قوانین آن دخل و تصرف می‌شود و حتی گاه این قوانین نقض می‌گردند.

این تحقیق به منظور پی بردن به جزییات و چند و چون تشابه میان فانتزی موجود در نگارگری ایرانی و عالم فانتزی در انیمیشن، و همچنین درک مفهوم حرکت در نگاره‌های ایرانی بنا شد. اما مساله‌ای که پیش روی نگارنده قرار داشت این بود که از میان مکاتب و دوره‌های مختلف نگارگری ایران، کدام یک برای موضوع بحث مناسب‌تر است؟ پس از مطالعه بیش از پیش در متون و تصاویر تاریخ‌نگاری ایران، مکتب نگارگری تبریز دوم (صفوی) مد نظر قرار گرفت. این مکتب درخشان‌ترین و در عین حال اصیل‌ترین دوره در تاریخ نقاشی ایرانی است که در آن نوابغی چون آقا میرک، سلطان محمد، میر مصور و... به ظهور رسیدند و سبکی را بنا نهادند که به کلی از تأثیرات مستقیم نقاشی چینی و مغولی و بیزانسی رها شد و از سوی دیگر، از لحاظ علم ترکیب‌بندی، غنا و خلوص رنگ و نیز پویایی حرکات فیگورهای انسانی در نقطه اوج و تعالی قرار گرفت.

اما از میان تعداد زیاد نگارگران مکتب تبریز دوم، به دو دلیل عمده سلطان محمد برای این مبحث در نظر گرفته شد: اول آن که وی را به عبارتی نماینده شاخص این مکتب می‌شناسند و به تعبیر روئین پاکباز او شاید بزرگ‌ترین «وارثان کلک بهزاد» باشد. به علاوه سلطان محمد، پس از کمال‌الدین بهزاد، حائز مرتبه ریاست کتابخانه سلطنتی دربار صفوی و سرپرست نگارگران دربار بوده است و همین نکته باعث می‌شود تا رد پای وی را به عنوان مدیر هنری، در لابلای تمامی و یا اکثریت قریب به اتفاق آثار به‌جای مانده از نسخه‌های خطی مصور آن دوران مانند دیوان حافظ کاریته، شاهنامه

طهماسبی و خمسه نظامی مشاهده کنیم. دوم این که در آثار سلطان محمد، نسبت به دیگران، شاهد یک بیان پویا و شاداب و ترکیب‌بندی‌های مدور رنگی، و از آن مهم‌تر موجوداتی خیالی و افسانه‌ای می‌شویم. نگاره‌های وی نمودار بسیار خوبی از عالم مثال و فانتزی می‌باشند.

اما در حین انجام این تحقیق، همواره یک سوال ذهن نگارنده را به خود مشغول کرده بود: «اگر قرار باشد فیگورهای انسانی آثار سلطان محمد، در لحظه‌ای از حال ثابت و فریز شده درآمده و حرکت کنند، این حرکت چگونه و حاوی چه کیفیاتی است؟» جستجو برای یافتن پاسخ این سوال، دنیایی از پرسش‌های دیگر، پاسخ‌ها و رازهای ناگشوده را پیش روی نگارنده قرار داد. هر یک از مباحثی که پیش‌نیاز درک موضوع مورد نظر بود به خودی خود یک تحقیق گسترده و مستقل را می‌طلبد و تلخیص و کاربردی نمودن آن‌ها کاری بس دشوار بود. متأسفانه در میان منابعی که به طور کل در زمینه نگارگری ایرانی موجود است، درصد کمی به محققین ایرانی اختصاص دارد. پژوهشگران خارجی نیز علی‌رغم تلاش گسترده و ارزشمندی که انجام داده‌اند، در بسیاری از موارد دچار اشتباهاتی فاحش شده‌اند. از میان همین منابع نیز هیچ کدام به طور دقیق به اصول و فلسفه هنر ایرانی و ریشه‌یابی سنت‌ها و به طور خلاصه این که چرا و چگونه هنرمند ایرانی در خلال سال‌هایی که در غرب، هنرمندان رنسانس سعی در بازنمایی بدن انسان با تناسبات واقعی‌اش داشته‌اند، به فضایی تا این حد تجریدی و فانتزی و ناب دست یافته است اشاره‌ای نکرده‌اند. بیشتر تحقیقات معطوف به بیان تاریخیچه، ذکر اسامی و منسوب کردن نقاشی‌ها به نقاشان است. در تعداد محدودی از متون نیز اشاراتی به اصول زیبایی‌شناختی بصری، نحوه کاربرد رنگ‌ها و ترکیب‌بندی آثار شده است.

