

ترجمه انگلیسی این مقاله نیز با عنوان:
A Representation of the Architectural Space in Cinema
through the Phenomenological Approach
(A Case Study: Nostalgia Movie)
در همین شماره مجله به چاپ رسیده است.

مقاله پژوهشی

بازنمایی فضای معماری در سینما با رویکرد پدیدارشناسی
(نمونه موردی: فیلم نوستالژیا)*

پریشاد مستوفی فرد^۱، فریبا البرزی^۲، امیرحسین امینی^{۳*}، شهاب‌الدین عادل^۴

۱. پژوهشگر دکتری، گروه معماری، واحد قزوین، دانشگاه آزاد اسلامی، قزوین، ایران.

۲. استادیار، گروه معماری، واحد قزوین، دانشگاه آزاد اسلامی، قزوین، ایران.

۳. استادیار، گروه معماری، واحد قزوین، دانشگاه آزاد اسلامی، قزوین، ایران.

۴. دانشیار، گروه آموزشی سینما، دانشکده سینما و تئاتر، دانشگاه هنر، تهران، ایران.

تاریخ انتشار: ۱۴۰۱/۱۲/۰۱

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۱/۰۶/۰۳

تاریخ دریافت: ۱۴۰۰/۱۲/۱۰

چکیده

بیان مسئله: میان معماری و سینما پیوند تاریخی و اجتماعی موثقی وجود دارد. سینما به‌عنوان هنر هفتم، برآیند سایر هنرها از جمله ادبیات، تئاتر، نقاشی و معماری است. در این میان، معماری پررنگ‌تر از سایر فرم‌های هنری در سینما نقش ایفا می‌کند. سینما این امکان را به بشر داد تا پدیده‌ها و واقعیت‌ها را از زاویه دید و منظر تازه تجربه کنند. احتمال آن که فیلم بتواند «تجربه مستقیم از فضای زیسته» را گشوده و افشا کند، مولفه‌ای است که از منظر معماری، ارزش بررسی کردن را دارد. رسانه سینما، به‌ویژه فیلم‌های خودزیست‌نامه، از جهت بازنمایی فضای زیسته و خاطره تجربه آن فضا از نگاه کارگردان در درک مکانیسم حافظه فضایی، در ذهن مخاطبان و معماران حائز اهمیت می‌باشند. فیلم‌های آندری تارکوفسکی، از زندگی‌نامه خود کارگردان نشئت گرفته‌اند و شعر وجودی زیستن وی را بیان می‌کنند؛ فیلم نوستالژیا، به‌عنوان نمونه موردی در نظر گرفته شده است. پرسش پژوهش، مطرح می‌کند که چگونه معنا و حافظه فضایی از طریق رسانه فیلم خودزیست‌نامه نوستالژیا آندری تارکوفسکی (فیلم به‌عنوان بازنمایی بصری مکان زیست‌شده) انتقال داده می‌شود؟

هدف پژوهش: در این پژوهش، هدف بررسی معنا و حافظه فضایی فضاهای زیسته در فیلم خودزیست‌نامه نوستالژیا، از منظر پدیدارشناسی می‌باشد.

روش پژوهش: روش تحقیق از نوع کیفی و روش توصیفی-تحلیلی و پدیدارشناسی است. که از منظر پدیدارشناسی، نه از گزیده مصاحبه‌ها بلکه از تصاویر متحرک فیلم‌های سینمایی نشئت گرفته است. مطالعه کنونی فیلم از نوع «پدیدارشناسی توصیفی بصری» از تجربه فضا است.

نتیجه‌گیری: بررسی‌ها نشان می‌دهند با خوانش پدیدارشناسانه معماری از طریق رسانه سینما، در فیلم خودزیست‌نامه نوستالژیا اثر آندری تارکوفسکی، زمانی که فیلم‌ساز به درک عمیقی از فضا و معماری رسیده و فضای فیلم حاصل تجربیات زیسته وی باشد، این معانی توسط مخاطب درک، رمزگشایی و تجربه می‌شوند. فیلم نوستالژیا، درباره حس دل‌تنگی و اشتیاق برای خانه دوران کودکی است، خانه به‌عنوان اولین مکان تجربه‌شده در کودکی، همواره در حافظه فضایی فرد ماندگار خواهد بود و نگرش بعدی به فضاها تا حدی بستگی به این نگرش اولیه دارد. با نگاهی به فیلم نوستالژیا، درخشش شاعرانه ناب تصاویر معماری تارکوفسکی، درمانی برای زبان الکن معماری دوران معاصر است که فارغ از گستره وسیع احساسات بشری است.

واژگان کلیدی: معماری، سینما، فضا، مکان، پدیدارشناسی، فیلم نوستالژیا آندری تارکوفسکی.

عادل^۴ در دانشکده معماری و شهرسازی دانشگاه آزاد اسلامی واحد قزوین در دست انجام است.
**نویسنده مسئول: A.h.amini@qiau.ac.ir

* این مقاله برگرفته از رساله دکتری «پریشاد مستوفی فرد» با عنوان «روایت فضا و معماری از منظر دراماتیک و سینماتیک با رویکرد پدیدارشناسی» است که به راهنمایی «فریبا البرزی» و «امیرحسین امینی» و مشاوره «شهاب‌الدین

مقدمه

زندگی در قرن بیست و یکم باعث شده که انسان در میان تصاویر ذهنی و یا عینی احاطه شود، تصاویر در حال حرکت که گاه پیوسته و تدوین شده در ذهن انسان شکل می‌گیرند، فضایی روایت‌مند و منسجم را ایجاد می‌کنند. در تجربه معماری نیز ناظر در حین حرکت دست به یک سازمان‌دهی فضایی می‌زند و آن‌ها را در سکانس‌های متوالی در ذهنش مونتاژ می‌کند. ادراک معماری تنها با حضور مخاطب، معنا پیدا می‌کند که در حین حرکت و پرسه‌زنی در فضا به گونه‌ای روایتی و سکانشی، همانند تماشاگر فیلم، فضاها را به هم پیوند می‌زند و به معماری ماهیتی زمان‌مند و مکان‌مند و در عین حال روایی و به نوعی سینمایی می‌دهد. معماری و سینما هر دو در فرایند ادراک فضا، به دیدگاه‌های مشترکی دست یافته‌اند. جهان معماری و دنیای سینما از عناصر بنیادی مشترکی هم‌چون؛ صحنه، فضا، نور، حرکت و دید برخوردارند. هنر معماری در سینما به‌عنوان عامل اصلی ایجاد تعادل و هماهنگی در شکل تصاویر و ترکیب صحنه مطرح می‌شود. هر رویداد در یک فیلم، کاملاً به معماری فضا، مکان و زمان وقوعش بستگی دارد و فیلم‌ساز خودآگاه یا ناخودآگاه، فیلم را معماری می‌کند (رحیمیان، ۱۳۸۳، ۱۵). در این راستا با معماری تصویرها، می‌توان احساسات معینی را پررنگ‌تر کرد و تصویر ذهنی مخاطب را غنا بخشید. سینما چه ذهنی و یا فیزیکی در معماری و شهرسازی عصر جدید دخیل است و امروزه که مرز بین خیال و واقعیت به یکدیگر نزدیک شده، ارتباط معماری و سینما ملموس‌تر شده است و شهرها و معماری درون آن را دارای قابلیت و پتانسیل فیلمی و نمایشی و یا سینوگرافی می‌کند. فضاها زمانی که تصویر واضح و ملموسی بر ذهن انسان بگذارند می‌توانند وارد دیالوگ فضایی و حسی با مخاطب شوند و تبدیل به کاراکتر فضایی می‌شوند و در ذهن، نقش می‌بندند و تصویر فضایی را غنی‌تر می‌سازند. انسان هر روز در تجربه زیسته خود روایت ایجاد می‌کند و آن‌ها را در کاراکترهای فضایی دنبال می‌کند. فضای تجربه‌شده به شکل جدانشدنی با واقعیت زندگی فرد پیوند می‌خورند و نقطه اشتراک نحوه تجربه معماری، سینما و هنرهای نمایشی، فضای ذهنی است. فضا اغلب بر زندگی و موقعیت اجتماعی انسان تأثیرگذار است و اگر این فضاها پتانسیل دراماتیک و سینماتیک داشته باشند، نحوه تعامل و ادراک وی را از فضا افزایش می‌دهند. نگاه این پژوهش، بر معماری سینمایی یا به نوعی، تصاویر متحرک ارائه‌شده در فیلم‌ها است، آن‌گونه‌ای که سینما، فضا را در ذهن مخاطب بنا می‌کند و در واقع روان-فضا می‌آفریند. رسانه فیلم می‌تواند به‌صورتی سیال تجربه یک فضا را زنده کند و می‌تواند پدیده «فضا» را به گونه‌ای که قابل سکونت و زیستن است نشان دهد. فضای زنده اشاره به یک تجربه کوتاه‌تر یا طولانی‌تر از فضاهای سکونت دارد، ادغام‌شده با خاطره آن

