



Reading Cinematic Elements in Iranian Miniatures

Payam Zinalabedini*¹

¹ Assistant Professor, Department of Advanced Studies of Art, School of Visual Arts, College of Fine Arts, University of Tehran, Tehran, Iran.

* Corresponding Author, payam.zinalabedin@ut.ac.ir

ARTICLE INFO ABSTRACT

IRA, 2025

VOL. 3, Issue 2, PP, 223-248

Receive Date: 08 October 2025

Revise Date: 21 November 2025

Accept Date: 07 December 2025

Publish Date: 22 November 2025

Original Article

KEYWORDS:

Cinematic Elements; Iranian Miniatures; Narrative; Mise-en-Scène; Movement

Persian miniature painting is a distinctive and highly refined form of art, marked by unique aesthetic qualities that have drawn the attention of audiences and scholars for centuries. In Iran, miniature painting enjoys an ancient and rich heritage, its origins deeply rooted in the region's cultural and historical traditions. Throughout different historical periods, this art form has undergone numerous changes, developments, and fluctuations, shaped by social, political, and artistic contexts. Its pinnacle is widely recognized to have occurred during the Safavid era, when the artistic sophistication, expressive power, and thematic diversity of miniatures reached an unprecedented level. It would still take many years before the art of cinema could celebrate a two-hundred-year legacy, for cinema is comparatively young when placed alongside the six classical arts that preceded it, including painting. Cinema, in its relatively short existence, has drawn significant inspiration from these earlier art forms. It has absorbed their principles, distilled their stylistic and conceptual essence, and transformed them within its own framework, emerging as an independent medium. Among these influences, painting has left an unmistakable mark on the aesthetic vocabulary of cinema, granting it a unique visual identity. In the contemporary era, this mutual influence has even reversed in certain ways, with artistic practices in painting showing responses to cinematic language and imagery. From its earliest days, cinema attracted the attention of critics, theorists, and artists, becoming a subject of rigorous scholarly examination. Researchers have extensively investigated how the various fine arts, including painting, have influenced cinema's development. Yet, one less explored—indeed, rarely addressed—avenue of research involves identifying cinematic-specific elements that are traditionally regarded as exclusive to film, and then tracing them back to see if they manifest in earlier, pre-cinematic art forms. In other words, while much has been written about what cinema borrowed from painting, investigations into the reverse scenario—finding inherently cinematic traits in ancient visual traditions—are sparse. This is the gap that the present study seeks to address. Cinema captivates its audience by virtue of its narrative construction, its ability to generate motion and avoid static presentation, its arrangement and framing of characters within the shot, and its unique capacity to transform any point in time into the experiential “present.” Through editing, mise-en-scène, and visual composition, cinema enables viewers to feel that the past is unfolding right before their eyes, in real time. Such qualities exert a profound emotional and cognitive influence on the viewer's perception of story and space. Understanding how different art forms influence and reshape one another, and recognizing the transformations they undergo within these interactions, is of great importance — both for creators seeking inspiration and for audiences striving to engage more deeply with the works they encounter. Persian miniature painting, drawing from the vast reservoir of Iranian culture, literature, and artistry, stands as one of these time-honored traditions. It has flourished for centuries, attracting not only Iranian art lovers but also admirers from the global community. Miniatures of various historical periods — and particularly those of the Safavid dynasty — are prized for their extraordinary craftsmanship, narrative sophistication, and symbolic richness. The narrative strategies of miniature painting, its arrangement of figures and objects within the frame, and its layered compositions often produce scenes that have a striking affinity to cinematic storytelling. The visual spaces they create seem dynamic, inviting the viewer's gaze to move from one element to the next, thereby implying the passage of time and suggesting events beyond what is explicitly shown. These “motion-infused” compositions, though rendered in a static medium, evoke the kind of filmic atmosphere that we

Cite this article:

Zinalabedini, P. (2025). Reading Cinematic Elements in Iranian Miniatures. *Interdisciplinary Researches of Art*, 3(2), 223-248. doi: 10.22124/ira.2025.31917.1076



typically associate with moving images. Such works make evident that Persian miniature painting not only predates cinema but also exhibits qualities remarkably similar to those later developed in film. It is important to note that the chronology of these two art forms places miniature painting far ahead in historical terms. Cinema was born only after centuries of miniature painters had perfected their craft, built an intricate visual language, and developed sophisticated techniques of storytelling through still imagery. This temporal relationship invites a compelling question: how did certain elements we now categorize as “cinematic” exist long before the medium itself was invented? And what does this reveal about the universality of visual narrative principles? The present research embraces an interdisciplinary objective. Its principal aim is the examination and identification of cinematic elements embedded within Iranian miniature painting. By crossing disciplinary boundaries between art history, film theory, and visual culture studies, the study hopes to shed light on the shared language of these two seemingly different media. The methodology adopted here is qualitative, built upon a descriptive-analytical approach. Data was gathered from extensive library-based resources, as well as archival materials in both audio and visual formats. Employing purposive sampling, the research selected a range of exemplary Persian miniatures, focusing on works that are especially rich in narrative and compositional complexity. These pieces were subjected to detailed scrutiny, with each visual and narrative element analyzed for correspondence with cinematic principles. The findings indicate that cinema and Persian miniature painting share numerous defining characteristics. Both engage in visual storytelling that can be comprehended without the aid of textual narration, relying on the arrangement of figures, the interplay of gestures, and spatial relationships to move the narrative forward. Scene construction in both arts shows attention to thematic coherence, with spatial organization often mirroring emotional and symbolic content. Multi-layered compositions are another shared hallmark; they lend depth and dimension to the imagery, encouraging the viewer to interpret meaning across foreground, middle ground, and background. Equally prominent is the use of symbolic colors — hues carefully chosen not only for aesthetic appeal but to convey specific thematic or cultural meanings. In both cinema and miniature painting, color serves as a crucial narrative signifier, guiding mood, atmosphere, and audience interpretation. Furthermore, an acute attention to fine details enhances the overall integrity of the work, reinforcing its identity and narrative clarity.

License

This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY 4.0)



Copyright © Authors

خوانش عناصر فیلمیک در نگاره‌های ایرانی

پیام زین العابدینی*

۱. استادیار دانشگاه تهران، دپارتمان هنرهای نمایشی و موسیقی، پردیس هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، تهران، ایران

* نویسنده مسئول: payam.zinalabedin@ut.ac.ir

| اطلاعات مقاله | چکیده |
|--|--|
| <p>پژوهش‌های میان‌رشته‌ای هنر، ۱۴۰۴ دوره ۳، شماره ۲، صفحات ۲۲۳-۲۴۸ تاریخ دریافت: ۱۶ مهر ۱۴۰۴ تاریخ بازنگری: ۳۰ آبان ۱۴۰۴ تاریخ پذیرش: ۱۶ آذر ۱۴۰۴ تاریخ انتشار: ۲۰ آذر ۱۴۰۴</p> <p>مقاله پژوهشی</p> <p>کلید واژه‌ها: عناصر فیلمیک، نگاره‌های ایرانی، روایت، میزانسن، حرکت</p> | <p>نگارگری نوعی نقاشی منحصر با ویژگی‌های بارز توجه است که در ایران زمین از سابقه طولانی برخوردار است. این نوع نقاشی در دوره‌های گوناگون با تحولات و فراز و نشیب‌های مختلفی مواجه بوده که اوج آن در دوره صفوی است. سینما به عنوان هنر هفتم در روند پیشرفت و تکاملش از هنرهای دیگر از جمله نقاشی تأثیر گرفته است. تأثیرات نقاشی، زیبایی‌شناسی منحصر به فردی را در سینما به وجود آورده است که در عصر حاضر بازتاب عکس‌العمل آن در هنرهای دیگر و از جمله نقاشی پدیدار بوده است. بدیهی است که نگارگری ایرانی سابقه‌ای طولانی دارد و سینما پس از گذشت سال‌ها از عملکرد و تاریخ این هنر متولد شده است. پژوهش حاضر با هدفی بنیادین در تلاش است بحثی بینارشته‌ای را مطرح سازد و مسئله اصلی تحقیق واکاوی و ریشه‌یابی عناصر فیلمیک در نگارگری ایرانی است. روش تحقیق کیفی با رویکردی توصیفی - تحلیلی و بر اساس جمع‌آوری اطلاعات از منابع کتابخانه‌ای و بایگانی‌های صوتی و تصویری است. بدین‌سان بر مبنای انتخاب هدفمند از موارد مطلوب نگاره‌های ایرانی گزینش شده و مورد مذاقه و تحلیل قرار گرفته است. یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد که میان سینما و نگاره‌های ایرانی، شاخصه‌های مشابه متعددی وجود دارد؛ از جمله روایت بصری که بدون استفاده از متن مستقیم، مخاطب را در جریان داستان قرار می‌دهد، فضاسازی معنایی متناسب با مضمون، ترکیب‌بندی چندسطحی و رنگ‌های نمادینی که حامل بار معنایی ویژه‌اند و به تثبیت هویت اثر یاری می‌رساند. نتیجه حاصله نشان از آن دارد که سینما با ویژگی‌های فرمال و روایی خود فضایی پویا و حس «زمان حال» ایجاد می‌کند. نگاره‌های صفوی نیز پیش از پیدایش سینما با ترکیب‌بندی و جزئیات، حرکت و پویایی را القا کرده‌اند. هر دو رسانه با بهره‌گیری از میزانسن، نورپردازی، زاویه دید و روابط فضایی چندبعدی، فضایی فراتر از یک قاب می‌سازند که امکان روایت گذشته و آینده را فراهم می‌کنند.</p> |

ارجاع به این مقاله: زین العابدینی، پیام. (۱۴۰۴). خوانش عناصر فیلمیک در نگاره‌های ایرانی.

