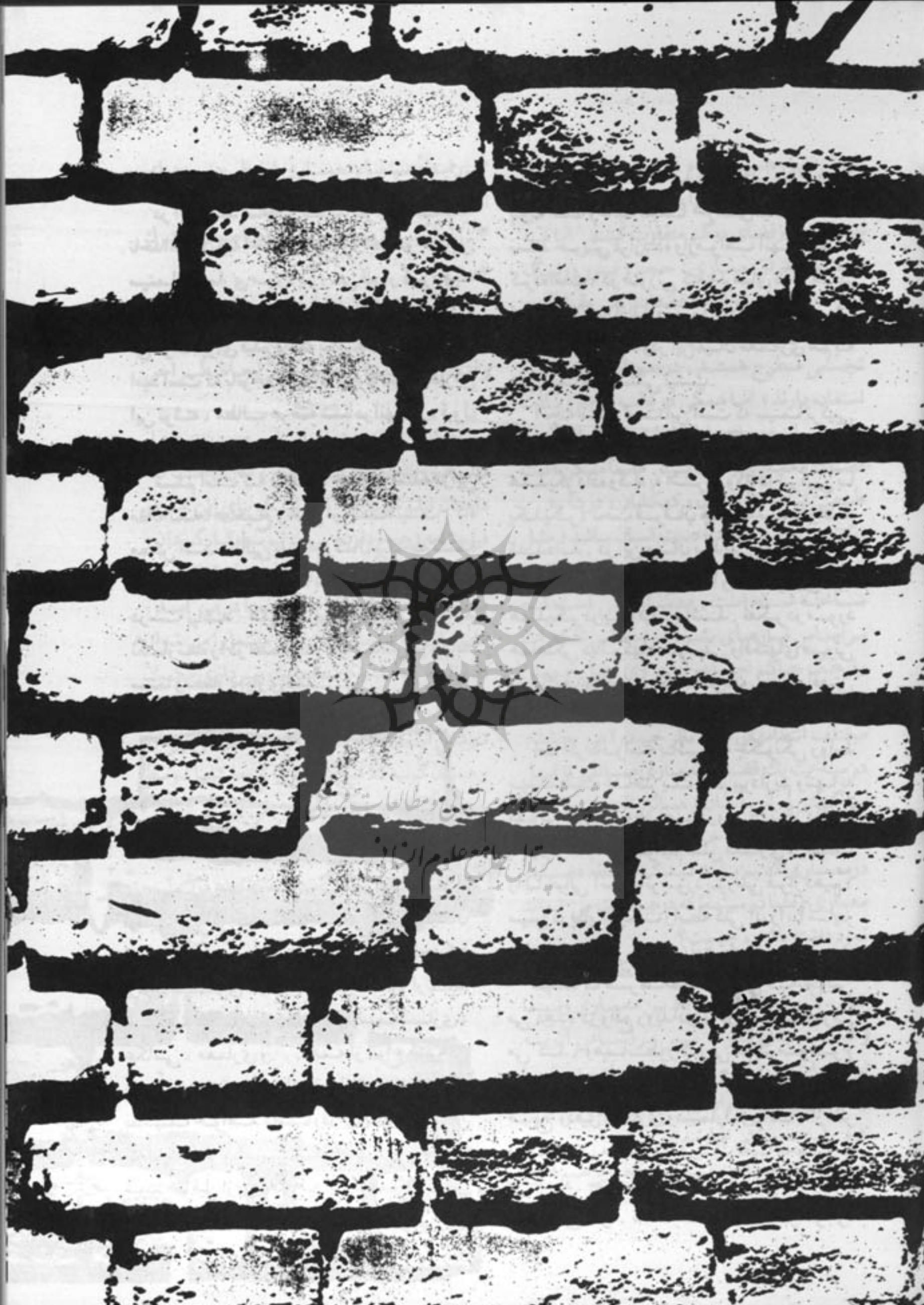


معماری و سپینا

ایرج عرب زاده یکتا



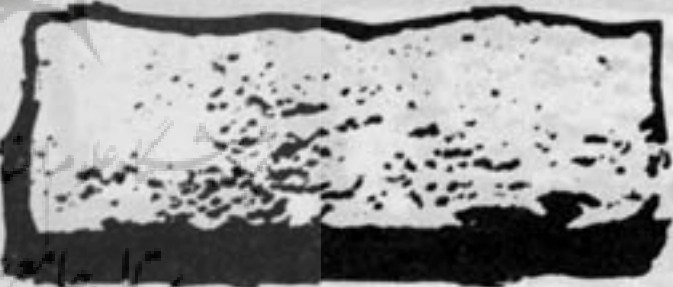
پروژه نگاه علی
پرتال جامع علوم انسانی



شماره ۱۰۰ - فصلنامه علمی و مطالعات فرهنگی
پرتال ملی علوم انسانی

در این چند صفحه قصد بر این است که تا حد امکان و به اجمال انواع روابط موجود بین سینما و معماری مورد بررسی قرار گیرد و به مشکلات و امکانات و مواهبی که فضاهای معماری می توانند برای فیلم داشته باشند، اشاره شود. امید است که با توجه به روان نبودن سبک نگارش این نوشته، مطالب عرضه شده در آنها مورد قبول قرار گیرد.

مسلم است که مطالب عنوان شده در این مقاله تماماً صحیح و خالی از اشتباه نیست. گاه ممکن است مطالبی به تمام و کمال پرداخته نشده باشد و گاه ممکن است بعضی نظرات اصلاً درست نباشند. تذکر این نقصها می تواند نگارنده را در تصحیح ادراکاتش از روابط سینما و معماری یاری دهد.