تجربه، و به‌عنوان عنصر اصلی و نیروی محرک در شکل‌دادن به فضاهای سینماتیک در نظر گرفته می‌شود. از این رو نشان‌دادن تجربه یک مکان به‌طور ضمنی مستلزم درک مکانیسم حافظه فضایی است. نمونه این ارتباط مربوط به خاطراتی است که در ارتباط با فضاهای تجربه‌شده پیشین قرار می‌گیرند. به‌عنوان مثال، خانه خصوصاً خانه دوران کودکی، به‌عنوان خصوصی‌ترین خاطرات مکان، تلقی می‌شود. در ارتباط معماری و سینما نه تنها به ادراک نوینی از فضا می‌توان دست یافت بلکه ادراک معمار از طرح خود نیز فرونی خواهد یافت و معمار قادر خواهد بود عمق جدیدی به آفریده‌هایش بیفزاید، که مانند آموختن زبانی تازه است. سینما این فرصت را در اختیار سایر هنرها، اعم از نویسندگان، نقاشان، موزیسین‌ها و معماران گذاشت تا تجربیاتشان را با زبانی دیگر و این‌بار برای میلیون‌ها بیننده در سراسر جهان تکرار کنند (خوش‌بخت، ۱۳۸۸، ۵۲). معماران فضا‌ساز، با تأثیرپذیری از رسانه سینما به ادراک نوینی از فضا و زمان دست پیدا خواهند کرد و فضاهای به‌یادماندنی‌تری را خلق می‌کنند. می‌توان گفت که هم کارگردانان و هم معماران پدیدارشناسانه به موضوع نگاه می‌کنند و موضوعات را طوری ارائه می‌دهند که انگار برای اولین بار مورد مشاهده انسان قرار گرفته‌اند. در این نوشتار، رسانه سینما، به‌عنوان بازنمایی بصری مکان زیست‌شده، در نظر گرفته می‌شود. تجربه مکان را می‌توان از طریق تصاویر ساده، یا فیلم‌برداری شده، نقاشی شده، عکس‌برداری شده، رسم شده، گفته یا نوشته شده، در صورتی انتقال داد که عمل زندگی کردن در داخل آن فضای دقیق در حیطه تصویر، به‌عنوان آشنایی، نزدیک‌بودن و اثری از زیست-فضا جریان داشته باشد. بنابراین این آشنایی، نزدیکی یا اثر برجامانده، نمود ظاهری پدیده بازنمایی شده محسوب می‌شود (Benjamin, 1999, 47).

این نوشتار به بررسی نقش فضای معماری زیسته در سینما، از طریق نمونه موردی فیلم نوستالژیا از آندری تارکوفسکی می‌پردازد و در دو بخش کلی تدوین شده است؛ در بخش نخست، دیدگاه‌هایی درباب معماری و سینما، فضای زنده تجربه‌شده در رسانه سینما، پدیدارشناسی مکان و مکان محرک حافظه مطرح می‌شوند و در بخش دوم، عناصر فیزیکی و غیرفیزیکی فضا، حافظه فضایی و نقش مکان در برانگیختن خاطرات در فیلم نوستالژیا از آندری تارکوفسکی مورد تحلیل قرار می‌گیرند.

مبانی نظری

• دیدگاه‌هایی در باب معماری و سینما

اولین تئوری مطرح‌شده در باب معماری و سینما توسط والتر بنیامین^۱ در سال ۱۹۳۶ م، در مقاله‌ای با نام «کارکرد هنر در عصر تولیدات ماشینی» در رابطه بین هنر و معماری فیلم بحث می‌کند.

دو هنر قاب‌هایی از زندگی را مجسم می‌کنند، موقعیت‌هایی از روابط انسانی را به تصویر می‌کشند و افق‌هایی از ادراک جهان را نمایش می‌دهند (پالاسما، ۱۳۹۴، ۲۱). سینما در تصاویری که از فضاهای معماری ارائه می‌دهد، دخل و تصرف می‌کند، به‌گفته‌ی میکال آنجلو آنتونیونی، سینما بینش و ادراک انسان را معماری می‌کند، سینما معماری دیدن، تماشا کردن، نگاه کردن و مهندسی آن در ابعاد عظیم است (خوش‌بخت، ۱۳۸۸، ۱۴). والتر بنیامین می‌گوید: ساختمان‌ها به دو صورت متناسب هستند، به‌وسیله‌ی استفاده از آن و درک آن، یا به نوع گویاتر؛ هنگامی که جولیانو برونو، در کارکرد هنر در عصر تولیدات ماشینی، می‌نویسد: ساختمان‌ها با لمس و بینایی مورد تصاحب قرار می‌گیرند (Bruno, 1997, 66). تصاویر متحرک، تشکیل‌دهنده‌ی یک فیلم، از تجربه‌هایی که کارگردان، قبلاً آن‌ها را تجربه کرده است، متولد می‌شوند. فضا به‌طور ذاتی با ماهیت فیلم در ارتباط است. این باعث می‌شود فیلم بتواند تجربیات معماری را با تجربیات شاعرانه‌ی زندگی درهم‌آمیزد و روی یک سطح دوبعدی آن را به نمایش بگذارد. هستی‌گرایی فضا در سینما، موضوع مطرح‌شده توسط یوهانی پالاسما است: «متوجه شدم که تصاویر تجربی از فضا و مکان تقریباً در همه‌ی فیلم‌ها وجود دارند و قوی‌ترین معماری سینمایی معمولاً در نمایش رویدادهای عادی پنهان می‌شوند، نه در معرض نمایش ساختمان‌ها و فضاهای معماری خاص و فوق‌العاده» (پالاسما، ۱۳۹۴، ۳۵). تعبیر پالاسما به این معنا است که احساسات، خاطرات و رؤیایا بخش‌های اساسی در فرایند ساخت معماری گذرا در سینما هستند. «من به شیوه‌هایی که سینما فضا را در ذهن می‌سازد علاقمندم. از این‌رو معماری گذرای سینمایی، ذهن و اندیشه و احساسات انسان را منعکس می‌کند. وظیفه‌ی ذهنی ساختمان‌ها و شهرها این است که وجود ما را در جهان بسازند و مرز بین خود تجربه‌شده و جهان را بیان کنند. کارگردان فیلم نیز دقیقاً مشابه تصاویر پیش‌بینی‌شده عمل می‌کند» (پالاسما، ۱۳۹۳، ۱۷). کیفیت تجربی که در معماری تصویر سینمایی حک شده است، به زبان فضاها و اشیای روزمره بیان می‌شود و اهمیت پیدا می‌کند. فیلم‌سازان اگر بخواهند می‌توانند کاری کنند که بیننده برای مدتی طولانی فضاها و ساختمان‌هایی را نگاه کند و سبب بشوند که به روشی متفاوت آن‌ها را بفهمند (Rattenbury, 1994, 36).

• رویکرد پدیدارشناسی

پدیده‌شناسی از مرحله‌ی ابتدایی خود به‌ندرت تعریف جامعی برای خود داشته است. بنابراین، عموماً پذیرفته شده است که معنای پدیدارشناسی صرفاً با تعریف ایستای واحدی مطابقت ندارد بلکه با چارچوبی نوسانی انطباق دارد که در آن می‌توان رویکردهای تحقیق را به‌نحو مناسبی تعبیه کرد. در حقیقت چون خود هوسرل^۴، رویکرد فلسفی جدید را به‌عنوان «مجموعه‌ای از وظایف نامحدود» مطرح کرد که همه‌ی آن‌ها با هدف مطالعه‌ی

از دیدگاه او طبیعت فیلم اساساً لمسی است و حرکت روی بینایی تماشاگران را نشان می‌دهد. «صرف‌نظر از تصویر واضح آن‌ها، قالب این دو هنر، جزو هنرهای لامسه هستند. معماری و فیلم اساساً از طریق لامسه با هم در ارتباط‌اند.» سینما بر اساس تغییر مکان و تمرکز که در بازه‌ی زمان بر روی مخاطبین تاثیرگذار است مورد توجه قرار می‌گیرد و شبیه معماری از طریق حرکت و تصاحب لمسی درک می‌شود (Arendt, 1968, 214-218). شیوه‌های عجیب حرکت فیلم در زمان و مکان، از طریق نمای نزدیک و حرکت آهسته، ماهیت متفاوتی از فضاهای اطراف را بازگو می‌کنند. جولیانو برونو^۵، به‌طور تاریخی ظهور این نیاز به تحرک در اثر هنری را ردیابی می‌کند: «با تغییر رابطه بین ادراک فضایی و حرکت بدنی، معماری‌ها در طول تاریخ، زمینه را برای کشف تصویر متحرک آماده کردند که نتیجه‌ای در باب عصر گذر فرهنگی و ظهور مدرنیته است» (Bruno, 1997, 111). از دریچه‌ی این دیدگاه، سینما ادراک فضا را افزایش می‌دهد. تغییر پویای حجم‌های فضایی به‌دلیل موقعیت متحرک بدن هنگام تجربه‌ی فضا ایجاد می‌شوند. تغییر در چیدمان سطوح تعیین‌کننده‌ی فضا به‌دلیل تغییر موقعیت بیننده، ماهیت اختلاف بروز دیدگان فضایی است. تعریف فضایی بر اساس زوایای ادراک انجام می‌شود. حتی در یک خانه‌ی کوچک می‌توان چشم‌اندازهای همپوشانی را تجربه کرد در حالی که در شبکه‌ای از روابط با حرکت، اختلاف منظر و نور درهم تنیده است (Holl, 1997, 11). دومین استدلالی که ارتباط بین معماری و سینما را پشتیبانی می‌کند توسط سرگئی آیزنشتاین^۶ با شکل‌گیری معماری و شیفتگی برای سازوکارهای مونتاژ سینمایی مطرح شد، وی تغییر حرکت در ادراک فضا را نظریه‌پردازی می‌کند. در گذشته، تماشاگر بین مجموعه‌ای از پدیده‌هایی که با دقت کنار هم گذاشته شده بودند، حرکت می‌کرد، ظهور سینما و تمرین ذاتی آن در مونتاژ، ممکن است راهی باشد توسط ذهن در برابر تعدادی از پدیده‌ها، که فاصله‌ی زیادی در زمان و مکان دارند، و یک مفهوم معنادار واحد را دنبال می‌کنند؛ و این برداشت‌های متنوع از جلوی یک فرد بی‌حرکت عبور می‌کنند. بنابراین وظیفه‌ی فیلم‌ساز این بود که پدیده‌های پیچیده‌ای با دنباله‌های معنادار با استفاده از مونتاژ بسازد. همان‌گونه که معماران گذشته فضاها و نماهای مونتاژشده‌ای را خلق می‌کردند (Eisenstein, 1938, 111).

