

# خشت‌هایی که نماهای سینمایی شوند

## حسن گوهرپور

گزاره «سینما و معماری» معانی متعددی را به ذهن متبادر می‌کند، از جمله این که ارتباط این دو هنر با هم چگونه است. اگر بخواهیم از دریچه منطق به این گزاره بنگریم و نسبت‌های چهار گانه را محلی برای شناخت چگونگی نسبت این دو هنر با هم ببینیم، به آسانی می‌توان دریافت که بین این دو هنر به یک اعتبار «متابین» و به اعتبار دیگر نسبت «عموم و خصوص من وجه» وجود دارد. برای دریافت این دو اعتبار می‌بایست کمی به تعاریف رجوع کنیم. شاید در تمام تعاریفی که از سینما ارائه شده این مسئله مشترک باشد که «یک شکل خلاقه بیانی (تصویری) است». درباره معماری هم می‌توان گفت هنری است که فضایی را برای ساکن شدن به ما می‌دهد؛ فضایی که یا خلاقانه و یا غیرخلاقانه ساخته می‌شود. از این منظر، «سینما و معماری» دو موضع «متابین» دارند چرا که دو کلی ای هستند که هیچ یک از آنها (اجزای آنها) بر دیگری صادق نیست. به بیان دیگر دو هنر کاملاً متفاوت با ویژگی‌های متفاوت اند. از این دریچه چندان به این دو هنر نگریسته نشده است و عموماً اگر با مجال‌های کوتاه نگاه شده، بیشتر کارکردهای این دو هنر و چگونگی تأثیرگذاری آنها بر هم مورد توجه قرار گرفته است. اما شکل دیگری از نسبت که نام بردم «عموم و خصوص من وجه» است که به یک اعتبار می‌تواند به نقاط تشابه و همگونی این دو هنر (در صورت وجود) اشاره کند. ذکر این نکته را ضروری می‌دانم که در نسبت‌های چهارگانه نمی‌شود دو گزاره هم با هم «متابین» داشته باشند هم «عموم و خصوص». اما با ذکر ویژگی‌هایی از این دو هنر می‌توان از نقطه نظری ویژه به این دو حوزه نگریست، چرا که در گزاره‌هایی چون «سینما و ادبیات»، «ادبیات و تئاتر» و «سینما و نقاشی» می‌توان این نسبت‌ها را بر آنان نهاد. اما برای رسیدن به نقطه شروع طرح مسئله، باید به برخی ویژگی‌های مشترک و ذاتی این دو هنر اشاره کرد.

## فضا در «معماری و سینما»

پیش از آنکه بخواهیم پیرامون «فضا» در معماری و سینما سخنی بگوییم می‌بایست تعریفی از فضا ارائه دهیم یا دست کم اگر تا به حال به تعریف ثابتی نرسیده ایم دیدگاه‌های مختلف را درباره این مفهوم بیان کنیم تا پس از آن به سینما و معماری هم تعمیمش دهیم.

تصور فضا در فلسفه باستان به خوبی روشن نشده است، شاید «فضا» همان باشد که در نوشته‌های «هزویدوس» به صورت هرج و مرج و در هم و بر هم، یا در آرای فیثاغورس به صورت خلأ دیده می‌شود. به هر حال در مباحثه ای که فیلسوفان الئا با فیثاغورسیان داشتند مسئله فضا (espace) مطرح شده است. زنون برای ابطال قول به وجود مکان بدین وجه احتجاج می‌کرد که اگر چیزی (Lieu) هست، باید آن در چیزی باشد و اگر در چیزی باشد آن هم باید در جایی [چیزی] باشد و این سلسله تا بی‌نهایت کشیده می‌شود. پس چیزی [جا] وجود ندارد اما قایلان به جزء لایتجزا وجود فضا را به صورت خلأ، چنان که در نزد فیثاغورسیان تصور شده بود، تصدیق



پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات اجتماعی  
پرتال جامع علوم انسانی

می کردند. نظریه افلاطون درباره فضا به دو وجه تعبیر شده است: برحسب تعریف مورخان متعارف در تصورهای فضا و ماده چنان که افلاطون می‌انگاشته امری غیر عقلی و غیر منطقی یافت می‌شود به نحوی که در بعضی عبارات محاوره «تیمایوس» فضا چیزی به سختی واقعی و معروض عقلی بی اصل خوانده شده است. اما در تعبیر دیگر مخصوصاً وجه نظر فیثاغورسیان درباره فضا ملحوظ شده و روبن، تیلر و برتراند راسل قایل اند که در آثار افلاطون فضا با خصوصیات هندسی ترسیم شده است و از این وجه افلاطون را در این راه پیشوای دکارت و گالیله می‌دانند. علم هندسه با فیثاغورسیان و کمی پیش از دوره افلاطون صورت اتمام یافت، و این هندسه که بعداً تأثیر شگرفی در نضج و تحول تصور «فضا» داشت در بعضی از جنبه‌های نظریه فضا در نزد افلاطون