آنچه در پیش روی دارید، حاصل مسیری است که نگارنده در طول حدود یک سال برای یافتن پاسخ سوالات خود پیموده است. با این امید که حاصل چنین پژوهش‌هایی در راه پیشبرد و تعالی هنر انیمیشن در سرزمین ایران مفید فایده واقع شود. کاری که کشورهای چون ژاپن و چین و کره آغاز نموده‌اند و با بیانی نه کهنه و خسته‌کننده، که

پویا و امروزین، سخن از اعتقادات و ارزش‌های بصری خود می‌گویند؛ بیانی که در
عین بومی بودن، به دل جهانیان می‌نشیند.

فصل اول

« تعاریف و اصطلاحات »

حرکت:

حرکت یکی از مفاهیم پایه و از محسوس‌ترین کیفیاتی است که انسان در زندگی روزمره خویش با آن سر و کار دارد. با آن که حرکت در نگاه نخست مفهومی کاملاً ساده و ملموس می‌نماید، دارای معانی مختلفی است و گستردگی کاربرد و تعاریف آن در علوم مختلف و ابعاد گوناگون زندگی بیانگر همین مطلب است. در تعریف تحت-اللفظی «حرکت» در عموم فرهنگ‌های لغت به این کلمات برمی‌خوریم:

Move در کاربرد به عنوان اسم (Noun):

حرکت، تکان، جنبش، اسباب‌کشی، نقل مکان، تغییر شغل، جابجایی، نقل و انتقال، عمل و ...

Move در کاربرد به عنوان فعل (Verb):

حرکت کردن، تکان خوردن، جنبیدن، جنب خوردن، وول خوردن، جابجا شدن، رفتن، راه افتادن، پیشرفت کردن، رونق داشتن، تغییر عقیده دادن، دست به کار شدن و ...
همان گونه که مشاهده می‌شود، این کلمه با توجه به کاربرد آن می‌تواند معانی مختلفی به خود بگیرد.

«حرکت یکی از اساسی‌ترین و روشن‌ترین پدیده‌هایی است که در اطراف خود مشاهده می‌کنیم... مانند ورزش باد و راه رفتن انسان... اگر مختصات جسمی نسبت به مبدأ با گذشت زمان تغییر کند، این جسم نسبت به این مبدأ در حال حرکت است. توجه داشته باشید که حرکت امری است نسبی و بستگی به مبدأ سنجش دارد. یعنی ممکن است جسمی نسبت به یک مبدأ، در حال سکون ولی نسبت به مبدأ دیگری در حال حرکت باشد^۱».

در فلسفه، افلاطون معتقد است: «... چون کلیه موجودات متحرک‌اند، البته محرکی دارند، و چون همه طالب خیرند، پس البته خیر مطلق غایت وجود است^۲» رنه

^۱ www.onlinephysics.com.

^۲ فروغی، محمدعلی، سیر حکمت در اروپا، صفحه ۲۷.

دکارت^۱ می‌نویسد: «تحولات و عوارض اجسام از گرمی و روشنی و سنگینی و جذب و دفع و همه آثار طبیعت، نتیجه حرکات اجسام است، و حرکت جز نقل مکان چیزی نیست و آن تغییر وضع اجزاء و اجسام است نسبت به یکدیگر. پس هرگاه جسمی نسبت به جسم دیگر تغییر وضع ندهد ساکن است و اگر نه متحرک می‌باشد. نتیجه این که هیچ جسمی حرکت نمی‌کند، یعنی جابه‌جا نمی‌شود مگر این که جای جسم دیگر را می‌گیرد، و جسم دیگر به جای او می‌آید. و چون عالم پُر است پس حرکات اجسام سرانجام ناچار منحنی و دوری می‌شود. حرکت نخستین را خداوند به جسم داده و آن مستقیم بوده، سپس به مقتضای قاعده فوق به سبب تصادم با یکدیگر، اجسام بی‌اختیار حرکت کرده و می‌کنند و می‌چرخند. حرکات آن‌ها همه با هم مرتبط است، و در هر آنی مقدار حرکتی که در جهان واقع می‌شود با مقدار حرکات آنات دیگر برابر است. حاصل این که کلیه عالم مانند یک دستگاه کارخانه است، و اجزاء آن، مانند چرخ‌ها و آلات دستگاه می‌باشند.»^۲

