

## تعامل تصویر، حرکت و زمان در معماری و سینما با توجه به نظریات ژیل دلوز\*

فاطمه خوشاب<sup>۱</sup>، سید یحیی اسلامی<sup>۲\*\*</sup>

<sup>۱</sup> دانشجوی دکتری معماری، گروه معماری، دانشکده معماری و شهرسازی، واحد اصفهان، دانشگاه آزاد اسلامی، اصفهان، ایران.  
<sup>۲</sup> استادیار گروه معماری، دانشکده معماری، دانشکده‌گان هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، تهران، ایران.

(تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۱/۰۶/۰۸، تاریخ پذیرش نهایی: ۱۴۰۱/۰۹/۰۸)



### چکیده

ظهور مقارن سینما و معماری مدرن در اواخر قرن نوزدهم باعث تغییرات مهمی در تفکر و سبک زندگی انسان شد. امروز، در عصر اطلاعات، زندگی روزمره با تصاویر متحرک و فضاهای مجازی درهم آمیخته است. این تصاویر، فضا و زمان را تصرف کرده و بر فضاهای ذهنی و فیزیکی انسان‌ها تأثیر می‌گذارند. در این میان، فیلسوف فرانسوی ژیل دلوز، جهان‌بینی متفاوتی بر اساس هستی‌شناسی تصویر ارائه می‌کند که در آن همه‌ی اجزاء و اتفاقات جهان، مجموعه‌ای از تصاویراند که بر یکدیگر اثر می‌گذارند و واکنش نشان می‌دهند. هنگامی که هستی به‌مثابه تصویر تعریف می‌گردد، تصاویر در ترکیب با حرکت و زمان، احساسات، کنش‌ها و مفاهیم پیچیده انسانی را به وجود می‌آورند. بنابراین، در عصری که بیش‌ازپیش به تصاویر وابسته است، جایگاه هنر، بخصوص سینما و معماری، از اهمیت بیشتری برخوردار می‌گردد. این پژوهش از نوع کیفی-تحلیلی و با رویکرد فلسفی-نظری است و از نظریات دلوز و رابطه دوسویه سینما و معماری استفاده می‌کند تا اهمیت بازخوانی مفاهیم تصویر، حرکت و زمان را جهت حضور مؤثر و مولد در عصر اطلاعات بیان نماید. امید است بتوان با اینچنین رویکردهای فکری و مفاهیم نوین به خلق آثار و فضاهای مؤثرتری در رابطه با نیازهای انسان در عصر اطلاعات دست یافت.

### واژه‌های کلیدی

سینما، معماری، فلسفه، حرکت، تصویر، زمان.

استناد: خوشاب، فاطمه؛ اسلامی، سید یحیی (۱۴۰۲)، از سینما تا معماری: بازخوانی مفاهیم تصویر، حرکت و زمان برای عصر اطلاعات، نشریه هنرهای زیبا-هنرهای نمایشی و موسیقی، (۱)، ۲۸-۳۱، ۴۲.

\*مقاله حاضر برگرفته از پایان‌نامه کارشناسی ارشد نگارنده اول، با عنوان «سینما اندیشه؛ باز زنده سازی سینما رادیوسیتی تهران با توجه به مفاهیم سطح و تصویر در فلسفه معماری و سینما» می‌باشد که با راهنمایی نگارنده دوم در دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران جنوب ارائه شده است.

\*\*نویسنده مسئول: تلفن: ۰۹۱۲۸۱۷۹۳۶۱، E-mail: [y.islami@ut.ac.ir](mailto:y.islami@ut.ac.ir)



## مقدمه

به شرح مفاهیم بنیادین حرکت و زمان می‌پردازد، چراکه برداشت‌های کهن با فلسفه کهن سازگار است و هدف آن اندیشیدن به امر ابدی است، درحالی‌که برداشت مدرن و علم مدرن فلسفه «دیگر» را فرامی‌خواند (دلوز، ۱۳۹۴، ۱۱). بازتعریف مفاهیمی همچون حرکت، ممکن است به تعاریف پیشین مطالبی اضافه و با آن‌ها را تکمیل نماید و این‌گونه به تولید امر نو و دگرگونی مفاهیم می‌انجامد. این تعاریف در هنرها و علوم جدید نیز کاربرد دارند. در رویکرد فکری دلوز، جهان به سینمایی تبدیل می‌شود که همواره در جریان ساخت تصاویر خلاقانه‌ای است که خود حاصل حرکت حیات بر اساس قانون تفاوت است. بنابراین، خلق مفاهیم حرکت - تصویر و زمان - تصویر برای فراهم‌آوردن امکان دگرگونی تفکر به وسیله سینما است. رویکرد دلوز در آثار سینمایی را می‌توان هم‌زمان هستی‌شناختی، پدیدارشناختی، اخلاق‌شناختی و متافیزیک دانست. دلوز بر پایه نگره هائری برگسون<sup>۱</sup> همه اجزای عالم را تصویر<sup>۲</sup> می‌داند. حتی انسان را نیز تصویر قلمداد می‌کند. وحدت این تصاویر کل و جریان هستی را به وجود می‌آورد، کنش‌ها و واکنش‌ها، احساسات، آگاهی، تجربه و عواطف درون این مجموعه شکل می‌گیرد. در این رویکرد مرز میان تصویر و واقعیت از میان می‌رود و تصویر واقعیت به واقعیت تصویر تبدیل می‌شود.