• فضای تجربه‌شده در معماری و سینما

در معماری نیز مانند سینما، یک تصویر ذهنی یا خیالی از قلمرو تجارب ادراکی معمار، به دنیای ذهنی مخاطب منتقل می‌شود و وجه مادی ساختمان فقط یک واسطه است؛ تصویری که عینیت‌یافته است. این واقعیت که چشم‌اندازهای معماری در ساختارهایشان به‌شکل مادی تثبیت شده‌اند و تصاویر سینمایی تنها نقشی از خیال بر پرده‌ی نمایش‌اند، اهمیت چندانی ندارد، هر

باطلی است که تصور شود واقعیت معماری را میتوان از طریق ملاک‌های بازنمایی آشکار سنجد و این تجربه ناآشکار و بازنمایی‌های احتمالی آن به‌ناچار ذهنی و نامتناسب است» (Vesly, 1993, 15). تئودور-جونز^۷ در بحث خود دربارهٔ چگونگی بازنمایی موضوعات ذهنی تجربه فضا، پیشنهاد می‌کند که «یکی از ایده‌آل‌ترین قالب‌هایی که از طریق آن می‌توان این درک را توسعه داد، سینما است. فیلم در اغلب اوقات، حس بینظیری از مکان را ارائه می‌دهد که در دسترس سایر رسانه‌ها نیست... میتوان در نظر گرفت که چگونه فیلم‌برداری از مکان‌های فیزیکی موجب عمق‌بخشیدن به برداشت‌های شخصی مخاطب و تداعی او از تجربه عملی میشود و ضمناً حس فضایی خوبی را از تغییر و توسعه محیطی با می‌ساختن تأمل و چشم‌اندازی دربارهٔ تفسیر و بازنمایی مکان‌ها ایجاد می‌کند» (Tewdwr-Jones, 2011, 26). گفتگو از فضا با رویکرد پدیدارشناختی، غالباً از مفهوم انتزاعی آن فراتر می‌رود و در بستر زندگی روزمره واجد معنا می‌شود. در همین راستا استفانوفویک می‌گوید: بین فضای هندسی که می‌توان در آن به‌طور آگاهانه و با محاسبات، مداخله انجام داد، آن‌را اندازه‌گیری و برای آن برنامه‌ریزی کرد و فضای زیسته، که دربرگیرندهٔ راه و روش کامل هستی و وجود انسان است، فرق اساسی وجود دارد (Stefanovic, 1994, 11) با این وجود در این مرحله باید بین تجربهٔ فضایی به‌طور کلی و زیست-فضا تمایز ایجاد کرد. در حالی که «تجربهٔ ساختمان یا محیط به‌عنوان معماری، یعنی پدیده‌های معنادار و قابل توجه، مشخصهٔ شیء ساخته‌شده نیست، این تجربهٔ ذهنی وابسته به شخصی است که تجربه می‌کند» (Fellingham, 2011, 164-175) و ممکن است تجربیات فضایی اصیل در محیط‌های ناشناختهٔ بیگانه، روی دهند. مفهوم زیست-فضا بر تصویری از مدت زمان زندگی و تعامل طولانی‌شده دلالت دارد و اصطلاحاتی همچون مسکن، سکونت‌گزیدن و ساکن‌شدن را مطرح می‌کند. بولنو در کتاب خود «زیست-فضا»، مختصاتی را برای پدیدهٔ زیست‌فضا به‌عنوان رابطه معنادار بین انسان و محیط زیست ترسیم می‌کند. در مرکز این حالت فضایی که تعامل انسان با محیط اطراف را تعریف میکند، خانه قرار دارد: «زیرا این فضا اگرچه بخشی از کلیتی بزرگتر است اما هم‌چنان مرکز فضایی فرد می‌ماند... با استفاده از دیوارها، انسان فضایی خاص و تا حدی خصوصی را از بطن فضای عام بیرون می‌آورد و بنابراین، فضایی درونی را از فضای بیرونی جدا می‌کند» (Bollnow, 1961, 33). این تمایز بین فضای داخلی مسکن و فضای انتزاعی «عام» را دیگر پدیدارشناسان به‌طرزی متفاوت بیان کرده بودند، لذا به‌نظر کریستین نوربرگ-شولتز، تجربهٔ مسکن واقعی در نتیجهٔ یکی‌انگاری با موقعیت مکانی نزدیک، تجلی می‌یابد که او به‌عنوان فضای وجودی تعریف می‌کند، یعنی اساسی برای تصویر پایدار از محیط زیست

«ساختارهای حس آگاهی بنا بر تجربه از دیدگاه اول شخص» انجام می‌شوند (Smith, 2013, 90). هدف اصلی جریان فلسفی این بوده است که دائماً این وظایف نامتناهی را گسترش دهد و به‌کار گیرد. اگر این شرط برای گفتمان فلسفی اعتبار داشته باشد، کاربرد تحقیقات پدیدارشناختی در معماری نیز این پتانسیل را دارد که مستمراً شرایط متغیر حالت‌های فضایی، واقعی و بازنمایی را ایجاد و با آنها مقابله کند زیرا آن‌ها در زمان مناسب تکامل یافته‌اند و قلمروهای بازتعریف‌شده پویایی مکان را در عصری بیش‌ازپیش بصری دربرمی‌گیرند. استدلال کرده‌اند که پدیدارشناسی در سال‌های اخیر به توصیف ویژگی‌های حسی زمینه‌های ادراکی محدود شده است اما هستهٔ سنت پدیدارشناسی به تجربه از نظر معنایی گسترده‌تر شامل عواطف، ساختار فرهنگی، اهمیت اشیا، رویدادها، فضاها و اشخاص تلقی شده است (ibid., 97) و این ساختار را زیست-جهان خویش خود تجربه‌کننده نامیده‌اند. هوسرل این مفهوم را در پایان عمر تعامل خود با پدیدارشناسی این چنین فرمول‌بندی کرد: زیست-جهان موجب جفت‌کردن تجربهٔ پدیده با افق انتظارات مرتبط با آن و با محیط ادراکی آن می‌شود. این مورد هم‌چنین زمینه‌ساز مفهوم بعدی هایدگر دربارهٔ درجهان‌بودگی بود؛ به‌طور قابل بحث، زیست-جهان نیز یکی از جنبه‌های عمدتاً مکانی و متناسب از لحاظ معماری پدیدارشناسی و جنبهٔ مناسبی برای به‌روزرسانی و بازتعریف مداوم است. از این چشمانداز بود که کریستین نوربرگ شولتز، نظریه‌پرداز برجستهٔ معماری، نیز برای اولین بار به پتانسیل پدیدارشناسی برای درک پیچیدگی‌های تجربهٔ معماری پی برد: «پدیدارشناسی به‌نظر من روشی کاملاً متناسب برای نفوذ در جهان هستی روزمره بود زیرا معماری در واقع در خدمت کلیت است که اصطلاح زیست-جهان زندگی بر آن دلالت دارد، کلیتی که از رویهٔ علمی طفره می‌رود» (Norberg-Schulz, 2000, 15).

• پدیدارشناسی مکان در سینما

پژوهش کنونی کوششی برای نشان‌دادن برخی از ویژگی‌های فضا-مکان با کمک نمایش فضایی-سینمایی است. به‌منظور به‌تصویرکشیدن ماهیت مکان‌ها، فیلم مجهز به نمایش داستان‌های غیرمادی زندگی در محل معین و خاطرات تجربهٔ فضایی است. هنری برگسون^۸، دانش‌پژوه مشهور حافظه، در زمانی اظهار داشت که فیلم به‌سبب ماهیت مجازی آن، برای به‌تصویر کشیدن جنبهٔ غیرمادی حافظه تناسب دارد؛ تارکوفسکی به این اندیشه می‌افزاید که: «فضیلت سینما این است که زمان را به‌خود اختصاص می‌دهد، همراه با تکمیل این واقعیت مادی که به‌طور ناگسستنی به آن وابسته است و روزبه‌روز و ساعت‌به‌ساعت ما را احاطه می‌کند» (Pallasmaa, 2001, 92). همان‌طور که وسلی^۹ استدلال کرده است، «انتقال تجربه و تجسم آن هرگز به‌طور کافی به‌صورت صریح نشان داده نشده بود... خیال

بماند. مکانی برای مکان‌ها است. برخلاف مکان و زمان، حافظه در افراد، پراکنده رشد نمی‌کند. بلکه براساس ویژگی‌های مداوم آن‌چه که به‌درستی در آن قرار گرفته است، رشد می‌کند. در آن‌جا محکم نگه داشته شده و برای خود ساخته شده است (Casey, 2000, 186-187).