پژوهش‌های میان‌رشته‌ای هنر، ۳(۲)، ۲۲۳-۲۴۸. doi: 10.22124/ira.2025.31917.1076

مقدمه و بیان مسئله

سال‌ها مانده است تا قدمت سینما به دو قرن برسد و این هنر در مقایسه با شش هنر قبل از خود از جمله نقاشی از سابقه اندکی برخوردار است. این هنر از شش هنر قبلی الهام گرفته و توانسته است با استحاله آنان در خود تبدیل به هنری مستقل شود. هنر سینما از همان ابتدای تولدش مورد پژوهش قرار گرفته و تأثیرات هنرهای دیگر از جمله نقاشی بر آن مورد بررسی قرار گرفته است، اما آنکه عناصری که جز مؤلفه‌های منحصر و مختص سینما به‌شمار می‌آید در هنرهای پیشین و کهن جلوه‌نمایی کند تا جایی که نگارنده بررسی کرده مورد واکاوی قرار نگرفته است. سینما براساس نوع روایت‌پردازی، ایجاد حرکت و دوری از ایستایی، نحوه استقرار و نمایش شخصیت‌ها در کادر و این ویژگی که زمان‌ها را به اکنون تبدیل می‌کند مخاطب را در وضعیتی قرار می‌دهد که تصور کند گذشته را در حال می‌بیند. شناخت و شناسایی تأثیر هنرها بر یکدیگر و دگرپرسی و تغییر آن‌ها برای هنرمندان و مخاطبان نکته حائز اهمیت و ضروری است. نگارگری برگرفته از فرهنگ، ادبیات و هنر ایرانی ریشه در تاریخ کهن ایران زمین دارد و قرن‌هاست رواج داشته و مورد توجه هم‌وطنان و جامعه بین‌المللی است. نوع روایت‌پردازی، چیدمان عناصر در قاب و ترکیب‌بندی آثار این دوره صحنه‌هایی را به نمایش می‌گذارند که نونمایی کرده و فضایی فیلمیک را تداعی می‌کنند. پژوهش حاضر با هدفی بنیادین در تلاش است بحثی بینارشته‌ای را مطرح سازد و مسئله اصلی آن واکاوی و ریشه‌یابی عناصر فیلمیک در نگارگری است. از این‌روی جهت آشکارسازی مسئله پژوهش، پاسخ به سؤال‌های زیر رهنمون و راهگشاست.

۱- روابط فرمال و روایی در سینما و نقاشی دارای چه تعاملات و ویژگی‌های تفاریقی یا پیوندی است؟

۲- چگونه دوربین و قلم به‌عنوان دو ابزار متفاوت توانسته‌اند مفهوم‌سازی بصری و شیوه بیانی مشترک داشته باشند؟

۳- سینما و نگاره‌های ایرانی دارای چه شاخصه‌های مشابه هستند؟

مبانی نظری

ویژگی‌های فیلم «تراکم بصری»، «زیاده‌روی بصری» یا تصریح شدید است (Chatman, 2009, 61). که معمولاً با یک بار دیدن به چشم نمی‌آید. از نظر آرنهایم «مهم است، اولاً به‌یاد داشته باشیم که یک فیلم هم‌چنین یک اثر تجسمی است، که هدفش حداقل تا حدی نوعی لذت بصری است، دوماً ایده وابستگی سوژه در رابطه با فرم را، به فرم فیلمیک تعمیم» می‌دهد (Aumon & Marie, 2017, 190).

تلاقی پرده سینما و بوم نقاشی امر رؤیت‌ناپذیر را رؤیت‌پذیر می‌کند و غایب را بر حاضر، و ذهن را بر بدن ارجح می‌شمارد (Dalle Vacche, 2022, 25). سینما نیز مثل نقاشی هنری دوبعدی است که توهمی از بعد سوم را خلق می‌کند. نقاشی در هر حال به همان دو بعد محدود است، اما سینما نه. سینما با استفاده از بعد سوم خود، یعنی زمان، از محدوده این دو بُعد می‌گریزد. سینما این کار را با تغییر اندازه نما و فاصله دوربین تا موضوع و ارائه زوایای دید متفاوت از موضوع (با استفاده از مونتاژ و حرکت دوربین، یا مجموعه‌ای از هر دو) انجام می‌دهد (Brady, Leo & Cohen, 2017, 118). همواره این دو هنر از یکدیگر تأسی گرفته و سعی کرده‌اند از ویژگی‌های یکدیگر استفاده کنند (Monaco, 2006, 39-40). هنر هفتم هم از سینمای مبتنی بر معماری به سینمای مبتنی بر نقاشی پل می‌زند و هم فعالیتی اُسمزی^۱ و رازآمیز میان منظره طبیعی و تکنولوژی صنعتی را برپا نگاه می‌دارد، به نحوی که یکی از آن‌ها در دیگری ادغام می‌شود، و سرانجام، این راهبرد داستان‌سرایی نیابتی نوعی تبادل مداوم ایجاد می‌کند میان آنچه انتزاعی و آنچه فیگوراتیو است، آنچه طبیعی و آنچه عاری از زندگی است؛ گویی هر الگو می‌تواند به آرامی از الگویی در تضاد با خودش پدیدار شود. هرچند این دورانی بودن استحاله‌ها به بینش ادواری درباره فرایند تاریخی و همچنین به تبدیل قلمرویی فوتوریستی اشاره دارد (Dalle Vacche, 2022, 106).

شایان ذکر است بیان فیلمیک [...]، سیستمی است که دسترسی تماشاگر به فیلم را به بحث می‌گذارد (Brady, Leo & Cohen, 2017, 201-202). فیلمیک چیزی متعلق به درون فیلم است که نمی‌توان توصیفش کرد؛ نوعی بازنمایی که نمی‌تواند بازنمایی شود. فیلمیک تنها جایی شروع می‌شود که زبان و فرازبان پایان می‌یابد...، فیلمیک تنها پس از عبور - تحلیل‌گرانه - از خلال «احساس»، «عمق»، و «پیچیدگی» اثر سینمایی است که تعیین می‌شود (Barthes, 2016, 36-37). باید مدنظر داشت «متن آینه‌ای» و مفاهیم انتقادی مرتبط با آن از قبیل «سلطه»، «خوانش»، «نقطه دید»، «جایگاه تماشاگر» را، هرچند موقتی و مشروط، می‌توان به‌عنوان یک ابتکار روش‌شناختی برای بررسی نشانه‌شناختی متون فیلمیک به‌کار برد (Brady, Leo & Cohen, 2017, 262). فیلمیک ویژگی خصلت نمای رسانه فیلم یا ویژگی مناسب با آن است که تصاویر را از آثار تاریخی و یا ادبی متمایز می‌سازد (Phillips, 2015, 282-560).

عناصر فیلمیک

۱. روایت

روایت‌ها دست‌ساخته‌هایی برای ارتباط آگاهانه‌اند، دست‌ساخته‌هایی که کارکردشان انتقال داستان است (Currie, 2012, 27). چپستی روایت را جز از راه کارکردش نمی‌توان دریافت (Berger,)

15, 2002). از نظر دادلی اندرو «روایت بیش از هر چیز منطقی از برای محدودکردن یا مرزبندی معناست» (Andrew, 1984, 74-78). ادوارد برانیگان برای روایت در سینما شش سطح برمی‌شمرد:

۱- مبدأ: عبارت است از نقطه آغاز یا منشأ مکان که بازنمایی از آنجا آغاز می‌شود.

۲- رؤیت: یک نیروست، مورد فعال‌کننده یا علت (خیره‌شدن) که بازنمایی را از یک مبدأ به صحنه وجود می‌آورد.

۳- زمان: یک فرایند است که واحدهای بازنمایی را در یک کل - یک پیوستار - پیوند می‌بخشد، یا در حالتی که واحدها یک کل را تشکیل نمی‌دهند - یک ناپیوستار - آنها را تعیین می‌بخشد. زمان، ابزار سنجش و منطق یک فصل یا توالی اجزای قاب‌بندی شده است (Jakobson, 1971, 334-344).

۴- قاب: عبارت است از یک محدودیت یا مرز ادراکی که آنچه را بازنمایی شده از آنچه بازنمایی نشده نسبت به یک مبدأ تفکیک می‌کند... قاب‌بندی عبارت است از دادن چارچوب و قالب به یک رشته امور، با استفاده از یک اصل بیرون‌گذاری، درون‌گذاری.

۵- موضوع شناسایی: عبارت است از آن چیزی که بازنمایی می‌شود؛ آنچه به صورت موضوع رویت نشان داده شده است (یا قاب‌بندی می‌شود).

۶- ذهن: عبارت است از آن مجموعه شرایط آگاهی - ادراک - که به صورت اصل تلام بازنمایی می‌شود (ولی خود آن اصل نیست). این بدین معنی است که اصل فهم‌پذیری یا منطق ظهور بازنمایی در برابر ما، در درون بازنمایی نقش شده است (Branigan, 1998, 116-117). برای ایجاد یک ساختار روایی، ذهن انسان، هوشمندانه نوعی واکنش برای بیان وقایع انجام می‌دهد که مفهوم روایت به معنای مصطلح آن را برمی‌سازد. چتمن راوی فیلم را برابندی از متغیرهای گوناگون می‌داند که این متغیرها از دو مجرای تصویری و صوتی با تمام زیرشاخه‌ها و تکنیک‌های آن می‌گذرد (Lothe, 2009, 44). بنابراین روایت شامل کنش‌ها، رویدادها، و شخصیت‌هاست (Buckland, 2013, 64).