سینما به عنوان هنری که مهمترین عامل ارتباطی اش با مخاطب و وسیله بیان اصلی اش تصویر است، مسلماً با هر آنچه که از لحاظ بصری دارای اهمیت باشد، ارتباط خواهد داشت. نقاشی، مجسمه سازی، عکاسی، معماری و... همه از انواع هنرهای بصری هستند که بی شک نقاط اشتراک متعددی با سینما خواهند داشت و در اینجا سعی بر این است که به ارتباط بین سینما و معماری پرداخته شود. اما قبل از پرداختن به این موضوع ذکر این نکته حائز اهمیت است که بگوییم بهره برداری

بین سینما و سایر هنرها همیشه یا اکثراً، يك طرفه بوده است و غالباً سینما هنرهای دیگر را تحت تسلط خویش قرار داده و از مواهب آنها استفاده کرده است، در صورتی که هنرهای دیگر هرگز نتوانسته اند به اندازه سینما از آن به نفع خویش بهره برداری کنند و در این میان معماری هم به عنوان يك هنر مستثنی نیست.

آنچه مسلم است این است که سینما ترکیبی از عناصر و عوامل متعدد است که همه دست به هم دگر داده و گاه به اشتراك و گاه در ترکیبی با یکدیگر، تحت فرمان هدف سینما واقع شده اند. در این میان بدیهی ترین مثال می تواند رابطه تصویر و صدا و عملکرد این دو با هم دیگر در يك فیلم باشد. تفکر در مورد هماهنگی دیالوگها، موسیقی و افکتهای صوتی در يك فیلم خوب، خود گویای چنین واقعیتی است.

اما اگر نخواسته باشیم به چگونگی روابط سیستماتیک عناصر يك فیلم پردازیم و تنها به مقوله تصویر و عناصر درونی آن نظر داشته باشیم؛ آنگاه می توانیم نقش معماری در سینما را با خیالی آسوده تر مورد بررسی قرار دهیم؛ سپس در پایان بحث رابطه کلی آن را با سایر عناصر سینما مثل صدا نیز توضیح دهیم.

سینما با هر شات یا پلانی که نمایش می دهد، در واقع رویدادی را در يك فضا معرفی می کند، و همانطور که می دانیم موضوع معماری، فضا است. از همین جا می توان رابطه صریح و دقیق معماری و سینما را دریافت. از نظر معماری هر مکان مادی يك فضا محسوب می شود. حتی يك بیابان خالی هم يك فضا شمرده می شود. تعداد المانها یا عناصر موجود

در يك فضا و همچنين نوع آنها سبب تغيير ارزش فضا می شود. نور، صدا و... همه می توانند فضایی را از فضای دیگر متفاوت کنند. اما سه عنصر مهم در معماری: حجم، نور و رنگ تأثیرات عمده‌ای در ایجاد فضا دارند. مفاهیمی مثل نقطه، خط، سطح و... که در هنرهای تجسمی مطرح هستند، در معماری نیز مورد استفاده دارند؛ اما همگی در قالب حجم و بیافت معنای یابند. با این اطلاعات می توان مفهوم فضا در معماری را درك کرد. فضا ممکن است طبیعی باشد؛ مثل بیابان، کوهکشان، دریا و... و نیز می تواند ساخته دست انسان باشد؛ مثل انواع مکانهای مورد نیاز زندگی بشر که تاکنون ساخته شده است. معمار کسی است که بر اساس نیازهای بشر و بر اساس تفکرات و فرهنگ حاکم اجتماعی و نیروی تخیل خویش فضا سازی می کند و یابه بیان دیگر به فضاهای مختلف انتظامهای مورد نظر خود را می بخشد. در ساخت يك فضای معماری مسائلی از قبیل ویژگیهای روانی انسان، مسائل اقتصادی و غیره نیز دخالت دارند. حال با آنچه در مورد فضا در معماری گفتیم باید دید که رابطه فضا در معماری و فضا در سینما که در هر شات می تواند نمود داشته باشد، چیست؟

قبل از اینکه به توضیح این مطلب پرداخته شود، لازم است کلیه روابط بین معماری و سینما را دسته بندی کرد؛ سپس بر اساس آن به توضیحات مورد لزوم پرداخت. رابطه بین سینما و معماری را شاید بتوان در سه بخش کلی خلاصه کرد. این سه بخش عبارتند از:

۱- رابطه سینما و معماری از لحاظ طراحی صحنه،

۲- رابطه سینما و معماری از نظر جنبه های تاریخی و معرفی بناهای معماری،
۳- رابطه سینما و معماری به لحاظ اصول مشترك هنری.

حال با عنوان کردن این سه بخش به تشریح روابط این دو هنر پرداخته می شود:

رابطه بین سینما و معماری از لحاظ طراحی صحنه

فضا سازی در سینما بر اساس ضرورت و نیاز فیلم صورت می گیرد. این نیاز، نیازی است که داستان فیلم تعیین می کند؛ سنگ بنای این امر در فیلمنامه وجود دارد؛ سپس توسط کارگردان و کارگردان هنری که در ایران به طراح صحنه معروف شده است، به اجرا در می آید. فضا سازی یا صحنه پردازی در سینما را می توان در واقع يك نوع شخصیت پردازی مکان دانست. همان گونه که يك سناریست در هنگام نوشتن فیلمنامه به شخصیت پردازی می پردازد و همان گونه که کارگردان به شخصیتها توسط

بازیگران جنبه بصری می بخشند،
صحنه پردازی و فضا سازی هم حاصل يك فرایند
شخصیت پردازانه است.

