

بررسی و تحلیل نقش معماری داخلی در تجلی معنادر فیلم‌های علمی تخیلی*

دکتر سید مصطفی مختاباد امرئی**^۱، سیامک پناهی^۲

^۱ دانشیار گروه پژوهش هنر، دانشکده هنر، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران.

عضو هیئت علمی دانشگاه آزاد اسلامی، واحد ابهر، ایران.

(تاریخ دریافت مقاله: ۸۵/۶/۱۱، تاریخ پذیرش نهایی: ۸۵/۱۲/۵)

چکیده:

در این پژوهش موضوع چگونگی تبدیل اندیشه و خیال به فضای معماری داخلی و نقش آن در تداعی و انتقال مفاهیم در فیلم مورد بررسی و تحلیل قرار گرفته است. چارچوب نظری این تحقیق "نظریه طراحی معماری بر اساس اندیشه و خیال" است که عموماً به چگونگی تبدیل ایده به فرم مربوط می شود، که در این پژوهش سعی می گردد با به کارگیری مفاهیم، ابزارها و رویکردهای تحلیلی که این نظریه در دسترس ما قرار می دهد، طراحی معماری داخلی فضای فیلم و عناصر مرتبط با آن تحلیل شود. در این تحقیق با روش تحلیلی و توصیفی با تکیه بر روش نشانه شناسی بصری و تلفیقی از تحقیق کیفی (از تئوری به نمونه مورد مطالعه) و کمی (از نمونه مطالعه به تئوری) مفاهیم باز شکافت می شوند. نوشتار فوق به بررسی تبدیل اندیشه و خیال به فضای معماری داخلی در فیلم و چگونگی ایجاد آن از روی اسکیس های معماران و طراحان صحنه می پردازد. فرایند حاصل از این تحقیق به این نتیجه دست یافته است که عناصر مشخصه فضاهای معماری داخلی در تجلی معنا و مفاهیم معنوی در فیلم از قبیل سقوط، سردرگمی، عروج، بازگشت به ریشه ها، عشق، نفرت و نقش بسزایی دارد.

واژه های کلیدی:

سینما، معماری داخلی، طراحی صحنه، میزانشن، اندیشه و خیال، کن آدم.

* این مقاله بر گرفته از مباحث نظری رساله دکتری سیامک پناهی تحت عنوان: "شناخت تاثیر فضاهای معماری بر تجلی معنا در سینمای معنا گرای ایران" در دانشگاه آزاد واحد علوم و تحقیقات می باشد که به راهنمایی جناب آقای دکتر سید مصطفی مختاباد امرئی صورت گرفته است.

** نویسنده مسئول: تلفن: ۰۹۱۲ ۲۴۵۴۳۳۵، نامبر: ۰۲۱-۸۸۰۰۸۰۹۰، E-mail: mokhtabm@modares.ac.ir

مقدمه

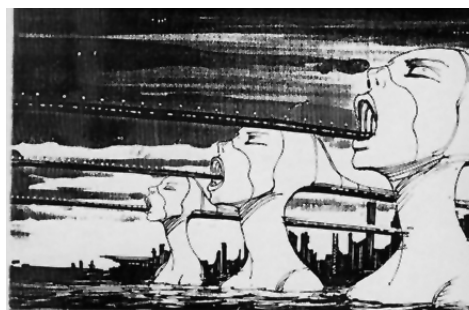
آنچنان که بر اندیشمندان هنر پوشیده نیست فضاهای معماری در تمامی جهات و نیز در تمامی ژانرهای هنری و سبک‌ها تأثیری عمیق و موشکافانه داشته است. معماری بالاخص از طریق نشانه‌شناسی و معنا بر شخصیت پردازی، ایجاد هویت، حس زمان و مکان، ایجاد فضای مناسب برای لوکیشن خاص و عبور از لایه‌های تاریخی، ایجاد حس روانی و هویت و تأثیر بر روند روایت و... در فضای فیلم تأثیر گذار بوده است. موضوع چگونگی ایجاد هویت و شخصیت پردازی در فیلم از طریق فضا سازی و رسیدن به این نکته که از طریق فضا انسان قادر به درک هویت می‌گردد، همواره برای اندیشمندان دو رشته مطرح می‌باشد.

امروزه در راستای عبور از موج سوم، فضای سایبرنتیک (میان‌گستر) تمامی علوم، فنون و هنرها را در سیطره خود گرفته و بر جهان پسا مدرن رهبری می‌کند و آنچه که مسلم است معماری و سینما نیز از این تغییر بی بهره نبوده و در فضای جدید به تکاپو می‌پردازند و اما در تمامی لحظات پیوند دو قطب اصلی هنر، اندیشه‌های شگرف نهفته است، مفاهیمی که فضا را می‌آفرینند. والتر بنیامین^۱ در کتاب "خیابان یک طرفه" می‌گوید: "کار روی نثر خوب شامل سه مرحله است: مرحله موسیقایی که در آن نثر تصنیف می‌شود مرحله معماری که در آن نثر بنا می‌شود و مرحله نساجی که در آن نثر بافته می‌شود" (بنیامین،

نویشتار فوق به بررسی تبدیل اندیشه و خیال به فضای معماری داخلی در فیلم و چگونگی ایجاد آن از روی اسکیس‌های معماران و طراحان صحنه می‌پردازد (تصویر ۱ و ۲) و در این زمینه ابتدا به بررسی سیر ایجاد فضا در فیلم، مفهوم خیال در تاریخ، بررسی میزانشن و طراحی صحنه و در نهایت به معرفی اتاق جنگ در فیلم دکتر استرنج لاول (۱۹۶۴) ساخته استنلی کوبریک که توسط کن آدام، معروف ترین طراح صحنه جهان طراحی شده بود خواهیم پرداخت. این تحقیق در پی پاسخ به این سوال است که طراحی صحنه با چه اصولی شکل می‌گیرد و آیا می‌تواند در تجلی معنا بر اساس اندیشه و خیال نقش به‌سزایی داشته باشد.



تصویر ۲: نمونه اجرا شده در فیلم هوش مصنوعی
ماخذ: (Hanson, 2004,79)



تصویر ۱: اسکیس‌های اولیه برای فیلم هوش مصنوعی
ماخذ: (Hanson, 2004,78)

روش تحقیق

و ساختار تحلیل عناصر معنایی در فیلم مشخص خواهد گردید. پس با روش کیفی و نشانه‌شناسی بصری به تحلیل اطلاعات فوق پرداخته و فرضیه مورد آزمون قرار خواهد گرفت. بنابراین پژوهش به صورت تلفیقی از کیفی و کمی به عنوان روش اصلی و بر پایه تحلیل توصیفی به عنوان روش مکمل بوده است. در این پژوهش تئوری فرایند طراحی به صورت نحوه تبدیل اندیشه به

پیچیدگی و چند بعدی بودن بحث ارتباط بین معماری و سینما؛ روش پژوهشی خاصی را می‌طلبد و به همین دلیل پژوهشگر بایستی به ابداع روش طراحی مناسب در این زمینه بپردازد. در این پژوهش، فیلم‌های معروف جهان (بیشتر با گرایش ژانر علمی تخیلی) که در آنها تأثیرات فضاهای معماری داخلی در القای معنا ایفای نقش کرده است شناسایی و مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفته

دارد و آنجا که منزل‌ها از یکدیگر دورند، نزدیک‌تر از همیشه می‌نمایند. سینما نیز همچون خیال منطق زندگی را در هم می‌شکند و جایگاه رخداد اعجازهاست از مرزی آسان می‌گذرد که به گونه‌ای نادرست خود میان واقعیت و خیال رسم کرده‌ایم" (احمدی، ۱۳۸۳، ۲). دو سوی واقعیت و خیال را پلی به یکدیگر متصل می‌کند که همان راه راستی است. گرچه گرایش‌های گوناگونی در این زمینه وجود دارد: یوری لوتمن^۵ حضور دو گرایش را در زبان سینما مطرح می‌کند: یکی براساس تکرار عناصر یا تجربه‌های روزمره و دیگری که با نقض این نظام انتظارات شبکه معنایی متن را مجزا می‌سازد (لوتمن، ۱۳۷۵، ۵۹). هگل روح یا ذهن انسان را سه بخش کرد: درون ذاتی (ویژه انسان بدوی)، برون ذاتی (آغاز شهرنشینی و توجه انسان به محیط پیرامون) و روح مطلق (حاکمیت انسان بر درون خویش ...). در مرحله سوم انسان سه منزل را می‌پیماید: هنر - دین - فلسفه. هگل همچنین هنر را پدیده‌ای دو وجهی: ابژکتیو [عینی] و سوژکتیو [ذهنی] می‌داند (جنسن، ۱۳۸۱، ۲۸).