عناصر و سطوح اصلی روایت

الف. رؤیت/دیدگاه/زاویه یا نقطه دید

همانند روایت، زاویه دید هم اصطلاحی است مشترک میان سینما، هنرهای تجسمی و ادبیات...، به طور ضمنی به شیوه‌ای اشاره دارد که زاویه از طریق آن، آنچه می‌بیند را تعیین می‌کند (Corrigan, 2015, 82). نظریه‌های تقلیدی عمل دیدن را الگو و نمونه خود قرار می‌دهند. در این حالت، شیء ادراکی در برابر چشمان ناظر قرار می‌گیرد. این الگو مبنای تغییراتی در روش‌های

نمایشی قرار گرفت که نقاشی و تئاتر یونان و سپس شماری از هنرهای رنسانس پایه‌گذار آن بودند. پرسپکتیو بعدها با معانی گوناگونش به فریافتی محوری در توضیح روایت تبدیل شد (Bordwell, 2016, 28). بسیاری از نظام‌های پرسپکتیو غیرعلمی‌اند زیرا بر هیچ‌یک از نظریه‌های بینایی متکی نیستند. این نظام‌ها هرچند در سازمان دادن فضای تصویری قوی و مؤثرند، صرفاً جنبه‌ای «شهودی»^۲ دارند. نظام‌های «علمی» پرسپکتیوی که در دوره رنسانس به نظم و قاعده در آمدند، از دو نوع عمده تشکیل می‌شوند: «خطی»^۳ و «ترکیبی»^۴ (Ibid, 31). پرسپکتیو علمی، منظری از دید تماشاگر و در واقع «دیدگاه»^۵ او را نمایش می‌داد (Wright, 1983). آنچه پرسپکتیو علمی خلق می‌کند فقط صحنه‌ای تخیلی نیست بلکه ناظری ثابت و خیالی را نیز در آن به وجود می‌آورد. دیگر اشیاء تنها چیزهایی نیستند که می‌شود به آن‌ها توجه کرد زیرا اکنون هنرمند امکان تجسم فضای خالی را نیز دارد. آن‌هم نه فقط فضای میان اشیاء، بلکه فاصله میان صحنه و ناظر را؛ بدین ترتیب، تولد نوعی «منظره نگاری»^۶ تئاتری را در نقاشی شاهدیم (Bordwell, 2016, 32). آنچه در نقطه دید مطرح است تشخیص یک مرز معرفت‌شناسی است که در متن حک شده است، نقطه دید تمهیدی درونی است که متن از طریق آن، تلاش می‌کند تا مرجعی بیرونی در سطح روایت ایجاد شود، بخشی از متن به موضوع خود آن تبدیل می‌شود و متن به فاصله مشخصی از خویش دست می‌یابد. این فاصله منطقاً در ساخت خود اثر درج می‌شود تا هر گونه پاسخ به سؤالات مطرح شده در متن بتوانند این فاصله درونی را در نظر گرفته (یا مورد استفاده قرار دهند) (Branigan, 1998, 307-314). پرسپکتیو، با سبک‌های گوناگونش ساخته و پرداخته‌ترین و اساسی‌ترین فریافت در حیطه سنت تقلیدی روایت است (Bordwell, 2016, 37). در سنت تقلیدی روایت، اینک مقایسه‌ء روایت ادبی با روایت فیلم تداول عام یافته است. چنین نظریاتی همگی به سینما نیز همچون نوع دیگری از هنر پرسپکتیو می‌نگرند (Ibid, 42). نقطه دید عبارت است از یکی از کارکردهای موقعیت مشاهده‌گر فرضی که می‌توانند تماشاگر فیلم یا مشاهده‌کننده یک نقاشی باشد. یعنی ما دعوت شده‌ایم تا خودمان را در یک پوشش ادراکی معین تصور کنیم. [نقطه دید] زیر مجموعه‌ای از طبقه‌بندی کلی پیوندهای فضایی و زمانی میان نماهاست؛ آنچه در این جا مهم است منظومه و دستگاه فعل روایت نیست، بلکه توانایی ایجاد ضربه‌های ادراکی برای تماشاگر است (Branigan, 1998, 33-49).

ب. زمان و مکان

روایت معرفت‌زنجیره‌ای از رخدادهاست که در زمان و مکان (فضا) واقع شده است (Lothe, 2009, 9). مانع اصلی در قلمداد کردن تصویر به عنوان یک دلالت، ویژگی قیاسی نامیده می‌شود، که آن را از زبان شفاهی متمایز می‌کند. جنبه قیاسی تصویر با جنبه پیوسته آن مرتبط است، پیوستگی‌ای که در مورد فیلم نه تنها یک جزء فضایی، بلکه انسجام [فیلم] را که حاصل پیوستگی زمانی، یا

به تعبیری توالی زمانی است در بر می‌گیرد (Barthes, 2016, 72-73). سینما حتی به شکلی مستقیم‌تر از نقاشی حامل نوعی نقش برجسته^۷ در زمان است، نوعی پرسپکتیو در زمان، یعنی این که سینما خود زمان را همچون پرسپکتیو و نقش برجسته نشان می‌دهد، [ژان اپستاین^۸] شکل ممکن این ماهیت و سرشت نما به‌عنوان حرکت ناب را استخراج کرده و آن را با نقاشی کوبیستی یا سیمولتانیسم^۹ (حرکت نمایی در نقاشی) مقایسه کرده است (Deleuze, 2013, 40). کانودو^{۱۰} که پیشاپیش راه مفهوم الگوی زمان مکان^{۱۱} (رابطه ضروری زمان و مکان هنری در بازنمایی هنری) باختین را هموار می‌سازد، سینما را تجسم رهایی هنرهای پیشین مکانی و زمانی قلمداد می‌کند؛ به‌صورتی که فیلم در برگیرنده تمام آن‌ها می‌شود.

ج. قاب بندی / ذهن

تئاتر یونان مسائلی محوری را مطرح کرد که سنت تقلید با آن‌ها سروکار دارد، و درصدد رویارویی با آن‌ها برآمد: فضای داستان چگونه باید به نمایش درآید و تماشاگر در برابر آن در چه جایگاهی قرار دارد؟ در تئاتر و نقاشی، با بهره‌جویی از روش‌های گوناگون (هم‌چون «انسداد»^{۱۲} یا «هم‌پوشی»^{۱۳})، اندازه‌های مائوس، کوچک‌کردن اندازه‌ها و جلوه‌های نوری می‌شود فضای داستان را سه‌بعدی نشان داد. بسیاری از نظام‌های غیرپرسپکتیوی نیز از چنین شیوه‌هایی برای نشان دادن عمق استفاده می‌کنند. در نقاشی‌های مصری، برای مشخص کردن سطوح، بسیار از هم‌پوشی استفاده می‌شد. حال آنکه در مینیاتورهای قرون وسطی، از شاخص‌های اندازه [یا از مقیاس] برای افزودن به اطلاعات انتقالی سود می‌جستند. در همه نقاشی‌های نمایشی یا تئاتر، این عوامل هم‌چنان نقش مهمی ایفا می‌کنند. پرسپکتیو از واژه ایتالیایی «پروسپکتیوا»^{۱۴} گرفته شده و به معنای «دیدن از میان است - طریقی آسان برای تشخیص این که شیء (در جهان ترسیم‌شده) و «ذهن»^{۱۵} (ناظر)، هر دو، از طریق صفحه تصویر با یکدیگر پیوند خورده‌اند» (Bordwell, 2017, 30). تمام رمزهایی که در یک قاب تصویر عمل می‌کنند، در دیگر هنرهای تصویری نیز سهیم‌اند. تعداد و وسعت دامنه این رمزها بسیار زیاد است، و طی هزاران سال، در نقاشی، مجسمه‌سازی، و عکاسی تکامل یافته و تعریف شده‌اند. متن‌های عمده هنرهای بصری، این رمزها را در سه عامل: رنگ، خط، و شکل، تقسیم کرده و مورد بررسی قرار داده‌اند (Monaco, 2006, 187-188). لئون آلبرتی^{۱۶} نقاش و معمار ایتالیایی در کتاب درباره نقاشی این‌طور بیان می‌کند: دو عنصری که در خلق تصویر دو بُعدی باید مورد توجه قرار گیرد عبارتند از: فاصله چشم تا موضوع و ارتفاع آن از سطح زمین، که این شامل قاب بندی می‌شود (Ward, 2018, 28). در سنت تقلیدی، روایت با نمایش و «دریافت»^{۱۷} با «ادراک»^{۱۸} برابر است (Bordwell, 2017, 38). چرا در سینما از «تصویر» به صورت منفرد صحبت می‌کنیم؛ درحالی که هر فیلم هزاران تصویر دارد؟ دلیل این