تعامل میان سینما و معماری را می‌توان در نیمه آغازین سده بیستم، یعنی از زمان ظهور سینما ریشه‌یابی کرد. در بررسی این رابطه، مباحث غالباً پیرامون اهمیت و تأثیر فضاهای معماری و شهری بر شکل‌گیری سبک‌های مختلف سینمایی بوده است. دو الگوی بنیادین این مباحث، نحوه استفاده فیلم‌سازان از فضا و معماری در سینما<sup>۳</sup> و تأثیر نظریه‌های معماری و شهرسازی بر پیدایش نوع خاصی از سبک‌های سینمایی<sup>۴</sup>، عنوان شده است. الگوی غالب از تأثیر سینما در معماری، تأثیری است که تخیل معمارانه تصویر شده در سینمای علمی-تخیلی، به خصوص ترسیم‌های آرمان‌شهر و ضد آرمان‌شهر سینماگران در فیلم‌ها<sup>۵</sup>، بر معماری واقعی داشته است (قهرمانی و همکاران، ۱۳۹۳). امروزه این تعامل فراتر از حضور فضای ایستای معمارانه در طراحی صحنه و سبک‌های سینمایی است و بسیاری از نظریه‌پردازان و معماران، معماری امروز را سینمایی می‌نامند (Virilio, 2009, 74). امروزه ارتباط سینما و معماری، از جنبه‌ای آکادمیک نیز برخوردار شده است. استفاده از دوربین در روند ساخت‌وساز و به ثمر رساندن ایده‌های معماری رواج بسیار دارد. لذا، با توجه به موارد فوق، پژوهش حاضر بر مبنای تعامل و تأثیر هنر سینما بر معماری شکل گرفته و با توجه به آرای ژیل دلوز و با تأمل در مفهوم حرکت - تصویر و زمان - تصویر به خوانشی نوین از فضا، حرکت، ادراک، زمان در سینما و معماری می‌پردازد.

فیلم ماتریکس<sup>۱</sup> یکی از آثار سینما است که در آن مفهوم اینجه جهانی که می‌بینیم و در آن زندگی می‌کنیم ممکن است واقعی نباشد به‌وضوح بیان شده است. دوران معاصر که عصر اطلاعات<sup>۲</sup> نامیده شده است، سرشار از تصاویر، نمادها و نشانه‌هایی است که بیش‌ازپیش در زندگی انسان حضور داشته و از طریق انواع هنرها و رسانه‌ها بر فضای ذهنی و فیزیکی آنها تأثیر می‌گذارد. ویژگی مشترک این تصاویر همه‌فضایی و همه‌زمانی آن‌ها است که از طریق رسانه‌های مختلف تصورات و سبک زندگی انسان‌ها را هدایت می‌کنند. در این دوران، توسعه فناوری و تغییرات و تحولات و در پی آن گوناگونی تجربه بسیار متنوع و سریع است. در دهه‌های اخیر بسیاری از متفکران توجه خود را معطوف به تصویر و هنرهای مربوط به تولید و تغییر آن کرده‌اند. در این میان، ژیل دلوز فیلسوف پست‌مدرن فرانسوی، در دو کتاب خود سینما ۱ و سینما ۲، جهان بینی متفاوتی بر اساس بازآفرینی مفاهیم تصویر، حرکت و زمان بر اساس تحلیل آثار سینمایی ارائه نموده است. وی در این دو اثر به روایتی متفاوت از اثر سینمایی می‌پردازد و ایده پیوند نهادینه بین تصویر و واقعیت را طرح می‌کند. در این جهان بینی، سینما به‌مثابه شکلی از تفکر و خلق مفاهیم در نظر گرفته می‌شود و اندیشه به مثلثی تشبیه می‌شود که سه رأس آن را علم، هنر و فلسفه تشکیل می‌دهد (کولبروک، ۱۳۹۵، ۲۹). در این مدل فکری، علم، جهان را در وضعیت‌های موجود قابل مشاهده، تثبیت می‌کند، فلسفه، مفاهیم را می‌آفریند و شیوه‌ی جدیدی از اندیشه و پاسخ به مسائل را فراهم می‌کند، و در نهایت هنر، بر افکار، ادراک و احساس افراد تأثیر می‌گذارد. چنانچه، قدرت راستین هر یک از گرایش‌های اندیشه را بیان کنیم تفاوت‌های جهانی که در آن زندگی می‌کنیم محقق خواهد شد (کولبروک، ۱۳۹۵، ۵۰). رسالت هر یک از این سه مواجهه با یکدیگر برای آفرینش امکانات جدید در هستی است. در این سطح، فلسفه تنها راه اندیشه و تفکر نیست، بلکه سینما هم شکلی نوین برای خلق مفاهیم، ایده‌ها و ادراکات تازه است. مواجهه با سینما برای ما فلسفه‌ای جدید فراهم می‌کند، و دلیل آن، دگرگونی فلسفه به‌واسطه آفرینش فیلم است (کولبروک، ۱۳۹۵، ۵۲). اگر نوشته‌ها و گفت‌وگوهای فلسفی هر دوره یا زمانه را آینه اندیشه آن دوره بدانیم سینما نیز در این کار با نوشته‌های فلسفی برابری می‌کند. دلوز در امتداد زیبایی‌شناسی فلسفی خود، هنر را بیش از آنکه وسیله‌ای برای بازنمایی محسوب کند، شکلی از وجود می‌داند. هنر برای او به مقوله‌ی نقد تعلق دارد. بنابراین سرشت هنر خلق پرسش‌ها و مفاهیم از طریق تأثرات و عواطف متفاوت است، نه تمهیدات محاکاتی<sup>۳</sup> و بازنمایانه<sup>۴</sup> (دلوز، ۱۳۹۴، ب). مبنای فلسفی دلوز توسط سینما که هنری بصری متکی بر تصاویر است بیان می‌شوند. وی با استفاده از اصطلاح حرکت - تصویر<sup>۵</sup> و زمان - تصویر<sup>۶</sup>