در شخصیت پردازی دراماتیک به سه عامل:
۱- فیزیک- ۲- پوشاک و وسایل- ۳- سیرت
شخصیت، توجه می شود. با ترکیب و
هماهنگ کردن این سه عامل به ساخت
شخصیت دراماتیک پرداخته می شود و سپس
آن شخصیت را با حوادث فیلمنامه و همچنین
حوادث را با او هماهنگ می سازند. در
فضا سازی هم عیناً همین اعمال صورت
می گیرد. یعنی ابتدا برای رویدادی که قرار
است اتفاق بیفتد از نظر فیزیکی فکر شده،
انتخاب صورت می گیرد. مثلاً بدیهی ترین
محل برای يك عمل و جراحی پزشکی اتاق عمل
يك بیمارستان است. بعد از این انتخاب، به
وسایل، افراد و ملحقات این مکان پرداخته
می شود، یعنی آنچه يك اتاق عمل به عنوان
وسایل و دستگاههای لازم باید داشته باشد؛
پرسنلی که معمولاً باید در اتاق عمل حضور داشته
باشند و همچنین شکل و فرم و نور آن نیز در نظر
گرفته می شود و دست آخر به اصطلاح به سیرت
یا حالات روانی محل پرداخته می شود. جدید
یا قدیمی بودن اتاق عمل، بزرگ یا کوچک بودن
آن، سستی یا مدرن بودنش و نحوه تعلق آن به يك
بیمارستان و از این قبیل در نظر گرفته می شود که
البته تمام این اعمال بر اساس نیاز فیلمنامه و مقدار
تأکید و اهمیت آن فضا در فیلم صورت
می گیرد.

بدین صورت فضا سازی در فیلم به مفهوم
طراحی صحنه انجام می پذیرد. اما کار به همین
جا خاتمه نمی یابد و باید به مسائل دیگری که

کمپوزسیون و پرسپکتیو در فیلمبرداری ایجاد
می کنند نیز توجه کرد و زوایای فیلمبرداری را در
فضاها طوری برگزید که به بهترین شکل، واقعه،
صحنه و مکان معرفی گردند. وجود تمام این
مسائل است که محل چیدن وسایل صحنه و
شکل و فرم فضا را تعیین می کند. البته این
تغییرات باید تا حدی صورت پذیرد که اساس و
اصول فضا را از نظر معماری خدشه دار نسازد.

رابطه معماری و سینما از نظر جنبه های تاریخی و
معرفی بناهای معماری و تأثیر آن در کارگردان
گاه در بعضی فیلمها که جنبه تاریخی دارند،
بناهای معماری از اهمیت و نقش زیادی در فیلم
برخوردار می گردند و علاوه بر اینکه به عنوان
مکان يك رویداد فیلم می باشند؛ معرف
موقعیت زمانی، مکانی، فرهنگی، اجتماعی
و... در فیلم نیز هستند. غیر از این موارد،
معماری و ضوابط و اصول آن، مسائل دیگری را
برای فیلم سازی مطرح می کنند؛ مثلاً معماری
خاصی که در آن تعادل متقارن نقش اصلی را
دارد، خواه و ناخواه علاوه بر اطلاعات تصویری
که از موقعیت فرهنگی و تاریخی خود می دهد،
در کاربندی و کمپوزسیون و به طور کلی کار
فیلمبردار تأثیر می گذارد که این تأثیر در واقع در
ابتدای امر بر کارگردان صورت می گیرد. بدین
صورت که کارگردان سعی می کند تا تعادل
متقارن موجود در بنای انتخاب شده را در
تصویرش عرضه کند. تحمیل دیگری که بناهای
معماری معمولاً در کار فیلمبردار و کارگردان
ایجاد می کنند، زاویه دوربین است.

هر بنا بر اساس خصوصیات خاص خود تنها
در يك یا دو زاویه و دیدگاه است که به بهترین
شکل می تواند خود را به لحاظ بصری عرضه

در نظر گرفتن این نکته از سوی
کارگردان ضروری است که آیا در
فلان صحنه باید فضای معماری
بر میزانشن مسلط باشد
یا میزانشن نوع فضا را تعیین کند.

مخاطب منتقل شود. مثلاً قواعد کلی و عمومی
معماری مثل تعادل یا احساس بصری تعادل،
مثال خوبی در این مورد است.

«تعادل» چه متقارن، چه نامتقارن و چه تعادل
مرکزی یا شعاعی به لحاظ اینکه از نظر بصری در
معماری اهمیت دارند و احساس خاصی ایجاد

کند. در واقع ظاهر شخصیت خود را تنها از این
زوایای می تواند بیان کند. با این وصف کارگردان
باید با درایت و اطلاع کافی از معماری و هماهنگ
با موضوع فیلم و رویدادهای مورد نظر، در
لوکیشن آن بهترین زاویه را پیدا کند و از آن جهت
فیلمبرداری اش را انجام دهد؛ مگر اینکه
مقاصد دیگری غیر از اینها مورد نظر باشد.

تأثیر دیگری که معماری در کار کارگردان
و فیلمبردار و نهایتاً فیلم می تواند داشته باشد
احساسات مختلفی است که هر بنا یا فضا به لحاظ
معماری اش می تواند به مخاطب خود منتقل
کند. این احساس می تواند بایک دکور یاژ دقیق
و زوایای درست به خدمت فیلم درآید و حتی به
عنوان احساس عمومی یا زمینه ای فیلم به

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
رتال جامع علوم انسانی



می کنند، می توانند کمک بصری بزرگی به فیلم باشند. کارگردان می تواند با انتخاب زوایای درست و سایر ابتکارات، این گونه تعادلات یا حتی عدم تعادل را در فیلمش مورد استفاده قرار دهد. مثلاً وقتی که قرار است صحنه يك دادگاه که يك فضای معماری محسوب می شود به بیننده معرفی گردد، در نمای مستر شات و یا نمای استبلیش شات، زاویه باید به گونه ای انتخاب گردد که تعادل شعاعی درونی دادگاه در اولین وهله به بیننده نشان داده شود. تعادلی که از موقعیت جایگاه قاضی و صندلیهای شهود و حضار و... بوجود آمده است.