است که حتی اگر میلیون‌ها تصویر هم وجود داشته باشند، تنها یک ظرف برایشان وجود دارد؛ یعنی قاب. آنچه «تصویر» را در سینما مشخص می‌کند محتوایش نیست، بلکه ظرف است: یعنی قاب (Chion, 1994, 66). راوی می‌تواند برخی یا اکثر وظایف فعل روایت را به راوی دیگری که قصه را ارائه می‌دهد واگذار نماید. «واگذاری این مسئولیت‌ها همان قاب‌بندی است؛ قاب‌بندی عبارت است از در چارچوب قراردادن یک مجموعه پدیده با استفاده از عنصر «ذهن» به عنوان مبدأ شمول/خلو (Branigan, 1998, 94-274). در این قاب‌ها، کارگردان و فیلم‌بردار پرده را به صفحه شطرنج دراماتیکی تبدیل کرده‌اند که ریزترین اجزای آن طراحی شده است (Bazin, 2011, 26). قاب تصویر عملاً با سازمان‌دهی و هدایت امواج زمان در قالب الگوهای جنبشی لذت‌بخش، برقراری و حفظ نظم بازنمایانه، و حفظ تماشاگر «بر روی پرده و درون قاب» (به تعبیر استفن هیث^{۱۹})، زمان را قاعده‌مند می‌کند (Andrew, 2014, 124). فضای درون قاب بخش‌های قابل‌مشاهده در تصویر است. فضاهای خارج قاب «مرزهای چهاربخش اول از فضای خارج از قاب را چهار ضلع قاب فیلم تشکیل می‌دهند، به عبارت دیگر این بخش‌ها منطبق هستند بر چهار رویه یک هرم فرضی ناقص (قطع‌شده در رأس) که در فضای دور و بر قاب گسترده است. پنجمین بخش از فضای خارج از قاب که کاملاً متمایز از چهار فضای مماس بر کناره‌های قاب است، فضای پشت دوربین است هرچند که بازیگران روی پرده برای رسیدن به این فضا معمولاً از سمت چپ یا راست دوربین می‌گذرند و بالاخره یک بخش ششم هم وجود دارد که شامل فضاهای است که دکور و اشیای روی صحنه از دیده پنهان می‌کنند» (Burch, 1984, 35). چارچوب قاب حتی پیش از ظاهرشدن تصویر هم دارای معناست، هنگامی که تصویر ظاهر می‌شود فرم، خط، و رنگ نیز، همراه با همین ارزش‌های نهفته در قاب بیان می‌شوند، عملکرد رمزهایی از قبیل جذابیت ذاتی^{۲۰}، مجاورت^{۲۱}، درک عمق، زاویه‌تراز^{۲۲}، و نورپردازی درست به همان شکلی است که در محدوده قابی با خطوط مشخص عمل می‌کنند (Monaco, 2006, 198). حرکت، تفاوت‌های رنگ‌ها، تعادل اجزای مجزا و تنوعات در اندازه‌ها. حساسیت ما به این تغییرات به فیلمساز اجازه می‌دهد که به نگاه ما در سطح فضای دوبعدی قاب جهت دهد (Bordwell & Thompson, 2016, 176). همیشه چارچوب و قابی وجود دارد که نمی‌تواند قاب‌بندی خود را آشکار کند: در هر متن، یک دانایی کل زیرین (=تحتانی) وجود دارد (Branigan, 1998, 298). به این مفهوم که تبدیل قاب به نقاب، و بنابراین عملگر یک معما، لزوماً بهمعنای در دنده گذاشتن موتور یک حکایت است (Bonitzer, 2020, 97).

د. موضوع

موضوع می‌تواند کل مناسبات، شخصیت‌ها و رخداد‌های مهم و کم‌اهمیت داستان را حول خود سامان دهد (Biniyāz, 2014, 50). از این روی می‌توان موضوع را شکل‌گرفته از مضامین و

مفاهیمی چون جنگ، عشق، تنهایی، فقر، وحشت، مرگ و عناصری همچون شخصیت و رویداد یا ماجرا در نظر گرفت.

شخصیت

شخصیت‌ها در هنرهای نمایشی و تصویری دارای ابعاد مختلفی اعم از اجتماعی، سیاسی، فرهنگی، روانی هستند که این ابعاد به آن‌ها در اثر هنری و به‌ویژه روایت هویت می‌بخشد. شخصیت در آثار هنری دارای الف) نیاز دراماتیک است که در او انگیزه می‌دهد و هدف ایجاد می‌کند. «اهداف همیشه به صورت فعل می‌شوند و همیشه نیز پویا و فعال هستند. آن‌ها گویای کاری هستند که باید انجام شود» (Travis, 2018, 33). ب) برای رسیدن به هدف دچار تغییر و تحول می‌شود و موانع را سپری می‌کند. «موانع را می‌توان به سه دسته تقسیم کرد: ۱) شخصیت‌های دیگر (۲) محیط (۳) خود» (Ibid., 37). ج) نقاط ضعف و برتری دارد (د) کنش و منش مخصوص دارد که باعث نوع برخورد و رفتار ویژه با مسائل گوناگون می‌شود.

ماجرایا رویداد

رویدادها «ادعا می‌کنند تاریخی هستند، آشتی را توصیه و تبلیغ می‌کنند، ابتکار را گرامی می‌دارند، و با حرمت و احترام تولید و نمایش داده می‌شوند» (Dayan & Katz, 1992, 13).

میزانسن

اصطلاحی که آرایش عناصر درون قاب یا نما را شرح می‌دهد میزانسن نام دارد (Turner, 2017, 54). میزانسن ترکیب‌بندی درون قاب را درست می‌کند. این ترکیب دوبعدی متشکل است از سازمان‌یابی اشکال، بافت‌ها، و الگوهای نور و تاریکی (Bordwell & Thompson, 2016, 176). در زبان فرانسه میزانسن یعنی به صحنه درآوردن یک کنش (Bordwell & Thompson, 1998, 156). برایان هندرسن^{۳۳} در بخشی از کتاب میزانسن در سینما، چنین عنوان می‌کند: «میزانسن به طور کلی عبارت است از هنر تصویر، بازیگران، دکور و پس‌زمینه، نورپردازی و حرکت‌های دوربین، که در رابطه با خود و یکدیگر مورد ملاحظه قرار می‌گیرند» (Nichols, 1990, 15). به‌عنوان مثال یکی از «بخش عمده تأثیرگذاری تصویر، ناشی از کار نورپردازی آن است. در سینما نورپردازی چیزی فراتر از نور تاباندن به اشیاء فقط برای نمایاندن آنهاست. بخش‌های روشن‌تر و تیره‌تر درون قاب به ساخته شدن ترکیب‌بندی هر نما کمک می‌کند» (Bordwell & Thompson, 2014, 164). نورپردازی کم‌مایه معمولاً به کار صحنه‌های محزون و مرموز می‌آید (Ibid., 168). نورپایین از پایین برای نمایش جلوه و وحشتناک یا القای یک منبع رئالیستی نور مثل اجاق است (Ibid., 166). [همچنین] لنزهای دوربین میدان دید خود را بر مبنای قوانین پرسپکتیو سامان می‌دهند و به‌این ترتیب به

گونه‌ای کار می‌کنند که میدان دید را به‌عنوان دریافت یک سوژه ارائه کنند (Brady & Cohen, 2017, 214). در کل آنچه در طراحی میزانسن مورد توجه قرار می‌گیرد عبارت است: «از چه چیزی فیلم بگیرد، چگونه فیلم بگیرد، و چگونه آن را به نمایش می‌گذارد» (Monaco, 2006, 184).

با این توصیف می‌توان عناصری که در میزانسن نقش دارند را به شرح زیر بر شمرد:

۱- عناصر تصویری؛ (تمامی شیوه‌های تصویربرداری و اجزای ترکیب‌بندی تصویر، قاب‌بندی تا زاویه فیلم‌برداری، رنگ، نور، جلوه‌های بصری و اپتیکی عدسی‌ها، سرعت‌های فیلم‌برداری، حالت‌های ایستا یا متحرک دوربین). ۲- عناصر صوتی؛ (انواع صداها، سکوت، گفتار، جلوه‌های صوتی و موسیقی و انواع شیوه‌های پیوند و تلفیق صدا). ۳- عناصر نمایشی؛ (کنش‌ها و بازی کنش‌گران، دکور، گریم، لباس، نورپردازی و میزانسن). ۴- عناصر روایتی؛ (داستان یا موضوع فیلم، در کل فنون مربوط به روایت از فیلم‌نامه تا مونتاز)، علاوه‌براین عناصر «وضوح عمیق»^{۲۴} - «وضوح موضعی»^{۲۵}، بیان تدوینی؛ (شامل بیان صوتی، سبک تدوین، سبک میزانسن، نماصحنه، نمافصل و در کل به ترتیب نمایش نماها، نحوه پیوند آنها، ریتم برش و رابطه بین صداها و نماها و همچنین بیان مجازی (رمزی)؛ (استعاره، تشبیه، تشخیص یا تجسم شخصیت، نماد و تمثیل در فیلم) (Zabeti Jahromi, 2000, 104-116) تأثیرگذار است.