## روش پژوهش

سینما ۲ به‌عنوان چهارچوب اصلی پژوهش انتخاب شده است. ابتدا مفهوم حرکت - تصویر و زمان - تصویر در حوزه سینما طرح و سپس به کل هستی و مسائل مربوط به آن تعمیم داده شده است. تحلیل و توصیف این مفاهیم مستلزم شناخت و تعریف مفهوم حرکت و مفاهیم مرتبط با آن مانند ادراک، زمان در سینما و معماری از نگاه فلسفی بوده است.

پژوهش حاضر متکی بر مطالعات میان‌رشته‌ای است که با وصف تعاملی<sup>۱۲</sup> همراه است و پیوند میان رشته‌ها را برای برساختن یک کلیت منسجم، تحلیل، تلفیق و هماهنگ می‌کند. این پژوهش از نوع کیفی با رویکرد فلسفی تحلیل محتوا است و پارادایم آن تفسیری است. در راستای اهداف پژوهش، گزینش فلسفه دلوز در دو اثر سینمایی او با نام سینما ۱ و

است. از دید او «تماشای فیلم مثل حرکت کردن در یک ساختمان یا بنای معماری است» (بنیامین والت، ۱۳۹۰). به عنوان مثال چه به پاریس سفر کرده باشیم یا نه، برج ایفل را از طریق تصاویر سینمایی تجربه خواهیم کرد. این تجربه ما را با زوایا و دیدهای متفاوت آشنا می‌کند که تجربه حضوری قادر به ارائه آن نیست (اسلامی، ۱۳۹۳، ۷). سینما با انبوه تصاویر خود در سطوح گوناگون بر ادراک و آگاهی انسان تأثیرگذار است و این امکان را در اختیار مخاطب خود قرار می‌دهد در فضاهایی که توسط کارگردان و دوربین تنظیم شده است مستقر شوند و آن را تجربه کنند. تجربه شهر پاریس در فیلم *یک آمریکایی در پاریس* وینسنت مینه‌لی<sup>۱۷</sup> که تصویر خیالی و آرمانی از شهر عشاق است متفاوت از فیلم *زنفس/افتاده* ژان لوک گدار<sup>۱۸</sup> است که تصویری آنتاگونیستیک از شهر ارائه می‌کند و بر سیالیت و ضرورت موجود در زندگی روزمره در کلان‌شهری مدرن تأکید می‌کند (اسلامی، ۱۳۹۳، ۱۲). امروزه ارتباط میان سینما و معماری فراتر از تأثیر فضای معمارانه در طراحی صحنه آثار سینمایی و شکل‌گیری سبک‌های سینمایی است. معمارانی مانند رم کولهاس<sup>۱۹</sup>، برنارد جومی<sup>۲۰</sup>، گرگ لین<sup>۲۱</sup> و دیگران به تأثیر تکنیک‌های سینمایی بر شیوه طراحی‌شان اشاره می‌کنند و در سبک‌های معماری معاصر نظیر دیکانستراکشن<sup>۲۲</sup> و فولدینگ<sup>۲۳</sup> به راحتی می‌توان نفوذ نگره سینماتیک را مشاهده کرد (Vidler, 2000, 76). حضور چشمگیر سینما و تصویر آن در دهه‌های اخیر باعث تبدیل شدن فیلم به سوژه‌ای برای تفکرات فلسفی شده است. بسیاری از نظریه‌پردازان به‌طور مستقل به این هنر و مفاهیم آن پرداخته‌اند و از یک سو بر ارتباط دوسویه سینما و فلسفه و از سوی دیگر به نفوذ تفکر سینماتیک بر هنرهای دیگر تأکید می‌کنند. استفان مولهال<sup>۲۴</sup>، فیلسوف و نظریه‌پرداز انگلیسی معاصر، در کتاب درباره فیلم<sup>۲۵</sup> پیوند میان فلسفه و سینما را بدیهی می‌شمارد و می‌گوید: برخی فیلم‌ها تنها شاهدهی بر دیدگاه‌های ازپیش‌موجود فیلسوفان نیستند، بلکه خود می‌توانند به نحوی درست و روشمند مانند فیلسوفان بیندیشند. به گفته او «فیلم گونه‌ای فلسفه در عمل است» (Mulhall, 2002, 4). ژیل دلوز نیز در دو کتاب *سینما ۱* و *سینما ۲* روایت منحصر به فرد و متفاوتی از نسبت میان فلسفه و سینما ارائه می‌کند. او با اشاره به آثار سینمایی از این نمونه‌ها کمک می‌گیرد تا بر ویژگی سینما و تصویر در توصیف و نمایش چگونگی ظاهر شدن جهان مانند تصویر اشاره کند. در رویکرد دلوز جهان به شکل یک آبر سینما نگریسته می‌شود. با طرح ایده پیوند درون‌ماندگار میان تصویر و واقعیت میان دیدگاه‌های دلوز و رویکردهای دیگر فاصله ایجاد می‌شود. در این رویکرد سینما تنها فناوری یا فعالیت فرهنگی صرف نیست بلکه خود شیوه‌ای از اندیشه، تفکر و خلق مفاهیم است. سینمای فلسفی برای او بدین معناست که خود فیلم باید شکلی از تفکر باشد. وی با نزدیک دانستن هنر، خصوصاً هنر سینما به فلسفه، دنیای سینما را از دنیای واقعی مجزا می‌داند و معتقد است که برای بررسی عناصر مطرح در یک تصویر متحرک در ابتدا باید با مفاهیم موجود در دنیای تصویر متحرک آشنا بود. آنچه، سینما را در نظام فکری دلوز از سایر فرم‌های هنری متمایز می‌گرداند، توجه به مفاهیم بنیادین تصویر، حرکت و زمان است که از طریق سینما تجسم می‌یابند و فرم‌های هنری دیگر قادر به مجسم کردن آن‌ها نیستند. وی با استفاده از سینما نشان می‌دهد فلسفه تنها راه اندیشه و تفکر نیست، بلکه سینما هم شکلی تازه از خلق مفاهیم و ادراکات تازه