نه تنها معماری و سینما، بلکه تمامی شاخه‌های هنر تا در جایگاه اندیشه قرار نگیرد نمی‌تواند به سیطره هنر ناب وارد شود. "هر پدیده‌ای در عالم وجود به طور اجمال مرکب از دو وجه ظاهر و باطن یا صورت و معنا می‌باشد که برای تبیین رابطه میان صورت و معنا می‌توان گفت: هر یک نمود دیگری است" (نقی زاده، ۱۳۸۴، ۱۰۲). رابطه معنا و صورت عموماً در تبیین مبانی هنر نقش بسزایی داشته است. یورگ گروتز^۶ معتقد است: "شکل دادن یعنی پردازش شکل و این بدان معنی است که فرم به گونه‌ای انتخاب شود که با محتوا و ایده طرح تطابق داشته باشد. فرم یا صورت متأثر از محتواست. به قول آدورنو میزان موفقیت زیباشناختی تابعی است از میزان موفقیت فرم در انتقال محتوا، شکل گویای نوع استفاده از صور و نیز ارتباط آنها با یکدیگر است" (گروتز، ۱۳۷۵، ۲۷۶). در مورد صورت و معنا در معماری می‌توان گفت که: "معماری همیشه در ارتباط با یک رویا، آرمانشهر و یا یک تخیل انجام گرفته است و هر محتوی فضایی با شیوه‌ای از زندگی به نحوه‌ای از شناخت و یا حتی می‌توان گفت که با شیوه‌ای از حضور همراه است" (شایگان، ۱۳۷۲، ۱۴۱). معنادار نمودن هر شی و مفهوم و فعالیت و به عبارتی ساحت معنوی بخشیدن به هر چیز مادی و در واقع معنادار کردن حیات و زندگی انسان و رهانیدن او از ورطه هولناک تک بعدی نیز ثمره رواج و گسترش توجه به معانی صورت‌هاست (نقی زاده، ۱۳۷۹، ۱۹). در ارائه معنا باید دقت کرد تا از تنگنای ایجاد شده بین هنر تجاری و غیرتجاری به بهترین نحوی نجات یافت، چرا که اروین پانوفسکی معتقد است: "همانگونه که هنر تجاری همیشه در خطر تبدیل شدن به یک فاحشه است، هنر غیرتجاری نیز همیشه به همان نسبت در خطر تبدیل شدن به یک پیر دختر است" هنر غیرتجاری تابلوی گراندزات اثر سورا^۷ و شعرهای شکسپیر را برای ما به ارمغان آورده است اما همچنین چیزهای دیگری را هم

فرم، مفهوم به مصداق و یا تبدیل‌پندار به پدیدار مد نظر بوده که به طرز موشکافانه در طراحی صحنه، میزانشن، معماری داخلی و صحنه مورد بررسی و تحلیل قرار گرفته و به صورت موردی بر طرح کن آدم بر روی اتاق جنگ در فیلم دکتر استرنج لائو (۱۹۶۴) ساخته استنلی کوبریک مطرح گردیده است. این تحقیق صرفاً به تحلیل فیلم دکتر استرنج لائو اکتفا نمی‌کند، بلکه شمایی کلی از معماری داخلی، میزانشن و هنر طراحی صحنه در فیلم را دنبال می‌کند...

رویکرد نظری

فضا سیر تحول ابراز وجود و ایجاد حس مکان را از همان سال‌های اولیه حضور بشر تجربه کرد اما آن چیز که مسلم است تا قبل از رنسانس معرفی‌فضا ساختار سیستماتیک و مدونی نداشت. در دوران رنسانس جلوه‌ای بارز از نزدیکی علم و هنر را در تأثیر فوق العاده علم بر نقاشی از طریق وارد شدن پرسپکتیو مرکزی در آثار نقاشان می‌یابیم. دومین گام مهم در معرفی فضا و تجسم در نیمه دوم قرن نوزدهم و به واسطه اختراع عکاسی و سینما برداشته شد. تصاویر دیگر متکی بر نظرگاه‌های ثابت نبودند و این مسأله بلافاصله بر نقاشی نیز تأثیر گذارد. مثلاً ماهیت کوبیسم چیزی جز تلفیق تصاویر با دیدگاه‌های گوناگون بر هم نیست که تأثیرپذیری آشکاری از سینما نشان می‌دهد (ساتر، ۱۳۸۱، ۱۳۷). سینما با ایجاد ارتباط میان واقعیت و خیال آینده انسان مدرن را در دنیای جادویی بیان می‌کند. این افسون زندگی در مدرنیته افسون زدا صورت می‌گیرد که سه قرن قبل از ژرژ ملی یس^۸، گالیله طبیعت را به زبان ریاضی می‌نویسد و دکارت انسان را سرور و مالک طبیعی اعلام می‌کند. ملی یس سینما را همچون فانوس خیال به منزله وسیله‌ای برای ایجاد توهم استفاده می‌کند که در فیلم سفر به کره ماه (۱۹۰۲) کاملاً مشهود است^۹ و اما ارائه و اکران این اندیشه و خیال راهی بس بفرنج در پیش دارد. تمامی اندیشمندان و فیلسوفان هنر، در تبدیل‌پندار به پدیدار و عبور از دنیای شگفت‌انگیز خیال به وادی حیرت گرفتار شدند و هر کدام از دیدگاه خاص خود عبور از مفهوم به مصداق و بستر اجرایی آن را ترسیم کرده‌اند و از طرفی امروزه واقعیت‌های مجازی، فرافضا، فراسطح، حاد سطح و ... وادی دیگری از حیرت را در پیشگاه اندیشمندان گشوده‌اند. در اواسط دهه هشتاد فضای هوشمند^۴ در رمان‌های علمی تخیلی ویلیام گیبسون شکل نوشتاری به خود گرفت و یک دهه پس از نگارش آثار او اشکال معمارانه آن مشخص گردید (گل امینی، ۱۳۷۸، ۱۶۴). امروزه با کاربرد رایانه شاهد گام دیگری در تجسم فضایی هستیم به نحوی که نظرگاه ثابت به تصاویر تقریباً بی‌معناست (ساتر، ۱۳۸۱، ۱۳۷). بابک احمدی در تصاویر دنیای خیالی می‌گوید: "دنیای خیال ما از جهان زندگی هر روزه مان جدا هست و جدا نیست. همانندی‌هایشان ریشه در فاصله‌ها

بحث و بررسی

بررسی و تحلیل چگونگی طراحی صحنه و معماری داخلی فیلم، نحوه خلق فضا و فرایند تبدیل اندیشه و خیال به فضا نیازمند تعریف و معرفی، "اندیشه، خیال و عالم مثل"، "معماری داخلی و صحنه" و عناصر مرتبط با آن است:

۱- خیال و عالم مثال:

امپدوکس و دموکریتوس از نخستین اندیشمندان بودند که جهان را طور دیگری می‌دیدند، آنها بر این عقیده بودند که گرچه در جهان طبیعی همه چیز روان است حتماً چیزی وجود دارد که هیچ وقت تغییر نمی‌کند. افلاطون سخن آنان را پذیرفت اما به گونه‌ای دیگر به کار برد. افلاطون عقیده داشت که حقیقت به دو بخش تقسیم شده است: یک بخش جهان محسوسات که شناخت، از آن راه کاربرد حواس پنج‌گانه است و بنابراین نمی‌تواند چیزی دقیق باشد. در این جهان حسی همه چیز روان است و هیچ چیز ثابت و دائمی نیست. در جهان محسوسات هیچ چیز هستی ندارد، چیزها می‌آیند و می‌روند. بخش دیگر عالم مثال است، که نسبت بدان با کاربرد عقل می‌توان شناخت حقیقی داشت. عالم مثال را نمی‌توان با حواس ادراک کرد، اما مثال‌ها [یا صورت‌ها] جاودانی و تغییرناپذیرند (گردد، ۱۳۸۰، ۱۰۷). ارسطو به طور غیرمستقیم مثل افلاطونی را به همین نحو تعبیر می‌کند آنجا که می‌گوید: "افلاطون از مثل همان را قصد کرده است که فیثاغورس از اعداد می‌کند و اعداد را اصل و جوهر اشیاء می‌داند" (دورانت، ۱۳۷۱، ۳۱). در پارمیندس افلاطون، آتن از نظر پروکولوس مدینه تمثیلی یا برزخ و مکان ملاقات فیلسوفان اهل طبیعت و فیلسوفان اهل معنی بود. از نظر نیکلا فلامل، شهر کومپوستلا که در درون خود سالک مکتوم بود، مدینه تمثیلی شمرده می‌شد. از نظر ویلیام بلیک مدینه تمثیلی چون این جهان و آن جهان را مرتبط می‌کند، پس هر دو را در سطح عالم برزخ استحاله می‌بخشد (کربن، ۱۳۷۷، ۱). نمی‌توان به صورت قطع و یقین تعیین نمود، اعتقاد به عالم مثال یا عالم صور و خیال و نیز بروز تعبیری چون اقلیم هشتم، جابلقا یا جابلسا در چه زمانی در تمدن اسلامی رخ نمود اما به یقین تأثیر آیات قرآن و نیز روایات اسلامی در ظهور اندیشه عوالم فراتر از عالم ماده و نیز مراتب آن بسیار حائز اهمیت است.

