

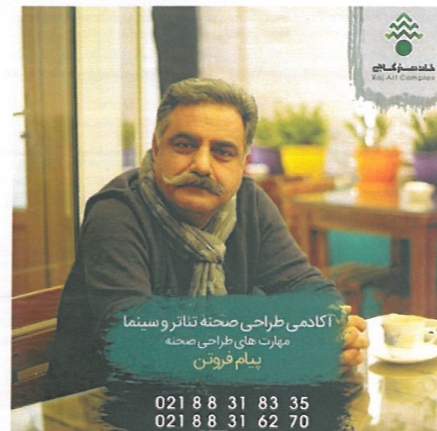
# بولتن تخصصی طراحی صحنه

اتاق نارنجی  
شماره: صفر

اسفند ۹۸  
March 2020



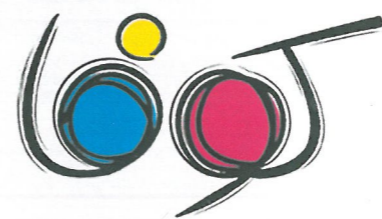
منابع:  
- اکو، اومبرتو (۱۳۹۵) تاریخ زشتی، ترجمه هما بینا و کیانوش تقی زاده انصاری، چاپ اول، موسسه تالیف، ترجمه و نشر آثار هنری متن، تهران.  
- جونز، استیون (۱۳۹۱) تاریخ هنر - سده هجدهم، ترجمه حسن افشار، چاپ دوم، نشر مرکز، تهران.  
- رینولدز، دونالد (۱۳۹۱) تاریخ هنر - سده نوزدهم، ترجمه حسن افشار، چاپ دوم، نشر مرکز، تهران.  
- عمادیان، بارانه (۱۳۹۲) تاریخ طبیعی زوال: تاملاتی درباره سوژه ویران، چاپ دوم، نشر بیدگل، تهران.  
- فورست، لیلیان (۱۳۹۵) رمانتیسیم، ترجمه مسعود جعفری، چاپ هفتم، نشر مرکز، تهران.  
- ولادیمیروویچ وانسلوف، ویکتور (۱۳۹۸) استتیک رمانتیسیم: سخن پیرامون رمانتیسیم از دیدگاه درک مادی تاریخ، ترجمه بابیل دهقان، چاپ اول، نشر اشاره، تهران



آکادمی طراحی صحنه تئاتر و سینما  
مهارت های طراحی صحنه  
پیام فروتن  
021 88 31 83 35  
021 88 31 62 70

آموزش های تخصصی  
دیجیتال پینت  
Digital painting  
طراحی کاراکتر  
Character Design