## پیشینه پژوهش

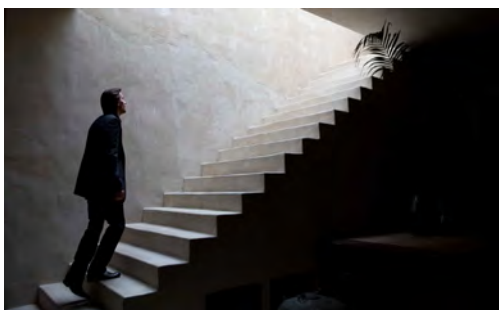
ارتباط میان سینما و معماری را می‌توان در نیمه آغازین سده بیستم و نظریه‌های معماری مدرن جست‌وجو کرد (قهرمانی و همکاران، ۱۳۹۳). از سوی دیگر والت بنیامین<sup>۱۳</sup> اولین بار در مقاله هنر در عصر بازتولید مکانیکی<sup>۱۴</sup> به پیوند میان معماری و سینما اشاره شده می‌کند (اسلامی، ۱۳۹۳، ۴). این ارتباط توسط برخی پیشگامان معماری مدرن و فیلم‌سازان سینما نیز مورد بررسی قرار گرفته است. سرگئی آیزنشتاین<sup>۱۵</sup> در مقاله «مونتاژ و معماری»<sup>۱۶</sup> به خوانش سینماتیک آکروپلیس می‌پردازد و مسیر معمارانه را مشابه توالی سکانس‌های حرکتی سینما می‌داند که نماهایی را در برابر ناظر متحرک قرار می‌دهد (Eisenstein, 1989, 3). در سال‌های اخیر ارتباط سینما و معماری از جنبه نظری و آکادمیک نیز برخوردار شده است. در سال ۱۹۹۱ دانشگاه کمبریج سمیناری با عنوان معماری و سینما برگزار می‌کند و مجموعه مقالاتی پیرامون ارتباط این دو هنر ارائه می‌گردد (راستین، ۱۳۸۷). پژوهش‌های انجام‌شده مباحث اساسی، غالباً پیرامون اهمیت و تأثیر فضاهای معماری و شهری بر شکل‌گیری سبک‌های مختلف سینمایی، نقاط اشتراک سینما و معماری و تأثیر سینما بر طراحی معماری است (قهرمانی و همکاران، ۱۳۹۳). جعفری‌نژاد (۱۳۸۱) ترجمه مقالات سمینار ۱۹۹۱ دانشگاه کمبریج با عنوان «معماری و سینما» را در اختیار عموم قرار داده است. پناهی (۱۳۸۳؛ ۱۳۸۶) به ترتیب به بررسی و تحلیل نقش معماری داخلی در تجلی معنا در فیلم‌های علمی-تخیلی و بررسی تأثیر معماری بر سینمای اکسپرسیونیست پرداخته است. شریعتی (۱۳۸۷) فضا در معماری سینما، حسینی و همکاران (۱۳۸۸) عناصر مکمل و هویت‌بخش فضا و مکان در معماری و سینما را مورد بررسی قرار داده‌اند. پژوهش قهرمانی و همکاران (۱۳۹۳) نیز در ارتباط با کالبد متحرک ناظر و شکل‌گیری سکانس‌های فضایی در معماری سینماتیک بوده است. مقاله یوسفی (۱۳۹۷) حول موضوع رابطه معماری و سینما در عصر مجازی شدن بوده و عابدی و همکاران (۱۳۹۸) تأثیر سینما و معماری بر هویت و حس تعلق مکان را مورد بررسی قرار داده‌اند. سلجوقی و فرکیش (۱۴۰۰) به چگونگی ارتباط نقد سینما و معماری و مفاهیم مشترک آن‌ها پرداخته‌اند. به دلیل ماهیت خلق مفاهیم و اندیشه‌های تازه و خصوصیات ذاتی تصاویر مفهوم حرکت-تصویر و زمان-تصویر در سینما طرح و سپس به کل هستی تعمیم داده شده است. پژوهش حاضر در امتداد مباحث مطرح‌شده در حوزه تعامل سینما و معماری در پی خوانش ریشه‌های فلسفی مفاهیم تصویر، حرکت و زمان در سینما و معماری و نحوه تأثیر آنها بر ادراک و تجربه مخاطب است.