چنان که در محاوره تیمایوس توصیف شده نیز مؤثر بوده است. ارسطو قایل به وجود حیز بوده است. تمسیدیک دموکریتوس و پیروانش به هستی خالص خود مستلزم موجود بودن جا و حیز است زیرا که خالص آن جایی است که جسمی نباشد و چون اشیا تغییر جا می‌یابند پس جا، امری است که وجود آن را ضرورتاً باید پذیرفت تا انتقال اشیا از جایی به جای دیگر که در آن جای می‌گیرند ممکن گردد. همان گونه که یک طرف جای متحرک است، جا نیز نوعی ظرف غیرمتحرک است. پس همان تصور ظرف است که در آثار افلاطون هم دیده می‌شود و اینک صراحت می‌یابد و ارسطو می‌گوید: فضا اولین حد هر جسم است. مباحث در قرون وسطی درباره «فضا» بیشتر از لحاظ مسائل دینی بوده و گاهی نیز مخصوصاً در بلژیک و فرانسه، در حوزه علمی پاریس برحسب پژوهش‌های فیزیکدان فرانسوی، «دوهم» درخصوص مسائل فیزیکی بوده است. در قرن شانزدهم «پاتریزی» فضا را امتدادی پایدار و قائم به خود که در هیچ چیزی نیست تعریف کرده است. «تلزیو» و «جوردانو برونو» فضا را قابل و پذیرای هر چیز دانسته‌اند. در تمام این قرن‌ها که مسائل کلامی و فلسفی موضوع تفکر بود، فضا را به دو وجه متقابل تعریف کرده‌اند و آن را یا فاصله میان اشیا و یا ظرف و جای اشیا انگاشته‌اند. در فلسفه دکارت است که تصور فضا، آنچنان که در فکر جدید مؤثر افتاد

به طور قطع تقدم یافت. در حالی که بسیاری از اهل مدرسه سعی داشتند که میان جا و فضا و جسم فرق بگذارند و آنها را جدا بدانند، دکارت قائل شد که این همه یک چیز است و آن جوهر جسمانی است و جسم و فضا فرقی با هم ندارند، یا اگر دارند آن فرق از جهت حالت یعنی از لحاظ فکر ماست. با «حیز»، بیشتر وضع یک شیء، و با فضا، مقدار و عظم (grandeur) تعیین می‌شود، لیکن در واقع هر دو یک چیزند. دکارت علاوه بر این معتقد است که تصور فضا تصویری است فطری، نه اکتسابی و حاصل از ادراک امور خارجی. برای اثبات این مدعا به پیروی از افلاطون می‌گوید: در نتیجه مشاهده دایره و مثلث در خارج نیست که ما می‌توانیم تصور فضا را بسازیم، زیرا که دایره و مثلث‌هایی که در هندسه با آنها سر و کار داریم دایره و مثلث‌هایی کامل‌اند و حال آنکه آنچه در خارج است جز ناقص نیست و با توجه به فضاست که می‌توانیم اجسام را بشناسیم و نه بالعکس. بعد از دکارت، فلسفه‌های اسپینوزا و مالبرانش از جهتی و فلسفه لایب‌نیس از جهت دیگر، صورت می‌بندد. اسپینوزا و مالبرانش قایل به نامتناهی بودن فضا بودند و حال آنکه دکارت ترجیح می‌داد آن را «بی حد» بخوانند. در نظر اسپینوزا فضا صفتی است از حیث اهمیت مساوی با «ذهن و روح» و یکی از جلوه‌های الهی، اما مالبرانش ترجیح می‌داد فضا را معنی‌ای در علم خدا بداند

تا تصویری در ذهن آدمی. لایب‌نیتس هم معتقد بود که فضا صرفاً ظاهر و نمود است زیرا که هر پاره‌ای از آن عین پاره دیگر است و این خلاف اصلی است که برحسب آن هیچ دو چیزی نیست که به هیچ وجه از یکدیگر متمایز نباشند. بنابراین فضا از آن جهت که مجموعه‌ای از جاهاست امری است انتزاعی. لایب‌نیتس می‌گوید: «فضا یک نظم و ترتیب است، یعنی ترتیب وضع قرار گرفتن موجودات هم زمان نسبت به هم؛ این را نیز می‌گوید که تصور ادراک مبهم، لیکن پایداری است با اساس. از این قرار نوعی تشبیه در نظر لایب‌نیتس درباره فضا دیده می‌شود. جرج باکلی در این باره می‌گوید: فضا مرکب است از ملموسات و مبصرات و مبصرات علائم ملموسات است. دیوید هیوم هم وجود فضای مستقل از تأثیرات حسی را نفی می‌کند و می‌خواهد فضا را مأخوذ از عناصر منفصل و نقاط رنگین و ملموس بداند.»<sup>۱</sup>