اگرچه رشته‌ای که به‌عنوان «هنر حافظه» شناخته می‌شود با حافظه آموزش‌دیده، سروکار دارد. با این وجود بینش مهمی در مورد نحوه عملکرد فضایی - ذاتی ذهن ارائه می‌دهد. در مطالعه مفصل فرانسویس بیتس^۱ دریافت می‌شود که در آد هرنیوم^۱، یکی از اولین رساله‌های دوران باستان، «هنر حافظه» را «نوشته‌ای درونی» می‌دانند. واژه «لوکوس»^{۱۱} که در آد هرنیوم از آن یاد شده است «مکانی که به‌راحتی توسط حافظه قابل درک است؛ مانند خانه، فضای بین ستون‌ها، گوشه، طاق یا موارد مشابه است» (Yates, 1966, 14). در آن روزها، نقش معمار به‌عنوان فردی با تفکرات عمیق و جدی در نظر گرفته می‌شد. ما ممکن است بدون او زندگی کنیم و بدون او عبادت کنیم، اما بدون او نمی‌توانیم به‌خاطر بسپاریم (Ruskin, 1964, 131). نویسنده باستانی در ابداع چنین روش‌هایی برای به‌خاطر سپردن، مشاهده دقیق روش‌هایی را که حافظه بدون آموزش، یعنی طبیعی، عمل می‌کند، در نظر داشت. «روش مکان‌ها» با کار بر روی قسمت‌هایی از مکان‌ها، فراموشی مکان‌هایی که فاقد شخصیت هستند و افزایش فراگیر شدن دیگر مکان‌ها، گواهی بر این است که «خاطرات برای مکان انتخابی هستند. خاطرات، مکان‌های مشخصی را برای زیستگاه خود انتخاب می‌کنند. مکان یک سکونتگاه اصیل برای خاطرات است» (Casey, 2000, 189). آد هرنیوم نشانه‌های مختلفی در مورد چگونگی انتخاب مکان‌هایی برای ذخیره کردن چیزهایی که باید به‌خاطر سپرده شوند، ارائه می‌دهد، اما تقریباً دو قرن پس از آن، در مورد روش مکان ارائه شد: «مکان‌ها انتخاب می‌شوند و با حداکثر تنوع ممکن مشخص می‌شوند، زیرا یک خانه بزرگ به تعدادی اتاق تقسیم می‌شود. همه چیزهایی که در آن ذکر شده‌اند، با دقت در ذهن نقش می‌بندند، تا اندیشه بتواند بدون هیچ مانعی در تمام قسمت‌ها حرکت کند» (Yates, 1966, 22). برای این‌که حافظه در کار باشد، باید خود را به فضاهای خیالی یا به‌خاطر سپرده شده مجهز کرد.

در زمینه یادگیری پدیدارشناختی و معماری در مورد حافظه مکانی دو موضع اصلی وجود دارد: به‌یاد آوردن خود یک مکان، و مکانی که به‌طور نامحسوس، اما قابل لمس، به ذخیره‌سازی خاطرات می‌پردازد. این دو موقعیت اغلب اشتباه گرفته می‌شوند و بیشتر اوقات با هم تداخل دارند، اما می‌توان آن‌ها را به‌عنوان حافظه تجسم و حافظه استقرار از هم جدا کرد. در این‌جا یک حرکت دوطرفه وجود دارد، از یک‌سو یک حرکت درونی

که «سهم مهمی در روند ادراک دارد» (Shirazi, 2014). تنش بین قرارگرفتن در موقعیت نزدیک و فضای وجودی شخص برطرف می‌شود «وقتی که موقعیت نزدیک ما با مرکز فضای وجودی ما منطبق باشد، درخانه‌بودن را تجربه می‌کنیم. اگر نه، یا در راهمان به جایی دیگر هستیم، یا گم شده‌ایم» (Norberg-Schulz, 1971, 34). وجه تمایزی که نوربرگ-شولتز بین فضای وجودی و موقعیت مکانی ایجاد می‌کند جالب توجه است، انگار که به‌طور واضحی از طریق فیزیکی بودن موقعیت مکانی و ماهیت غیرمادی و سنجش‌ناپذیر فضای وجودی تعیین حدود کرده است. به‌نظر امانوئل لویناس^۱، بودن در فضای باز جهان پهناور، مستلزم نیاز ذاتی به عقب‌نشینی به فضای حفاظت‌شده است: «موضوع ژرفاندیشی در جهان، رویداد مسکن، عقب‌نشینی از عناصر، تجدید خاطر در صمیمیت منزل را پیش‌فرض می‌کند» (Levinas, 1979, 153). از طریق این نیاز به داشتن حوزه صمیمیتی که در آن‌جا عقب‌نشینی موجب به‌کارانداختن کار ساختمان‌سازی نیز می‌شود: «حرکتی که توسط آن موجودی خانه می‌سازد، فضای داخلی را می‌گشاید و برای خود تضمین می‌کند، در حرکتی ایجاد می‌شود که توسط آن حرکت، موجود جداشده برای خود تجدید خاطر می‌کند. با مسکن، تولد نهفته جهان ایجاد می‌شود» (ibid., 158). به‌نظر معمار یوهانی پالاسما، عامل زمان در تعیین هویت خانه افزوده می‌شود: «اگر قرار است مسکنی واقعی وجود داشته باشد، باید بتوانیم وحشت زمان را شکست دهیم و واقعا خودمان را در زمان قرار دهیم. یعنی باید خانه‌مان را، نه فقط در فضا بلکه در زمان کشف کنیم» (پالاسما، ۱۳۹۳، ۲۲۶). به‌طور خلاصه از دیدگاه این اندیشمندان پدیدارشناسی، تجربه مسکن واقعی به‌صورت آگاهی از سکونت‌گزیدن در فضای وجودی فرد رخ می‌دهد، موقعیتی مکانی که در مرکز وجود تجربی فرد یافت می‌شود و از نظر فضایی و زمانی به‌عنوان فضای درون به‌طور منحصربه‌فرد صمیمانه پدید می‌آید که در آن‌جا می‌توان از فضای وسیع صرف‌نظر کرد.

• مکان، محرک حافظه

نمایش‌های متغیر سینما از مواد، با «تجزیه اشیای آشنا و به نمایش گذاشتن آن‌ها اغلب فقط در حال حرکت، روابط متقابل نامرئی قبلی بین بخش‌هایی از آن‌ها را نمایان می‌کند» (Kracauer, 1960, 54). از همان ابتدا به مکانیسم‌های حافظه شبیه است که تحریف‌ها را در فضاها و رویدادها اعمال می‌کند، تنها قطعات منفردی را حفظ می‌کند، که سپس در هر فرآیند به‌خاطر آوردن، از طریق یک عمل فوری مونتاژ ذهنی، در حافظه جمع می‌شوند. حافظه هوشیار و زنده خودبه‌خود، به مکان متصل می‌شود، حتی ممکن است گفته شود که حافظه به‌طور طبیعی مکان‌گرا است یا حداقل از مکان پشتیبانی می‌کند. علاوه بر این، خود مکانی است که در آن، گذشته می‌تواند زنده

رسیدن به منزل، در فیلم نوستالژیا، مشهود است که در ادامه مورد تحلیل و بررسی قرار می‌گیرد.

تحلیل نمونه موردی

• فیلم نوستالژیا (۱۹۸۳ م.) از آندری تارکوفسکی

تنها سفری که امکانپذیر است، سفر به اندرون است. مطالب زیادی از طریق دویدن به‌طور ناگهانی و به‌سرعت بر روی سطح زمین نمی‌آموزیم. من هم باور نمی‌کنم که آدم طوری سفر کند که سرانجام بازگردد.

انسان هرگز نمی‌تواند دوباره به سرمنشأ خود برسد زیرا در این حین تغییر کرده است.

و البته نمی‌توانیم از خودمان فرار کنیم؛ چیستی‌مان را با خودمان حمل می‌کنیم.

زیستگاه روحمان را با خود حمل می‌کنیم، همان‌طور که لاکپشت لاکش را حمل می‌کند.

سفر در تمام کشورهای جهان، سفر صرفاً نمادینی خواهد بود. به هر مکانی که انسان میرسد، باز هم روح خودش است که در جستجوی آن است (Tarkovsky, 1984).

فیلم نوستالژیا (۱۹۸۳ م.) که در ابتدا به‌عنوان محصول مشترک روسیه و ایتالیا در نظر گرفته شده بود در اولین پیش‌نویس فیلم‌نامه، فضا و معماری باشکوه ایتالیا در نظر گرفته شده بود. همراه با دوازده نسخه از فیلم‌نامه، ایده تکامل یافت، شخصیت اصلی به نویسنده‌ای تبدیل شد که دربارهٔ مسیر موسیقیدانی روسی، یعنی شخصیتی واقعی که در قرن نوزدهم میلادی در ایتالیا می‌زیست، تحقیق می‌کرد، در فیلم‌نامه ابتدا قرار بود دو کاراکتر اصلی در بناهای باشکوه ایتالیا به پرسه‌زنی بپردازند. اما تمام این عظمت طبیعی و معماری، احساس افسردگی و تنهایی به فیلم‌ساز روسی می‌دهد، زیرا او متوجه می‌شود که