هنگامی که به اصول و مبانی عرفان اسلامی رجوع می‌کنیم، با توجه به موضوع عرفان که مشخصاً به شناخت و معرفت الهی و به موجب آن به شناخت نفس انسان که خلیفه خداوند و تنها موجود لایق جانشینی او می‌باشد می‌پردازد، به نوعی برخورد انتزاعی و مفهومی از حرکت - که از سویی متفاوت با علوم دیگر و از سویی دیگر جامع آن تعاریف نیز می‌باشد - برمی‌خوریم. حرکت در معنای عام‌تر خود در عرفان، به مفهوم سیر و سلوک و گذر از منزل‌گاه‌های موجود بر سر راه آدمی از ناسوت تا لاهوت می‌باشد، که دربرگیرنده عوالم و مراحل ترقی انسان در رسیدن به شناخت است.

در علم روان‌شناسی، یکی از نکات بنیادین، «مطالعه رفتار» است. در این میان، مطالعه «کنش»^۳ های انسان از یک سو و «واکنش»^۴ های او در مقابل محرک‌های بیرونی از سوی دیگر، یکی از مسائل عمده‌ای است که می‌تواند در تحلیل و بررسی حرکات آدمی موثر

^۱. Rene Descart.

^۲. همان، صفحه ۱۴۳.

^۳. Action

^۴. Re-Action

باشد. این گونه حرکات که تشکیل دهنده رفتار آدمی هستند در مبحث زیست‌شناسی و رفتار به طرز موشکافانه‌ای آنالیز شده و مراحل شکل‌گیری آن‌ها از بدو دریافت پیام محرک تا انجام عمل مورد بررسی قرار می‌گیرد.

در واقع بخش عمده‌ای از مطالعات روان‌شناسان به تجزیه و تحلیل «حرکات» آدمی و چگونگی و چرایی پیدایش آن‌ها اختصاص دارد. بررسی این عوامل در بسیاری از زمینه‌ها از جمله هنر و در این میان به ویژه سینما، بازیگری و بازی‌گردانی تاثیر عمده دارد. به طور مثال، بازیگری که عهده‌دار نقش یک قاتل حرفه‌ای است باید بتواند شخصیت وی را به خوبی از لحاظ روان‌شناسی آنالیز نموده و به دلایل و انگیزه‌های روانی و کنش‌ها و واکنش‌های وی در برابر رفتارهای بیرونی اجتماعی پی ببرد و با وی ارتباط ذاتی برقرار کند تا از عهده انجام و اجرای «حرکات» نمایشی بدل از شخصیت اصلی برآید. بازیگران تئاتر همواره برای القای حس صحیح و موثر در رابطه با نقش خود به تماشاگران، به اصول روان‌شناسی مبتنی بر حرکت و کنش و واکنش‌های میان شخصیت‌ها تکیه می‌کنند، و می‌کوشند تا از طریق حرکت و بیان به القای احساس بپردازند.

در کنار عناصر مهمی چون فن بیان و حالت چهره، «بخش عمده دیگری که برای ارایه واکنش‌های حسی و شخصیت‌سازی مطرح می‌شود، ژست‌ها و حرکات بدنی است. اجزای کاربردی که نقش اساسی در بیان این حالات بدنی دارند عبارت‌اند از: ۱- تکیه دادن به عقب، جلو، پهلو ۲- توجه به بازوها با حالت‌های باز، بسته، یا بر روی ران‌ها قرار گرفته ۳- سر به طرف پایین، بالا، خمیده، به طرفین ۴- پاها به صورت‌های باز، کشیده، روی هم قرار گرفته. به عنوان مثال سلطه و برتری با انبساط قفسه سینه، گذاشتن دست‌ها به کمر و ژست‌های مبالغه‌آمیز مثل کشیدگی تمام‌قد بدن شکل می‌گیرد. فرمان‌برداری با پایین افتادن سر، کوچک یا جمع شدن و تعظیم بدن القا می‌شود»^۱.