از معتمدان یا بیشتر فته  
برنده از طریق اینستاگرام  
@farnazartofficial



مجتمع چاپ دیجیتال کوف  
۸۸ ۷۶ ۷۸ ۴۸ • ۰۴ ۰۲ ۷۶ ۸۸  
www.koofaprint.ir

حالا سنگرهای زیرزمینی آلمان ها که با نظم بیشتر و بتون ساخته شده اند در برابرمان ظاهر می شوند. بعد وارد جنگل می شویم و ناگهان دشتی فراخ در برابرمان قد علم می کند. دشتی گسترده که در بی نهایت به افق می رسد. یادآور آثار رمانتیک ترنر (William Turner) و جان کانستابل (John Constable) خانه خرابه، پل شکسته، آپارتمانی منهدم، شهری ویرانه و در نهایت کلیسای جامع اکوست که در آتش می سوزد. چرا نباید به یاد اثر جاودانه ترنر به نام ویرانه های صومعه تینترن (۱۷۹۴) نیفتیم؟ (رینولدز، ۱۳۹۱: ۵۳). و بعد، رودخانه ای وحشی که به آرامشی مرگبار می رسد با انبوه جنازه های باد کرده در آن و شکوفه های گیلای که همچون باران بر آن ها و اسکوفیلد می بارد. "در برابر چنین [تصاویری] انسان مرعوب می شود و احساس کوچکی می کند و خود را ذره ای ناچیز می بیند... چنین افکاری در معنای این ویرانه ها و عمارت های نمایشی نهفته است. آن ها از رویکردی غیرعقلانی به دنیا حکایت می کنند. مقیاس آن ها انسان را به زانو در می آورد و این احساس ناتوانی با ترس هیجان انگیز و دلچسبی همراه است" (جونز، ۱۳۹۱: ۷۷). بی تردید دنیس گسندر تصاویری به غایت زشت و جانسوز را در برابر ما به نمایش می گذارد؛ در حالی که به خوبی می داند "زیبایی تنها یک سنخ دارد، ولی زشتی هزاران سنخ مختلف... از دیدگاه انسان، زیبایی چیزی نیست مگر فرمی که به وجهی بنیادین در روابط، به طور تمام عیار در تناسبات، و به ژرف ترین صورت ممکن با ارگانسیم ما در هماهنگی باشد... در آن سو آن چه را زشت می خوانیم، جزئی از یک کل عظیم است که از ما می گریزد، و نه صرفا با آدمی، که با کل موجودات در هماهنگی است. از همین روست که زشتی همواره قادر است وجوهی جدید ولی ناکامل از کل را بر ملا سازد" (اکو، ۱۳۹۵: ۲۰۳). در نهایت باید اعتراف کرد، مجموعه تصاویر طبیعت گسندر، در کنار ویرانه های شهر و کلیسای جامع گوتیک تراژدی و یک اثر ناب دیالکتیکی راسکین وار را به وجود آورده اند. "جان راسکین (Ruskin) در عین حال که سبک پیکچرسک را به خاطر زیباشناسانه ساختن رنج انسانی نقد می کند، آن را به خاطر اجتناب از پذیرفتن وضع موجود، می ستاید" (عمادیان، ۱۳۹۲: ۵۲). در پایان بد نیست نگاهی به آراء فردریش شیلر (Friedrich Schiller) در کتاب در باب هنر تراژیک (۱۷۹۲) بیندازیم که می گوید: "این مسئله که چیزهای غم بار، وحشتناک و حتی هراس انگیز، جاذبه ای مقاومت ناپذیر دارند، پدیده ای غالب در سرشت و نهاد ماست؛ صحنه های رنج، عذاب و وحشت از یک سو دفع، و از سوی دیگر با همان قدرت جذبه ان می کنند" (اکو، ۱۳۹۵: ۲۰۴). ۱۹۱۷ و طراحی صحنه آن، اثری در "مقهور ساختن وحشت از طریق هنر" است. همچنان که فردریش نیچه (Friedrich Nietzsche) در زایش تراژدی (۱۸۷۲) به بسط این مفهوم پرداخته است.