های انگل یا الوانگل بودن زاویه دوربین نیز در جهت معرفی بهتر این تعادل نقش مؤثری دارد. البته عکس تمام این اعمال نیز در فیلمها ممکن است. یعنی مثلاً اگر قرار باشد کارگردان بنا به رویداد و داستان فیلم، ظلم و حق کشی را در دادگاهی نشان دهد شاید به انتخاب زاویه و اسکرپیتی بپردازد که تمام تعادل شعاعی موجود در دادگاه را به هم می ریزد و یا آن را غیر طبیعی نشان می دهد. انتخاب این گونه زوایای عمودی می تواند تصور بصری معماری را تحت الشعاع قرار دهد.

عوامل بصری موجود در بافت يك بنای معماری مثل رنگ، سطح، خط و نقطه و... می توانند عواملی مفید برای يك گراند یا پس زمینه تصاویر يك فیلم باشند. یعنی يك بنای معماری علاوه بر اینکه از نظر حجم و فرم می تواند کمک بصری مهمی باشد، اجزای آن نیز می تواند به عنوان يك گراند شاتها مطرح باشند و معانی مورد نظر کارگردان را تقویت کنند. کارگردان با در نظر گرفتن میزانسنهای دقیق

برای دوربین و بازیگر، می تواند این عوامل را به نحو مطلوبی در يك گراند قرار دهد و معانی مورد نظر را ایجاد کند. قاعده کلی در این گونه انتخابها ظاهراً باید این باشد که کارگردان می بایست بداند که هر نوع فضای معماری و هر نوع عنصر موجود در آن بنا که در حال حاضر لوکیشن يك فیلم شده است چه حس و حالی را برمی انگیزد. او بر این اساس به هماهنگی فضا و میزانسن می پردازد. اما در این قضیه دو راه عمده پیش روی کارگردان قرار دارد. یکی اینکه دکوپاژ (و در واقع اسکرپیت را) بر اساس بنای معماری موجودی که برای فیلمش پیدا کرده، طراحی کند و دیگر اینکه بر اساس دکوپاژ از پیش آماده شده، بنای معماری خاصی را توسط طراح صحنه و دستیارانش بسازد و یا اینکه دستکاریهایی در يك بنای موجود بر اساس نیاز دکوپاژ صورت دهد تا نهایتاً به هماهنگی دلخواه دست یابد. اما در این میان همیشه باید به این نکته واقف باشد که دستکاریهایی او در يك فضا موجب به هم ریخته شدن نفس آن بنا یا فضا نگردد.

از دیگر قواعد مهم معماری که سینما هم از آن استفاده های فراوانی می کند «تناسب» و «مقیاس» است. نسبت داشتن اجزای فضاهای معماری با عملکرد و نیازی که برای آن فضای معماری ساخته شده، رابطه مستقیمی دارد. این قاعده در تمام بناهای معماری به عنوان امری بدیهی همواره رعایت می گردد. مثلاً يك اتاق خواب يك نفره از نظر طول و عرض و ارتفاع و سایر ابعاد داخلی باید متناسب با نیازش که همان يك نفره بودن است، باشد. قرار دادن يك تختخواب يك نفره در يك سالن بزرگ با ابعاد گسترده کاری