فعال در مکان به‌وسیلهٔ بدن ایجاد می‌شود. از سوی دیگر، این یک فعالیت پاسخگو برای استفاده از بخشی از مکان است، هنگامی که با هم جمع شوند، حس آشنایی را ایجاد می‌کند که در سکونت انسان و در همهٔ زندگی و بودن در جهان وجود دارد (Yates, 1966, 191). همان‌طور که مرلوپونتی^{۱۳} یا ریکور^{۱۴} ادعا می‌کنند، تجسم از نظر جسمانی برابر با سکونت داشتن است. داشتن شعور تجسم‌یافته به‌معنای اجتناب‌ناپذیری، دربرگیرندهٔ زمان و مکان است. بنابراین هرگونه عمل آگاهانه توسط ذهن، توسط ذهن تجسم‌یافته ادراک می‌شود و جهت‌گیری در مکان و زمان است. بنابراین، خاطرات توسط ذهن متفکر از طریق بدن زنده بازایی می‌شوند. هنگام انجام همان اعمال گذشته، در حالی که صداها، بوها و نماهای گذشته درک می‌شوند، در حالی که اندام‌ها در همان مکان‌ها حرکت می‌کنند (Berinde, 2016, 213) روح و بدن انسان آن‌قدر به‌هم پیوسته هستند که افکاری که از آغاز زندگی با برخی از حرکات بدن همراه بوده‌اند، امروز نیز با آن‌ها همراه است؛ به‌طوری که اگر همان حرکات به‌دلایل خارجی دوباره برانگیخته شوند، همان افکار را برمی‌انگیزند؛ و برعکس، افکار یکسان، حرکات یکسانی ایجاد می‌کنند. موضوع بازآفرینی ساختار موقعیتی بدن در مکان است که به فرد امکان می‌دهد تا معانی را که در فضا ثبت شده‌اند، از طریق عمل به‌یادآوردن موقعیت بدن، دوباره اجرا کند. در فرایندهای حافظهٔ فضایی طبیعی، مکان‌ها با فعال‌سازی تجسم خاصی که قبلاً رخ داده است، به‌خاطر می‌آیند. متخصصان مغز و اعصاب معتقدند همان مراکز در مغز فعال می‌شوند در زمانی که فضایی با قدم‌زدن در آن درک می‌شود، هنگام مشاهده آن در تصاویر متحرک مشاهده می‌شود، یا هنگامی که به‌خاطر می‌آید و در حافظه قدم می‌گذارد. سینما دقیقاً در این شبکه‌های ذهنی فعالیت می‌کند (Virilio, 1995, 3).

یافته‌های پژوهش

فیلم‌ساز، سازندهٔ معماری عملکردی نیست بلکه سازندهٔ تجربهٔ معماری است و بنابراین پناهگاهی برای نیازهای فیزیکی بیننده به‌شمار نمی‌رود، بلکه جایی برای نیاز عاطفی و تکوینی به فضا، و تجربهٔ زیست از دریچهٔ رسانهٔ سینما محسوب می‌شود. قطعات معماری ساخته‌شده در فیلم خودزیست‌نامه، از تجربه و ادراک فضایی خود فیلم‌ساز نشئت گرفته‌اند. فیلم‌های مورد تحلیل در پژوهش‌های پیشین، معطوف به طراحی صحنه و کارکرد معماری در فیلم بوده‌اند و از تجربهٔ زیستهٔ خود فیلم‌ساز نشئت گرفته نشده است. فیلم خودزیست‌نامه همانند نوشته‌های پدیدارشناسانهٔ معماران دربارهٔ فضا و مکان، حائز اهمیت است. عامل منحصربه‌فرد دربارهٔ فضای فیلم‌های تارکوفسکی، ارتباط قابل توجهی است که در رابطه با حافظه و پدیدارشناسی مکان وجود دارد. الگوی پیوند دادن تخیل سینمایی با اشتیاق برای



تصویر ۱. اسکیزی از دفترچهٔ خاطرات تارکوفسکی، دسامبر ۱۹۸۶ م. متن نوشته‌شده در بالای تصویر به روسی: خانه‌ای که هرگز نداشتم. مأخذ: Tarkovsky, 1986 Cited in Berinde, 2016, 71.

در خاک میهن محبوب وی، روسیه دارند. این فیلم‌ها به‌دنبال دستیابی به بیانی جهانی از موقعیت انسان هستند، «در همه فیلم‌های من، پیرنگ اصلی و ریشه انسان، اهمیت زیادی دارد. پیرنگی که با خانه، کودکی، خانواده، سرزمین و خاک پیوندی نزدیک دارد. همیشه بیان این نکته برایم مهم بوده است که من به سنت، فرهنگ و گروهی خاص از مردم و باورهایشان تعلق دارم» (Tarkovsky, 1988). تارکوفسکی بر اهمیت تجربه‌های شخصی در آفرینش هنری تأکید دارد: «بارها و بارها در مسیر کاری‌ام دریافتم که اگر ساختار حسی بیرونی یک فیلم بر خاطرات مؤلف بنا شده باشد، فیلم تأثیر تکان‌دهنده‌ای بر بیننده خواهد داشت» (ibid., 1988). نوستالژیا، فیلمی است دربارهٔ دلتنگی و اندوهی عمیق به‌خاطر خانه‌ای که نیست. اولین برخورد بازیگران با لوکیشن خانه برای تارکوفسکی اهمیت زیادی دارد. خانه برای تارکوفسکی مانند عضوی از خانواده است. برای مدت زمانی طولانی تارکوفسکی دربارهٔ ظاهر بیرونی و درونی خانه، زمان می‌گذارد. خانه باید احساسی از سکونت را توسط عناصر فیزیکی خود القا کند (Garret, 2012, 110). آندری همواره در جیب کتش، کلید خانه‌اش در روسیه را با خود حمل می‌کند و به‌عنوان نشانه‌ای ناخودآگاه از غم دوری‌اش از خانه، مرتب لمسش می‌کند. او مکرراً خواب‌هایی می‌بیند که در آن‌ها به خانه‌اش در روسیه و نزد همسر باردارش باز می‌گردد (پالاسما، ۱۳۹۳، ۷۸). تصویر ابتدایی فیلم، خانهٔ کودکی آندری در روسیه را نشان می‌دهد که کاراکترها با حالتی نمایشی رو به دوربین خیره شده‌اند. گویی سودای از دست‌دادن خانهٔ کودکی و غم غربت هم‌چنان گریبان‌گیر شخصیت اصلی است. نمای معرف خانهٔ دوران کودکی، تصویر سیاه و سپیدی است که نشان‌دهندهٔ گذر زمان و فرسودگی خاطرات است. با این حال جریان زندگی در خانهٔ خیالی بیش از زمان حال در فیلم جاری است. فضای خانه، تنها در روی‌پردازی‌های آندری وجود دارد. آندری، مسافری بی‌خانه است، که در اتاق سرد و بی‌روح هتل با خاطرات خانه و همسر باردارش، زمان را سپری می‌کند. تنها زمانی خانه به‌عنوان مکان ظاهر می‌شود که آندری گرچاکف در حال رؤیادیدن و ابراز اشتیاق و دلتنگی برای خانه خود در روسیه است. از نظر پدیدارشناسی، مکان محیطی فیزیکی جدا از افراد مرتبط با آن نیست بلکه پدیده‌ای تقسیم‌ناپذیر و معمولاً نادیده‌گرفته‌شده

می‌خواهد، در کار مردم و احساسات مداخله کند، نه در زیبایی و معماری، تنها در باگنو ویگنونی، دهکده‌ای دورافتاده در اعماق توسکانی (تصویر ۲)، دور از مسیرهای اصلی گردشگری بود که تارکوفسکی احساس کرد می‌تواند ماهیت مکان را درک کند، یعنی جوهر تطبیق‌یافته با خاطرات خودش از فضا و تناسبات آن را پیدا کند. این روستای کوچک و استخر قرون وسطایی آن که جای میدان مرکزی را گرفته است، از اولین باری که او به این‌جا آمد وی را مجذوب خود کرد. او چندین هفته را بی‌وقفه در آن‌جا در میان صداها، نور و آب گذراند. او این مکان را مرکز فیلم خود کرده بود (Demont, 1990, 371).

شخصیت اصلی، آندری گرچاکف، یک شاعر اهل روسیه، به نقاط مختلف ایتالیا سفر می‌کند تا اطلاعاتی در مورد آهنگسازی روس، به نام پاول سوسنوفسکی، جمع‌آوری کند. همراه آندری در این سفر، مترجم جوان و زیبای او، اوجنیا است. خیلی زود مشخص می‌شود که گرچاکف خود نیز با دلتنگی عمیق خانه و حس فقدان هویت دست‌وپنجه نرم می‌کند. او مدام خواب‌هایی با موضوع خانه‌اش در روسیه را می‌بیند. آندری و اوجنیا، در شهری کوچک، بانوی وینیونی، به عزلت‌نشینی عجیب و غریب به‌نام دومنیکو برمی‌خورند که سابقاً ریاضی‌دان بوده است و اکنون در ساختمانی ویران و متروکه زندگی می‌کند. به‌نظر آندری، دومنیکوی دیوانه به حقیقت نزدیک‌تر است تا دیگر مردمان، آندری با بریدن از روابط معمول با آدمیان، به دومنیکو نزدیک می‌شود و خانهٔ رو به ویرانی او را از نزدیک می‌بیند (Tarkovsky, 1984).

فیلم نوستالژیا، تجربهٔ شخصی و احساسات بیان‌نشدهٔ درونی خود تارکوفسکی است که به زبان سینمایی، به تصویر کشیده می‌شود. تارکوفسکی ترک وطن کرده، جدایی فیزیکی واضحی بین او و مکان‌هایی که مشتاق دیدارشان است وجود دارد. انعطاف‌پذیری مکان فراتر از محدودهٔ زمانی و زیسته می‌باشد و زنده نگه‌داشتن هویت فیزیکی مکان در واقعیت تجربی، از طریق احساس حاد به یادآوردن حفظ می‌شود. پیوستگی به مکان صرفاً به‌عنوان ساختاری اجتماعی ایجاد نمی‌شود بلکه بادوام‌تر از لحاظ ارزش تجربی خاطرات مکان است (Barcus & Brunn, 2010, 281). فیلم‌ساز در هم‌ذات‌پنداری آشکاری با شخصیت اصلی، نام خود، آندری را بر او نهاده است. فیلم‌های تارکوفسکی عمیقاً ریشه



تصویر ۲. صحنه‌هایی از فیلم نوستالژیا در دهکدهٔ باگنو ویگنونی، نزدیک توسکانی. مأخذ: نماگرفت از فیلم نوستالژیا، ۱۹۸۳.