## مبانی نظری پژوهش

### ۱- از سینما تا معماری: تفکر از طریق هنر

ارتباط میان سینما و معماری مورد توجه نظریه‌پردازان هر دو حوزه قرار گرفته است. حضور سینما این امکان را برای انسان به وجود آورد تا واقعیت‌ها را به شکل متفاوت و از زاویه و منظری متفاوت تجربه کند. این تغییر در دریافت واقعیت‌ها و رویدادها در قرن بیستم، هم‌زمان است با تغییر و جهشی که در طراحی و ساخت فضاهای شهری و فضاهای معمارانه از طریق معماری مدرن ایجاد شد. این ارتباط اولین بار، توسط والت بنیامین، در مقاله هنر در عصر بازتولید مکانیکی مورد توجه واقع شد. بنیامین به این نکته اشاره می‌کند که سینما بیش از سایر فرم‌های هنری و امدار معماری

یا برهه‌های ممتاز و برجسته زندگی درک می‌کردند، یعنی موقعیت‌های ممتازی که مشخصه یک دوره زمانی است. از این حیث، حرکت، همان گذر از مرحله‌ای به مرحله دیگر، یا از شکلی به شکل دیگر بود (برای مثال، حرکت به‌منزله تغییر از کودکی به نوجوانی، یا از نوجوانی به بزرگسالی). با پیشرفت علم مدرن گرایش لحظات ممتاز کنار رفت و دیدگاه لحظات هرچوره پدیدار شد؛ لحظاتی که با یکدیگر تفاوتی نداشت و یکسان بود. انقلاب علمی مدرن عبارت بوده است از پیوند زدن حرکت با لحظات هرچوره و به‌جای تولید نوعی سنتز قابل فهم از حرکت، تحلیلی محسوس از آن ارائه شد. بدین ترتیب نجوم مدرن، فیزیک مدرن، هندسه‌ی مدرن و ریاضیات مدرن شکل گرفت. در تمامی علوم توالی مکانیکی لحظات جایگزین نظم و ترتیب دیالکتیکی حالات شد: «علم مدرن را مشخصاً باید به‌واسطه‌ی تمایزش برای انتخاب زمان، همچون متغیری مستقل تعریف کرد» (دلوز، ۱۳۹۴، ۱۲). لذا لحظات برجسته توهمی است که حرکت را حالتی برجسته می‌داند. دلوز این اصطلاح را به میانجی برداشت فلسفه‌ی باستان از زمان و حرکت توضیح می‌دهد، جایی که حالت فرد<sup>۳۷</sup>، همچون لحظه یا جوهری ناب قلمداد می‌شدند. نمونه شاخص آن در تاریخ هنر نقاشی‌هایی است که مضمون آن‌ها باکره‌ی سوگوار<sup>۳۸</sup> است (تصویر ۱). مجسمه و عکاسی پرتو نیز جزء لحظات برجسته است. لحظات هرچوره، می‌توانند عادی یا معمولی باشند. لحظه‌های هرچوره، لحظاتی هستند که نسبت به یکدیگر فاصله‌ی مساوی دارند. نمونه آشنای آن ترکیب اجزاء در ساخت انیمیشن یا پویانمایی است. بنابراین سینما را می‌توان نظامی تعریف کرد که حرکت را با پیوند زدن آن، به لحظه‌های هرچوره، زمانی که شیء در وضعیت خاص و ممتاز ثبت شده است، باز تولید می‌کند (دلوز، ۱۳۹۴، ۱۱-۱۵). نظریه سوم، حرکت و تغییر، ادامه نظریه اول است. در این نظریه، حرکت نوعی انتقال در فضا است. حال آن‌که هر بار انتقالی از اجزاء در فضا رخ می‌دهد، تغییری کیفی میان نقاط ابتدا و انتها صورت می‌گیرد. برای تغییر کیفی، حرکت می‌بایست با هدف انجام گیرد. به‌عنوان مثال، حرکت از نقطه ۱ به نقطه ۲ برای انجام دادن هدفی که در آن چیزی که تغییر کرده است تنها وضعیت فرد نیست، بلکه وضعیت کلی است که شامل نقاط ۱ و ۲ و هر آن چیزی است که در حد فاصل آن‌ها قرار دارد (دلوز، ۱۳۹۴، ۱۶) (تصویر ۲). بنابراین حرکت دو جنبه پیدا می‌کند: ۱. جنبه‌ای که میان اشیاء یا اجزاء رخ می‌دهد و ۲. جنبه‌ای که بیانگر تغییری در کل است. مثال دیگر برای تبیین مفهوم حرکت، ذرات شکر است: «بعد از ریختن مقداری شکر در لیوان آب، خواهان‌خواه باید صبر کنیم تا شکر حل شود.» حرکت انتقالی که ذرات شکر را جدا می‌کند و