حرکت

لیندسی^{۲۶} «سینما را هم‌زمان پیکرسازی در حرکت، نقاشی در حرکت و معماری در حرکت می‌داند (Stam, 2004, 44). سینماتوگرافی نوشتن حرکت است؛ نگارش به کمک حرکت برای ثبت تمامی حرکت‌ها (Lyotard, 2016, 49). نما همان حرکت - تصویر است، نما تا زمانی که حرکت را به یک کل در حال تغییر پیوند می‌زند، بخش متحرک یک استمرار محسوب می‌شود. نما که از طریق بخش متحرکی از حرکت‌ها را تولید می‌کند، حاضر نیست استمرار یک کل متغیّر را نشان دهد، بلکه پیوسته اجسام، بخش‌ها، جنبه‌ها، ابعاد، فاصله‌ها، و وضعیت‌های خاص اجسامی را نشان می‌دهد که موجب تغییر و نوسان یک مجموعه درون تصویر می‌شود (Deleuze, 2013, 38-40). حرکت بخشی متحرک از استمرار است، یعنی از کل یا یک کل. این بدان معناست که حرکت چیزی پیچیده‌تر را بیان می‌کند، یا به تعبیری، تغییر در یک استمرار یا کل را بیان می‌کند (Ibid., 16). آلن روب - گریه می‌گوید: «بر پرده سینما، همه افعال در زمان حال هستند. آنچه بر پرده سینما می‌بینیم ماهیتاً هم‌اکنون در حال وقوع است، یعنی خود حرکات را می‌بینم نه توصیف آن‌ها را» (Mendilow, 2000: 96-97; Currie, 2014, 12). در این جا این دیدگاه را فرضیه زمان حال می‌نامیم (Currie, 2014, 194). حرکت به خودی خود هم منطقی و هم قدرتمند است و هنگامی برای انتقال انگاره‌ای استفاده و با آن آمیخته می‌شود منطقی‌تر و قدرتمندتر می‌شود. البته، استفاده از

حرکت، مانند تمام چیزهای موجود در یک شکل هنری، مستلزم جزئیات و وضوح است. اگر حرکت به صرف وجود خود به کار رود، توجه را به خود جلب می‌کند و حرکت رو به جلوی روایت داستان را آهسته‌تر می‌سازد (Maring, 2014, 189-190). امکان ساخت فیلمی بدون هیچ حرکتی وجود دارد. این مقوله گاهی «نمایش تابلویی» نامیده می‌شود. جایی که حرکت شیء به واسطهٔ چیدمان اشیاء ثابت درون قاب به حداقل رسیده است، اما اغلب اشیاء متحرک حرکتی با کیفیت، جهت، مسافت و سرعت معین دارند (Block, 2020, 198).

پیشینه پژوهش

در پایان‌نامه‌ای با عنوان *نقاشی و سینما (رابطه متقابل)*، رابطه متقابل و تأثیرگذار نقاشی و سینما از اهداف اصلی بوده است و در بررسی مرز مشترک نقاشی و سینما، به عناصر بصری، تمهیدات تجسمی، پیدایش کمیک، انیمیشن و رسانه‌های نوین توجه شده که از دو هنر - نقاشی و سینما - بهره گرفته و در هر دو مشترک هستند.

در پایان‌نامه *تأثیر بصری نگارگری صفوی و تیموری بر فضا سازی و شخصیت پردازی انیمیشن‌های ایرانی با شیوه cut out* بهترین بستر برای معرفی هنر نگارگری به مخاطب ایرانی، انیمیشن معرفی شده است چراکه انیمیشن بیش از هنرهای دیگر با تصویرسازی قرابت دارد و نگارگری ایرانی با وجود اینکه به عنوان نقاشی ایرانی محسوب می‌گردد در واقع یک گونه تصویرسازی کتاب محسوب می‌شد چراکه با روایت همراه بود.

مقاله‌ای با عنوان «مطالعه‌ای بر بازتاب انواع نمایش‌ها در نگارگری عصر صفوی» به بررسی انواع نمایش در دو گروه مذهبی و غیرمذهبی پرداخته و به این پرسش می‌پردازد که چه نمایش‌هایی بیشتر به تصویر کشیده شده و کدام نمایش‌ها در نگارگری صفوی حضور ندارند. کاهش حمایت درباری از تولید نسخ خطی مصوّر در عصر صفوی، سبب شد تا نگارگری حامیان جدیدی از طبقه ثروتمند پیدا کند. در این فضای جدید بود که توجه نقاشان به ترسیم چهره واقعی متکدیان، لوطیان، کارگران و رامش‌گران جلب شد و زمینه‌ای برای ورود نمایش و سرگرمی‌های عامه مردم به نگارگری مهیا شد.

در مقاله «ویژگی‌های مشترک در ترکیب‌بندی‌های نگاره‌های کمال‌الدین بهزاد و قاب‌بندی سینما براساس نظریات آندره بازن» کوشش شده است تا دو حوزه متفاوت نگارگری ایرانی و مؤلفه‌های بنیادین سینما (از منظر آندره بازن) را به یکدیگر نزدیک سازد. درون‌مایه بنیادین این نوشتار را قاب و قاب‌بندی در هنرهای تجسمی و سینما تشکیل می‌دهد. در همین راستا، نگارندگان تلاش

کرده‌اند تا قاب‌بندی در آثار کمال‌الدین بهزاد و کارپرداخت قاب‌بندی در رسانه فیلم را تجزیه و تحلیل و وجوه اشتراک و دیدگاه مشابه میان آنها را ارائه کنند.

در مقاله «اقتباس در سینمای ایران بر اساس تابلوهای نگارگری: بررسی موردی فیلم شطرنج باد و تابلوی استنساخ اثر محمودخان ملک‌الشعراء» از نظر پژوهشگران مقاله، فیلم شطرنج باد که در دهه ۵۰ ایران ساخته شده بهره‌گرفته از آثار نقاشی ژرژ دلاتور (نقاش قرن هفدهم فرانسه)، برداشتی از تابلوی «استنساخ» اثر محمودخان ملک‌الشعراء (ملقب به «شریف»)، نقاش و شاعر دوره قاجار است. تماشاگر فیلم شطرنج باد در صورت آگاهی از تأثیر تابلوی «استنساخ» بر این فیلم، می‌تواند با درنظر گرفتن تشابهات نور، رنگ، سایه، میزانشن، داستان‌پردازی، درام موجود در تابلو و حتی نوع چیدمان اشیاء در قابی به خصوص، متوجه شباهت‌های فیلم با تابلو شود. به باور کارگردان فیلم، سایه‌روشن‌های شدید موجود در این تابلو و هیئت و وضعیت نشستن شخصیت‌ها در آن، یک فضای توطئه‌آمیز را تداعی می‌کند که با پیرنگ فیلم شطرنج باد نزدیکی دارد. در این مقاله تلاش شده است که با بهره‌گیری از نظریه بینامتنیت ژرار ژنت و با تحلیل تابلوی «استنساخ» و مقایسه آن با نمایی از فیلم شطرنج باد، نشان داده شود که فیلم از چه جهاتی شبیه به تابلو است و این اثر هنری تا چه حد توانسته موجب خلق اثری دیگر شود. با توجه به پژوهش‌های ارائه‌شده می‌توان دریافت تاکنون نگاره‌های ایرانی از منظر اینکه بیانی فیلمیک داشته و سعی در روایت‌پردازی و نمایش میزانشن سینمایی داشته‌اند مورد توجه قرار نگرفته است و از این حیث مقاله حاضر بکر و بدیع است.

روش پژوهش

این مقاله در زمره پژوهش‌های کیفی و به شیوه مطالعه موردی با رویکردی توصیفی، جنبه‌های بنیادین موضوع را مورد بررسی قرار می‌دهد. ابزار پژوهش منابع کتابخانه‌ای و بایگانی‌های صوتی و بصری است. روش گردآوری داده‌ها تحلیل نگاره‌ها، منابع موزه‌ای و متون نظری است. قابل ذکر است در پژوهش کیفی «حساسیت نظری مستلزم بصیرت و داشتن مهارت در معنی‌دارکردن داده‌ها، استعداد درک عناصر مربوط از نامربوط، و قدرت تجزیه آنهاست» (Strauss & Corbin, 2008). در رویکرد کیفی، بحث معنایابی و معناکاوی مطرح است و این از طریق اعمال وجود خود محقق ممکن خواهد بود (Burns & Grove, 2010). باید اذعان داشت نگاره‌های مورد مطالعه براساس انتخاب هدف‌مند از موارد مطلوب گزینش شده و عمدتاً مرتبط با نگاره‌های دوره صفوی است. آثاری که ویژگی‌های فیلمیک در آن قابل بررسی و مشاهده باشد. ابزار تحلیل مقایسه تماتیک مؤلفه‌های روایت، قاب‌بندی و حرکت است. برای آشکارسازی مسئله پژوهش

ابتدا عناصر فیلمیک و ویژگی‌های هنر سینما و نگاره بررسی شده و سپس منتخبی از نگاره‌ها تحلیل شده است.

یافته‌ها و بحث

روایت در نگاره‌ها

با بررسی نگاره‌ها می‌توان دریافت که هرکدام از آنها دارای روایتی است و از عناصر روایت بهره می‌گیرند. روایت‌هایی که محدود به زمان و مکان نیستند و ادامه دارند. گویی قصه از زمان و مکانی دیگر وارد کادر شده است. آن‌ها بیننده را دعوت به ادامه آن به بیرون و خارج کادر می‌کنند و او را به زاویه دیدهای گوناگون دعوت می‌کنند. چه آن روایت‌هایی که در دل‌شان جنگ و خصمی را به نمایش گذارده و دراماتیک هستند و چه نگاره‌های که تصویری از یک شخصیت در آن نقش بسته است (شکل‌های ۱ تا ۳).