تارکوفسکی جلای وطن کرده است، زمان را بعدی سیال و تقریباً برگشت پذیر می‌داند در حالی که فضا هم چنان به طرز قاطعانه‌ای از هم گسیخته است. بدین ترتیب، فیلم نوستالژی، نه از رویدادهای آنی زمان گذشته بلکه همیشه از مکان‌های گمشده و دست‌نیافتنی سرچشمه می‌گیرد. دومنیکو، ریاضی‌دان دور شده و قطع رابطه کرده با دیگران، زمانی که مورد هجوم مجدد خاطره دردناک‌ترین رویدادش، روزی که همسر و فرزندانش خانه‌اش را ترک کردند، قرار گرفت، می‌گوید: «این اشتباه است که به مورد یکسانی فکر کنیم». با این حال، ظاهراً این قسمت بازپخش هر باری بود که دومنیکو از در می‌گذشت و از پله‌هایی پایین می‌آمد که خانواده‌اش برای آخرین بار از آن‌ها پایین آمده و از او دور شده بودند (تصویر ۳)، مکان، خاطرات دومنیکو را ذخیره می‌کند، حتی آن‌هایی را که ترجیح می‌داد فراموش کند و البته این کار را از طریق اجرای مجدد کنش‌های پیشین که روی داده‌اند، انجام می‌دهد. لذا، این همبستگی زیسته بین بدن و مکان، تجسم و استقرار است. بدن زیسته، هر بار با یک عمل تکراری، مانند بالارفتن از پله‌ها در آن فضا، خاطرات مربوط به آن را زنده می‌کند. محل زیستن دومنیکو، ویرانه‌ای است که باران بر آن نفوذ می‌کند و سراسر خانه را در برمی‌گیرد. ویرانه‌ها ساختمان‌هایی هستند که عملکرد خود را از دست داده‌اند، و به ابزاری برای ثبت و سنجش زمان بدل گشته‌اند. آنان بر احساسات ما تأثیر می‌گذارند، چرا که واداران می‌کنند، گذشته فراموش شده‌شان را در خیال مجسم کنیم. ویرانه‌ها نقاب عملکردی و سودمندی منطقی‌شان را از رخ برداشته‌اند و از ایفای نقش به‌عنوان یک ساختمان سرباز زده‌اند؛ ویرانه فقط استخوان‌بندی خاطره را باز نمود می‌کند (پالاسما، ۱۳۹۴: ۸۴). ارتباط روشن و امیدوارکننده‌ای، هرچند نه چندان قابل درک، بین مکان‌ها و رویدادها در پایان فیلم نوستالژی روی می‌دهد (تصویر ۴)، زمانی که گورچاکوف، که همین‌طور در حال مرگ و در حین حمل کردن شمع در باگنووینیونی دیده می‌شد، در این زمان در مقابل خانه ویلایاش در روسیه دیده می‌شود. دوربین در جهت معکوس پیمایش می‌کند و نشان می‌دهد که خانه ویلایی در میان ویرانه‌های کلیسای رومی با سقف گمشده احاطه شده است. تصویری کلاژی از دو مکان زیسته می‌باشد. با شروع بارش برف، در موسیقی متن صداهای گریه و آهنگ لطیف فولکلور روسی شنیده می‌شوند. بنابراین، صحنه پایانی مملو از خاطرات منزل است. تصاویر طبیعت، در فیلم‌های تارکوفسکی همان‌گونه که خود در خاطراتش در سال ۱۹۷۴م. یادداشت کرده است، دیده می‌شوند. برداشت‌های بلند از طبیعت، مکث بر روی حرکت درختان در باد، ستایش نور و زیبایی بی‌کران طبیعت، نوعی احساس هیپنوتیزم شدن از طریق طبیعت هستند. تصاویر مه‌آلود، نور محو سپیده‌دم، صدای پرندگان در تابستان، بیشتر احساسی از اتمسفر را، تا یک نظرگاه

توسط شخص یا افراد تجربه‌کننده مکان است. مکان برای بسط‌دادن مرزهای خود، به‌خودی‌خود باید ریشه محکمی در روان فرد داشته باشد اما ادعا می‌کنند که دوام، می‌تواند به دوستان یا اعضای خانواده نسبت داده شود که در مکان دوام آورده‌اند و پیوندها با مکان را زنده نگه می‌دارند (Gustafson, 2014, 68). از این‌رو، تصاویر خانه دوران کودکی، در حافظه فضایی آندری، همواره با اعضای خانواده معنا پیدا می‌کنند. درباره مسئله دل‌بستگی به مکان، خاطرات مکان‌های گذشته، تسریع‌کننده بالقوه‌ای برای شکل‌دادن دل‌بستگی‌های جدید هستند. در حافظه، مکان از فضا مندی منفعل به نهادی سیال تبدیل می‌شود و از جسمی بودن به حافظه شخص تجربه‌کننده آن انتقال می‌یابد و آگاهی از حضور این مکان، حس در خانه بودن را میسر می‌کند. زمانی که شخص این حس در خانه بودن را تجربه می‌کند، حتی اگر جدایی از مکان روی دهد؛ مکان سپس در اندرون فعال می‌شود و در ذهن مکانی سرشار از آرامش را ایجاد می‌کند. به‌عنوان مسکنی غیرمادی، همیشه نزدیک و دوباره قابل بازدید می‌شود (Gustafson, 2014, 97). دیگر فضاهای فیلم همگی نامکان‌هایی هستند، مانند هتل، که تنها حضور موقت را شامل می‌شود. خانه در رویای گرچاکوف، به‌صورت تصاویر بیرونی خود را به‌نمایش می‌گذارد. شخصیت‌ها در انواع فضاهای مختلف در حال حرکت و سکونت هستند، در این‌جا، این شبکه‌ای خانه به‌طور مختصر ظاهر می‌شوند، فضای داخلی آن‌ها به دور از دسترس نگاه ثابت دوربین یا حرکت شخصیت‌ها به درون خانه است که نشان‌دهنده عدم امنیت و دور بودن از خانه است. خانه‌های نوستالژی، همگی در حالی از چشمانداز خود نشئت می‌گیرند که هیچ ساختمان مجاوری در آن دیده نمی‌شود، پیاده‌روی کم‌نوری به‌جای جاده به‌عنوان تنها راه ارتباط فیزیکی با زیرساخت‌هایی دورافتاده عمل می‌کند. نگاه به خانه مکرراً به‌عنوان ابزار انتقال، جابه‌جاشدن بین دو حالت ذهنی، بین زمان حال و زمان گذشته استفاده می‌شود. نوستالژی، با هدف به تصویر کشیدن احساسات زودگذر به‌عنوان خاطرات، در حالی که به دنبال یافتن «حس مکان» است، به ارتباط بین «مکان» و «حافظه» تأکید دارد. مکان‌هایی که خاطرات گذشته را در ذهن بازنمایی می‌کنند. صداهای موجود در فضا (صدای جیرجیر کردن کف اتاق‌ها و درها و غیره) که به فیلم راه می‌یابند تحریک‌کننده قدرتمند حافظه هستند، که در طول زمان انعطاف‌پذیری تجربه مکان را تضمین می‌کنند. دومنیکو، که به دیوانه شهر مشهور است، خانواده خود را به مدت هفت سال در خانه زندانی کرده است و در ویرانه‌ای زندگی می‌کند، که احساس نوستالژی و تنهایی وجودی‌اش را به نمایش می‌گذارد. شخصیت‌های مورد استفاده تارکوفسکی در غالب اوقات بیشتر تحت فشار خاطرات مکان‌ها و افراد در فاصله دور، و نه تحت فشار رویدادهای تأکیدشده، هستند.



تصویر ۳. ویرانه دومیکو (مکان، عامل به یاد آوردن خاطرات) از چپ به راست، محبوس کردن خانواده در خانه، یادآوری خاطرات توسط مکان. مأخذ: نماگرفت از فیلم نوستالژی، ۱۹۸۳.



تصویر ۴. مکان محرک حافظه از چپ به راست، قدم زدن در خرابه‌های رومی، کلاژی از مکان‌ها در رویا، تلفیق خرابه رومی و خانه ویلایی در مسکو. مأخذ: نماگرفت از فیلم نوستالژی، ۱۹۸۳.

خاطرات گذشته را در ذهن کاراکتر بازمی‌نمایند. ویژگی‌های مشابه، بین مکان‌های تجربه‌شده پیشین و مکان‌های کنونی در حافظه فضایی فرد پیوند ارتباطی برقرار می‌کنند. بازی با نور دستمایه‌ای برای ورود به حافظه فضایی می‌شود. اصوات موجود در فضا در حافظه فضایی فرد حک و باعث تقویت تجربه فضایی می‌شوند.