تصویر ۲- ثبت تغییرات کیفی نقاط ابتدا و انتها در نظریه سوم حرکت و تغییر در فضا، حرکت‌هایی که نشانگر انتقال اجزاء مسیر و وحدت آن‌ها در ساخت کل است. مأخذ: (studioblinder.com)

است و مواجهه با سینما، فلسفه‌ای جدید فراهم می‌کند. سینما برای دلوز هنر هفتم است، اما نه به دلیل این برداشت سنتی که تصاویر متحرک را تجسم می‌بخشد، بلکه به این خاطر که سینما، خود تصاویر به‌مثابه‌ی حرکت است (دلوز، ۱۳۹۴ پ). دلوز در دو کتاب خود انواع هنرهای مختلف را تصویرهایی با نام‌های مختلف می‌خواند. نقاشی را ایماژ تصویری یا تصویر ترسیمی<sup>۳۶</sup>، هنرهای نمایشی و رقص را تصویر دراماتیک یا رقص‌انگاران<sup>۳۷</sup> و معماری را علاوه بر داشتن خصلت ادراک-تصویر<sup>۳۸</sup>، کنش-تصویر<sup>۳۹</sup> و تأثیر-تصویر<sup>۴۰</sup>؛ از جنبه زمانی از نوع تصویر-حافظه<sup>۴۱</sup>، تصویر-رویا<sup>۴۲</sup> و تصویر-اندیشه<sup>۴۳</sup> تعریف می‌کند (Deleuze, 1989, 140-151). در آثار دلوز، تصاویر ابزاری برای خلق مفاهیم واقعی‌اند، نه آنچه که جنبه بازنمایی و تقلید دارد. در این رویکرد فلسفی، بهره‌وری خلاقانه از مفاهیم، جزئی از یک فرآیند محسوب می‌شود که برای «تفکر و هنر» مفید است (Islami, 2014, 2).

## ۲- بازخوانی مفهوم حرکت از دیدگاه ژیل دلوز

پروژه سینمایی دلوز با شرح مفهوم حرکت آغاز می‌گردد. وی با استفاده از نظرات هانری برگسون در کتاب *تحول خلاق*<sup>۳۴</sup> به مفهوم حرکت می‌پردازد. فهم حرکت برای دلوز، با این پرسش شروع می‌شود که «حرکت در حالت ناب و بالقوه‌ی آن چیست؟» درک مفهوم حرکت، نیازمند جداسازی آن از مسائل روزمره است، که در تقابل با حرکت غرض‌مند و سازمان‌دهی شده توسط چشم است. دلوز برای مفهوم حرکت سه نظریه «حرکت و لحظه»، «لحظات برجسته/لحظات هرچوره» و «حرکت و تغییر» را ارائه می‌کند. بر اساس نظریه نخست، «حرکت از فضایی که طی می‌کند مجزاست، بنابراین فضای طی شده به گذشته تعلق دارد، درحالی‌که، حرکت به زمان حال، یا همان کنش طی کردن» (دلوز، ۱۳۹۴، ۷). خطای دیدگاه سنتی درهم‌آمیختن حرکت و فضای پیموده شده است. بنابراین، فضای طی شده را می‌توان به اجزاء خود تقسیم کرد، درحالی‌که حرکت، تقسیم‌ناپذیر است یا برای تقسیم شدن نیاز به تغییر کیفی دارد. حرکت میان دو لحظه یا دو مکان رخ می‌دهد و برای تقسیم حرکت، کیفیت آن در نقاط ابتدا و انتها نیازمند تغییر است. بنابر نظریه اول با دو داده‌ی مکمل کار می‌کند: بخش‌های لحظه‌ای که تصویر نامیده می‌شوند و یک حرکت در بازه‌ی زمان. در ادامه بسط مفهوم حرکت، نظریه دوم بر مبنای لحظات برجسته<sup>۳۵</sup> (ممتاز) و لحظات هرچوره<sup>۳۶</sup> (نوعی) بیان شده که بر اساس دیدگاه مردمان باستان و انقلاب علمی مدرن شکل گرفته است. پیشینیان حرکت را با توجه به تغییرات عمده