کندی که او را اولین فیلسوف دنیای اسلام می‌دانند نفس را جوهری بسیط، الهی و روحانی می‌داند که نه طول دارد و نه عرض و نه عمق بل نوری است از نور باری تعالی. فارابی اولین گام‌ها را در تبیین و تشریح قوه خیال به ویژه در قدرت بازآفرینی آن برمی‌دارد. گرچه این گام‌ها بن‌مایه‌های یونانی دارد، اما تدوینی نو می‌یابد.

بعدها حکیمانی چون ابن‌سینا، امام محمد غزالی، سهروردی،

عرضه کرده است که تا سرحد غیرقابل درک بودن خواهی پسندید (ولن، ۱۳۷۶، ۱۵). عبور از مفهوم به مصداق، اندیشه به ماده، پندار به پدیدار و از جهان ذهن به دنیای عین فرایند پیچیده‌ای دارد که در سینما و معماری که با رویدادی در فضای پویا روبرو هستند بغرنج‌تر می‌شود.

فرایند تبدیل ایده به فرم عموماً از طریق تبدیل، سلسله مراتب نزولی از اشراق به حکمت، حکمت به علم و علم به دانش صورت می‌گیرد (اسلامی، ۱۳۸۳، ۱۴۲). و اما رویداد به صورت رسمی در معماری از حدود سال ۱۹۷۰ با نظریات برنارد شومی آغاز گردید، وی تئوری خود را بسط داده و در سال ۱۹۸۲ در پارک دولایت پاریس اجرا نمود. وی فولی‌های خود را براساس تز دکترای میشل فوکو^۸ "تاریخ دیوانگی" یا جنون و تمدن بنیان نهاد. به نظر چارلز جنکز ساختمان‌های قرمز شومی به نام فولی‌ها، جملگی بر نادانی انگلیسی در باغ سده هجدهم و برداشت فرانسوی از جنون (آن سان که فوکو در کتاب تاریخ دیوانگی خود توضیح داده) دلالت دارند.

شومی می‌گوید: "معماری همیشه درباره رویدادی بوده که در فضا رخ می‌دهد، تا درباره خود فضا، سالی که در آن سخنرانی می‌کنم چه بسا شب پیش ضیافتی در آن برپا بوده و سال دیگر به استخر شنا تبدیل شود". شومی معماری را مفهوم، تجربه، فضا و کارکرد و ساختار می‌داند. او به ادغام همه فضاها می‌اندیشد. وی الحاقات مناسب رویداد و حرکت را تحت تأثیر گفتمان "وضع باوری"^۹ دانسته و معتقد است: رویدادها نه تنها در عمل بلکه در اندیشه است. میشل فوکو به رویداد اندیشه معتقد بود. برای فوکو رویداد صرفاً توالی منطقی کلمات یا کنش‌ها نیست، بلکه به بیان دقیق تر لحظه افول، زوال و مورد تردید قرار دادن همان مفروضات محیط و صحنه است که نمایش می‌تواند در آن رخ دهد. ژاک دریدا رویداد را تعمیم بیشتری داد و فولی‌ها را در کار برنارد شومی [پارک دولایت] ظهور کثرت متمایز نامید. وی رویداد را هم ردیف اختراع می‌داند و اذعان می‌دارد که دارای ریشه‌های مشترکند و اما شومی آن را با مفهوم شوک پیوند می‌دهد.

از نظر شومی معماری نظمی است که مفهوم و تجربه، تصویر ذهنی و کاربرد و ساختار را درهم می‌آمیزد و مکان ترکیب تمایزهاست. توکیو و نیویورک شهرهایی هستند که به رویداد و شوک مجهزند. آنچه بین معماری و سینما در تفکرات شومی مشترک است همان رویداد و ایجاد شوک است. وی در پارک دولایت از تدوین دیالکتیکی فیلم‌های آیزنشتاین ایده گرفته و مانیفست خود را بنیان نهاد.

معماری در زیباترین حالت در دریای اندیشه‌ای که در هر ساکنان خود مفهومی را تداعی می‌کند شناور است. معماری خلق نمی‌شود مگر آنکه مفهومی زاده شود و برای زایش مفهوم فرایند خلق یک اثر هنری باید طی شود، که در آن اندیشه، خیال و تمامی آنچه در دنیای فیزیک و متافیزیک نهفته است سهم بسزایی دارد.

که سینما را به جد مورد مطالعه قرار داده و به تحلیل آن در بسترهای گوناگون پرداخته اند، که عموماً می توان از والتر بنیامین، تئودور آدرنو، استنلی کاول^{۱۳}، ژان - فرانسوا لیوتار^{۱۴}، ژیل دلوز^{۱۵}، ژان بودریار^{۱۶}، اسلاوی ژیژک^{۱۷} در این زمینه نام برد^{۱۸}. که البته رولن بارت^{۱۹}، دریدا، فوکو، آندره بازن، کریستین متر نیز بی تأثیر نبوده اند. برای درک معماری داخلی فیلم نیاز به بررسی کلیاتی در زمینه طراحی صحنه و معرفی بعضی تعاریف می باشد.

۲- طراحی صحنه:

معماری داخلی فیلم که عمدتاً با طراحی صحنه قرابتی دارد توسط انبوه تئورسین ها تعریف های گوناگون به دست داده است: خوزه کارلوس سرون^{۲۰}، طراحی صحنه را ترجمان فضایی صحنه می داند. استاوروس آنتونو پولوس^{۲۱} آن را مواجهه بصری واقعیت با تخیل تعریف کرده است و از نظر یاروسلاو مالینا^{۲۲} طراحی صحنه پیکره ای است که اجزای درونی معماری را به ما می نمایاند و ژوزف سیلر^{۲۳} از آن به عامل جسمیت بخش تخیل نام می برد^{۲۴} و در نهایت ژوزف اموبرا^{۲۵} طراح صحنه معروف چک می گوید: صحنه برایندی است از نیروهای متقابلی که در حرکت، زمان، فضا و نور مستتر هستند (Pamela, 2002, 20) طراحی صحنه با اصول و مبانی دقیق خود که سازماندهی میزانشن را در پی دارد نقش زیبا شناسانه ای در هنر نمایش و سینما بازی می کند، در این بخش خالی از لطف نیست که به بحث پیرامون میزانشن^{۲۶} بپردازیم.