اگر امر زیبا را واجد وحدت و تناسب بدانیم، امر پیکچرسک نشانه ناتمامی است، و از شکاف ها، ناهنجاری ها، و تنوعی بی قاعده برخاسته شده است. امر پیکچرسک به واقع زیر مجموعه امر والا است، و به همین جهت، برای درک آن باید بر امر والا کمی تامل کرد (عمادیان، ۱۳۹۲: ۳۳). امر والا از دو سویه برخوردار است. از یک سمت، به واسطه طبیعت و عظمت آن مخاطب را می ترساند، رعشه بر اندام می اندازد و تماشاگر را به عرصه وحشتی شگرف وارد می سازد. از سوی دیگر احساسی از حقارت و بی پناهی را به وی منتقل می کند. ترکیب باشکوه این احساسات، هنر والا را شکل می دهد. بی تردید طراحی صحنه فیلم ۱۹۱۷ را باید یک طراحی عظیم در ستایش طبیعت دانست. طبیعتی که انسان تلاش می کند بر آن فائق آید. همه چیز از یک تک درخت آغاز می شود و به همان تک درخت خاتمه می یابد. درختی که یادآور تک درخت گیلای لوکولوس (Lucullus) در داستان کوتاهی از برتولت برشت (Berthold Brecht) تحت عنوان "غنائیم لوکولوس" (The Trial of Lucullus) است و [به طور ضمنی ایده ویرانگی و آن چه را تئودور آدورنو (Theodor W. Adorno) ایده تاریخ طبیعی می نامد را به تصویر می کشد (همان: ۱۷)]. توجه کنیم که در چند صحنه از فیلم از همین درخت گیلای و شکوفه های آن استفاده شده است: یک زندگی میرا و متغیر در برابر مرگ، فنا و تباهی. قهرمان داستان در ابتدای فیلم بر یک تکرخت تکیه زده و خوابیده است. آیا ادامه فیلم و حوادث آن کابوس او نیست. آیا همه چیز در خواب به قوع نمی پیوندد؟ در جاییکه محیط اطراف توسط رمانتیک ها اغلب نه فقط به عنوان چیزی ناشایست برای انسان، بلکه همچنین به عنوان چیزی غیر واقعی و غیر حقیقی توصیف شده است که در مقایسه با جهان اصیل و ایده آل که در ورای آن وجود دارد تصویری پوچ است. از این رو در هنر آن ها می توان به احساس واقعیت به عنوان یک جور خواب برخورد کرد (ولادیمیروویچ وانسلوف، ۱۳۹۸: ۱۲۹). نگاه کنیم به آثار هاینه (Heinrich Heine)، بایرون (George Gordon Byron)، ژوکوفسکی (Vasily Zhukovsky) و لرمانتوف (Mikhail Lermontov) با اشعاری که خواب نامیده می شوند. بدین ترتیب است که وارد خواب قهرمان رمانتیک داستان می شویم و همه تصاویر رنگ و بویی از عدم واقع گرای بی خود می گیرد. فیلم از لوکیشن های بسیار متنوعی برخوردار است. لوکیشن هایی که تمامیت طبیعت را به نمایش می گذارند. اثر از یک سنگر زیرزمینی شگفت انگیز آغاز می شود. همه جا را گل و رطوبت فرا گرفته است. نوعی اضمحلال و ویرانی در تصویر. در ادامه از دشتی مالامال از سیم خاردار و جنازه های مردان و اسب ها که مخاطب را به یاد آثار مفهومی مائوریتزیو کاتلان (Maurizio Cattelan) می اندازد عبور می کنیم.

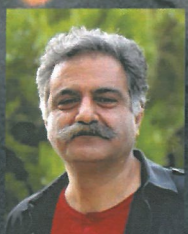
نگاهی به زندگی هنری دنیس گسندر

جنگ، وحشت و تجلی امر والا

تحلیلی بر طراحی صحنه فیلم 1917 اثر دنیس گسندر

اول راه ...

یکی از مولفه های بنیادین هنرهای نمایشی و سینما، طراحی صحنه است. عنصر مهمی که امروزه در تئاتر و سینمای ما به دست فراموشی سپرده شده؛ یا در بهترین حالت، با آن به مثابه یک مولفه حاشیه ای برخورد می شود. اما این عرصه برای شخص من همواره مهم ترین جزء یک تئاتر یا فیلم به شمار می آمده است. تشکیل اتاق نارنجی با حضور بهترین هنرجویان و دانشجویانم در حوزه طراحی صحنه به منظور ایجاد بازار کار درست و حرفه ای برای آن ها و اینک انتشار بولتن تخصصی طراحی صحنه به همین عنوان، از مهم ترین دغدغه های یکی دو سال اخیر من بوده اند. بولتنی که با حمایت مالی دوست عزیزم میلاد قلیچ، ریاست موسسه چاپ و نشر کوف و تلاش بخش پژوهشگران اتاق نارنجی در تهیه مطالب آن، قرار است به صورت ماهانه منتشر شود. امیدمان شکوفا شدن و پربارتر شدن این بولتن فعلا چهار صفحه ای است. در این بولتن به طراحی صحنه تئاتر و سینمای روز جهان خواهیم پرداخت و تلاش می کنیم جایگاه مهم و حیاتی آن را یادآوری کنیم.