در مورد حالات دیگر بدن نیز می‌توان به شیوه‌های مختلف قرارگیری اعضای مختلف و زاویه آن‌ها نسبت به یکدیگر اشاره نمود. به طور مثال برای القای احساس جستجو و

^۱ . معتکف، شیدخت، مقاله: حس، چهره، بدن، کتاب سیمیا، کتاب اول، تهران، انتشارات دانشگاه هنر، ۱۳۸۵، صفحه ۱۵

کنجکاوی، خط کنش اصلی بدن (که از بالای سر تا پایین پا ادامه دارد) به شکل یک منحنی رو به داخل قرار گرفته و مجموعه به صورت مستقیم رو به جلو واقع می‌شود. قفسه سینه به صورت مایل و زاویه‌دار بر راستای امتداد خط کنش اصلی و عقب‌تر از مجموعه قرار می‌گیرد و لگن از همه اعضا عقب‌تر واقع می‌شود. دست‌ها و پاها از یکدیگر باز شده و حرکت واجد حالتی کند و تدافعی می‌گردد.

لازم به ذکر است که در بازیگری، بسته به نوع داستان و فضای حاکم بر آن، در عموم موارد با نوعی اغراق نسبت به حالت‌های طبیعی روزمره روبرو هستیم، که این اغراق جهت دستیابی به بیانی صریح‌تر و القای احساسی عمیق‌تر به مخاطب ضروری می‌نماید.

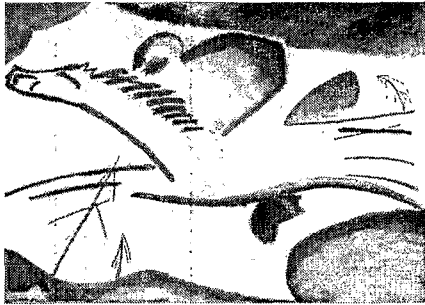
حرکت در هنرهای تجسمی نیز واجد نقشی بنیادین و حائز اهمیت بسیار است. روئین پاکباز در «دائرةالمعارف هنر» در تعریف حرکت چنین می‌نویسد:

«حرکت (Movement) بازنمایی تغییر مکان، وضع و حالت چیزهاست، به معنای عام‌تر، کیفیتی است که از احساس جابه‌جایی یا تغییر تدریجی وضعیت عناصر در یک ترکیب‌بندی حاصل می‌آید»^۱.

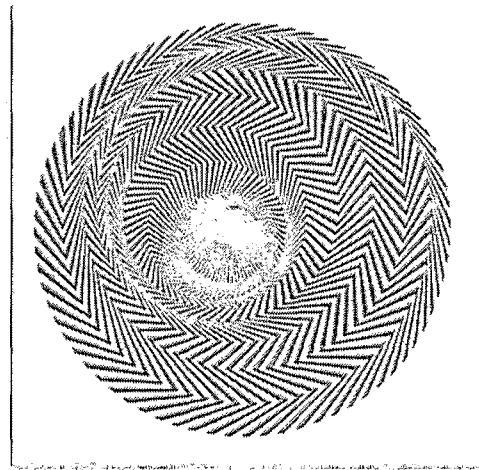
در کتاب «اصول و مبانی هنرهای تجسمی» درباره حرکت می‌خوانیم:

«حرکت ممکن است با نقطه و یا خط ایجاد گردد و به شکل‌های مختلفی مطرح شود. اندازه و مقدار حرکت، ممکن است کوچک، بزرگ، پهن، باریک، تابیده و رشدیابنده باشد. شکل حرکت نیز ممکن است به صورت راست، مدور، مستقیم، زیگزاگ، مارپیچی، گرد و تودرتو وجود داشته باشد. وضعیت و جهت آن نیز از جانب راست به چپ و یا بالعکس، از بالا به پایین، از اطراف به جانب مرکز یا به همه جهات باشد. علاوه بر این حرکت ممکن است از نظر تعداد مدنظر قرار گیرد»^۲. شکل‌های (۱) و (۲) و (۳).