اگرچه این تعاریف پیش از آنکه پیرامون فضا در معنای ملموس و محسوس آن باشد بیشتر انتزاعی بود، اما اصلی است برای رسیدن به معنای تلفیقی از فضا در هنرها و به طور ویژه «معماری و سینما». معنای فضا در سینما با معنایی که از فضا در نظر نظریه پردازان حوزه فلسفه ایجاد می‌شود، رابطه‌ای زیرمجموعه‌ای است، به این معنا که در آنجا که نظریه پردازان فضا را اعم از امر محسوس و ملموس می‌دانند پای هر آنچه ملموس به فضا باز می‌شود. سینما هنری است که در فضا رخ می‌دهد. این فضا گاه به معماری در شهرها و گاه در معماری هستی [جهان هست‌ها] محدود می‌شود. آنجایی که در معماری شهرها به حدود می‌رسد، می‌توان رابطه اش را نیز با معماری آیه ظاهر [بررسی کرد. معماری به عنوان یک «فضا» همیشه در سینما حضور دارد. به بیان دیگر «سینما» متشکل از اجزایی است که با هم ترکیب شده اند. این اجزا نما (پلان)ها هستند. صرف‌نظر از این که نماها قرار است چه بگویند در ترکیب با هم به یک شکل واحد می‌رسند که آن را می‌توان «فیلم» نامید.

پس فیلم از این جهت که متشکل از پلان‌هاست و در نهایت به امری کلی بدل می‌شود شباهت‌هایی با معماری دارد. «سینما، معماری در حرکت» است و «معماری، سینمای در سکون». فضا در فیلم یک اجرای گرافیکی دارد. این اجرای گرافیکی و نقاشی‌مانند در زمان دکوپاژ نمایان می‌شود و جلوی دوربین به تصویر درمی‌آید. «بررسی فضا در فیلم از طریق وجوه گرافیکی آن امکان پذیر است. فضا را می‌توان به صورت یک موضوع غیرنمایشی بررسی و به عنوان یک طرح ترکیبی و شکل آکوستیکی و بافت تحلیل کرد. در برخی فیلم‌ها مانند فیلم‌های تجربی با وجوه گرافیکی فضا محدود می‌شویم، در حالی که فضای صحنه‌ای یعنی فضای تخیلی قصه؛ دنیایی که در آن روایت و حوادث اتفاق می‌افتد و بیشتر مورد نظر ماست. فضای صحنه‌ای در یک فیلم از سه عامل به دست می‌آید: فضای فیزیکی، فضای تدوینی و فضای صوتی.

فضای فیزیکی به روابط بین اشیاء و فضای اطراف آنها در یک نما مربوط می‌شود و شامل این عوامل است: انطباق جزئی که در آن یک شیء بخشی از شیء دیگر را می‌پوشاند. دوم، اختلاف بافت‌هاست که در آن هر چه بافت یک سطح خشن تر باشد آن را به ما نزدیک تر می‌سازد. سوم، هر چه سطح، شکل، رنگ یا حجم شیئی نامشخص تر باشد، در نگاه ما دورتر به نظر می‌رسد. چهارم، سایه روشن از نشانه‌های دیگر ایجاد روابط فضایی بین اشیاء است. پنجم، رنگ‌ها هر چه روشن تر، گرم تر و غلیظ تر باشند، در تصویر به ما نزدیک ترند و رنگ‌های سرد، تیره تر و رقیق تر از ما دورتر به نظر می‌رسند. و سرانجام، حرکت از جمله مهم ترین نشانه‌های درک ما از روابط فضایی موجود در صحنه است.

فضای تدوینی اما از طرق توالی نماهای انفرادی حاصل می‌شود. تماشاگر فیلم با مشاهده نماهای متوالی فضای صحنه‌ها را بر مبنای پیش بینی و حافظه خود در می‌یابد. گرچه در تدوین نماها معمولاً بخش‌هایی حذف و یا فواصلی ایجاد می‌شود اما روایت حاکم بر صحنه و آمادگی ذهنی بیننده برای دریافت و قبول تداوم صحنه