میزانشن

در زبان فرانسه میزانشن یعنی به صحنه آوردن یک کنش و اولین بار به کارگردانی نمایشنامه اطلاق شد. نظریه پردازان سینما که این اصطلاح را به کارگردانی فیلم هم تعمیم داده اند آن را برای تأکید بر کنترل کارگران بر آنچه که در قاب فیلم دیده می شود به کار می برند. همچنانکه از اصلیت تأثیری این اصطلاح برمی آید میزانشن شامل آن جنبه هایی است که با هنر تئاتر تداخل می کنند: صحنه آرایبی، نورپردازی، لباس، رفتار بازیگران ... کارگردان با کنترل میزانشن رویدادی را برای دوربین به روی صحنه می برد (بوردول و تامسون، ۱۳۸۳، ۱۵۷). کارگردان جهت کنترل میزانشن به چهار حوزه کلی خواهد پرداخت: صحنه - لباس و چهره پردازی - نورپردازی - حالات و حرکات فیگورها و اما آنچه به معماری داخلی مربوط می شود صحنه و نورپردازی است. طراحی صحنه در آثار تئاتری و سینمایی متمایز فقط به منظور ایجاد زمینه ای برای ایجاد محورها نیست بلکه گسترشی از مضمون و شخصیت پردازی است. صحنه نیز مانند نور، لباس، گریم یک رسانه حاوی پیام است (جاننتی، ۱۳۸۱، ۲۰۸). میزانشن در اصل فضای حاکم بر صحنه است که با ادراک آن

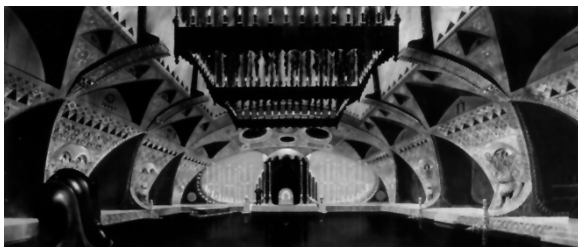
صدرای شیرازی و نیز عرفایی چون مولانا و ابن عربی در این مسیر گام برداشتند (بلخاری، ۱۳۸۴، ۳۸۷). تخیل به دید سهروردی گاه شیطان است و گاه فرشته، او تخیل را در بینابین قرار می دهد. میان عقل و وهم، میان نور و ظلمت (شایگان، ۱۳۸۴، ۳۲۶) و البته به تعبیر هنری کرین سهروردی (شیخ اشراق) بنیان گزار عالم خیال و مثال در حکمت اسلامی است. سیر تاریخی بسط اندیشه خیال و مثال در حکمت اسلامی هر گونه که باشد برای ما نحوه برخورد هنرمندان سینما و معماری در ایجاد و بسط این تفکرات و تبدیل آن به فضا اهمیت دارد، فضایی که رویداد ایجاد کند، اندیشه ای را در درون خود بکاود و یا خیال و تصویری خلاق باشد که بستر وجود یافته است.

سینما و معماری نه تنها از نظر ماهیت حرکت بلکه از جنبه زمان، فضا، ریتم، رنگ و نور، بافت، حرکت و تداوم به یکدیگر نزدیکند (Toy, 1994, 14). 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 فضا سازی می زند در حالی که جوهر معماری فضا است: در سینما فیلم ساز به طور ذهنی به هدف فضا سازی خود می رسد و در معماری، معمار به فضا عینیت می بخشد (رحیمیان، ۱۳۸۳، ۱۱). معماری از فریب هایی که سینماگر به کار می برد تا رویداد و ادراک فضا ایجاد کند یا حس مکان را تداعی کند، فرسنگ ها فاصله دارد. معماری ابزار داستان گویی، صوت، تدوین های خاص و دیگر ابزار سینمایی را در اختیار ندارد اما در هر صورت سینماگر برای تجلی معانی مورد نظر خود بی نیاز از فضای معماری نیست^۱. معماری و سینما می توانند در بسیاری از شیوه های بیانی از یکدیگر پیشی بگیرند (Penz, 1995, 122). فیلم سازان معناگر همچون کارل تئودر درایر چندان تأثیر معماری را بی اهمیت نمی دانند، درایر بهتر از هر سینماگری دانست که تصاویر سینمایی بیش از پرده های نقاشی با نشانه های دیداری - فضایی یعنی با حجم ها و در گام نخست با معماری و مجسمه سازی بستگی دارد (احمدی، ۱۳۸۳، ۷۷). یاسوجیرو آزو در ژاپن، رویر برسون در فرانسه و تا حدودی کارل درایر در دانمارک به گونه ای استثنایی شکل سینمایی مشترکی را به وجود آوردند، که به آن سبک استعلایی نام می توان نهاد. سبک استعلایی^{۱۱} روش مناسبی است برای انتقال امر مقدس به سینما، و البته ضرورتاً چنین نیست. هنر استعلایی به رازی عظیم اشاره می کند، ما را به آن سکوت و تصویر ناپیدایی نزدیک تر می کند که در آن خطوط موازی مذهب و هنر با یکدیگر تلاقی می کنند و درهم می آمیزند^{۱۲}.

فیلسوفان قرن بیستم رویکرد واحدی به پدیده سینما نداشته اند، برخی آن را به عنوان تولیدی مبتذل و صنعتی نادیده انگاشته و یا تقبیح کرده اند و برخی دیگر به عنوان آفرینش هنری و اندیشه ای مورد توجه و تمجید قرار داده اند، در عین حال چهره های شاخص چندی در عرصه سخن فلسفی ظهور کرده اند

سیک هایی نظیر اکسپرسیونیسم، گروتسک^{۲۷} که بازتاب ذهن هراسناک انسان زخم خورده از ناملایمات قرن جدید هستند به ساخت فضاهای کوژ و خمیده گرایش بیشتری دارند (ارجمند، ۱۳۸۲، ۶۸). اگر چه در این میان سینمای علمی تخیلی نیز راه خود را در پیش دارد:

مت هانسون در کتاب زیبای خود (معماری در فیلم های علمی تخیلی) فیلم هایی از سال ۱۹۸۲ الی ۲۰۰۴ برگزیده است که از آن میان فیلم هایی که معطوف به معماری داخلی شده اند می توان از: تپه شنی، برزیل، هوش مصنوعی، گزارش اقلیت و روزهای شگفت انگیز نام برد (Hanson, 2004, 110). و همچنین فیلم هالک که سوپر منی دیگر را به جهان مدرن معرفی می کند. انگلی بعد از آن که فیلم ساخته شد، صحنه هایی از آن را برگزید و به همراه سناریو آن دوباره به چاپ رساند که در آن فضاهای معماری و جلوه های ویژه را به خوبی می توان بررسی کرد. هالک اگر چه هیولاست اما دوست داشتنی است (Lee, 2003, 8) (تصاویر ۳، ۴، ۵، ۶).

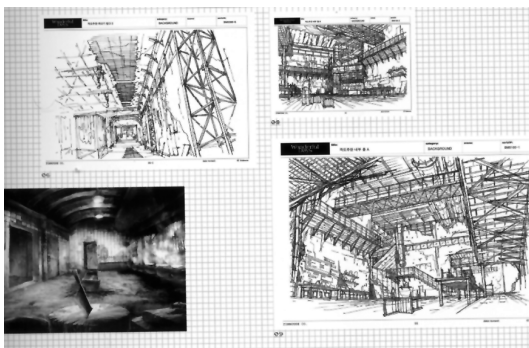


تصویر ۳: فضای رویایی، صحنه هایی از فیلم تپه شنی



تصویر ۴: صحنه هایی از فیلم تپه شنی
شنی ماخذ: (Hanson, 2004, 29)

تصویر ۵: صحنه هایی از فیلم روز شگفت انگیز



تصویر ۶: اسکیس های اولیه برای فیلم روز شگفت انگیز

می توان به اعماق تفکر فیلم ساز پی برد. با طراحی دقیق میزانش می توان با نشانه شناسی و دلالت های خاص اهداف معناگرایانه را به بهترین صورتی به مخاطب القا کرد.