تصویر ۱- لحظه برجسته در مجسمه باکره سوگوار، هنگامی که به اعتقاد دلوز حالات عاطفی سوژه به اوج می‌رسد. مأخذ: (italianrenaissance.org)



من تصویرند» در این رویکرد حرکت‌های ماده بسیار واضح است و همچون تصاویر دیده می‌شود. بنابراین هستی و حیات مجموعه‌ی نامتناهی از تصاویر است و ماده همان وجه فی‌نفسه تصویر است نه چیزی پنهان پشت تصویر، که به معنای این‌همانی مطلق تصویر و حرکت است. با سینما، جهان به تصویر خود تبدیل می‌شود، نه تصویری که از جهان ارائه می‌شود. «ما در سینما خود را مواجه با آشکارشدن جهانی می‌بینیم که در آن تصویر مساوی است با حرکت. اگر مجموعه‌ی آنچه ظاهر می‌شود را تصویر بنامیم، هر تصویر صرفاً جاده‌ای است که دگرذیسی‌های جاری در سراسر این جهان عظیم، در جمیع جهات از آن می‌گذرد» (دلوژ، ۱۳۹۴، ۹۲-۹۱). حقیقت این است که حرکت‌های ماده بسیار واضح است و همچون تصاویر دیده می‌شود. این‌همانی مطلق تصویر و حرکت مستقیماً این چنین نتیجه می‌دهد که حرکت-تصویر و ماده یک چیز است. دلوژ در پاسخ به پرسش «بدن من ماده است یا این که یک تصویر است؟» چنین پاسخ می‌دهد: حرکت-تصویر و ماده‌ی سیال دقیقاً یک چیز است. این سطح درون‌ماندگار<sup>۴۱</sup> کاملاً از نور تشکیل شده است. این‌همانی حرکت و تصویر ریشه در این‌همانی ماده و نور دارد. مجموعه‌ی حرکت‌ها، کنش‌ها و واکنش‌ها نوری است که در تمام حیات جریان دارد. بنابراین سطح ماده مجموعه‌ای از حرکت-تصاویر است که توده‌هایی از خطوط نورانی و قطعه‌هایی از فضا-زمان است (دلوژ، ۱۳۹۴، ۹۴). هر تصویر در این رویکرد یک نشانه است. یک فیلم هرگز از یک حرکت-تصویر ساخته نشده است. دلوژ اندیشه‌های هانری برگسون درباره‌ی فرآیند ادراک را با نظام‌های نشانه‌ای چارلز سندرس پرس<sup>۴۲</sup> در هم می‌آمیزد و سه گونه حرکت-تصویر طبقه‌بندی می‌کند: «ادراک-تصویر، کنش-تصویر و تأثیر-تصویر. هر تصویر در این رویکرد یک نشانه به شمار می‌رود. این تقسیم‌بندی بر اساس ابعاد و ویژگی‌های تصویر، که بر مبنای آن‌ها حرکت در معنای ناب خود تعریف می‌شود، ایجاد می‌شوند (دلوژ، ۱۳۹۴، ۹۶). هانری برگسون در کتاب *تحول خلاق* به این اشاره می‌کند که زمانی که ما از جریانات و نوسانات کیهانی و یا موجودات بحث می‌کنیم مقولات اساسی زبان یعنی صفت، اسم و فعل را به کار می‌بریم. در ابتدا صرفاً کیفیت‌های زودگذر را حس می‌کنیم، کیفیت‌هایی که به تدریج به هر یک از آن‌ها هویتی مشترک و از این‌رو صفتی مشترک نسبت می‌دهیم. در کیفیت‌های حسی بیشتر از پیوستگی‌های ضروری استفاده می‌کنیم، از این‌رو اسم‌ها را توصیف می‌کنیم. در نهایت از آن اجسام، عمل مجزا و تکرارپذیر استنباط می‌کنیم. دلوژ به کمک مقولات زبان‌شناختی اولیه (اسم، فعل و صفت) میان سه‌گانه حرکت-تصویر قیاسی برقرار می‌کند: ادراک-تصویر مطابق اسم‌ها، کنش-تصویر مطابق فعل‌ها و تأثیر-تصویر مطابق صفت‌ها (دلوژ، ۱۳۹۴، ۱۰۰). بنابراین، هر یک از سه‌گانه حرکت-تصویر دیدگاهی به کل هستی به شمار می‌رود و راهی است برای درک این کل. در این دیدگاه، نمای نزدیک تأثیری (احساسی) می‌شود، نماهای متوسط کنشی و نماهای دور ادراکی.