ای این فضا به صورتی متداوم احساس می‌شود.»<sup>۲</sup> در پایان عناصر صوتی نیز می‌توانند با کاربرد مناسب در ایجاد احساسی از فضای صحنه کمک کنند. پس با این اشاره در می‌یابیم «فضا» در سینما آن رخدادی است که قاب تصویر آن را ثبت می‌کند و آن پدیده ثبت شده خود از اجزایی ترکیب یافته که ارتباط آنها و عناصر مرتبط دارای فضاهایی مجزا و در انتها مرتبط با هم هستند. شاید این گونه بشود گفت فضا در سینما هر آن چیزی است که دیده می‌شود و به تجربه ما در می‌آید. این به معنای فضا در نظر برخی از نظریه پردازان حوزه دانش‌های بشری و فلسفه هم نزدیک است. فضا در معماری هم دارای تعریف‌ها و رویکردهای متفاوتی است. «برونو زوی» معتقد است معماری هنر ساختن فضا است همان گونه که «آگوست پره» معماری را هنر سازماندهی فضا می‌داند. اما خود فضا چیست؟ آیا همان خلئی است که «بنا» در آن به شکل در می‌آید؟

با این فرض نگاه به معماری و فضا را آغاز می‌کنیم.

به اعتقاد نظریه پردازان، فضا به عنوان یک منبع لایتناهی و در دسترس، موضوع و ماده خام معماری به شمار می‌رود. چنان که «سر دنیس لاونسن» فضا را به عنوان بفرنج ترین جنبه معماری و عصاره آن معرفی می‌کند. از دیدگاه وی فضا سرمنزلی است که معماری باید به سوی آن حرکت کند. بنابراین در نظر او فضا در معماری هدفی نهایی است. زیگفرید گیدئون در کتاب مشهور خود، «فضا، زمان و معماری» از فضا به عنوان بحث اصلی و مرکزی معماری یاد می‌کند. معماری در زمان‌های مختلف با مباحثی از جمله روشنایی فضا، چند زمانی فضا، خلوص فضا، سبکی و سنگینی فضا، تنوع فضا، چند ارزشی بودن فضا، غنای فضا و این قبیل مفاهیم درگیر بوده است و برای تحقق این مفاهیم هیچ‌گونه سخت‌گیری در کاربرد روش‌ها و مصالح اعمال نمی‌کند. در واقع همان گونه که ذکرش آمد فضا یکی از اساسی ترین عناصر معماری است و چگونگی شناخت معماری وابسته به شناخت فضا و عناصر آن است. در واقع شاید بتوان گفت همان گونه که فضا در سینما وقتی قرار است معنا آفرینی کند (که می‌کند) به گونه‌های مختلف عناصر در کادر را نشان می‌دهد، فضا در معماری نیز به همین گونه وجود انسان‌ها را بازگو می‌کند. همچنین شرایط اجتماعی، اقلیمی-جغرافیایی و انسانی را. «مفهوم فضای وجودی (در معماری) مبتنی بر این امر است که هر عمل انسان جنبه‌ای فضایی دارد. اعمال در «مکان روی می‌دهند» و نیاز به چهارچوب کامیاب دقیق دارند تا روی دهند. این مفهوم دو معنا دارد: اولاً جنبه‌های فضایی صورتی بین‌الذاتانی از زندگی را مشخص می‌کند که از نظر عینی وصف کردنی است؛ ثانیاً خیال هر انسان روابط فضایی را مشخص می‌کند که بخشی از وجود او را تشکیل می‌دهد. پس می‌توان از فضاهای وجودی «عمومی» و «خصوصی» سخن گفت. فضای وجودی خصوصی در طی تحول ذهنی از طریق تعامل بین افراد و محیطشان تکوین می‌یابد، در نتیجه خیالی شکل می‌گیرد که از روابط سه بعدی میان اشیاء معنادار تشکیل شده است. این خیال با فضای ادراکی آنی و بدهی مطابقت ندارد. فضای ادراکی پیوسته در تغییر است اما فضای وجودی ساختار نسبتاً پایدار دارد، که چون چارچوب مرجعی برای ادراکات زودگذر عمل می‌کند و آن را به دریافت بدل می‌سازد.»<sup>۳</sup>

در واقع از شباهت‌های معماری و سینما می‌توان به مسئله «فضا» اشاره کرد؛ فضایی که در هر دو هنر نقشی تعیین کننده دارد؛ در سینما شکل بصری عقاید کارگردان است و باز نمود فکر آدم‌هایی که در درون کادر با هم در ارتباط اند و یکی از عناصر ارتباطی آنها اتفاقاً معماری و بناست و در معماری «فرصت مکانمند کردن ایده» است که به طور طبیعی بازنمود اندیشه طراح خواهد بود.

