

سینمای معماری

معماری سینما

داستان را تهدید می‌کنند. این معماری کاملاً در خدمت ایده فیلم است. ابهام داستان را افزایش می‌دهد و به طرفه رفتن فیلمساز از نمایش حقیقت کمک می‌کند.

نقش معماری در فیلم‌های تحسین شده دنیا مهم و تعیین کننده است در اکثر فیلم‌هایی که تاثیر عمیقی بر تماشاگران می‌گذارد معماری نمودی چشم‌گیر دارد و خود یکی از شخصیت‌هاست. در واقع نوع نگاه امروز

ما به فضای اطرافمان به میزان زیادی متأثر از فیلم‌هایی است که دیده ایم. معماری علاوه بر تاثیر دراماتیکی که در فیلم‌ها دارد، می‌تواند بازتاب تاریخ، میزان استبداد و آزادی، وضعیت اقتصادی و تحول یک جامعه باشد. تمامی فیلمسازان مطرح دنیا استفاده‌های عمیق و استثنایی از معماری می‌کنند. آنان محیط را به گونه‌ای قاب بندی می‌کنند که بتوانند فضایی خلاقانه را در زمینه موضوع خلق کنند. به عبارت دیگر در فیلم‌هایشان فضای معماری در خدمت هدف و سبک روایت است.

سینما خود محصول جامعه مدرن است از این رو از آغاز با شهرهای مدرن پیوند خورده و از حدود صد سال پیش تا به امروز رابطه‌ای بین سینما و شهر وجود داشته است. مطمئناً یکی از دلایل این جذابیت و قابل فهم بودن فضاهای شهری برای تماشاگرانی بوده که در ابتدای امر، سینما برای آنان پدیده‌ای میهم و غیر واضح تلقی می‌شده است. بدین ترتیب سینمای آغازین بیشتر به ثبت مستندوار تجربیات بصری فیلمساز می‌پرداخته و فرسنگ‌ها از ادبیات نمایشی به دور بوده است. نکته مهم این گونه فیلم‌ها آن بود که علیرغم برخورداری از تصاویر واقعی از هر گونه انتقاد و یا ارائه راه حل برای برطرف کردن مشکلات دوری می‌جستند. با ورود به دهه سی میلادی دیگر کلان شهرهای مدرن شگفتی‌ساز و هیجان آور نبودند. این فضاها دیگر ایده‌آل و کارآمد تلقی نمی‌شدند و فیلمسازان با نگاهی اکسپرسیونیستی شهرهای مدرن را مظهر هراس‌ها و کابوس‌های فیلم‌هایشان نشان می‌دادند.

با گذشت سال‌ها هیچ‌یک از این دو رویکرد کامل تلقی نشد و اهالی سینما با درک حضور عمیق بناها، معماری و منظر را دارای نقشی بسیار فراتر از پس زمینه داستان و بازیگران به شمار آوردند

این مطلب شاید بیش از هر چیز مدیون فیلم‌هایی است که ما را بیشتر از پرسه زدن در خیابانها با معماری و فضاهای شهری آشنا کرد.

مایلم با توصیف صحنه ابتدایی فیلم بچه رزمری Rosemary's Baby اثر رومن پولانسکی ۱۹۶۸ - آغاز کنم صحنه‌ای که به خوبی بهره‌گیری از معماری در سینما را به عنوان یکی از کلیدی‌ترین عناصر نشان می‌دهد.

تیتراژ آغاز می‌شود دوربین از روی ساختمان‌های شهری مدرن نیویورک عبور می‌کند که منظره‌های خشک و بی‌روح به نظر می‌رسد. ملودی لالایی روی تیتراژ علاوه بر اینکه حس زنانه‌ای را به تماشاگر منتقل می‌کند در تقابل با این زمختی جلب توجه می‌کند. عنوان بندی هر چه پیش می‌رود، ساختمان‌ها قدیمی‌تر به نظر می‌رسند. در انتهای تیتراژ، با ساختمان اصلی داستان رو به رو می‌شویم که شبیه یک قلعه قدیمی است. دوربین چند لحظه مکث می‌کند. زوج اصلی از پیاده‌رو وارد ساختمان می‌شوند. کات به نمای ورودی ساختمان، زوج جوان (میا فارو و جان کاساوتیس) به همراه نگهبان ساختمان وارد حیاط مرکزی می‌شوند. دیوارهای آجری ابلق و نرده‌های فلزی آنها را در بر گرفته‌اند. آب نمای عجیب و غیر متعارفی حس ما را درباره اینکه این زوج وارد دنیای غریب و ناشناخته‌ای شده‌اند تقویت می‌کند به خصوص که بعداً با نگاه‌های عجیب و غریب آسانسورچی این اضطراب دوچندان می‌شود و بر خلاف حال و هوای خوش زوج اصلی، تماشاگر را برای بروز اتفاق وحشت‌انگیزی در انتظار نگه می‌دارد.

به این ترتیب فیلمساز ما را از محیط روزمره‌ای که با آن سروکار

داریم جدا کرده و متوجه می‌شویم که از این جا به بعد قرار است وارد فضای تازه‌ای شویم. در ادامه فیلم صداهای عجیب و غریبی که از آن سوی دیوار به گوش می‌رسد دیوار را به عنوان حصار ترس‌آوری که انسان را در بر گرفته نشان می‌دهد گویی دیوارها جان دارند و شخصیت‌های



میعادحفیظی
کارشناس معماری



نقش معماری در فیلم‌های تحسین شده دنیا مهم و تعیین کننده است در اکثر فیلم‌هایی که تاثیر عمیقی بر تماشاگران می‌گذارد معماری نمودی چشم‌گیر دارد و خود یکی از شخصیت‌هاست.