نتیجه‌گیری

فضای فیلم خودزیست‌نامه، حاصل تجربه فضایی کارگردان است که مانند نوشته‌های معماران درباره فضاهای تجربه‌کرده از منظر پدیدارشناسی مورد بررسی قرار می‌گیرد. فیلم نوستالژی، درباره حس دل‌تنگی و اشتیاق برای خانه دوران کودکی است، خانه به‌عنوان اولین مکان تجربه‌شده در کودکی، همواره در حافظه فضایی فرد ماندگار خواهد بود و نگرش بعدی به فضاها تا حدی بستگی به این نگرش اولیه دارد. این دل‌بستگی فضایی در حافظه و احساس در خانه بودن، مکان را از یک جسم به‌صورت عامل فعال در تجربه درمی‌آورد تا خود را ابزار کند و بدین ترتیب امکان‌پذیری دل‌بستگی معنادار بعدی به مکان دیگر را تضمین می‌کند. فضا در فیلم نوستالژی توسط عناصر فیزیکی (دیوار، در، پنجره، کف، سقف) و عناصر غیرفیزیکی (حافظه فضایی، نور، اصوات) احساسات نهفته‌شده را مانند غم، سودازدگی، نوستالژی و اندوه را بیدار می‌کند و به همین نسبت خلسه و تعالی روح

ایجاد می‌کنند. منظر به‌ندرت به‌عنوان پس‌زمینه در فیلم‌های تارکوفسکی قرار می‌گیرد. بیشتر مواقع کاراکترها در طبیعت حل می‌شوند و قسمتی از آن هستند. خود طبیعت بیش از واکنش و حرکت کاراکترها، تأکید صحنه را در دست می‌گیرد.

در **جدول ۱**، مؤلفه‌های معماری بر پایه تفکرات و نظریات یوهانی پالاسما، در نظر گرفته شده‌اند. فضای فیزیکی که شامل عناصر (دیوار، در، پنجره، کف، سقف) است، با به‌فعل درآمدن عناصر تبدیل به فضای زنده می‌شود. کنش‌های کاراکترها با عناصر فضای فیزیکی، ویژگی‌های تجربی عناصر فضایی را بیان می‌کنند. «تجربه‌های اصیل معماری برای نمونه عبارت‌اند از نزدیک شدن، یا مواجه شدن با ساختمان، به‌جای درک رسمی نمای ساختمان؛ عمل وارد شدن و نه صرفاً چارچوب در؛ نگاه کردن از پنجره، به‌جای خود پنجره، یا اشغال فضای گرما، به‌جای شومینه به‌عنوان شیئی بصری» (Pallasmaa, 1996, 45) و عناصر غیرفیزیکی (حافظه، نور، صدا، سکوت، کلمات، خاطره و رویا) در به‌تصویر کشیدن احساسات فضایی به‌عنوان مؤلفه‌های غیرمادی در به‌تصویر کشیدن تجربه فضا، اهمیت دارند مورد بررسی قرار گرفته‌اند که در **جدول ۱**، لحاظ شده‌اند.

با نگاه به فیلم نوستالژی، عناصر فیزیکی (در، پنجره، کف، دیوار، سقف) با به‌فعل درآمدن، نحوه نگرستن و ارتباط کاراکترها را با جهان بیرون آشکار می‌سازند. شخصیت‌ها توسط فضاهای زیسته خود معرفی می‌شوند. عناصر غیرفیزیکی (حافظه، نور، اصوات)

جدول ۱. تحلیل فیلم نوستالژی از طریق عناصر فیزیکی و غیر فیزیکی. مأخذ: نگارندگان.

نوینتالژی (۱۹۸۳ م.)
(اندری تارکوفسکی)

ویژگی‌های فضاهای به نمایش درآمده

محدوده فضایی

- برداشت‌های بلند و خلسه‌وارانه از طبیعت
- در صحنه ابتدایی برداشتی از تک‌درختی در طبیعت،
ایجاد احساسی هیپنوتیزم‌وار از طبیعت و برهم‌زدن آن با ورود ماشین (بزه‌ای مدرنیستی)،
یادآور شدن روح زمانه
- توانایی طبیعت برای احساسی نوستالژی و به یاد آوردن مناظر به خاطر سپرده شده در ذهن

منظر: (نظرگاه؛ چشم‌انداز بی‌کران؛ به‌عنوان پس‌زمینه
صحنه)
فعل: نگاه کردن به سمت؛ نگاه کردن از؛ نگاه کردن از میان؛
راه رفتن به سمت

- خانه (مکان) تنها در رویاهای اندری گرچاکف
- خانه ابزار اشتیاق و دل‌تنگی برای زادگاه
- به جریان درآمدن زندگی و کنش با فضا، دویدن، نگاه کردن، خارج شدن، در رویای خانه
- به تصویر کشیدن، تصاویر بیرونی خانه، برای نشان دادن احساس دوری و دل‌تنگی و از میان رفتن صمیمیت و امنیت
- نگاه به خانه، به‌عنوان ابزار انتقال و پرش زمانی و عاطفی در روایت فیلم
- دور شدن افراد خانه برای استقبال از اندری در رویا
- معرفی شخصیت دومینیکو، از طریق خانه متروکه، با دیوارهای زخم‌ت و پنجره‌های تخت

خانه: (تصویر بیرونی از خانه، خانه به‌عنوان پس‌زمینه، در میان خانه)
فعل: نگاه کردن به سمت خانه، نگاه‌داشتن از خانه، راه رفتن به سمت خانه، خارج شدن از خانه، راه رفتن به داخل خانه، دویدن به سمت خانه

- فضای سرد و بی‌روح اتاق هتل
- پناه‌بردن به خاطرات خانه، در مکان (زیست موقتی) اتاق هتل

هتل (نامکان): (در میان اتاق هتل، فضای بیرونی هتل)
فعل: راه رفتن در اتاق هتل، خوابیدن روی تخت

عناصر فیزیکی

- درها و پنجره‌ها، علاوه بر نشان دادن ورود و خروج کاراکترها به فضا، بازنمایی درجه‌ای برای نگرستن کاراکترها
- خانه دومینیکو، با پنجره‌های بسته، نمایانگر قطع ارتباط با دنیای بیرونی
- بازکردن پنجره اتاق هتل، توسط اندری برای پناه‌بردن از خاطرات ذهنی به فضای اطراف هتل
- پناه‌بردن، اونجنیا، با باز کردن پنجره، از ارتباط شکل‌نگرفته با اندری به محیط پیرامون

در و پنجره
در: (در به‌عنوان پس‌زمینه، در هدایت‌کننده به سمت روشنائی/ تاریکی، در بسته، قاب در)
فعل: صدای در، به‌سمت در رفتن، باز کردن در، بستن در، گفت‌وگو در آستانه در
پنجره: (به‌عنوان پیش‌زمینه، پنجره‌های تاریک، پنجره‌ها با دید کم؛ پنجره‌های تابان؛ دید به بیرون؛ انعکاس اطراف)
فعل: نگاه به بیرون؛ نشستن/ ایستادن کنار پنجره؛ گفت‌وگو کنار پنجره؛ راه رفتن به سمت؛ نگاه کردن از دریچه پنجره؛ دور شدن از سمت پنجره؛ سکونت کردن بر روی طاقچه پنجره؛ نشستن؛ شگستن پنجره

- ویرانه دومینیکو با دیوارهای پوسیده و ترک‌خورده، باعث به تصویر کشیدن، گذشته فراموش شده در خیال و رویا
- دیوارهای پوسیده، باعث بازنمایی احساسات ترازیک یا پنهان شده پشت چهره عملکردده معماری
- سقف‌های چکه‌کننده (ویرانه دومینیکو) پرداختن به زمان و فرسایش معماری

دیوارها/ سقف/ کف
دیوار: (متریال دیوار، دیوارهای قابل زیستن، نوشته‌های خطی بر روی دیوار)
فعل: دور هم جمع شدن؛ جدا شدن؛ جهت‌دادن
سقف: سقف چوبی، سقف بتنی، سقف ساده، سقف طرح‌دار، درختان و آسمان به‌عنوان سقف
فعل: دستیابی به، پایین آمدن از
کف: خاک، چمن، کف از جنس طبیعت، آب، کف معلق، کف نرم، کف زاویه‌دار
فعل: به زمین افتادن، صدای کف، دراز کشیدن، نشستن، پرت کردن اشیا

عناصر غیر فیزیکی

- به دنبال یافتن حس مکان، با به تصویر کشیدن احساسات زودگذر به‌عنوان خاطرات
- ایجاد ارتباط بین مکان و حافظه، بازنمایی خاطرات گذشته در ذهن توسط مکان‌ها با عناصر مشابه
- قطع ارتباط کاراکتر اصلی با دنیای بیرونی، توسط مکان‌های گمشده و دست‌نیافتنی در حافظه
- دو مکان زیسته به‌صورت کلژ در رویا

حافظه (به‌یاد آوردن یک اتفاق، مکان موجب یادآوری حافظه، یادآوری خانه)

- دومینیکو، با گذشتن از در و پایین آمدن از پله (زمانی که همسر و فرزندش خانه را ترک کردند و برای آخرین بار از آن پله پایین آمده‌اند) با اجرای کنش پیشین با عناصر فضایی و روی آوردن به بازآفرینی خاطرات

مکان و بدن زیسته

- ورود اندری به اتاقش در هتل، با ایجاد تغییرات نوری (بازکردن کرکره، بستن کرکره، روشن کردن چراغ سقفی) درصدد تلاشی هرچند ناموفق برای تبدیل نامکان به مکان

نور، تاریکی (نور بازگوش، نور پیش‌بینی نشده، نور کم‌سو، تاریکی)

- برانگیختن تخیلات اندری و رویاپردازی، با تغییرات نوری و بازی سایه‌روشن

اصوات، سکوت، لحظات

- سکوت نشان‌دهنده سکون آرام فضا، کمبود منابع ایجاد سر و صدا، موقعیت پرت و دورافتاده خانه، یا گوشه‌گیری مزمین شخصیت‌های ساکن در آن

- سکوت در ویرانه دومینیکو، با چکه کردن قطرات باران بر روی کف، باعث ادراک، کف به‌صورت شنیداری و یادآوری گذر لحظات