### زمان و حرکت در سینما و معماری

«زمان» البته آن چیزی نیست که ما به ظاهر می‌پنداریم، بلکه مفهومی فلسفی است



که در حوزه‌های مختلف و کارکردهای متفاوت معناهای تقریباً مشابهی به خود می‌گیرد. ارسطو سعی می‌کرد زمان را بیشتر از لحاظ طبیعیات تعریف کند. دکارت اما تعریف ارسطو از زمان را تصحیح کرده و آن را امری جدا از حرکت طبیعیات دانسته است، زیرا به نظر وی زمان با حرکت آن اندازه که در تعریف ارسطو تصور شده است بستگی ندارد. اما در این میان اگر ساده بخواهیم به این مسئله بنگریم و زمان را به مثابه مدتی بیندازیم که رخدادی در محلی به وقوع می‌پیوندد می‌توانیم به سینما و معماری از این منظر مشترک نگاه کنیم که هر دو دارای زمان هستند. سینما از آن جهت دارای زمان است که تصویری را در یک روایت و جمله بندی تصویری در یک زمان مشخص (که زمان فیلم است، مثلاً یک ساعت و نیم) و زمان مشخص دیگر (که زمان رخداد روایت است) پیوند و به مخاطب انتقال می‌دهد. این زمان نشان دهنده چند ویژگی است که هم می‌تواند با معماری مشترک و هم می‌تواند از آن الگو برداری کرده باشد. مشترک از آن جهت است که یک بنا در معماری در زمانی مشخص به لحاظ تاریخی بنا شده و طبیعی است که موافق اقلیم و تاریخی است که در آن به وقوع پیوسته است. به عنوان مثال بنایی در سده چهارم هجری در کویر ساخته شده که ویژگی‌های اقلیم در آن رعایت و زمان آن هم به طور تقریبی معلوم شده است. از این جهت معماری، سینما و هر هنر دیگری می‌توانند مشترک باشند. اما زمان در معماری تعاریف فرهنگی دیگری نیز می‌یابد. به عنوان مثال اصول معماری ایرانی در طول تاریخ (زمان) دارای شکل‌های متعددی است. اگرچه در عنوان بندی و صورت بندی عمومی است اما به نسبت زمان و گذر تاریخی - اجتماعی تغییر می‌کند. این اصول چنین هستند: «مردم‌واری، پرهیز از بیهودگی، نیارش، خودبسندگی و درون‌گرایی. مردم‌واری به معنای رعایت تناسب میان اندام‌های ساختمانی و اندام‌های انسان و توجه به نیازهای او در کار ساختمان سازی است چرا که معماری همیشه و همه جا وابسته به زندگی مردم بوده است. معمار ایرانی بلندای درگاه را به اندازه بالای مردم می‌گرفته و روزن و روشندان را چنان می‌آراسته که فروغ خورشید و پرتو ماه را به اندازه دلخواه به درون سرا بتاباند.»<sup>۴</sup> در واقع زمان در معماری به معنای زمان در چگونگی ارتباطش با اندام‌های سازه نیست بلکه زمان به معنای توجه به «چگونگی شرایط اقلیمی، بافتی و نیازهای تاریخی - اجتماعی» است. «نیارش» که همان دانش ایستایی ساختمان یا فن شناخت مصالح و چگونگی به کارگیری است در زمان به تغییرات اندکی رسیده همان گونه که خود بسندگی به معنای توجه به مصالح هر اقلیم و برآورده کردن نیاز آن سازه از امکانات اقلیم به تغییرات انجامیده است. در فرهنگ‌های دیگر هم «زمان» در معماری موقعیتی متفاوت دارد. فرهنگ‌های غربی نگرشی خطی به زمان دارند و معتقدند که زمان به سمت جلو حرکت می‌کند، نه متوقف می‌شود و نه خودش را دور می‌زند. به عقیده آنها گذشته آن چیزی است که بود، حال آن چیزی است که هست و آینده آن چیزی است که خواهد آمد. این سه زمان از خصلتی کاملاً مستقل برخوردارند. زمان حال به گونه ای دیده می‌شود که در گذشته فراهم شده و بر آینده تأثیرگذار است، اما به طور مشخصی از هر دو جداست. فرهنگ‌های شرقی و بسیاری از فرهنگ‌های سنتی دریافتی دوره ای از زمان دارند. در این برداشت، گذشته، حال و آینده توسط این چرخش‌ها به وجود می‌آید. این اعتقاد در ارزش‌ها و فعالیت‌های فرهنگی آنها منعکس است.

همان گونه که در معماری ایرانی مثال زدیم در سایر خاستگاه‌های معماری نیز چنین اتفاقاتی پیرامون «زمان» رخ می‌دهد مثلاً بودایی‌ها و هندوها، بن‌مایه «لوتوس» را به عنوان نمادی از خلوص، خلقت و زیبایی در معماری شان استفاده می‌کنند. همچنین در معماری اسلامی، قوس‌های استفاده شده در بناها نمادی از اعتقاد مسلمانان به احدیت خداوند و شهادت بر رسالت حضرت محمد (ص) است. این نماد که گذشته و