پیام فروتن  
استادیار دانشگاه تهران

ORANGE ROOM

کلیه حقوق معنوی بولتن متعلق به پیام فروتن بوده و هرگونه کپی برداری و استفاده از مطالب آن منوط به کسب اجازه کتبی از وی می باشد.

مدیر بولتن: پیام فروتن  
مدیر اجرایی: نسترن باقری  
نویسندگان و مترجمان: گروه پژوهشگران اتاق نارنجی  
طراح هنری: فرناز فرازمنند  
حامی مالی: میلاد قلیچ





**هنگامی که سم مندس برای فیلم ۱۹۱۷ به سراغتان آمد به چه چیزهایی فکر کردید؟**

هر دفعه که درباره فیلمی با سم صحبت می‌کنم، مثل این است که به سوی یک پرتگاه رها شده باشم. به همین دلیل کار کردن با او را دوست دارم. زیرا او هم خودش و هم سایر عوامل درگیر در پروژه را به چالش می‌کشد. این پروژه، یک تجربه شکست انگیز از حل و فصل مشکلات بود. مشکلاتی که برای ما واضح و آشکار بودند. در این فیلم، زمان و تمام جنبه‌های آن، دشمنان ما بودند؛ چون روی کل پروژه تأثیر می‌گذاشتند. بنابراین، باید برای انجام این کار چه تصمیمی می‌گرفتیم؟ وقتی روی سکانس آغازین فیلم اسپیکتر که می‌خواستیم با یک برداشت انجام شود، کار می‌کردیم، در مورد این شیوه کمی یاد گرفتیم؛ بدین ترتیب، با جنبه‌هایی از کار آشنا بودیم. با یک طراحی و برنامه ریزی دشوار و پر زحمت، توانستیم کاری کنیم که این تصویر، بیش از یک ساعت و ۵۸ دقیقه پایدار بماند.

**طراحی صحنه ۱۹۱۷، یک جنگ تمام عیار بود!**

**گفت و گوی نشریه ددلاین با دنیس گسنر، مدیر طراحی فیلم ۱۹۱۷**



الهام موسوی

اما ما این کار را انجام دادیم. فکر می‌کنم تنها حجم تجربه‌ای که ما در همکاری با یکدیگر داشتیم دلیل انجام و به پایان رسیدن این کار بود.

**هنگام خواندن فیلمنامه اولین برداشت‌های شما چه بود؟ چگونه ساینرین از رویکرد شما برای طراحی شدند؟**

وقتی فیلمنامه را خواندم، آن را مانند یک رویا فرض کردم. فیلمنامه مانند خاطره‌ای قدیمی بود که سم داشت و من فکر می‌کنم این نوعی از راه‌های نفوذی است که فیلمنامه، خود می‌تواند داشته باشد. بنابراین، تصمیم گرفتم که با هنر صرف به آن نزدیک نشوم بلکه در قالب یک اثر از هنرهای زیبا با آن روبرو شوم. باید کیفیت هر چیزی که قرار بود بسازیم، طوری می‌شد که تنها به وسیله طراحی کمی عنصر واقعیت در آن برجسته تر شود (یک وضعیت رویایی یا یک حالت سورئال). این رویکرد از یک حالت عاطفی در ذهن ریشه می‌گیرد. بنابراین می‌توان آن را رویکردی در حوزه هنر دانست. در نهایت، فکر می‌کنم مجموعه‌ای از تمام فضاهایی که دیدید، این کیفیت عجیب و به



نوعی سورئال را به فیلم بخشیده است.