تغییرات صحنه در جهان مدرن

بسیاری از تاریخ نگاران هنگامی که از "روزگار مدرن" یاد می کنند فاصله میان رنسانس و انقلاب فرانسه را در نظر دارند. اما کسانی هم هستند که آغاز صنعتی شدن جوامع اروپایی، پیدایش وجه تولید سرمایه داری و تعمیم تولید کالایی را آغازگاه مدرنیته می دانند. از سوی دیگر نویسندگانی نیز حد نهایی مدرنیته را میانه سده بیستم و حتی "امروز" می شناسند. دشواری چندان بر سر "دوره بندی تاریخی" نیست بلکه شناخت مشخصه اصلی مدرنیته است: گروهی معتقدند که مدرنیته یعنی روزگار پیروزی خرد انسانی بر باورهای سنتی (اسطوره ای، دینی، اخلاقی، فلسفی و)، رشد اندیشه علمی و خرد باوری (راسیونالیته)، افزون شدن اعتبار دیدگاه فلسفه نقادانه، که همه همراهند با سازمان یابی تازه تولید و تجارت، شکل گیری قوانین مبادله کالاها و به تدریج سلطه جامعه مدنی بر دولت، به این اعتبار مدرنیته مجموعه ای است فرهنگی، سیاسی، اقتصادی، اجتماعی، فلسفی که از حدود سده پانزدهم - و بهتر بگویم از زمان پیدایش نجوم جدید، اختراع چاپ و کشف آمریکا- تا امروز یا چند دهه پیش ادامه داشته است (احمدی، ۱۳۸۰، ۸). ظهور مکاتب معماری نظیر باهوس و کانستراکتیویسم که ناشی از صنعتی شدن جوامع و رشد دیدگاه مکانیکی نسبت به عالم بود تأثیر را در صحنه آرایبی نیز به جا گذاشت. صحنه های عمودی اساساً فرزند قرن بیستم هستند. حرکت به سوی بالا در بردارنده مفاهیمی چون قدرت استیلاست که مضمون بسیاری از نمایش های معروف است. شخصیت ها بر اساس تمایل خود به قدرت طلبی از بالا به پایین قرار می گیرند (ارجمند، ۱۳۸۲، ۵۵). معماری معاصر از خاصیت شفافی مواد ترکیبی، شیشه ای پلاستیکی و غیره بهره می گیرد تا پروژه هایی بیافریند که بتوانند بیشترین مقدار ممکن از مناظر فضایی را یکپارچه کنند. داخل و خارج در ارتباط نزدیک هستند در ساختمان ها از هر نقطه ای که نگاه می کنیم بیشترین گستردگی را از فضای قابل رویت داریم (کپس، ۱۳۸۲، ۶۹). جهان مدرن همچون تشنه ای که به دنبال آب است تا عطش خود را رفع کند به دنبال اندیشه های جدید بود و البته مسائل دیگری نیز در این امر دخیل بودند. بعد از گذر از دوران صنعتی و تجربه تلخ در جنگ جهانی کم کم خطوط مستقیم و قائم به سطوح مایل و شیب دار تبدیل می شوند. به این نوع دگرگونی اصطلاحاً شالوده شکنی می گویند که در معماری با نظرات دریدا توسط پیتر آیزنمن، زها حدید، لیبسکیند، شومی و دیگران اجرا گردید. در طراحی صحنه با ظهور شالوده شکنی، تعادل های قبلی جای خودشان را به عدم تعادل و ایجاد حسی از سرگیجه می دهند.

حال و هوای فضای داخلی عموماً می‌تواند شخصیت انسان محبوس شده در آن را به نمایش بگذارد. نه تنها فضا که تک تک المان‌های موجود در تاویل کاراکترها نقش اساسی دارند. ولادیمیر نیژنی^{۲۸} در کتابش موسوم به درس‌هایی از آیزنشتاین شرح می‌دهد که آیزنشتاین چقدر به تفصیل از اهمیت میز در یک صحنه صحبت می‌کند. میزگرد حاکی از برابری است. وی در پانسیون شبانه روزی رمان باباگوریو یک میز دراز مستطیل را پیشنهاد می‌کند که بانوی خانه در صدر آن و مستأجرها در دو طرف و باباگوریو حقییر در تنهایی در ذیل میز می‌نشیند (جانتی، ۱۳۸۱، ۲۱۲). در فیلم "گراجوئت" ساخته نیکولز برای القای حس حقارت زن صحنه‌ای با درگاه بزرگ‌تر از اندازه بر فراز سرزن طراحی گردید.

صحنه می‌تواند بر بازیگر مسلط باشد: نمای غرق در رشته‌های کاغذ در فیلم "دنیای تبهکاران" (۱۹۲۷) ساخته ژوزف فون اشترنبرگ^{۲۹} یا صحنه می‌تواند تا حد صفر خالی باشد مثل نمای فیلم "لذت یادگیری" ساخته گدار و "مصائب ژاندارک" (۱۹۲۸) درایر. صحنه لازم نیست ساختمان‌های واقع نما داشته باشد؛ خیابان‌های کج و معوج و معماری به هم پیچیده "مطب دکتر کالیگاری" که یک فیلم اکسپرسیونیستی است (Thomson, 1961, 2004) به خوبی عبور از دنیای رئال به اکسپرسیون را تداعی می‌کند. در فیلم و نمایش اکسپرسیونیستی، بازیگران، موضوعات و طرح‌های صحنه‌ای به عنوان عناصری که وظیفه انتقال حس و فضای روانشناسانه فیلم را دارند، طراحی و پرداخت می‌شوند (یوجین بیور، ۱۳۶۹). معماری در فیلم اکسپرسیونیستی یک معماری تخیلی است. خواه شهر، ساختمان یا یک اتاق در واقعیت موجود باشد یا فقط به صورت نما ساخته شود. شهر، خانه، اتاق، تالار، خیابان، کوچه تحت نفوذ درون مایه فیلم است و ارتباط روانی با شخصیت داستان دارد.^{۳۰} در فیلم "متروپلیس" (۱۹۲۶) ساخته فریتس لانگ جهان به طور کامل به صورت اشیاء و ابزار به آرایش درمی‌آید و فضای داخلی یک کارخانه به چهره بتی بدل می‌شود. و در فیلم "پرتقال کوکی" (۱۹۷۱) ساخته استنلی کوبریک، دکورهای انتزاعی، لباس‌ها و جلوه‌های ویژه نوعی کیفیت اکسپرسیونیستی به آن بخشیده است (Neumann, 1999, 100). صحنه همچنین می‌تواند به نقش یک شخصیت تشبیه شود: همچنانکه قصر مجلل کین در فیلم "همشهری کین" (۱۹۴۰) ساخته اُرسن ولز ایفاگر چنین نقشی است. ابتدا اقامتگاه کاخ مانند ثروت او را بر دیگران جلوه می‌کند در مرحله بعدی او قصر را به گونه‌ای مستمر شلوغ می‌کند و حالت انباری برای قرارگیری همسر دومش می‌سازد، و در لحظه‌های پایانی این خانه بزرگ جلوه زندانی غریب را می‌یابد و لحظه‌ای است که دیگر انسان به تملک مایملکش درمی‌آید (جانتی، ۱۳۸۱، ۲۱۱). نامعلوم بودن نهایی فیلم "سال گذشته در مارین باد" (۱۹۶۱) ساخته آلن رنه^{۳۱} به مکان ربط پیدا می‌کند. فیلم در پایان زن را به همراه راوی در حیاط هتل سرگردان

کاربرد متن در طراحی صحنه

متن در دهه‌های اخیر جایگاه خطیری در نشانه‌شناسی، هرمنوتیک و فلسفه هنر بازی می‌کند. متن رمزگان را به طراح، معمار، نقاش، کارگردان سینما و تئاتر و دیگر هنرمندان تزریق می‌کند و شروعی بر ارائه اندیشه است. جیم جارموش در فیلم شیوه‌سامورائی (گست‌داگ) در هر سکانسی از متن سودجسته است و هیچ ابایی در پنهان کردن آن ندارد و شاید بخشی از اکران اندیشه‌های اوست.

در طراحی داخلی ایده‌های مولف می‌تواند به شکلی، رمزگانی از خطوط، احجام و رنگ‌ها را به بیننده انتقال دهد. طراح صحنه موفق کسی است که معادل‌های بصری مناسب برای تجسم بخشیدن به ذهنیت حاکم بر متن ارائه دهد و ارجاع به نشانه‌هایی درون متن دهد. جستجوی ایده در لابلای متن کاری ظریف، دشوار و در عین حال لذت بخش و خلاقانه است. متن اولین منبع تحقیق برای مجریانی است که قصد بصری کردن نمایشی را برای مخاطبان دارند. در متن همه چیز نهفته است: رنگ - نور - صدا - فضا - حرکت - ساختمان - خیابان - آدم‌ها و صحنه پردازان موفق معمولاً اولین الهام خود را از متن می‌گیرند. طراحان صحنه باید به شاه بیت متن یا عبارت طلایی آن پی ببرند که جمله‌ای محوری است و تمام نمایش در حول آن شکل می‌گیرد (ارجمند، ۱۳۸۲، ۲۹). برای آنکه یک متن نمایشی از شکل مکتوب و نوشتاری خود تبدیل به اثری صحنه‌ای و دیداری شود می‌بایست مراحل را طی کند. این مراحل عبارتند از: کشف ایده‌های بصری موجود در متن، تحقیق درباره منابع بصری خارج از متن که قابلیت تطبیق با متن را دارند، ترسیم طرح اولیه براساس تحقیقات فوق و مشاوره با کارگردان، ساخت ماکت یا نمونه مجازی و سرانجام اجرای طرح. بسیاری بر این باورند که "مصائب ژاندارک" (۱۹۲۸) فیلم تصاویر است نه فیلم واژگان. تصویر در این فیلم بیانگر فضای معنوی است که فراتر از فضای حضوری دادگاه است (جهانگیلو، ۱۳۸۰، ۱۰۲). کارگردان جهت کنترل میزانشن به چهار حوزه کلی خواهد پرداخت: صحنه - لباس و چهره پردازی - نورپردازی و حالات و حرکات و فیگورها و اما آنچه به معماری داخلی مربوط می‌شود صحنه و نورپردازی است.