- برهم‌زدن مرز میان واقعیت و رویا با صدای غلتیدن لیوان، توسط سگ اندری بر کف کاشی‌کاری شده

۱۰. Ad Herennium کتابی لاتین با مؤلف ناشناخته، متعلق به اواخر دهه ۸۰ قبل از میلاد
۱۱. واژه‌ای لاتین برای مکان و موقعیت جغرافیایی
۱۲. یک کتاب درسی دوازده جلدی در زمینه نظریه و عمل بلاغت است که توسط کوینتیلیان، خطیب رومی، نوشته شده است. این کتاب در حدود سال ۹۵ میلادی منتشر شد. این کار هم‌چنین به آموزش و پرورش اساسی و توسعه خود خطیب می‌پردازد.
۱۳. Merleau-ponty
۱۴. Ricoeur

فهرست منابع

- پالاسما، یوهانی. (۱۳۹۳). *چشمان پوست، معماری و ادراک حسی* (ترجمه رامین قدس). تهران: پرهام نقش.
- پالاسما، پوهانی. (۱۳۹۴). *معماری تصویر؛ فضای وجودی در سینما* (ترجمه علی ابهری). تهران: کتاب مس.
- رحیمیان، مهدی. (۱۳۸۳). *سینما: معماری در حرکت*. تهران: صدا و سیما.
- خوش‌بخت، احسان. (۱۳۸۸). *معماری سلولویید*. تهران: نشر حرفه و هنرمند.
- Arendt, H. (1968). *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*. London: Fontana.
- Barcus, H. (2010). *Place elasticity: Exploring a new conceptualization of mobility and place attachment in rural America*. *Geografiska Annaler: Series B, Human Geography*, 92(4), 281-295.
- Benjamin, W. (1999). *The Arcades Project* (R. Tiedemann, Ed.). Harvard University Press.
- Berinde, R. (2016). *Moving Images of HOME: Tracing an Architectural Phenomenography through the Films of Andrei Tarkovsky and Ingmar Bergman*. (R. Tyszczyk & S. Walker, Supervisors). Ph.D. Thesis, Sheffield: The University of Sheffield, School of Architecture.
- Bollnow, O. F. (1961). Lived-space. *Philosophy Today*, 5(1), 31-39.
- Bruno, G. (1997). *Atlas of Emotion: Journeys in Art, Architecture and Film*. New York: Verso Books.
- Casey, E. (2000). *Remembering: A phenomenological Study*. Bloomington: Indian University Press.
- Demont, E. (1990). *In Search of Lost Time, About Andrei Tarkovsky*. Moscow: Progress Publisher.
- Eisenstein, S. (1938). *Montage and Architecture*. Retrieved Jan 3, 2022, from https://cosmopista.files.wordpress.com/2008/10/eisenstein_montage-and-architecture.pdf
- Fellingham, K. (2011). *Architecture as Medium, Environment as Object, User as Subject, Scroope*. *Cambridge Architecture Journal*, (20), 31-37.
- Garret, A. (2012). *Andrei Tarkovsky: The Collector of Dreams*. London: Glagoslav.
- Gustafson, P. (2014). *Place Attachment in an Age of Mobility*.

را دربردارد. پژوهش کنونی آستانه‌ای برای رسیدن به دنیای شگفت‌انگیز تجربه معماری از درون رسانه فیلم است. خوانش پدیدارشناسانه معماری از فیلم‌ها اجازه می‌دهد که نتیجه‌ای دست‌کم قطعی به‌دست آید، این‌که اگر فیلم‌ساز شخصاً به درک دقیق ماهیت پدیده‌های مسکونی رسیده باشد، فیلم‌هایش حامل تجربیاتش خواهند بود. این معانی را به‌نوبه خود، شخص بیننده می‌تواند درک، رمزگشایی و تجربه کند. فیلم نوستالژی‌ای آندری تارکوفسکی که با روش پدیدارشناسانه خوانده می‌شود، بیان می‌دارد که جهان‌های معماری که در درون حمل می‌شوند، بر اساس گذر زمان از خاطرات آگاهانه یا ناآگاهانه تشکیل شده‌اند و حول محور چند عنصر مشخص مادی و فضا‌مند ساخته شده‌اند. این عناصر مادی، پس از فرورفتن در دنیای درونی ذهن و روح، کارکردی بیش از آن‌چه در تفکر کارکردگرایانه به آن‌ها نسبت داده می‌شود، می‌یابند؛ آن‌ها حامل تجربه‌ای معنادار و اصیل، تجربه بیداری هستند. تصاویر آن‌ها که در طول زمان تکرار می‌شوند، در مکان‌های ناشناخته یا در گوشه دنج خاطره دوباره کشف می‌شوند، قطعه‌های متحرک منزل‌هایی هستند که در وجود انسان حمل می‌شوند. آن‌ها تصاویر متحرک از خانه هستند. نمونه‌های بسیار نادری از معماری امروز، وارد قلمرو شاعرانگی و دنیای خیال‌پردازانه ذهن ناخودآگاه مخاطب می‌شوند. با نگاهی به فیلم نوستالژی‌ای، درخشش شاعرانه ناب تصاویر معماری تارکوفسکی، درمانی برای زبان الکن معماری دوران معاصر است، که آن‌چه تصویرپردازی‌اش در حوزه احساس برمی‌انگیزد، به‌شدت تک‌بعدی است. معماری به جلوه‌های بصری صرف گرایش دارد و این امر فقدان بخش‌های مهمی از گستره وسیع احساسات انسانی است. در نتیجه این امر، ساختمان‌های دوران معاصر، مخاطب را چون بیگانگان و بازدیدکنندگانی موقتی و نه ساکنینی دائمی پذیرا می‌شوند و امکان مشارکت حسی کامل مخاطب را فراهم نمی‌کنند. معماری باید یک‌بار دیگر به کارایی، عملکرد و ماهیتش به لحاظ مادیت و سودمندی، به دیده تردید بنگرد تا بتواند به لایه‌های عمیقی از خودآگاهی، رویا و احساسات آدمی دست یابد که نوستالژی‌ای آندری تارکوفسکی آشکارشان می‌کند.

پی‌نوشت‌ها

۱. Walter Benjamin (۱۸۹۲-۱۹۴۰)، فیلسوف آلمانی، منتقد فرهنگی، متخصص در زمینه مطالعات بصری
۲. Giuliana Bruno
۳. Sergei Eisenstein (1898-1948)
۴. Edmund Husserl (۱۸۵۹-۱۹۳۸) از فیلسوفان آلمانی-اتریشی مهم و تأثیرگذار قرن بیستم و بنیانگذار پدیدارشناسی بود.
۵. Henri Bergson
۶. Vesely
۷. Tiedemann-Ricoeur
۸. Emmanuel Levinas (1906-1995)
۹. Frances Yates

London: Oxford University Press.

- Holl, S. (1997). *House: Black Swan Theory*. New Jersey: Princeton Architectural Press.
- Kracauer, S. (1960). *Nature of Film: The Redemption of Physical Reality*. London: Oxford University Press.
- Levinas, E. (1979). *Totality and infinity: An essay on exteriority*. V. 1. Dordrecht: Springer Science & Business Media.
- Marks, L. (2000). *The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment and the Senses*. Durham, Us: Duke University.
- Norberg-Schulz, C. (1971). *Existence, Space and Architecture*. London: Studio Vista.
- Norberg-Schulz, C. (2000). *Architecture: Presence, Language, Space*. Milian: Akiea.
- Pallasmaa, J. (2001). *The Architecture of Image. Existential Space in Cinema*. Helsinki: Rakennustieto.
- Rattenbury, K. (1994). Echo and Narcissus+ Architecture and Film. *Architectural Design*, (112), 34-37.
- Ruskin, J. (1964). *The Lamp of Memory: Selections from His Writings*. University of Virginia Press.
- Shirazi, M. (2014). *Towards an Articulated Phenomenological Interpretation of Architecture: Phenomenal Phenomenology*. London and New York: Routledge.
- Smith, D. W. (2013). *Phenomenology*. *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (E. N. Zalta, Ed.), Retrieved January 3, 2021, from Stanford.edu/archives/win 2013/entries/phenomenology.
- Tarkovsky, A. (1983). *Nostalghia Film*. Written by: Guerra, T & Tarkovsky, A., Soviet Union & Italy: Sovinfil Production.
- Tarkovsky, A. (1988). *Sculpting in Time* (K. Hunter-Blair, Trans). Austin, TX: University of Texas Press.
- Tewdwr-Jones, M. (2011). *Urban Reflection: Narrative Space, Planning and Change*. Bristol: The Policy Press.
- Vesely, D. (1993). Architecture, Simulation and Reality. *Scroope Cambridge Architecture Journal*, (5), 26-28.
- Virilio, P. (1994). *The Vision Machine*. Bloomington: Indian University Press.
- Yates, F. (1966). *The Art of Memory*. London: Routledge and Kegan Paul.



COPYRIGHTS

Copyright for this article is retained by the author(s), with publication rights granted to the Bagh-e Nazar Journal. This is an open-access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution License (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).



نحوه ارجاع به این مقاله:
مستوفی فرد، پیشاد؛ البرزی، فریبا؛ امینی، امیرحسین و عادل، شهاب‌الدین. (۱۴۰۱). بازنمایی فضای معماری در سینما با رویکرد پدیدارشناسی (نمونه موردی: فیلم نوستالژیا) باغ نظر، ۱۹(۱۱۷)، ۲۱-۳۲.

DOI:10.22034/BAGH.2022.331459.5137
URL: http://www.bagh-sj.com/article_158029.html