آینده را در خود مستتر دارد، به مثابه یک نماد مذهبی ابتدا صورتی از دست‌های به هم پیوسته به هنگام دعا بود و بعداً به معماری وارد شد. بنابراین نمادهای این گونه معماری بر ارزش و اعتقادات مذهبی تأکید دارد و گذشته، حال و آینده را به هم متصل می‌سازد. ساختار ذهنی انسان از جهان در خلال زمان تغییر می‌کند. چیزی که به صورت ساختار ذهنی طرحواره از یک معماری به هنگام ورود به یک ساختمان آغاز می‌شود در طول زمان تکامل می‌یابد و به ساختار ذهنی غنی از بخش‌ها، فضاها و روابط درونی آنها منتج می‌شود. از این جهت زمان برای معمار یک تناقض به وجود می‌آورد. از یک طرف تغییر و تحول یکی از خصلت‌های نظام فضایی است که معمار به آنها توجه دارد، با این همه بسیاری از واحدهای تشکیل دهنده یک ساختار فضایی ایستاست. در واقع واحدهای ایستایی هستند که در یک نظام پویا (محیط فیزیکی) قرار می‌گیرند.

زمان در سینما هم از این جهت که بازتاب دهنده جامعه است تغییر می‌کند. پس در فیلم ما با دو زمان درگیریم: زمان اول تاریخی است که فیلم دارد آن را روایت می‌کند و زمان دوم زمانی است که فیلم ساخته می‌شود. زمان اول که مسئله باز نمود رخدادها علت و معلولی در فیلم است با معماری در تناقض است. از این جهت که زمان معماری مسئله ای ایستا است و در جوهره این هنر موجودیت ندارد اما عنصر زمان در سینما مسئله ای جوهری است؛ اگرچه ممکن است به طور کل اطلاق جوهر و عرض به سینما صحیح نباشد. جوهر در این معنا تعریفی به موازات «ذات» پیدا می‌کند یعنی «حرکت»، «زمان» و در نهایت «زمان متحرک» در ذات سینماست اما در ذات معماری نیست. دکتر حسن بلخاری در مقاله ای تحت عنوان «نسبت سینما و معماری از منظر فلسفه هنر» می‌نویسد: «سینما تصویر است. یک تصویر متحرک (نسبت بین move حرکت) یا movie (فیلم) را در نظر بگیرید) و معماری نیز یک نماست اما ساکن. پویایی و حرکت جنس ذاتی سینماست و ایستایی و سکون جنس ذاتی معماری. در فلسفه، که بر بنیاد فن منطق بنا گردیده، جمع این سکون و حرکت غیرممکن است، اما در فلسفه هنر (که هر دو ساحت را شامل می‌شود) هم معماری که خود یک هنر است و هم سینما که به تعبیری جامع هنرهاست) حرکت نقطه مشترک هر دو می‌شود، با این تفاوت که حرکت در معماری (که نوعی بنای نمادین محسوب می‌شود) در کارکرد فرم، به ناظر منتقل می‌شود (و در معماری مقدس به زائر) برخلاف سینما که خود فی نفسه حرکت است. به عبارتی فرم در معماری برانگیزاننده نوعی سیر یا کنش است (درونی و برونی) اعم از جهت بخشیدن به مناسبی که مبتنی بر حرکت است یا درونی که به ویژه در معماری مقدس نوعی سیر انفسی محسوب می‌شود. به این معنا، معماری با حرکت نسبتی می‌یابد که قابل بررسی است.»

در مورد حرکت و چگونگی دریافت حرکت در معماری اما، مباحث متعددی مطرح شده است. اصل همه تجربیات فضایی و درک فضا متکی به «حرکت» است. در جهان خلقت همه چیز پویاست، یا از حرکتی ظاهری بهره مند است و یا حرکتی درونی دارد. زمین حرکت می‌کند، درختان رشد می‌کنند، نور و سایه به تناوب ظاهر و محو می‌شوند و خود انسان که شاهد و ناظر همه اینهاست در معرض انواع تحولات مادی و معنوی است. هیچ چیز واقعی نیست که از حرکت گریزی داشته باشد. همین درک موقعیت‌های فضایی و مفاهیم گسترش در بعد فضایی است که به شناخت زمان منجر می‌شود. در واقع حرکت، ترکیبی از فضا و زمان است. مینکوفسکی در کتاب «اصل نسبیت» می‌گوید: هرگز کسی مکان معینی را مگر در زمان معینی و زمانی معین را مگر در مکانی معین ندیده است. ما برای راه یابی به مقصد خود به چند عامل طبیعی متکی هستیم. اول از همه چشم است که فضا را برای ما قابل رؤیت می‌سازد. دوم تداعی تجربه‌های گذشته است، یعنی تکرار در گذر از مکانی به مکان دیگر از لحاظ حسی به دریافت ما از فضا و کیفیت آن کمک می‌کند. سوم

شناخت قوانین مادی حاکم بر ساختارهای طبیعی است. این سه عامل با یکدیگر در دریافت فضا و نحوه حرکت در آن به انسان کمک می‌کنند.