صحنه در فضای هستی

در بررسی فضای هستی همه آنچه در هستی‌شناسی مد نظر است شامل شهر، کوی برزن، دریا، دشت، کوه‌ها و صحراها، فضاهای منظر و فضاهای مشابه به نام بیرون و بقیه با نام درون مورد بحث قرار می‌گیرد که در این پژوهش به بخش هستی‌شناسی درون می‌پردازیم. دنیای درون استعاره از وجود خود آدمی است. او با سفر به درون به خویشتن سفر می‌کند و

رها می‌کند. هتل و حیاط ماریپیچ آن اشاره‌ای است به ماریپیچ بودن خود روایت (اسلامی، ۱۳۸۴، ۱۶۱).

صحنه و محوریت اشیا

همچنانکه در فضای هستی مورد بحث قرار گرفت المان‌های داخلی خود در ارائه اندیشه دخیلند. در این بخش به عناصری خواهیم پرداخت که صحنه را سازماندهی کرده و نقش فعالی در میزانسن دارند. این اشیا موسوم به پراپ^{۳۲} اند: گوی شیشه‌ای حاوی ذرات برف مانند که در آغاز فیلم "همشهری کین" می‌شکند، بادکنک دختر در فیلم "ام" (۱۹۳۱) ساخته فریتس لانگ، تابوت سزار در فیلم "مطب دکتر کالیگاری" (۱۹۱۹) ساخته رابرت وینه‌گای پراپ تبدیل به موتیف می‌شود. در فیلم "روانی" (۱۹۶۰) ساخته آلفرد هیچکاک در صحنه حمام پرده دوش ابتدا یک جزء خنثی صحنه است ولی وقتی قاتل وارد حمام می‌شود، پرده زن را از دید ما پنهان می‌کند و بعدها از پرده برای پیچاندن جسد استفاده می‌کنند.

گاهی یک شی فضا را سازماندهی می‌کند، تأکید بر روی شی خاص می‌تواند به گونه‌ای باشد که کل صحنه را تحت الشعاع قرار دهد. در نمایش "هنر" اثر یاسمینا رضا محل زندگی سه شخصیت با یک تابلو هویت می‌یابد که یکی از آنها یک تابلو سفید است (ارجمند، ۱۳۸۲، ۱۰۹) و تابلوهایی از این دست از کارهای مالویچ در سوپره ماتیسیم^{۳۳} و کارهای هنر پوچ می‌توان نام برد. گاهی یکی از روش‌های مرسوم در تئاتر مدرن حذف برخی از نشانه‌های بصری متن برای برجسته کردن نشانه‌های دیگر است.

گاهی یک شی نماد مفهومی می‌یابد: پلکان در فیلم "پیشخدمت" (۱۹۶۳) ساخته جوزف لوزی^{۳۴} نماد مفهومی مهمی است. موضوع فیلم سلطه تدریجی یک پیشخدمت بر اربابش است، یک آوردگاه روان شناختی است. از نرده‌های پله برای تداعی میله‌های زندان سود می‌برد ارباب خانه غالباً از پشت این میله‌ها دیده می‌شود. در فیلم "همه سقوط می‌کنند" ساخته جان فرانکن‌هایمر^{۳۵}، تصویرهای جداگانه اتاق‌ها و راهروهای خانه حاکی از گسیختگی عاطفی خانواده ساکن آنجاست (جانتی، ۱۳۸۱، ۲۱۱).

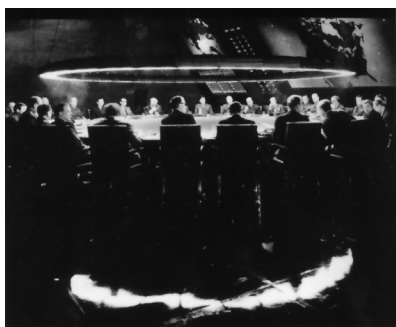
تأثیرات نور و رنگ

یکی از ویژگی‌های اصلی طراحی صحنه مدرن توجه خاصی است که بر پدیده ماده فکنی^{۳۶} از طریق نور دارد. بعد از طرح نظریات انقلابی در علم جدید و اهمیت نور به عنوان مهم‌ترین عامل ارتباط در دنیای نو مباحث تفسیر و شناخت ماده به واسطه

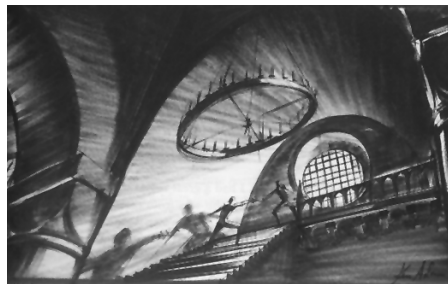
امواج و پرتوهای منتشره از آن در گستره علوم و هنرها شیوع یافت. ماده معنای صلب و سختی را که هزارها سال بر دوش کشیده بود را از دست داد و به جسمی دارای ارتعاش ویژه تبدیل شد و در طراحی صحنه حرکت از ماده به سوی نور تحولی اساسی در شیوه‌های اجرایی به وجود آورد. امروزه فن‌آوری کامپیوتر و لیزر در خدمت فضا سازی چه در پس زمینه و در چه صحنه می‌باشد (ارجمند، ۱۳۸۲، ۱۴۱). گروهی بخش عمده تأثیرگذاری تصویر را ناشی از کار نورپردازی می‌دانند و چهار ویژگی عمده را برای نورپردازی مشخص نموده‌اند: کیفیت - جهت - منبع - رنگ. نورپردازی با ایجاد سایه روشن به اشیا شکل می‌دهد. نور از پایین علامت آتش است که در بیرون تصویر است و چهره را تحریف می‌کند و اغلب برای خلق جلوه‌های وحشت دراماتیک به کار می‌رود و نور از بالا برای نمایش استخوان بندی گونه بازیگران استفاده می‌شود. هر منطقه‌ای واجد چشم اندازهای طبیعی خاص و بافت معماری ویژه خودش است که منطق نور و رنگ متناسب با آن ناحیه را نیز دربرمی‌گیرد. وقتی شب‌ایگوانا را می‌خوانیم در قلب جنگل‌های آفریقا قدم می‌زنیم، همچنانکه خواندن اتللو ما را به سواحل و نیز می‌برد (بوردول و تامسون، ۱۳۸۳، ۱۶۴). هر نمایشی در کلیت خود رنگ را به ذهن متبادر می‌کند، گاه تنوع صحنه‌ها به گونه‌ای است که بعد از خواندن اثر و به یاد آوردن رویدادها چند رنگ متضاد در ذهن ظاهر می‌شود به طوری که در سینمای اکسپرسیونیست تضاد رنگ‌های سیاه و سفید در صحنه‌آرایی‌ها و اشکال عجیبی که بر پرده‌های دکور نقش شده انتقال حس و فضای روان‌شناسی فیلم را تشدید می‌کند. رنگ از عناصر متشکله صحنه است. روبر برسون در فیلم "پول" (۱۳۸۳) از طریق تکرار پس زمینه‌های سبز کدر و اسباب و اثاثیه و لباس‌هایی به رنگ آبی سرد، بین صحنه‌های مختلف خانه - مدرسه و زندان توازی ایجاد می‌کند. ریچاردسون در فیلم "تام جونز" (۱۹۶۰) از رنگ زردایی تدریجی به قصد تبیین کیفیات گوناگون اخلاقی سه لوکیشن اصلی فیلم بهره می‌برد: ناحیه الورتی - جاده لندن - شهر لندن، رنگ‌های درخشان برای روستا با نزدیک شدن به شهر رنگ بی‌جان تر، خاکستری تر و شهر لندن عملاً بی‌رنگ است. ژاک تاتی در فیلم "زنگ تفریح" (۱۹۶۱) رنگ بندی‌های به‌شدت تغییر یافته‌ای را به کار می‌گیرد. در بخش اول فیلم صحنه‌ها و لباس‌ها عمدتاً خاکستری و قهوه‌ای و سیاهند (رنگ‌های سرد فلزی) ولی بعدها از ابتدای صحنه رستوران، صحنه‌ها با قرمزها، صورتی‌ها و سبزه‌های شاد پوشیده می‌شوند، کاری که زها حدید در معماری رستوران مونسون در ژاپن انجام داده است. نمونه‌ای از استفاده از نور جهت ایجاد هیجان در فیلم موهومات است که توسط کن‌آدام طراحی گردیده است (تصاویر ۷ و ۸).