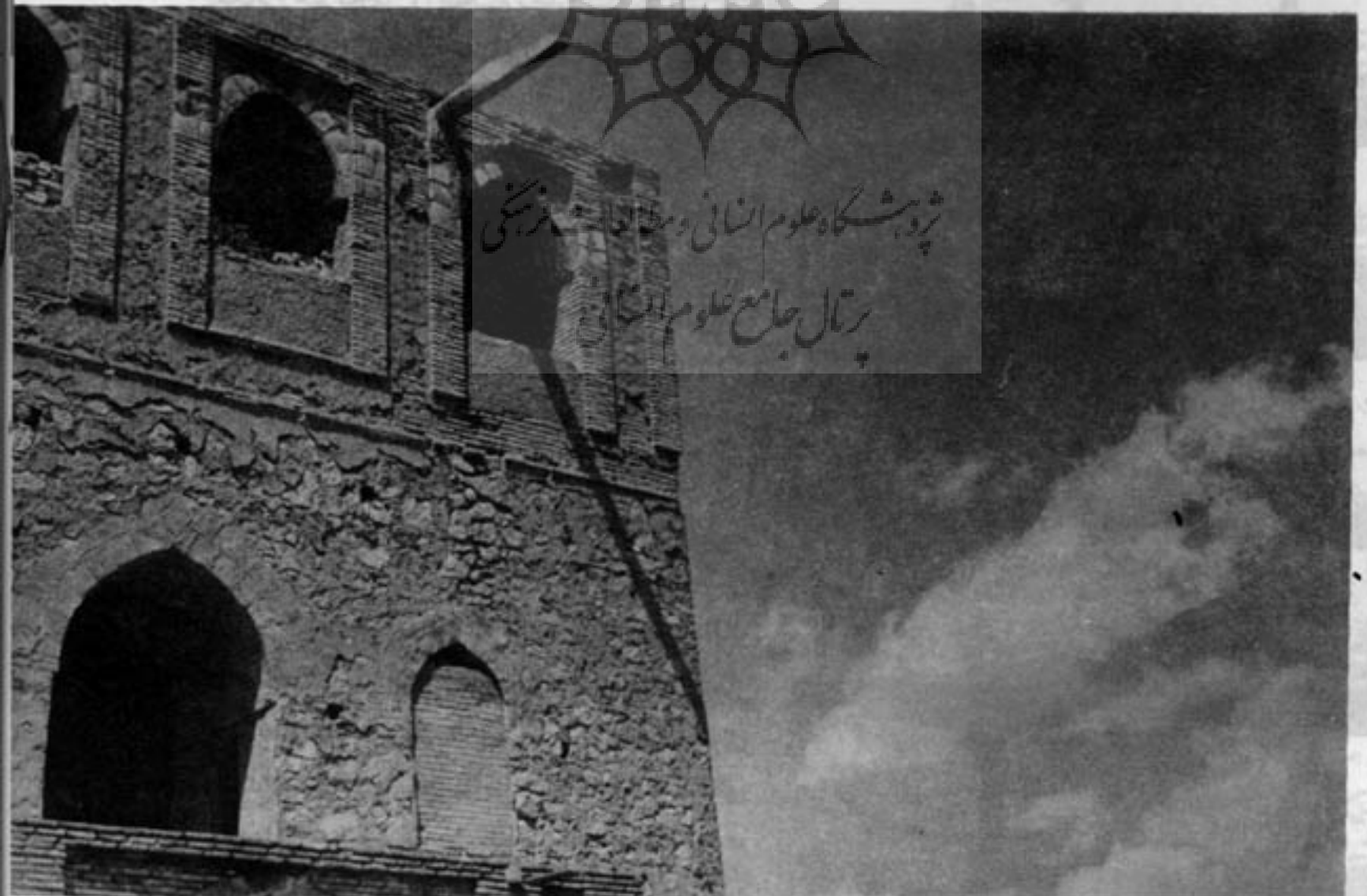
عدم اطلاع دقیق کارگردان
وفیلمدار از اصول معماری،
سبب اشتباه و استفاده نابجا از
اصول و فرمهای معماری در فیلم
شده، حتی سبب نزول کیفیت
تصاویر و معانی نیز می گردد.

يك دستشویی را نشان دهیم که در يك اتاق ۵۰
متر مربعی واقع شده است و دورتادورش
پنجره‌های بزرگ و آفتابگیر قرار دارد، در این
حالت چه حسی ایجاد می شود؟ بخصوص
اگر قرار باشد شخصیت اصلی مادر چنین

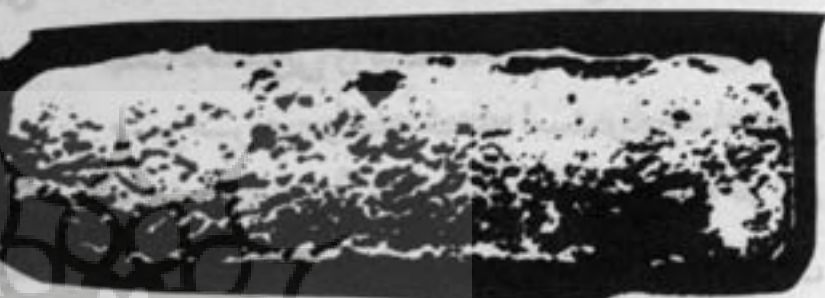
جاهلانه و خارج از تناسب است. بنابراین
هر مکانی با توجه به نسبت و تناسبی که دارد،
می تواند احساسات خاصی را ایجاد کند. این
در واقع طبیعی ترین و بدیهی ترین استفاده‌ای
است که فیلم از يك فضا می کند. اما برعکس
آن هم در فیلمها ممکن است مصداق داشته
باشد. بدین صورت که اگر مثلاً مکانی را در يك
فیلم نشان دهیم که خارج از اندازه‌های معمارانه
و تناسبات معمول باشد، آنگاه احساس متضادی
به وجود می آید که بسته به نیاز فیلم می تواند
کاربردهای مختلفی داشته باشد.

يك مورد استفاده از این عدم تناسبات در
فیلمهای کمدی است که احساسات کمدیک
متنوعی را ایجاد می کند. مثلاً در نظر بگیرید که

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی



هر مکانی با توجه به نسبت
و تناسبی که دارد، می تواند
احساسات خاصی را ایجاد کند.
این در واقع طبیعی ترین و بدیهی
ترین استفاده‌ای است که فیلم از
یک فضا می کند.



مکانی هم کارش را انجام دهد! یا مثلاً اگر یک
اتاق ۲×۳ را بعنوان یک اتاق پذیرایی نشان دهیم
و بگوییم که قرار است ۴۰ نفر به عنوان مهمان
در آن حضور پیدا کنند و یک جشن تولد
شخصیت اصلی ما را بخورند، آنگاه چه
احساسی ایجاد می شود؟

نقض بعضی اصول معماری به این صورت
می تواند کمک مؤثری در پیشبرد داستان باشد.
بنابراین فیلمساز می تواند بسته به نیازهایش،
و البته آگاهانه، برخی اصول معماری را به هم
بزند و از مفاهیم متضاد آن بهره‌برداری کند. سایر
اصول هنری مورد استفاده در معماری مثل
«تاکید»^۲ و «تداوم»^۱ نیز به همین منوال می توانند
در خدمت مفاهیم فیلم قرار بگیرند. گاه
کارگردان با یافتن یکی از مهمترین اصول هنری
معماری در یک بنا می تواند ترکیب هنرمندانه‌ای
از تمامی عوامل فیلمش بیافریند. از این دست
شاید بتوان به فیلم همشهری کین اشاره کرد.