شکل ۱. نبرد بهرام گور با اژدها، اثر بهزاد، شکل ۲. مرگ سهراب، شاهنامه فردوسی، شکل ۳. نبرد بهرام چوبین با ساوه‌شاه، خمسه نظامی، مکتب هرات، سده نهم ق. ۱۶۴۹، اثر معین مصور، موزه بریتانیا شاهنامه فردوسی، موزه هنرلس آنجلس آنچه که در قاب مهم است معنایی است که می‌بایست در تکمیل کردن روایت و شخصیت کمک کند و بیننده را به سوی ماجرای اصلی هدایت نماید. رنگ‌ها نیز در این نگاره‌ها حامل پیام و مضامین روایی هستند (شکل‌های ۴ تا ۶).



شکل ۴. «حمله ضحاک به قصر فریدون» شکل ۵. نگاره‌ای از خسرو در حال شکار شکل ۶. «بیژن سر هومان را باز می آورد»، شاهنامه شاه طهماسبی، قرن نهم ق. (خمسه نظامی)، دوره صفوی، ۱۵۳۴م. شاهنامه فردوسی چاپ گیلان، ۱۴۹۴م.

موزه لس آنجلس

شیراز

اثر سلطان محمد



شکل ۹. نگاره درویش خفته

شکل ۸. اثر رضا عباسی

شکل ۷. اثر رضا عباسی

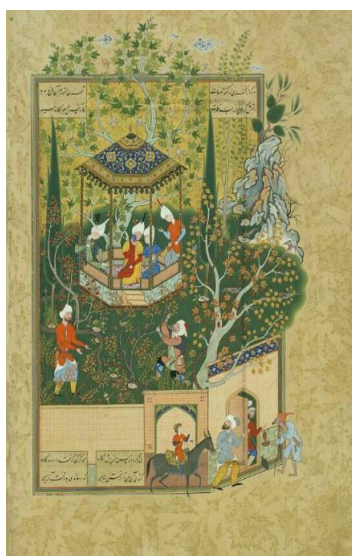
محرم ۱۰۶۱، اثر شفیع عباسی

(درگذشته ۱۰۴۴هـ / ۱۶۳۵م)

(درگذشته ۱۰۴۴هـ / ۱۶۳۵م)

اکثر تک‌نگاره‌های این دوره، یا نشانه‌های از شخصیت‌پردازی در کنارشان مشاهده می‌شود و یا رفتاری را انجام می‌دهند که معرف شخصیت‌شان می‌شود و یادآور خاطره یا رخدادی است که ممکن است با نوشته‌ای یا تصویری همراه باشد. شخصیت‌ها دارای کنش هستند و ایستایی در قاب دیده نمی‌شود. در مجموع در تحلیل نگاره‌ها با عناصر زاویه دید، شخصیت‌پردازی و زمان و مکان مواجه هستیم (شکل‌های ۷ و ۸). نمونه بارز توجه دیگر نگاره درویش خفته است که متعلق به دوره‌ای است که حکایت از مشکلات و مصایب اجتماعی دارد (شکل ۹). نگارگر آن شفیع

عباسی با نوآوری غیرمرسوم زمان خود، بدون آنکه صورتی از درویش را ترسیم کرده باشد ما را به دوره تاریخی پر از مشکلات هدایت می‌کند و در اندوه درویش شریک می‌سازد. در قاب نگاره‌ها بیش از معنای یک نما مشاهده می‌شود و انگار نگارگر روایت را صحنه و سکانس بندی کرده است. حتی در نماهای بسته‌تر نیز نگارگر سعی دارد روایت را کامل کند. از این روی روایت مثل سینما دچار فرازمانی / مکان و فراقنی شده است. تصاویر زیر از جمله نگاره نجات حضرت یوسف توسط رستم شاهد این مدعا است (شکل‌های ۱۰ تا ۱۲).



شکل ۱۲. «مرد شهری و دزدی از باغ»، هفت‌اورنگ، ابراهیم ۹۶۳-۹۷۳ ق.



شکل ۱۱. «نجات حضرت یوسف از چاه، توسط کاروانیان عازم مصر»، منسوب به مظفرعلی



شکل ۱۰. «نجات یوسف از چاه توسط رستم روستایی»، اثری از محمد یوسف (۱۶۵۶-۱۶۳۶ م.)

قاب‌بندی

در قاب‌بندی سینمایی عناصری چون ترکیب‌بندی، پرسپکتیو و حضور شخصیت‌ها و عناصر نمایشی در نقاط تأثیرگذار کادر که متأثر از انتخاب لنز و انتخاب زاویه دوربین است مهم است. بسیاری از نگاره‌های این دوره دارای این ویژگی‌ها هستند.



شکل ۱۳. نگاره اسب و مهتر (سیاه پوست)، اثری از محمد سیاه قلم شکل ۱۴. شاهزاده سوار بر اسب و درباریان، نگاره‌ای از

محمد زمان

ترکیب بندی و اندازه کادر تصاویر بالا به کادر سینمایی نزدیک است و وضوح تصاویر استفاده از لنز تله^{۳۷} سینمایی را در ذهن متصور می‌کند. در نگاره نگاره اسب و مهتر (سیاه پوست) نیز پرسپکتیو به خوبی قابل مشاهده است (شکل ۱۳). در نگاره شاه عباس در کنار سفرای امپرتوری مغول نیز نگاه شاه عباس به سوی راوی و مؤلف است. انگار که او قدرت مندانه به لنز می‌نگرد و به خالق اثر توجه ندارد. حضور او در میانه کادر به این ابهت می‌افزاید. فرد دیگری نیز در سمت چپ شاه مشاهده می‌شود که او نیز به مؤلف می‌نگرد، اما حضور او در کنار کادر برای نشان دادن دونی و فضولی شخصیت مورد نظر است (شکل ۱۴).

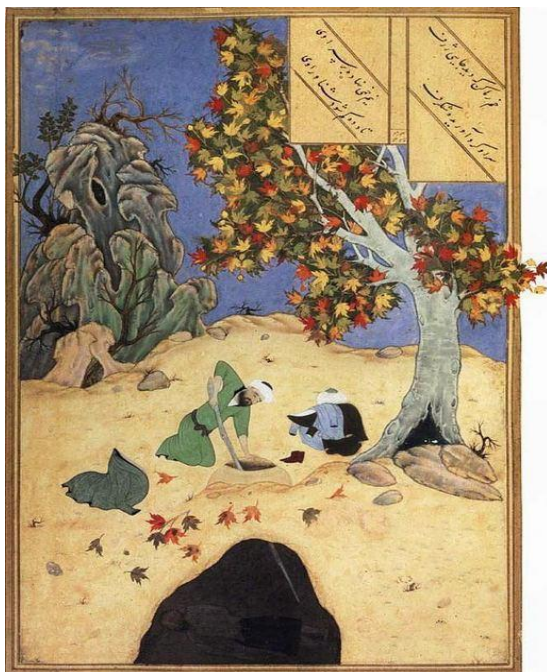
میزانسن

در تصاویر زیر به خوبی عناصر میزانسن همچون نورپردازی، صحنه‌آرایی، لباس‌آرایی، حرکات بازیگر، صدا، سکوت و غیره قابل مشاهده است. در نگاره اتراق شبانه و مباحثه ملا و پیرمرد منبع نوری خاصی در وسط کادر و روی زمین دیده نمی‌شود و شاهد نوری دایره‌ای شکل شبیه آنچه که در سینما اتفاق می‌افتد هستیم. این نورپردازی اسپات^{۳۸}، حاوی متمرکز کردن ذهن مخاطب حول موضوعی خاصی است که بین کاراکترها بیان می‌شود و از شیوه‌های نورپردازی سینما و نمایش است (شکل ۱۵).

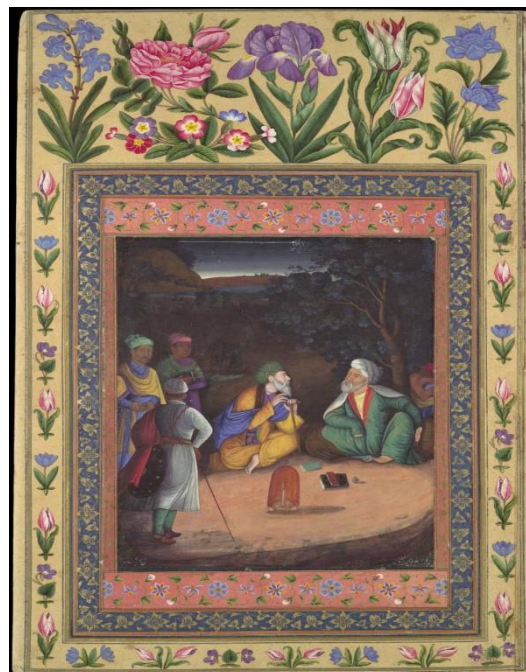


شکل ۱۵. اتراق شبانه، نگاره‌ای از محمدزمان، موزه ارمیتاژ

در نگاره اتراق شبانه کاراکترها از بافت و زمانه خود جدا شده و هرکدام به خود مشغولند. این نوع چیدمان صحنه تلاش دارد به روایتی شخصیت محور کمک کند و ماجرا برایش در حاشیه قرار دارد (شکل‌های ۱۶ و ۱۷).