**بخشی از آن چه درباره ۱۹۱۷ بسیار جالب است، توانایی آن در متقاعد کردن بینندگان است. به صورتی که آن‌ها در حال مشاهده یک تجربه مستمر و ممتد هستند که در محیطی دنباله دار رخ می‌دهد. وقتی در واقعیت این دنباله شامل برداشت‌ها و تصاویر انگشت شمار از مجموعه‌ای از لوکیشن‌های مختلف می‌شود. چگونه با مندرس کار کردید تا این ترفند را خنثی کند؟**

شما تنها تا آن جا می‌توانید پیش بروید، که منظر به شما اجازه بدهد. ما مجبور شدیم مکانهایی را پیدا کنیم که به ما امکان حفر یک سنگر را بدهد. ما زمین‌هایی که دارای ارزش تاریخی باشند در اختیار داشتیم. در واقع همواره با این مسئله رو به رو بودیم که در لوکیشن آخر در سالیسبری قرار بگیریم. ابتدا موضوع، نگاه کردن بود. نگاه کردن به محیط چه حسی داشت؟

رنگ کثیفی که قرار بود در آن قرار بگیریم چه رنگی بود؟ رنگ گلی که قرار بود تماماً در این فیلم احساس شود - به لحاظ عاطفی - مؤثر بوده است یا نه. ما سعی کردیم فضاهایی را پیدا کنیم که بتواند انجام آن چه دقیقاً لازم داشتیم را برآیند امکان پذیر کند. با این حساب برای یافتن همه این عناصر فرآیندی طولانی در پیش داشتیم. سپس تمام این مولفه‌ها را گرفتیم و شروع به تقسیم آن‌ها در ترسیمات و مدل‌های مختلف کردیم. در نهایت، همه این چیزها شروع به قرارگیری در کنار یکدیگر کردند. تمام این اعمال مربوط به برنامه ریزی و دوخت و دوز به ما اجازه می‌دهد تا بگوییم:



"این برنامه ما است. این نقاط ترکیبی ما، نحوه عملکرد نقاط ترکیبی و انتقال دوربین است." سپس، موضوع آب و هوا مطرح می‌شد که در واقع سخت‌ترین مساله‌ای بود که با آن دست و پنجه نرم کردیم. خوشبختانه ما در انگلستان بودیم و این کشور محیطی عموماً پوشیده از ابر دارد. با این حال زمان‌هایی هم بود که ما منتظر رسیدن ابرها می‌ماندیم. منتظر زمانی که در آن نور خورشید نداشته باشیم. همه چیز بر اساس داستان‌های پدربزرگ سم شکل گرفت و ما همیشه می‌گفتیم: "امروز پدربزرگ‌ها فراتر از ما می‌بینند!"

**شما می‌گویید برای ۱۹۱۷، نوعی طراحی رقص سانت به سانت انجام داده‌اید، دقیقاً چه کار کرده‌اید؟ چه اقداماتی انجام دادید تا به کامل شدن زمان هر نما برسید؟**

ابتدا باید در بستری شروع به کار کنید که قرار نیست زمین اصلی شما برای حفاری باشد. با این کار می‌توانید زمان لازم برای این فرآیند را به دست بیاورید. سپس باید مکانی پیدا کنید که می‌خواهید حفاری را در آن انجام دهید. در ادامه، حفاری را دوباره باید انجام دهید تا مطمئن شوید کارتان درست بوده است. باید ببینید که می‌توانیم عملاً حفاری را انجام دهیم یا نه. کاری که به طور مداوم و مستمر ادامه دارد. من ۶ طراح صحنه داشتیم و به هر یک ۳ یا ۴ صحنه را سپردم. سپس همه چیز را در یک نقشه اصلی و جامع مشخص کردم. همه با تلاشی خستگی ناپذیر کار کردند تا مشکلات را شناسایی کنند. بدین ترتیب توانستیم راه حل‌ها را پیدا کنیم. با تمام این اوصاف، زمان برایمان خوب خط می‌کشید. ما زمان کوتاهی برای انجام این کار داشتیم. زمان پایان و تحویل کار ۲۵ دسامبر بود و این درست مانند خراب شدن یک قطار بی حرکت بود که از آن عبور کردیم.