عدم اطلاع دقیق کارگردان و فیلمبردار از اصول معماری سبب اشتباه و استفاده نابجا از اصول و فرمهای معماری در فیلم شده حتی سبب نزول کیفیت تصاویر و معانی نیز می گردد. درک درست کارگردان از معماری حتماً و مسلماً به نفع کیفیت يك فیلم خواهد بود. مثلاً در بعضی معماریها برخی عناصر مثل پنجره‌ها یا درها یا پله‌ها دارای تداوم و ریتم، بخصوصی هستند. این خصوصیت می‌تواند به ریتم بصری یا حسی فیلم در صورت نیاز کارگردان کمک کند؛ ولی اگر کارگردان از فهم چنین ریتمی در فضا عاجز باشد، نمایان شدن غلط آن در تصویر، موجب به هم ریختن ریتم کلی فیلم می‌شود. کارگردان از این نظر که تصویر ساز است باید به

چنین جنبه‌های بصری نیز توجه کافی داشته باشد. هماهنگ کردن ریتم اجزای يك بنا یا مثلاً حرکات دوربین می‌تواند حیات بیشتری به فیلم ببخشد و حتی از نظر تکنیکی می‌تواند میزان

سرعت حرکات دوربین و شکل واقعه موجود در صحنه را بر اساس دکوپاژ کارگردان تعیین کند.



رابطه سینما و معماری از نظر داشتن اصول مشترک هنری

همان طور که در بحث قبل هم اشاره شد، اصولی مثل «تعادل»، «تناسب»، «تأکید»، «تداوم»، «وحدت» و «تنوع» در معماری مطرح هستند. نکته جالب توجه این است که این اصول نه فقط در معماری که در سایر رشته‌های هنری و همچنین در سینما نیز تحت قالب هنری خاص خودش وجود دارد و شاید بتوان آنها را اصول مشترک همه هنرها دانست که همه باهم و در ترکیبات خاصی، جنبه‌های زیبایی شناسانه هنرها را نیز ایجاد می‌کنند. البته غیر از اینها اصول مهم دیگری مثل هارمونی، تونالیته و... نیز وجود دارند که در اینجا به آنها نمی‌پردازیم.

پس در سینما هم اصولی مثل تعادل، وحدت و تناسب وجود دارد و همین را می‌توان یک نوع رابطه سینما و معماری قلمداد کرد. این اصول در تمام مراحل فیلمسازی از فیلمنامه نویسی گرفته تا میکساز صدا وجود دارند و به شدت مورد استفاده قرار می‌گیرند. مثلاً یک فیلمنامه نویس چه فی البداهه و چه به صورت کلاسیک در می‌یابد که در نگارش یک فیلمنامه یاد در شخصیت پردازی حتماً باید تعادل و وحدت را در نظر داشته باشد. وحدت موضوع، به عنوان

مثال، چیزی است که بارها و بارها در فن فیلمنامه نویسی بدان اشاره شده است و حداقل از زمان ارسطو تا به حال در هنرهای نمایشی حضور خود را حفظ کرده است.

علاوه بر اینها «تأکید» که در معماری حائز اهمیت است و همه عناصر بر قسمت اصلی یک بنا تأکید می‌کنند، قانونی است که در شخصیت پردازی شخصیت اصلی و محوری در فیلمنامه نویسی دقیقاً رعایت می‌گردد و اصولاً حذف چنین قانونی سبب کم رنگ شدن موقعیت شخصیت اصلی می‌گردد. به همین روال چیزهایی مثل «تنوع» و «تناسب» و... هم در فیلمسازی نقش خاص خود را ایفا می‌کنند و همه دلایلی هستند بر اشتراکات هنری بین سینما و معماری که به هر حال اشاره به این مطالب چندان هم کم اهمیت نیست.

بنابر آنچه تاکنون در خصوص ارتباط معماری و سینما گفته شد؛ می‌توان به مسائل مهم زیر اشاره کرد که همگی به نوعی به انتخاب بهترین لوکیشن و بهترین فضای معماری برای فیلم به کارگردان کمک می‌کند:

۱] اطلاع و درک و آگاهی عمیق کارگردان از یک فضای معماری، از این نظر که کارگردان بداند مثلاً فلان پناهی معماری که انتخاب کرده است، به عنوان یک اثر هنری یا حتی غیر هنری چه پس زمینه‌ای دارد؟ چه اطلاعاتی را در مورد فرهنگ، اقتصاد، اجتماع و طرز تفکر جامعه زمان خودش از نظر بصری عیان می‌سازد و یا شکل آن یادآور چه نوع طرز تفکری است؟

۲] در نظر گرفتن این نکته کارگردان که آیا اطلاعات ابراز شده در مورد فرم یک بنای معماری به درد فیلم او می‌خورد یا خیر؟ آیا تأثیر

کارگردان همیشه باید این نکته را در نظر داشته باشد که يك فضای معماری تاچه حد می تواند از لحاظ بصری به جنبه های هنری فیلمش بیفزاید و تاچه حد می تواند راهگشای مشکلات فیلمنامه و حتی دکوپاژ و کارگردانی باشد.