دریافت حرکت در معماری تا حد زیادی متأثر از تمایلات و آمادگی عاطفی و فکری انسان است. با وجود این، عامل حرکت ریشه در خصلت بنیادین دید انسانی دارد. هر چشم حدود ۱۴۵ درجه از سطح افقی دید را می‌پوشاند که از این مقدار ۱۱۰ درجه برای دید دو چشمی در دسترس است. در سطح عمودی این زاویه برای چشم حدود ۱۱۰ درجه است که ۴۵ درجه آن در بالای سطح دید چشم و ۶۵ درجه آن در پایین این سطح دید قرار گرفته است. در عین حال برای تمرکز بر روی یک نقطه و برای دیدن یک شیء در شرایط کاملاً واضح، زاویه دید فقط یک درجه است. بنابراین برای چشم ضروری است تا برای درک کلیت یک شیء و شناخت جزئیاتش بر روی اشیاء حرکت کند. از طرف دیگر مغز نسبت به تغییرات مقادیر نور و الگوهای که نور ایجاد می‌کند بیشتر از محرک‌های ثابت واکنش نشان می‌دهد. از این رو اگر بخواهیم چیزی را ببینیم باید به طور فعال به آن نگاه کنیم. وقتی مرکز توجه ما در طول یک ساختمان حرکت می‌کند، عناصری مثل پنجره‌ها، درها و تغییرات در بافت، رنگ و شکل وقایعی با اهمیت جلوه می‌کنند. هر نوع افزایش یا کاهش در ارتفاع و عمق قابل توجه است به خصوص اگر تغییر ناگهانی باشد.

جریان پیوسته فضا در معماری ناشی از حرکت این تغییرات است. رخدادهای منظم اشکال، تأکیدات متوالی در تورفتگی و برجستگی‌ها، مقاطعی که به صورت دوره ای تکرار می‌شوند و سایر عناصری که در یک معماری به کار رفته اند منجر به انتقال دید و فکر ما از یکی به دیگری می‌شود. ویژگی اساسی این نوع حرکت درونی معماری رابطه ظاهری و باطنی فرم‌هاست. چشم در نقاط مختلفی در میدان بصری خود متوقف می‌شود. چگونه حرکت چشم از یک گره تا گره بعدی حاصل می‌شود؟ احساس انسانی این است که وقتی چشم در طول یک مسیر منحنی که به وسیله ضربه‌های موجی شکل خاصی یافته است حرکت می‌کند، بخشی از جریان پیوسته فضا و حرکت در آن القا می‌شود.

رودلف آرنه‌ایم یکی از معدود مفسران هنری است که معتقدند حرکت بصری را می‌توان در حال وقوع در همه جهات دید، این عمل به نحوه خواندن (یا مواجهه با) بنا توسط بیننده بستگی دارد. با وجود این، آرنه‌ایم مدعی است اشیایی که اندازه حقیقی‌شان کاهش می‌یابد، مثل شاخه‌های درختان، همواره از ریشه به طرف بالا خوانده می‌شوند. مفسران معماری برای حرکت و جریان حرکت در فضا به اندازه شکل اهمیت قابل اند. آنها این حس را دارند که یک اتاق حاوی فضاست و این فضا باید جریان داشته باشد. به طور مثال، اگر در این اتاق فقط یک خروجی قابل رؤیت به صورت در وجود داشته باشد، فضا به صورتی محصور و بسته دیده می‌شود. در چنین فضایی حرکت محدود و جریان فضایی نیز به سختی قابل تداوم است. با این همه اگر تبادل فضایی در یک بنا به گونه ای باشد که این جریان بتواند خود را از حصار یک چهار دیواری خارج کند، آن‌گاه حرکت در درون معماری برای بیننده نیز مفهوم می‌یابد. بدین ترتیب حتی وجود منظره ای از ورای درها یا پنجره‌های قابل قبول و رو به فضاهای مجاور باعث ایجاد یک تصویر سه بعدی از کل بنا در ذهن بیننده می‌شود.

در معماری، هنرمند می‌تواند چشم ما را روی سطوح، در فاصله بین آنها و فضاهای محصور و باز و در عمق بنا هدایت کند. این هدایت نگاه از طریق ترکیب شکل‌ها، خطوط و ریتم فضایی بنا حاصل می‌شود. اگر معمار نتواند چنین حرکتی را برای بیننده فراهم کند، بنای او که مهم نیست از نظر شکل و ساختار چگونه باشد، بدون شک برای بیننده جذباتی نخواهد داشت. یعنی لحظه ای که تماشاگر وارد بنا می‌شود اگر هیچ مسیری را نیابد تا در طول آن حرکت کند و یا هیچ جریان فضایی را در اطراف خود احساس نکند، با ذهنی آشفته مایل خواهد بود آن مکان را ترک

کند. این جریان فضایی همانند جاذبه‌های فیلمی است که بیننده را در همان لحظات اول و از آغاز فیلم به تداوم عمل تماشا بر می‌انگیزاند.