۲۸



شماره صفر

اسفند ۸۷





و تاثیر آن را تا حد هدایت کننده اثر و تعیین کننده ضرب‌آهنگ فیلم ارتقا دادند. فیلمسازان بزرگی مانند برسون، آنتونیونی، گدار و ... پا را فراتر گذاشته، در آثارشان به نشان دادن موقعیت فیزیکی اکتفا نکردند و تلاش کردند با تمهیدات خاص و نمایش اجزاء کوچک و دیده نشدنی و حتی حذف علائم داستانی حس فضا را منتقل کنند که همان آرزوی نهایی هر معماری از دوره مدرن به این سو بوده که فضا را نه با مرز بندی و تقسیم بندی بلکه با نشانه های بصری برای بیننده تعریف کند تا بتواند فضایی انعطاف پذیر بیافریند که در هر دوره و زمانی شکل آن زمان را بپذیرد.

«برکه را خالی کن تا ماهی بگیري» این جمله معروف روبر برسون (۱۹۰۱-۱۹۹۹) فیلمساز گزیده کار و معتبر سینمای فرانسه کاملاً منطبق با عقاید و تفکر معماران مدرن نظیر لوکوربوزیه و میس وندروهه است که اعتقاد داشتند: «کمتر بیشتر است». بسیاری از از کارگردانان بزرگ در فیلم هایشان حس فضا را با افزودن به دست نمی آوردند بلکه با کاستن به آن می رسیدند.

آنها لزوماً تصویری زیبا خلق نمی کردند بلکه تصاویر ضروری را می آفریندند که این ضرورت فصل مشترک کار آنها با معماران مدرن است. در اینجا مشخص است که علاوه بر تاثیر معماری بر سینما و قبول نقش غیر قابل انکار آن، روند کند معماری با ظهور سینما در آستانه قرن بیستم ناگهان سرعتی شگفت یافت و به اوج رسید. گذشته از تاثیری که فیلمسازان (به خصوص بعد از جریان موج نوی فرانسه) بر معماران هم عصر خود بر جای گذاشتند و نگاه آنان به فضای زندگی را متحول کردند، تلویزیون، مولتی مدیا، ویدئوآرت و تمام رسانه های دیجیتالی تاثیری شگرف در ارتقای دانش بر عهده داشتند. این رسانه ها راهی کم هزینه برای معرفی فضای معماری به شکل کاملاً واقعی و قابل فهم در اختیار می گذارند. بهره گیری از پرده های ویدئویی در دیواره های داخلی و خارجی بناهای عمومی و مسکونی (همانند خانه شخصی بیل گیتس) مرز میان جهان واقعی و مجازی را کمرنگ کرده و جداره ها همچون دریچه هایی دیجیتالی، جهانی خیالی و بدون هرگونه محدودیت مکانی و زمانی را برای ما به نمایش می گذارند. تاثیرات متقابل سینما و معماری به آنچه گفته شد خلاصه نمی شود و به دلیل روند رو به رشد هر دو هنر این تاثیرات هر روز در حال افزایش است. مهم اینست که سینما و

معماری هر دو به دنبال یک هدف بزرگ هستند و آن خلق فضا و آفرینش حس جاری در زندگی است.

ترجیح می دهم همچون شروع مطلب، سخنم را با شرح فصل پایانی فیلم ماجرا L'Adventura (اثر میکل آنجلو آنتونیونی، ۲۰۰۷-۱۹۱۲) که به لحاظ بهره گیری از معماری و چیدمان فضایی و قاب بندی درخشان است، به پایان برسانم. زن (مونیکا ویتی) پس از آنکه به ناپایداری عشق مرد (گابریل فرزتی) پی می برد دوان دوان خود را به سکویی می رساند که راه شیب داری در انتها به آن متصل شده است. از بالا به مسیر منحنی شیب دار نگاه می اندازد، گویی تمام اتفاقات طول فیلم تا رسیدن به انتها را با خود مرور می کند. در پس زمینه تصویر زن، ساختمانی قدیمی که تنها جداره ویرانی از آن باقی مانده نشان دهنده رابطه از هم گسیخته و رو به زوال زن و مرد است. مرد وارد تصویر می شود در یک سمت نیمکتی دونفره می نشیند و گریه می کند. در نمای بعد، دوربین از پشت، نیمکت را نشان می دهد. بخش عظیمی از این نمای خارق العاده را منظره و معماری به خود اختصاص داده و از لحاظ بصری دارای کنتراست شدیدی است. در مرکز تصویر جای خالی روی نیمکت جلب توجه می کند. زن با دیدن اشک های مرد او را می بخشد و آن ها در پایان نه به خاطر عشق بلکه برای تهایی شان به هم نزدیک می شوند. کات



تاثیرات متقابل سینما و معماری به آنچه گفته شد خلاصه نمی شود و به دلیل روند رو به رشد هر دو هنر این تاثیرات هر روز در حال افزایش است. مهم اینست که سینما و معماری هر دو به دنبال یک هدف بزرگ هستند و آن خلق فضا و آفرینش حس جاری در زندگی است.