مثبتی دارد یا سبب افت مفهوم فیلم او می گردد؟ و اگر به درد می خورد چگونه و باچه تصاویری و باچه هماهنگی هایی می توان این اطلاعات را به مخاطب منتقل کرد؟

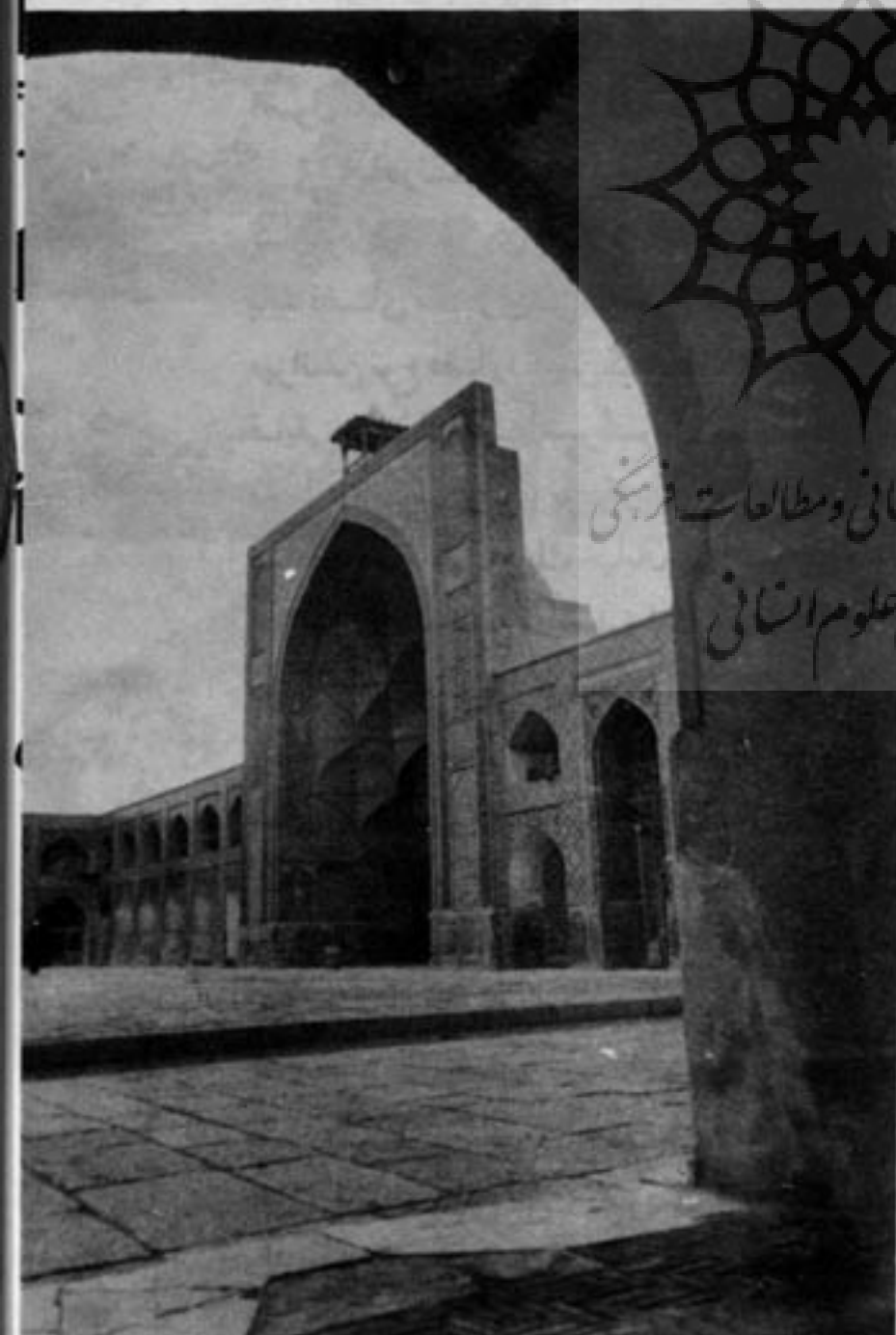
[۳- خصوصیات فیزیکی يك بنای معماری که به عنوان لوکیشن انتخاب شده چیست و روابط بین اجزای آن بنا و رابطه کل آن بنا با بازیگران چگونه خواهد بود و اصولاً فیزیک يك بنا چه دکوپاژی را می طلبد؟

[۴- کارگردان همیشه باید این نکته را در نظر داشته باشد که يك فضای معماری تاچه حد می تواند از لحاظ بصری به جنبه های هنری فیلمش بیفزاید و تاچه حد می تواند راهگشای مشکلات فیلمنامه و حتی دکوپاژ و کارگردانی باشد.

[۵- برخی از فیلمها به طور کلی بر اساس يك ساختمان یا يك بنای مهم ساخته شده اند و مثلاً تمام مدت زمان فیلم در این فضا سپری می شود. در چنین صورتی و با توجه به نفوذی که يك بنا تا این حد می تواند در فیلم و حوادث آن داشته باشد، داشتن اطلاع دقیقی از نوع بنا و روابط اجزای آن باهمدیگر و نوع و فرم اجزای بنا (مثل اتاقها، راهروها، پلکان و...) از سوی کارگردان بسیار حائز اهمیت است. گاه اجزای يك بنا و گاه كل يك بنا در چنین فیلمهایی می توانند عوامل اصلی تغییر و تحول سیر داستان فیلم باشند.

[۶- استفاده از پلان یا ماکت برای يك لوکیشن در تعیین و تنظیم میزانشها توسط کارگردان کمک مؤثری هستند.

[۷- به دکورسازی و رعایت اصول معماری در آن باید همیشه توجه داشت.



نیاز دستکاریهایی در آن بشود. گاه منابع نوری يك فضای معماری مثل پنجره‌ها و... میزانشن بازیگر را تعیین کرده‌اند. بنابراین به این مسئله مهم هم باید توجه داشت.