از معاونان مندلسون آموزش دید. وی کارش را به طور رسمی با عنوان طراح صحنه در سال ۱۹۵۶ در فیلم دور دنیا در ۸۰ روز (۱۹۵۶) انجام داد و بعد از آن در ۷۵ فیلم همکاری نمود. طرح‌های بی پروا و انقلابی وی برای هفت فیلم جیمز باند و همان طور اتاق جنگ در فیلم دکتر استرنج لائو (۱۹۶۴) ساخته استنلی کوبریک هرگز از خاطره‌ها محو نخواهد شد. او به قدری در کار خود پیشرفت نمود که بعد ها لقب فرانک لوید رایت در طراحی صحنه به وی اطلاق گردید. نمایشگاهی از آثار وی در سال ۱۹۹۹ در سرتاسر جهان به نمایش درآمد. (Frayling, 2005, xxi) طرح وی برای اتاق جنگ در فیلم دکتر استرنج لائو به قول استیون اسپیلبرگ بهترین طراحی تاریخ فیلم شمرده می‌شود: نقشه‌ها بر روی دیواری شیب دار، لامپ‌هایی که اطلاعات استراتژیکی درباره بمب افکن‌ها می‌دهد، کف سیاه و درخشانده و شفاف، میز مدوری که با ماهوت پوشیده شده و حلقه‌های نورانی مدوری که هنرپیشگان را در درون این فضای عظیم برجسته می‌کند. بخشی از این فضای سترگ به انبار سوخت غار مانند، بخشی به کازینوی بازی پوکر، قسمتی به یک مرکز استراتژیک و بخشی نیز به یک انبار اتمی می‌ماند، فضایی که هیچ پنجره‌ای ندارد و استعاره از تاریکی جنگ است. او در این پروژه مصداق ایجاد اندیشه و خیال را در دنیای درون به خوبی عرضه نمود. وی برای تمامی پروژه‌های خود اسکیس‌های معمارانه‌ای در مراحل اولیه و نهایی ارائه داده و عموماً به همان ترتیب صحنه را ساخته است که تعدادی از آن طرح‌ها به همراه فضای نهایی ایجاد شده ارائه گردیده است (تصاویر ۹ و ۱۰).

وی فضای جنگ را با نگرشی به کم‌دی سیاه و تلخ در زمینه انتقاد از جنگ با اندیشه و خیالی استادانه طراحی کرده است. انسان‌های دیوانه‌ای که به بررسی و ایجاد یک فاجعه هسته‌ای می‌پردازند. وی در طی سال‌های متمادی بر روی فیلم‌های بی‌شماری کار کرده است که از آن جمله می‌توان، دور دنیا در هشتاد روز، دکتر نو، دکتر استرنج لائو، فیلم‌های جیمز باند (مونرک، انگشت طلایی، جاسوسی که دوستم داشت)، دختری از غرب طلایی، آخرین امپراطور، هلن از تروی، دیوانگی جرج سوم، بری لینون، شاه دیوید، چیتی چیتی بنگ بنگ و فیلم‌های دیگر نام برد.



تصویر ۱۰: نمونه اجرا شده اتاق جنگ دکتر استرنج لائو
ماخذ: (Frayling, 2005, 92)



تصویر ۷: نمونه اسکیس‌های اولیه در فیلم موهومات
ماخذ: (Frayling, 2005, 229)



تصویر ۸: نمونه اجرا شده در فیلم موهومات
ماخذ: (Frayling, 2005, 317)

در این بخش به نمونه موردی: اتاق جنگ در فیلم دکتر استرنج لائو (۱۹۶۴) خواهیم پرداخت.

اتاق جنگ در فیلم دکتر استرنج لائو:

کن آدام به عنوان معروف‌ترین طراح صحنه و فضا در سینما در اوج قله مسیر خود قرار دارد. وی خالق فضاهای جیمز باند (مامور ۰۰۷)، برنده جایزه اسکار برای فیلم بری لیندون (۱۹۷۵) استنلی کوبریک و فیلم دیوانگی جورج سوم (۱۹۹۴) ساخته آلن بنیت^{۲۷} می‌باشد. خانواده آدام در سال ۱۹۳۰ از دست رژیم هیتلر گریخته و وی در طی جنگ در نیروی هوایی پادشاهی انگلیس اقامت گزید. کن در عنفوان جوانی با دیدن فیلم مطب دکتر کالیگاری و دکورهای اکسپرسیونیستی آن علاقمند به طراحی صحنه شد، سپس به مطالعه در باره معماری در لندن پرداخته و به کارهای مندلسون گرایش یافت و بعدها زیر نظر یکی



تصویر ۹: نمونه اسکیس‌های اولیه اتاق جنگ دکتر استرنج لائو
ماخذ: (Frayling, 2005, 109)

نتیجه گیری

کاملی از آن داشته و با داشتن مشاوران معمار به بهترین صورت از آن سود جسته اند. پژوهش حاضر میزانشن و طراحی صحنه را در تمامی دنیای هستی شناسانه آن مورد نقد و بررسی قرار داده و در این میان دستاوردهایی برای هر دو هنر از خود باقی گذاشت: با طراحی دقیق فضاهای داخلی معماری در فیلم می توان از طریق نشانه شناسی به شخصیت پردازی و تزریق تفکر و معنا به آن کمک کرد و از طرف دیگر می توان از این نشانه ها در طراحی معماری مفهومی (Conceptual) سود جست. معمارانی که به نحوه استفاده از فضا برای ایجاد معنا اشراف کامل داشته باشند به راحتی می توانند در دنیای شگفت انگیز معماری مفهومی طی طریق نمایند و از طرفی فیلم سازان نیز می توانند با برخورداری از معماری بالاخص از طریق نشانه شناسی و معنا بر شخصیت پردازی، ایجاد هویت، حس زمان و مکان، ایجاد فضای مناسب برای لوکیشن خاص و عبور از لایه های تاریخی، ایجاد حس روانی و هویت در فضای فیلم های خود استفاده کنند.

در این پژوهش با توجه به آنچه که به تفصیل شرح داده شد جغرافیای طراحی صحنه با تمامی مسائل مربوط به آن و فیلم های مطرح شده که تماماً از فیلم های مطرح هنری جهان و موفق در عرصه طراحی داخلی می باشند، به طرز مو شکافانه ای مورد بررسی و تحلیل قرار گرفت و چنین نتیجه گیری گردید که معماری داخلی فیلم بر اساس اندیشه و خیال شکل گرفته و عناصر مشخصه فضاهای معماری در خلق معنا و مفاهیم معنوی از قبیل سقوط، سردرگمی، عروج، بازگشت به ریشه ها، عشق، نفرت و نقش بسزایی دارد. معمار داخلی با طراحی دقیق فضای میزانشن، استفاده از متن، شی خاص (پراپ)، نور و رنگ و دیگر عناصر معماری می تواند فضای صحنه را جهت تجلی مفاهیم طراحی کند و نقش عمیقی در اکران اندیشه ایفا نماید. عبور از مفهوم به مصداق، اندیشه به ماده، پندار به پدیدار و از جهان ذهن به دنیای عین فرایند پیچیده ای دارد که در سینما و معماری که با رویدادی در فضای پویا روبرو هستند بغرنج تر می شود، اما آنچه که مسلم است فیلم سازان بزرگ جهان شناخت

پی نوشت ها:

۱. Walter Benjamin
۲. George Melies
۳. برای اطلاعات بیشتر رجوع شود به مقاله: رامین جهاننگلو، سینما و مدرنیته، سخنرانی در باشگاه هنر پژوهان جهان، اسفند ۱۳۸۱.
۴. Cyber space
۵. Jurij Lotman
۶. Jurg Grütter
۷. Georges Seurat
۸. Michel Foucault - برای اطلاعات بیشتر رجوع شود به: میشل فوکو، تاریخ جنون، فاطمه ولیانی، نشر هرمس.
۹. Situationist
۱۰. برای اطلاعات بیشتر در زمینه ارتباط معماری و سینما به سایت های زیر مراجعه کنید:
WWW.ARCHITmovies/Natasha Higham.cinem(a)rchitecture.
WWW. Blade Runner (motion picture): A Selective Bibliography of Materials in the UC Berkele Library.
WWW. The Cinematic City,
WWW.Yimau,Zhang Expressionist cinema/ 1919-1933 film Essays an fabina.
۱۱. Transcendental
۱۲. رجوع کنید به پل شریدر، سبک استعلایی در سینما، محمد گذرآبادی، چاپ دوم، انتشارات بنیاد سینمایی فارابی، ۱۳۸۳.
۱۳. Stanley Cavell