**شما تقریباً یک ونیم کیلومتر سنگر برای این فیلم حفر کردید. این کار را چطور انجام دادید؟**

خب؛ ما این سنگر را به همان صورت ساختیم که در طول جنگ جهانی اول ساخته می‌شد و همان مشکلاتی را داشتیم که سربازان آن دوران داشتند. ما مشکلات جوی داشتیم؛ یک متر برف داشتیم؛ باران شدید داشتیم؛ سیل داشتیم و حتی مجبور شدیم مجدداً حفاری کنیم... منظورم این است که ساخت این فیلم، خود جنگ بود؛ چون در واقع هیچ چیز از آن زمان تاکنون تغییر نکرده است. ما در نوعی محیط مشابه هستیم؛ زمستان است و باید سعی کنیم از خودمان محافظت کنیم و در تلاشیم فیلمی درباره آن بسازیم. بنابراین، ساختن ۱۹۱۷، کار سختی بود. من ۴۰ سال به این حرفه مشغول بوده‌ام، اما این تجربه واقعا سخت و دشوار بود.

**یکی از سکانس‌های قابل توجه فیلم در ویرانه‌های کلیسای جامع رخ می‌دهد. کلیسایی که با شعله‌های آتش روشن می‌شود. شفیلد نیز همزمان برای نجات زندگی خود می‌دود. برای این ساختار از چه اطلاعاتی استفاده کردید؟**

این طرح تا حدی بر اساس اکوست (Écoust) بود. شهری در فرانسه. دوباره همین فرآیند به کار بسته شد. ما باید جزئیات این سکانس را سانت به سانت طراحی میکردیم. ضمن این که مجبور بودیم کل شهر را نیز طراحی کنیم. آنچه در واقعیت بود. سپس مجبور شدیم آن را ویران کنیم. بنابراین تمام نقشه‌های کاری ما بخش واقعی ساختمان بود که در نهایت مجبور شدیم آن را آجر به آجر جدا کنیم تا جلوه‌های مخرب جنگ را به نمایش بگذاریم.

**سم مندس نیاز داشت بتواند آزادانه در ۳۶۰ درجه فیلمبرداری کند. چه چیز این امکان را فراهم کرد؟**

اطلاعات زیادی وجود داشت. همچنین همواره نقشه و برنامه ریزی برای اینکه دوربین چگونه کار کند در اختیار داشتیم. ما پیشاپیش میدانستیم دوربین قرار است کجا قرار بگیرد. کجا قرار است بچرخد، کجا باید روی محور چرخش قرار گیرد و کجا قصد داشتیم همه این کارها را با یکدیگر انجام دهیم. بدین ترتیب لازم دیدیم برای حرکت‌ها طراحی کنیم و معماری را در آن بگنجانیم. در این مورد (خرابه‌ها)، طوری طراحی شد تا جرج بتواند از میان آن‌ها بدود.

**به جز سنگرها و کلیسای جامع، کدام صحنه‌ها از چالش برانگیزترین‌ها برای طراحی صحنه فیلم ۱۹۱۷ بودند؟**

خب؛ همه آن‌ها. هیچ صحنه‌ای نبود که نقطه ضعفی در خود داشته باشد. هیچ چیز آسان نبود. اجازه دهید اینطور بگویم: می‌دانید؛ سخت بود؛ واقعا سخت بود و غیر ممکن. و پس از آن فراتر از غیرممکن بود. بر اساس زمان، آب و هوا و شرایط. این فقط یک مثال کوچک است. وقتی ما بخشی از زمین انگلستان با تاریخ بزرگ آن را در اختیار داشتیم، باید یک مطالعه باستان‌شناسی انجام میدادیم تا مطمئن شویم وقتی زمین را حفر میکنیم، به چیزی تاریخی نظیر استون هنج

بر نخواهیم خورد. بنابراین، همه چیز زمان برد. این مسائل را در ۶۰ یا ۷۰ صحنه ضرب کنید. شما فقط میتوانید فشار زمانی را تصور کنید که ما می‌خواستیم سنگرها را حفر کنیم.