شکل ۱۷. نگاره‌ای از کمال‌الدین بهزاد، مکتب هرات



شکل ۱۶. مباحثه ملا و پیرمرد اثری از محمدزمان

در حوزه میزانشن سینمایی معمولاً تقطیع صورت می‌گیرد و با نمایش تصاویر بسته‌تر سعی می‌شود جزئیات واضح‌تر به نمایش درآید. نگاره مرد جوان با نامه اثر محمدقاسم که در قطع نمای بسته (کلوزآپ^{۳۹}) به تصویر درآمده چنان نمای تقطیع شده در حوزه میزانشن از یک صحنه

سینمایی به نظر می‌آید (شکل ۱۸). تصویر شبیک خان نیز که یک نمای تمام قد (فول شات^۳) است، یادآور نمای معرف است که در سینما کاربرد فراوان دارد (شکل ۱۹).



شکل ۱۸. مرد جوان با نامه،
نگاره‌ای از محمد قاسم، ۱۶۲۹ م.

شکل ۱۹. شبیک خان، اثر استاد کمال‌الدین بهزاد،
حدود ۱۵۰۷ م.، کاخ گلستان، تهران



شکل ۱۹. چهل ستون اصفهان

شکل ۲۰. پذیرایی شاه‌عباس از ولی محمدخان فرمانروای اشترخانی،
چهل ستون اصفهان، احتمالاً اثر محمدصادق

در رمزپردازی رنگ‌ها سپیدی نماد قرب به عالم معنا و تعلق به عالم انوار است و در طیف رنگ‌ها هرچه این رنگ به تیرگی گراید از سپیدی به زردی و نارنجی و از نارنجی به سرخی و سبزی و تا سیاهی و این نشان بعد و فاصله از آن عوامل است (Kamālī-Zādeh, 2010, 180-181). در تصاویر بالا که

متعلق به نگاره‌های عمارت چهل ستون هست (شکل ۱۹)، رنگ‌ها ما را به سوی شنیدن صداها، شخصیت‌های بیرون و داخل صحنه هدایت می‌کنند. نورپردازی‌های خاص هنری، رنگ‌آمیزی ناشی از کار دکور و لباس در حوزه میزانشن و قرارگرفتن اشخاص به اندازه اهمیت شخصیت‌شان در نقاط مهم کادر متبلور شده است. رنگ‌های آبی، سبز، زرد، سیاه و سفید با ترکیب‌های متنوع و پرتحرک فضایی آسمانی و رویایی را تشکیل داده است. استفاده از بن‌مایه‌های رنگ‌های ملکوتی آبی و زرد و سبز که سه رنگ اصلی نور است و از ترکیب‌شان رنگ سفید ایجاد می‌شود به حالت ترانسپرنسی و لایه‌ای در تصویرسازی رنگی و پرداخت به فرم‌هایی ماورایی به تصاویرگر کمک می‌کند (شکل ۲۰).

حرکت

حرکت شاخصه و عنصر اصلی سینماست. در نگاره‌های زیرین این عنصر به خوبی قابل‌درک است و نگارگران با استفاده از این عنصر در دراماتیزه‌کردن آثار و رسیدن به فضایی فیلمیک بهره برده‌اند.



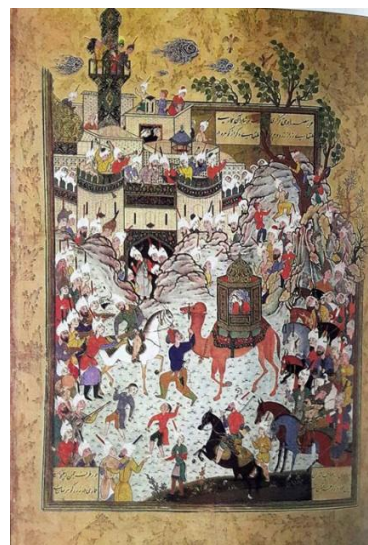
شکل ۲۳. معراج پیامبر، خمسه تهماسبی

اثر نظام‌الدین سلطان محمد تبریزی یا عراقی



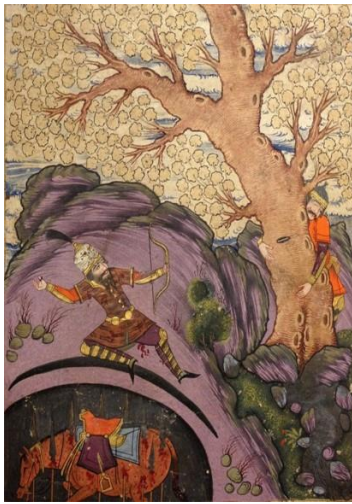
شکل ۲۲. نگاره‌ای از خسرو در حال شکار

(خمسه نظامی)؛ شیراز ۱۵۳۴م.

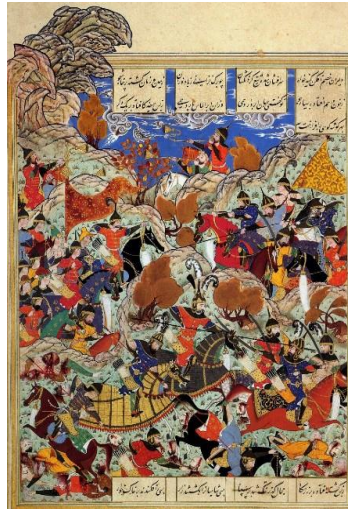


شکل ۲۱. آمدن زلیخا به مصر برای ازدواج

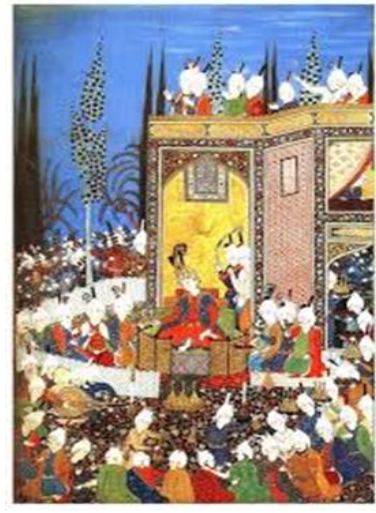
با عزیز مصر، منسوب به شیخ محمد



شکل ۲۶. خمسه تهماسبی اثر نظام‌الدین سلطان محمد تبریزی یا عراقی

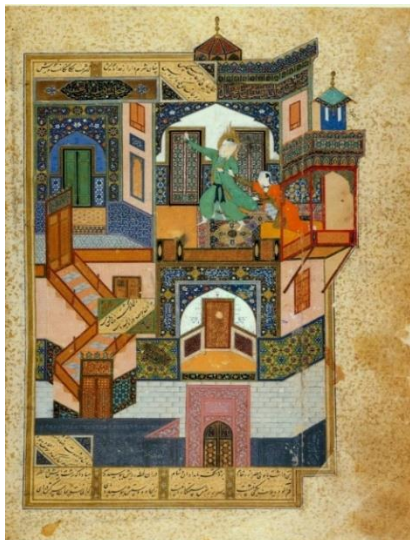


شکل ۲۵. نگاره‌ای از خسرو در حال شکار (خمسه نظامی)، شیراز، ۱۵۳۴م.



شکل ۲۴. آغاز ضیافت عید فطر، سلطان محمد دیوان حافظ، ۹۳۷ ق.

این نکته حائز اهمیت است که حرکت در نگاره‌های ایرانی به سوی سمت راست، چپ و بالاست و نگارگران در آثار خود از ویژگی‌های حرکت برای پرداختن به مضامین عرفانی، معنوی و انسانی استفاده کرده‌اند. شخصیت‌ها گاهی از یک دنیای دیگر وارد کادر شده و نیم‌شان در بیرون کادر است و گاهی از سرزمین و دنیای زندگی‌شان به سوی دنیای دیگری می‌شتابند (شکل‌های ۲۱ تا ۲۸).



شکل ۲۸. یوسف و زلیخا، هفت اورنگ جامی



شکل ۲۷. نبرد خسرو پرویز و بهرام چوبین در شاهنامه

اثر کمال‌الدین بهزاد



شکل ۲۹. از نگاره‌های کاخ چهل‌ستون

در شکل ۲۹ مسیر حرکت اسب‌ها به‌سویی است که چشم را به سمتی از بیرون کادر هدایت می‌کند؛ گویی حرکت جنگجویان به بیرون کادر راه یافته و ادامه دارد.

نتیجه‌گیری

این پژوهش با تمرکز بر واکاو و ریشه‌یابی عناصر بصری و روایی مشترک میان سنت نگارگری و زبان سینما، نشان داد که روابط فرمال و روایی این دو حوزه، پیوندی ژرف و پویا دارند. هر دو بر پایه اصول مشابهی چون ترکیب‌بندی دقیق، سازمان‌دهی هوشمند عناصر بصری و هدایت نگاه مخاطب استوارند. سینما مدلی برای نوشتار در حرکت براساس زمان‌مکان با قدرت نمایشی انحصاری حضور در غیاب است و از عناصری فیلمیک مختص به خود تشکیل یافته است. در بررسی نمونه‌هایی از نگاره‌های ایرانی مشاهده و تحلیل شد که این آثار نیز از عناصر فیلمیک برخوردار هستند و بازتاب آن قابل تصور است. این مهم که نگاره‌های ایرانی سال‌ها قبل و در زمانی خلق شده‌اند که هنوز سینما و حتی عکاسی وجود نداشته و متولد نشده است، و نگاره‌ها با کنش‌هایی موازی و کارکرد فیلمیک روبروست از یافته‌های این پژوهش و شگفتی‌های منحصر به فرد این آثار است. همچنین می‌توان به موارد زیر نیز اشاره نمود.