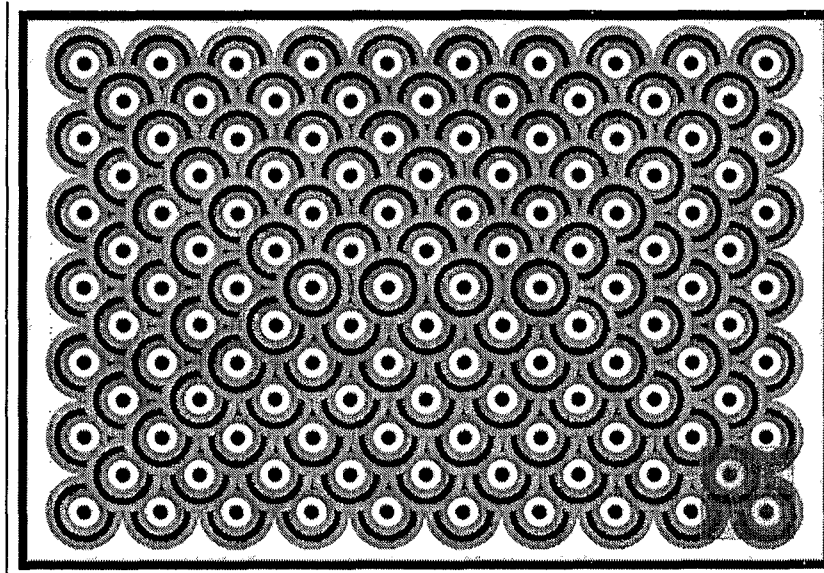
^۱ . پاکباز، روئین، دائرةالمعارف هنر، تهران، انتشارات فرهنگ معاصر، ۱۳۸۱، صفحه ۲۰۰
^۲ . حلیمی، محمدحسین، اصول و مبانی هنرهای تجسمی، تهران، انتشارات احیاء کتاب، جلد اول، چاپ دوم، ۱۳۷۹، صفحه ۱۹۰



(۲) نقاشی انتزاعی، اثر واسیلی کاندینسکی



(۱) نقاشی آپ آرت، اثر ویکتور وازارلی



نقاشی آپ آرت، اثر دیوید سیمونی

(۳)

شاید در میان تمامی رشته های هنر، حرکت مهم ترین و بنیادی ترین نقش را در سینما داشته باشد. به طوری که یک فیلم سینمایی که در واقع خروجی کار یک گروه عظیم سینماگر است در اصطلاح «Motion Picture» خوانده می شود. به بیان ساده تر، آن-

چه به سینما هویت و ماهیت می دهد حرکت است، آن هم در ابعاد بسیار گسترده؛ از بازیگری بازیگران گرفته تا حرکات دوربین، حرکت فضای پس زمینه^۱، حرکات نور و... بابک احمدی در کتاب «از نشانه‌های تصویری تا متن» در این رابطه می نویسد:

«سینماتوگراف طومار حرکت‌هاست، شکلی از نوشتار با هر گونه حرکت تصویری است. در هر نمای فیلم، هنرپیشه‌ها، چیزها، رنگ‌ها، حجم‌ها، خط‌ها، فریم‌ها، عدسی‌ها، همه حرکت می کنند، یا می توان انتظار داشت که حرکت کنند. تماشاگر هر حرکت را به گونه‌ای خودکار به حرکت سکانس‌ها، تقطیع نماها، و قطعه‌بندی‌های ناشی از تدوین، و مهم‌تر از آن به حرکات‌های روایت، هم‌نهادهای زمانی- مکانی که با روایت معنا می گیرند، نسبت می دهد. به گفته یان فرانسوا لیوتارو آموزش‌های شگردهای فیلم- سازی به معنای آموختن شیوه‌های حذف شماری از تمامی حرکات‌های ممکن است...»^۲.

«یکی از مهم‌ترین جنبه‌های حرکت سینما، «تحرک»^۳ است. تحرک یا اکشن در واقع باطن و درونمایه یک فیلم سینمایی و در حکم سلول‌های تشکیل‌دهنده آن است. «اکشن» و تحرک یک فیلم را به طرق مختلف می توان دسته‌بندی کرد:

۱- اکشن فیزیکی و جسمی

۲- اکشن روانی

۳- اکشن فکری.

همه فیلم‌های دراماتیک، واقعی یا تخیلی، شامل این حقیقت‌اند که پیشرفت هر سن در آن‌ها برخوردار از دست‌کم یک و یا تجمعی از این سه نوع «اکشن» است. «اکشن» خون زندگی درام است و معنی آن پیشرفت و حرکت. از نقطه‌ای به نقطه دیگر، به سوی نقطه اوج و نتیجه^۴.

انیمیشن به اعتقاد بسیاری از صاحب‌نظران، مادر صنعت سینما محسوب می‌شود. انیمیشن از قوانین سینمای زنده تبعیت می‌کند و در عین حال جذابیت‌ها و قابلیت‌های

^۱.Background.

^۲. احمدی، بابک، از نشانه‌های تصویری تا متن (به سوی نشانه‌شناسی ارتباط دیداری)، تهران، نشر مرکز، چاپ پنجم، ۱۳۸۴، صفحه ۱۰۲.

^۳.Action.

^۴. رفیعا، بزرگمهر، ماهیت سینما، تهران، انتشارات امیرکبیر، چاپ دوم، ۱۳۸۴، صفحه ۱۲۶.