### معماری در سینما

«معماری در سینما» بیش از مسئله «معماری و سینما» مطرح است. در اغلب پژوهش‌های انجام گرفته در این حوزه هم به جای مسئله «معماری و سینما» و ارتباط احتمالی این دو هنر، تشابهات و نقاط افتراق، بیشتر به حضور معماری در سینما و مباحثی این چنین پرداخته شده است. سینما از آن جهت که هنری بصری است و تلفیقی از هنرهای دیگر، می‌تواند از هر عنصری که در جهان هستی موجودیت دارد به نفع خودش سود ببرد. معماری نیز یکی از باز نمودهای تفکر خلاق انسانی است که سینما از آن بهره جسته است.

در پژوهش‌ها آن قدر که از بازتاب نوع بناها، معماری‌های شهری و تأثیر آن در سینما سخن به میان آمده، در مورد مباحث نظری سینما و معماری به عنوان دو رشته هنری مبحثی طرح نشده است. حال این که چنین مسئله ای آیا آسیب نظری بر گزاره «سینما و معماری» هست یا خیر، مسئله‌ای است که اگر چه به طور کوتاه در این مجال بحث می‌شود اما به باب دیگری نیاز دارد که می‌بایست گشوده شود. این که ما در آثار سینمایی ابتدایی مان (به لحاظ زمانی) از چه بناهایی استفاده می‌کردیم و دوربین کدام نماها را بیشتر به مخاطب می‌نمایاند یا این که حیاط خانه در آن روزگار چه جایگاهی داشت و اندرونی و بیرونی چه جایگاهی، مسئله «سینما و معماری» نیست بلکه مبحث «معماری در سینما» است. وقتی ما جایگاه معماری را در سینما بررسی می‌کنیم به اینجا می‌رسیم که امروز آثار دارند به تبع شرایط محیطی، اقلیمی، خانوادگی و از منظری بالاتر جامعه شناختی و مردم شناختی به سمت فردی تر شدن می‌روند و آثار سینمایی دیگر در آپارتمان رخ می‌دهند نه خانه ای با حوض بزرگ و کاشی کاری طاق و در چوبی و کلون. در «معماری و سینما» از فضاهای شهری، تعاملات اجتماعی در شهر، زندگی شهری، شخصیت‌ها و آدم‌های شهری در سینما، پایتخت محوری در آثار، بازنمایی گونه‌های عمومی فضاهای عمومی... سخن می‌رود اما از نقاط تشابه و تفارق این دو هنر و رهیافتی که از طریق آن می‌توان مباحثی چون فضا، زمان، حرکت، سکون، ریتم... را با نگاهی دیگر دید خبری نیست. و در پایان این که انسان در معماری به طور عینی زندگی می‌کند، در حالی که همین انسان در سینما زندگی را تجربه می‌کند. تماشاگر با شروع فیلم از قاب پنجره ای رو به جهان رنگارنگ سینما به فضای فیلم وارد می‌شود، با شخصیت‌های آن زندگی می‌کند، می‌میرد، بزرگ می‌شود و در تلخی و شیرینی‌های آنها سهیم می‌شود. تماشاگر فیلم از صحنه ای به صحنه دیگر مانند مسافر زمان به گذشته و آینده می‌رود، در حالی که همواره از منظر حال به تجربه عناصر بصری فیلم می‌پردازد. تماشاگر در این حجم ناپیدای چند وجهی، در این جهانی که آغاز و پایان آن از مردمک چشمش شروع می‌شود و تا بی‌نهایت تداوم می‌یابد، در این فضای محصور اما نامحدود متحرک جهان سینما ساور است و فقط زمانی از حرکت در درون آن فارغ می‌شود که پنجره ارتباطی بین دنیای واقعی، فیزیکی و ملموس او و دنیای ذهنی و احساسی آن طرف بسته شود و این زمانی است که نور تابیده به پرده سینما خاموش شود.

### پی نوشت

- ۱- رحیمیان، مهدی، «سینما: معماری در حرکت»، سروش، تهران، ۱۳۸۳
- ۲- وال، ژان، «هابعدالطبیعه»، ترجمه یحیی مهدوی، خوارزمی، تهران، ۱۳۷۰
- ۳- نوربرگ-شولتس، کریستیان، «معنا در معماری غرب» ترجمه مهرداد قیومی‌بیدهندی، فرهنگستان هنر، تهران، ۱۳۸۶
- ۴- پیرنیا، محمدکریم، «سبک شناسی معماری ایرانی»، پژوهنده، تهران، ۱۳۸۰.