۱- سینما با استفاده از ویژگی‌های فرمال و روایی خود توانسته است فضایی پویا را پدیدار کند و همهٔ افعال و کنش‌های به‌نمایش‌گذاشته در قاب آن زمان حال و اکنون را متصور می‌سازد. نگاره‌های صفوی سال‌ها قبل از سینما این پویایی را نمایان ساخته و در هنگام تماشای آثار، حرکت جاری، سیال و زنده شخصیت‌های قاب تداعی می‌شود.

۲- در سینما ساخت‌بندی روایتی وابسته به نحوه میزانشن هنری و بافتارهای اجتماعی هست که طراحی شده است و روابط فضایی و تجسمی برگرفته‌شده از آن فضای فیلمیک را می‌سازد. در نگاره‌ها نیز این‌گونه است. نحوه نورپردازی، توجه یا عدم توجه شخصیت‌ها به یکدیگر یا

به‌سوی ناظر و مخاطب، و یا به‌سوی اطراف قاب، طراحی صحنه و لباس، حرکت بازیگر تداعی‌کننده این مدعاست. فضای به‌وجودآمده در نگاره‌ها محدود به یک تک‌قاب نیست و در ورای خود پیش‌داستان و پس‌داستان‌هایی را گسترش می‌دهد. این شیوه بیانی که بیشتر مخصوص سینماست تا آثار تجسمی در نگاره‌ها به‌وفور دریافت می‌شود و بازگشت به گذشته یا رفتن به حکایتی در آینده را می‌توان در بسیاری از آثار ادراک کرد.

۳- نحوه دیده‌وری، قراردادهای زاویه دید و پرسپکتیو روایی تولیدشده در نگاره‌ها و سینما بسیار شبیه هم هستند و هر دو از روابط فضایی و چندبعدی در پیام‌رسانی خود استفاده می‌کنند. این مهم شاخصه اصلی و نقطه مشترک آن دو است.

پی‌نوشت

1. Osmotic: اصطلاح اُسمز در شیمی به معنای «گذرندگی» است
2. Intuitive
3. Linear
4. Synthetic
5. point of view
6. Scenography
7. Relief
8. Jean Epstein
9. Simultanism
10. Canudo
11. Chronotope
12. Occlusion
13. Overlap
14. Propetiva
15. Subject
16. Leon Battista Alberti
17. Reception
18. Perception
19. Stephan Heath
20. Intrinsic interest
21. Proximity

22. Angle of approach: تراز یا اریب بودن قاب مراد است

23. Brian Henderson

24. Deep Focus

25. Soft Focus

26. Lindsay

27. Telephoto lens

28. Spot

29. Close-Up

30. Full Shot

References

Andrew, D (1984), *Concepts in Film Theory*, Oxford University Press, Oxford.

Andrew, D. (2014). *What Cinema Is!* (M, Akhgar. Trans.). Tehran: Bidgol Publications. (In Persian)

Aumont, J., & Marie, M. (2017). *L analyse des Film*. (A. Hashemi, Trans.). Siah-o-Sefid. (in Persian)

Barthes, R. (2016). *Barthes and Cinema* (M, Eslami. Trans.). Tehran: Gām Now Publications. (In Persian)

Bazin, A. (2011). *What Is Cinema?* (M, Shahba. Trans.). Tehran: Hermes Publications. (In Persian)

Berger, A.A. (2002). *Narrative in popular culture, media, and every day life* (M. R. Liravi, Trans.). Tehran: Soroush Publications. (in Persian)

Bīniyāz, F. (2014). *An Introduction to Fiction Writing and Narratology*. Tehran: Afraz Publications. (In Persian)

Block, B. (2020). *The Visual Story* (E, Keshavarzi. Trans.). Tehran: Saqi Publications. (In Persian)

Bonitzer, P. (2020). *Decadragas: Essays on Painting and Cinema* (M, Mohammadi. Trans.). Tehran: Elmi va Farhangi Publications. (In Persian)

Bordwell, D. (2016). *Narration in the Fiction Film, Vol. 1, 3rd ed.* (S. A, Tabatabaei. Trans.). Tehran: Farabi Publications. (In Persian)

Bordwell, D. (2017). *Narration in the Fiction Film, Vol. 1, 3rd ed.* (S. A, Tabatabaei. Tabatabaei, Trans.). Tehran: Farabi Publications. (In Persian)

- Bordwell, D & Thompson, K. (1998). *Film Art: An Introduction* (F. Mohammadi, Trans.). Tehran: Markaz Publishing. (In Persian)
- Bordwell, D. & Thompson, K. (2014). *Film Art: An Introduction* (F. Mohammadi, Trans.). Tehran: Markaz Publishing. (In Persian)
- Bordwell, D. & Thompson, K. (2016). *Film Art: An Introduction* (F. Mohammadi, Trans.). Tehran: Markaz Publishing. (In Persian)
- Brady, L & Cohen, M. (2017). *Film Theory and Criticism 1* (B. Tabrayi, Trans.). Tehran: Sina Publications. (In Persian)
- Branigan, E. (1998). *Point of view in cinema: a theory of narration and subjectivity in classical film* (M. Mohammadi, Trans.). Tehran: Farabi Publications. (In Persian)
- Buckland, W. (2013). *An Introduction to Film Studies and Film Criticism* (P. Tohranian, Trans.). Tehran: Moein Publications. (In Persian)
- Burns, N. & Grove, S. K. (2010), *Understanding nursing research: Building an evidence-based practice*, 5th Edition, Philadelphia, Elsevier Health Sciences.
- Chatman, S. (2009). *Narrative in cinema and literature: What story can do and film cannot (and vice versa)* (H. Homami, Trans.). *Golestaneh Magazine*, (87), 59–66. (in Persian)
- Chion, M (1994), *Audio-vision: Sound on Screen*, Columbia University Press.
- Corrigan, T. (2015). *A Short Guide to Writing about Film* (M.M. Abbasi, Trans.). Tehran: Markaz Publications. (In Persian)
- Currie, G. (2012). *Narratives and Narrators* (M. Shahba, Trans.). Tehran: Minouye Kherad Publications. (In Persian)
- Currie, G. (2014). *Image and Mind: Film, Philosophy, and Cognitive Science* (M. Shahba, Trans.). Tehran: Minouye Kherad Publications. (In Persian)
- Dalle Vacche, A. (2022). *Cinema and Painting: How Art Is Used in Film* (R. Tajmir & A. Hadadi, Trans.). Tehran: Khāneh Publications. (In Persian)
- Dayan, D. & Katz, E. (1992), *Media Events: The Live Broadcasting of History*, Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Deleuze, G. (2013). *Cinema 1: Movement-Image* (M. Eslami, Trans.). Tehran: Minouye Kherad Publications. (In Persian)
- Jakobson, R. (1971). *Visual and Auditory Signs, and On the Relation Between Visual and Auditory Signs in Selected Writings 2* (The Hague: Mouton, 1971), 334- 337, 338-344.
- Kamālī-Zādeh, T. (2010). *Beauty from the Viewpoint of Shihāb al-Dīn Suhrawardī*. Tehran: Ketāb Māh Publications. (In Persian)
- Lothe, J. (2009). *Narrative in Fiction and Film: An Introduction* (O. Nikfarjam, Trans.). 2nd ed. Tehran: Minouye Kherad Publications. (In Persian)
- Lyotard, J.F. (2016). *Cinema and the Experiential* (M. Eslami, Trans.). Tehran: Ronagh Publications. (In Persian)

- Maring, M. (2014). *Screenwriting: A Fusion of Form and Content in Film* (D. Daneshvar, Trans.). Tehran: SAMT Publications. (In Persian)
- Mendilow, A.A (2000). *Time and the Novel*, Publisher: Prometheus Books.
- Monaco, J. (2006). *How to Read a Film: The Art, Technology, Language, History, and Theory of Film and Media* (H. Ahmadi Lari, Trans.). Tehran: Farabi Cinema Foundation. (In Persian)
- Nichols, B. (1990). *Mise-en-scène in cinema: Critique and review of cinematic mise-en-scène* (M. Shahba, Trans.). Farabi Cinema Foundation. (in Persian)
- Phillips, W. (2015). *Film: An Introduction* (F. Mohammadi, Trans.). Tehran: Farabi, 2nd ed. (In Persian)
- Stam, R. (2004). *Film Theory* (E. Norouzi, Trans.). Tehran: Research Center for Islamic Culture and Art. (In Persian)
- Stam, R. (2011). *Film Theoryan introduction/ Early film theories in the silent cinema era* (A. Ameri, Trans.). Islamic Culture and Art Research Institute. (in Persian)
- Strauss, A. & Corbin, J. (2008). *Basics of Qualitative Research: Grounded Theory Procedures and Techniques* (S. B. Mohammadi, Trans.). Tehran: Institute for Humanities and Cultural Studies. (In Persian)
- Travis, M. W. (2018). *Directing feature films: the creative collaboration between directors writers, and actors* (R. Ghasemian, Trans.). Tehran: Minouye Kherad. (in Persian)
- Turner, G. (2017). *Film as Social practice* (A. Sayyah, Trans.). Tehran: Donya-e Eqtesad. (in Persian)
- Ward, P. (2018). *Picture Composition for Film and Television* (H. Ahmadi Lari, Trans.). Tehran: Ketāb Ābān Publications. (In Persian)
- Wright, L. (1983). *Perspective in Perspective* (London: Routledge and Kegan Paul, 1983), 33-180.
- Zabeti Jahromi, A. (2000). *Cinema and the structure of poetic images in the Shahnameh*. Ketab Fara. (in Persian)