**شما صحنه‌ی فیلم‌های حماسی بسیاری را در طول فعالیتتان طراحی کرده‌اید - اسکای فال (Skyfall)، بلید رانر (Blade Runner)، اسپیکتر (Spectre) - در میان تمام آن‌ها، از منظر دشواری، ۱۹۱۷ را چگونه میبینید؟**

همه آن‌ها دشوار بودند اما در این فیلم، شما همواره خارج از عناصر، حضور داشتید. می‌دانید، من در بیابان‌های در حال سوختن و محیط‌های یخ زده حضور داشته‌ام. اما آب و هوای انگلیس، مرطوب، سرد و نمناک است. به نوعی وارد استخوان‌های شما می‌شود و این تنها یکی از مواردی است که شما را می‌آزارد. با فشار رو به جلو ادامه می‌دهید و به عنوان یک گروه در یک جنگ، به نبرد ادامه می‌دهید. در نهایت، به نوعی می‌توان گفت این فیلم، زیبایی تجربه بود.

منابع

<https://deadline.com/2020/01/1917-production-designer-dennis-gassner-sam-mendes-oscars-interview-w-news-1202844582>

**جنگ، وحشت و تجلی امر والا**

تحلیلی بر طراحی صحنه فیلم ۱۹۱۷ اثر دنیس گسنر  
پیام فروتن

آه! از درون خود روح باید که پدید آید و به بیرون جاری شود  
یک نور، یک عظمت، یک ابر سفید زیبا و نورانی  
(کولریج، قصیده افسردگی)

دنیس گسنر (۱۹۴۸) (Dennis Gassner)، مدیر طراحی فیلم ۱۹۱۷، کار خود در این اثر را چیزی فراتر از رئالیسم دانسته است. در این میان، به راستی فرار رفتن از رئالیسم جنگ چه می‌تواند باشد؟ با این رویکرد، چه تصویری می‌توان خلق کرد و اصولاً با چه سبک و سیاقی می‌توان به آن نزدیک شد؟ در این شرایط طراح از چشم واقعی عبور کرده و با چشم روح به پدیده‌ای به نام جنگ می‌نگرد. ادوارد بلیک (Edward Blake) از سردمداران رمانتیسیسم در همین رابطه اظهار داشته است: "من دیگر وابسته به چشم جسمانی و صوری خود نیستم، بلکه در جستجوی روزنه‌ای هستم که بر بینش و بصیرتی گشوده می‌شود. من از خلال آن خواهم نگریم نه با آن". آنچه بلیک و رمانتیک‌ها با آن می‌نگردند چشم تخیل است که به آنان امکان می‌دهد تا در آن سوی سطح ظاهری واقعیت، آرمان‌ها و حقایق ثابت و ازلی را مشاهده کنند (فورست، ۱۳۹۵: ۱۳۰). بدین ترتیب صحنه‌هایی که گسنر در ۱۹۱۷ خلق می‌کند، بیش از آن که به رئالیسم وفادار بماند، راه‌به سوی رمانتیسیسم برده، از آن نیز عبور می‌کند و شکل درخشانی از "ویرانه‌گرایی" یا "پیکچرسک" (Picturesque) را در قالب سینما به رخ می‌کشد. امر پیکچرسک را می‌توان نقطه تلاقی امر والا (The Sublime) و امر زیبا به شمار آورد.

منابع:

۱. <https://goducks.com/news/2016/5/26/-general-university-of-oregon-profile-campus-pictures.aspx>  
<http://www.artstars.us/?p=1078.2>  
<https://www.bfi.org.uk/films-tv-peg-3ple/4ce2bac363325>