[۱۲] - سینما هنری است که تصویر و صدا را باهم دارد. رسانه‌ای سمعی و بصری است. هماهنگی و یاعدم هماهنگی بین این دو سبب قضاوت‌های فراوانی در مورد فیلم‌ها شده است. خدمتی که صدا (دیالوگ، موسیقی، افکت) به تصویر می‌کند، شبیه خدمتی است که معماری می‌تواند به رویداد ارائه شده در يك شات بکند. قراردادن يك موسیقی راک در صحنه غم‌انگیزی از مرگ يك روستایی همان قدر نامأنوس است که ما بدون توجه و براساس سهل‌انگاری از يك فضای معماری که حرف خاصی برای گفتن دارد، برای يك دیالوگ ساده بین دو شخصیت استفاده کنیم که مثلاً این دیالوگ راجع به خرید خیار و قیمت آن است!



پاورقی

۱ - تعادل در هنر به وسیله تقسیم بندی متوازن اجزاء صورت می‌گیرد. تعادل تراز و به وسیله قرار گرفتن سنگهایی هم وزن در دو کفه حاصل می‌آید. عملیات عبور بند باز از روی طناب هم تلاشی است برای حفظ تعادل. این دو گرچه دو صورت يك عمل هستند لیکن، مورد اول شکلی ساکن و بی‌جذب دارد اما دیگری پرتحرک و هیجان‌انگیز است. تعادل به دلیل منظم کردن اجزاء ترکیب عامل مهمی در وحدت بخشیدن نیز محسوب می‌گردد. تعادل به سه نوع تقسیم می‌شود: تعادل متقارن، تعادل نامتقارن و تعادل شعاعی.

[۸] - توجه به هارمونی بین فضای لوکیشن به عنوان يك فضای معماری و شخصیت و حادثه موجود در آن و روابط پیچیده‌ای که می‌توانند باهمدیگر داشته باشند، همیشه باید به عنوان وظیفه مهم کارگردان تلقی شود. مفاهیم مختلفی که از کنار هم قرار گرفتن عناصر بصری تولید می‌شود، در ابتدا فیلمنامه‌نویس و نهایتاً کارگردان راه‌میشه می‌تواند به مخاطره بیفکند یا او را به شهرت برساند.

[۹] - معماری در بعضی از اسپیشیال افکتهای سینمایی مثل گلاس شات یا ماکت آویزان نقش دارند و حتی در بعضی از آنها رعایت جزئی‌ترین اصول معماری بسیار حائز اهمیت است.

[۱۰] - در نظر گرفتن این نکته از سوی کارگردان ضروری است که آیا در فلان صحنه باید فضای معماری بر میزانشن مسلط باشد یا میزانشن نوع فضا را تعیین کند. مثلاً در جایی که قایقی در میان دریا سرگردان است، مسلماً معماری طبیعی دریا، بر دکوپاژ و میزانشن تسلط دارد. حتی در يك خیابان و یا يك آپارتمان هم می‌تواند چنین باشد. اما این کارگردان است که می‌تواند در صورت نیاز دکوپاژ را هماهنگ با معماری لوکیشن قرار ندهد. اما گاهی هم دکوپاژ خود به خود فضای معماری جدیدی را می‌آفریند. معمولاً در فیلم‌های تخیلی باید فضاهای جدیدی براساس فیلمنامه و دکوپاژ ساخته شود.

[۱۱] - رابطه مهمی بین نورپردازی در فیلم و نور در معماری وجود دارد که معمولاً یقه نورپرداز و فیلمبردار در این گونه موارد گرفته می‌شود. منافذ نور طبیعی و مراکز نور مصنوعی هر فضای معماری باید دقیقاً محاسبه شود و حتی در صورت

در تعادل متقارن نیمی از موضوع عیناً شبیه نیمه دیگر است. این نوع تعادل در مواردی به کار می رود که هدف، ایجاد اثری ساده، آرام، رسمی و ساکن باشد. ترکیبی که نقاط توجه آن در دو طرف متعادل، اما یکسان نباشند تشکیل تعادل نامتقارن یا فعال را می دهند. در تعادل شعاعی قسمتهای عمده طرح مانند اشعه‌های خورشید از یک نقطه مرکزی به اطراف کشیده می شوند. تعادل شعاعی ممکن است متقارن یا نامتقارن باشد.



است. تکرار، تناوب و تضاد سه جزء «تداوم» در هنر هستند. تجلی تکرار در تپش قلب و وقوع تناوب در جزر و مد، روز و شب و تغییر فصول قابل مشاهده اند. تضاد در رشد گیاه و جهی نمایان دارد.

۵- «وحدت» کیفیتی است که به کار هنری انسجام و جامعیت می بخشد. بدون عنصر متحد کننده، اجزاء یک ترکیب، پراکنده و بی ربط به نظر خواهند رسید.

۶- «تنوع» حاصل تفاوت و تضاد است. اختلاف بین شکل، رنگ و بافت عناصر تشکیل دهنده تنوع به شمار می روند.

- توضیحات فوق همگی برگرفته از «معماری داخلی، متصور علوی، جلد اول، نشر آبی» می باشد.

۲- بزرگی و کوچکی، بلندی و کوتاهی، وسعت و باریکی و بسیاری نسبتهای دیگر تنها در مقایسه با اندازه اشیاء با یکدیگر و با انسان قابل درک و فهم هستند. رعایت «تناسب» علاوه بر کار بردهای عملی، رابطه مستقیمی بازیابی دارد.

۳- چنانچه با کم اهمیت کردن اجزاء یک ترکیب و متمایز نمودن یکی از اجزاء، توجه بیننده به بخش خاصی از کار جلب شود، آن بخش را نقطه تأکید گویند. «تأکید» را می توان با استفاده از رنگ، شکل، بافت و غیره به وجود آورد.

۴- «تداوم» عاملی تعیین کننده در وحدت بخشی و الغاء احساسات گونه گون