- ۱۴ Jean - Francois Lyotard .
 ۱۵ Gilles Deleuze .
 ۱۶ Jean Baudrillard .
 ۱۷ Slavoj Zizek .
 ۱۸ برای اطلاعات بیشتر رجوع شود به: پیام یزدانجو، اکران اندیشه، چاپ اول، نشر مرکز، ۱۳۸۲ .
 ۱۹ Roland Barthes .
 ۲۰ Jose Carlos Serroni .
 ۲۱ Stavros Antonopoulos .
 ۲۲ Jaroslave Malina .
 ۲۳ Joseph Ciller .
 ۲۴ برای مطالعه بیشتر رجوع شود به: مهدی ارجمند، طراحی صحنه، چاپ اول، نشر قطره، ۱۳۸۲، صفحه ۱۵-۱۶-۱۷ .
 ۲۵ Joseph Svoboda .
 ۲۶ Mise-en-scene .
 ۲۷ Grotexes .
 ۲۸ Veladimir Nizni .
 ۲۹ Joseph von schterenberg .
 ۳۰ رجوع شود به: سیامک پناهی، تأثیر معماری بر سینمای اکسپرسیونیسم، فصل نامه معماری و فرهنگ، شماره ۱۷، صفحه ۴۴-۵۲ .
 ۳۱ Alain Resnais .
 ۳۲ Prop .
 ۳۳ Suprematism .
 ۳۴ Joseph Losey .
 ۳۵ John Franken Heimer .
 ۳۶ Materialization .
 ۳۷ Alen Benith .

فهرست منابع:

- احمدی، بابک (۱۳۸۰)، مدرنیته و اندیشه انتقادی، نشر مرکز، چاپ چهارم، تهران.
 احمدی، بابک (۱۳۸۳)، از نشانه‌های تصویری تا متن، نشر مرکز، چاپ چهارم، تهران.
 ارجمند، مهدی (۱۳۸۲)، طراحی صحنه، چاپ اول، نشر قطره، تهران.
 اسلامی، مجید (۱۳۸۴)، مفاهیم نقد فیلم، نشر نی، چاپ دوم، تهران.
 اسلامی، سید غلامرضا (۱۳۸۳)، رویکرد حکمی به ساختار آموزش معماری، فصلنامه آبادی، شماره ۲۸، صفحه ۱۴۲ .
 السیور، تامس و. (۱۳۸۲)، مروری بر مطالعات نشانه‌شناختی سینما، فرهاد ساسانی، چاپ اول، نشر پژوهشگاه فرهنگ و هنر اسلامی، تهران.
 بلخاری قهی، حسن (۱۳۸۴)، مبانی عرفانی هنر و معماری اسلامی، دفتر دوم چاپ اول، نشر پژوهشگاه فرهنگ و هنر اسلامی، تهران.
 بنیامین، والتر (۱۳۸۰)، خیابان یک طرفه، حمید فرازنده، چاپ اول، نشر مرکز، تهران.
 بوردول، دیوید و تامسون، کریستین (۱۳۸۳)، هنر سینما، فتاح محمدی، چاپ سوم، نشر مرکز، تهران.
 جانتی، لوئیس (۱۳۸۱)، شناخت سینما، ایرج کریمی، چاپ اول، نشر روزنگار، تهران .
 جنسن، آنتونی اف. (۱۳۸۱)، پست مدرنیسم: هنر پست - مدرن، مجید گوردزی، چاپ اول، نشر عصر هنر، تهران.
 جهانگللو، رامین (۱۳۸۰)، مدرنها، چاپ دوم، نشر مرکز، تهران.
 دورانت، ویل (۱۳۷۱)، تاریخ فلسفه، عباس زریاب، چاپ دهم، انتشارات آموزش و انقلاب اسلامی، تهران.
 رحیمیان، مهدی (۱۳۸۳)، سینما: معماری در حرکت، چاپ اول، انتشارات سروش، تهران.
 ساتر، یواکیم (۱۳۸۱)، تجربه واقعیت خیالی، نقل از کتاب سینما و معماری، فرانسواپنز، شهرام جعفری نژاد، انتشارات سروش، تهران .
 شایگان، داریوش (۱۳۸۴)، افسون زندگی جدید یا هویت چهل تکه، فاطمه ولیانی، چاپ چهارم، نشر فرزانه، تهران.
 شایگان، داریوش (۱۳۷۲)، در فضاهای گمشده، مجله نامه فرهنگ، شماره ۹، صفحه ۱۴۱ .
 شومی، برنارد (۱۳۷۶)، معماری رویداد، فوزیه خردمند، فصل نامه معماری و شهرسازی، شماره ۳۸-۳۹، صفحه ۵۳ .
 کپس، جنورگی (۱۳۸۲)، زبان تصویر، فیروزه مهاجر، چاپ چهارم، انتشارات سروش، تهران.
 کرین، هانری (۱۳۷۷)، مدینه‌های تمثیلی، نقل از مقدمه کتاب اصفهان تصویر بهشت، هانری استیرلن، چاپ اول، نشر فرزانه روز، ص ۱ .
 گزدر، یوستین (۱۳۸۰)، دنیای سوفی، داستانی درباره تاریخ فلسفه، حسن کامشاد، چاپ پنجم، انتشارات نیلوفر، تهران.

- گروتز، یورگ (۱۳۷۵)، *زیباشناختی در معماری*، جهانشاه پاکزاد، عبدالرضا همایون، چاپ اول، نشر دانشگاه شهید بهشتی، تهران.
 گل امینی، شهرام (۱۳۷۸)، *سایه ها بلند خیال*، معماری و فرهنگ شماره ۲ و ۳، صفحه ۱۶۴.
 لوتمن، یوری (۱۳۷۵)، *نشانه شناسی و زیباشناسی سینما*، مسعود اوحدی، چاپ دوم، نشر سروش، تهران.
 نقی زاده، محمد و امین زاده، بهناز (۱۳۷۹)، *رابطه معنا و صورت در تبیین مبانی هنر*، فصل نامه هنرهای زیبا، شماره ۸، صفحه ۱۹.
 نقی زاده، محمد (۱۳۸۴)، *مبانی هنر دینی در فرهنگ اسلامی*، جلد اول، چاپ اول، نشر دفتر نشر و فرهنگ اسلامی، تهران.
 ولین، پیتر (۱۳۷۶)، *نشانه ها و معنا در سینما*، عبدالله تربیت و بهمن طاهری، چاپ سوم، انتشارات سروش، تهران.
 یوجین بیور، فرانک (۱۳۶۹)، *فرهنگ واژه های فیلم*، بیژن اشتری، چاپ سحاب، تهران.

- Albrecht Donald (2000), *Designing Dreams: Modern Architecture in the Movies (Architecture and Film, 2)*, Thames and Hudson, London, New York.
- Fear, Bob (2000), *Architecture & Film II*, AD, Wiley-Academy, New York, USA.
- Frayling, Christopher (2005), *Ken Adam, The Art of Production Design*, F&F, London.
- Hanson, Matt (2004), *Building Sci-Fi*, Moviescapes, RotoVision, UK.
- Higham, Natasha (1999), *Movies Architecture, Signifying the Imaginary City in Film*, ARCHIT movies.
- Lee Ang (2003), *HULK, The Illustrated Screenplay*, New Market Press, USA.
- Neumann, Dietrich (1999), *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner*, Prestel Art Press, USA.
- Pamela, Howard (2002), *What is Scenography*, Routledge, World View, USA.
- Penz, Francois (1995), *Cinema & Architecture*, Symposium on Cinema & Architecture, British Film Institute Publishing, London.
- Thomson, Kristin (2004), *Film history; Second Edition*, Mc Graw Hill, New York, USA.
- Toy, Maggie (1994), *Architecture & Film*, (A.D) No112, Wiley-Academy, New York, USA.