### ۳-۱-۱. مفهوم ادراک-تصویر

ادراک-تصویر اولین مفهوم در دسته‌بندی حرکت-تصویر است. نماهای دور سینمایی از جنس ادراک-تصویر است. در این نوع تصویر اجزای بسیاری از فضا در قاب‌بندی تصویر قرار می‌گیرند و با لنز باز<sup>۴۳</sup> ثبت می‌شود (دلوژ، ۱۳۹۴، ۱۳۰). اجزا تصویر، اطلاعات فضا را در اختیار مخاطب قرار می‌دهند به همین علت ادراک در مرحله ورود اطلاعات بر

آن‌ها را در آب حل معلق می‌کند، خود بیانگر تغییری در کل است. یعنی در محتوای لیوان؛ یک انتقال کیفی از آب حاوی مقداری شکر به وضعیت آب شیرین شده. اجزای کل، به‌وسیله تغییرات کیفی به وحدت می‌رسند. در واقع از طریق حرکت، کل به اجزاء تقسیم می‌شود و اجزاء در کل به وحدت می‌رسند (دلوژ، ۱۳۹۴، ۱۷-۲۱).

### ۳-۲. بازخوانی مفهوم تصویر از دیدگاه ژیل دلوژ

یکی از دلایل توجه خاص به سینما نزد متفکران معاصر چیزی است که مارتین هایدگر<sup>۴۴</sup> آن را وجه تمایز دوران مدرن معرفی می‌کند. به اعتقاد او وجه تمایز این دوران از دوره‌های پیشین، چیرگی تصویر است؛ تا جایی که باید گفت مدرنیته عصر تبدیل‌شدن جهان به تصویر خویش است. «فهم اساسی از تصویر جهان به معنای باز نمود از جهان نیست، بلکه جهان است که به‌عنوان تصویر به اندیشه درمی‌آید» (Heidegger, 1977, 129). به همین علت، سینما و تصویر آن نزد دلوژ اهمیت ویژه‌ای دارد. یکی از دلایل این مسئله ماهیت هنری و رسالت تصویر است «کار هنر انتقال معلومات، رساندن معنا یا فراهم کردن اطلاعات نیست. هنر تزئین یا روشی برای دلپذیر کردن یا قابل مصرف کردن داده‌ها هم نیست. هنر شاید معانی یا پیام‌هایی داشته باشد، اما آنچه هنر را هنر می‌کند، تأثیر آن است، نه محتوای آن، یعنی نیرو یا شیوه‌های حسی که هنر از طریق آن محتوا را خلق می‌کند» (کولبروک، ۱۳۹۵، ۲۴). دلوژ در رویکرد هستی‌شناسانه‌اش درباره تصویر می‌اندیشد و جایگاه تصویر در رویکرد نوین سینمایی او متفاوت از تعاریف پیشین است. دلوژ به تصویر جایگاه ویژه‌ای می‌بخشد، به این معنا که تصویر دیگر جنبه بازنمایی ندارد و خود واقعیت تعریف می‌گردد. رویکرد دلوژ به تصویر نوعی افلاطون‌گرایی وارونه<sup>۴۵</sup> است. رویکرد افلاطونی جهان مُثُل را به روی زمین می‌آورد و ادعا می‌کند هر آنچه هست تنها تصویر و بازنمایی است، به‌طوری که ما در جهان وانموده‌ها زندگی می‌کنیم و خود جزء تصاویر نیستیم. اما بنیاد تفکر دلوژ تصویر است و هیچ چیز غیر از تصویر وجود ندارد. در این دیدگاه «همه چیز تصویر است. هر چیزی یا به تعبیری هر تصویری، مجموعه‌ای از کنش‌ها و واکنش‌ها است. چشم من، مغز من، تصویرند، اجزای بدن من تصویرند. وجه فی‌نفسه تصویر همان ماده است، نه چیزی پنهان پشت تصاویر...». در این بینش خود آگاهی هم یک تصویر است. «این آگاهی نیست که به تصویر وضوح می‌بخشد، بلکه تصویر و نور خودشان نوعی آگاهی‌اند که درون ماده قرار دارند.» این مجموعه نامتناهی همه تصاویر نوعی سطح درون‌ماندگار می‌سازد. ماده همان وجه فی‌نفسه تصویر است. بنابراین سطح درون‌ماندگاری یا سطح ماده مجموعه‌ای از حرکت-تصاویرها است (دلوژ، ۱۳۹۴، ۹۴-۹۵).

### ۳-۱-۱. این‌همانی حرکت و تصویر

در تفکر دلوژ، مرز میان تصویر و واقعیت از بین می‌رود و همه هستی تبدیل به تعامل تصاویر می‌شود. بنابراین حرکت‌های ماده نیز همچون تصاویر دیده می‌شود و لازم نیست در حرکت دنبال چیزی بیش از آنچه می‌بینیم، بگردیم. به بیان دیگر «ما خود را مواجه با آشکارشدن جهانی می‌بینیم که در آن تصویر مساوی است با حرکت. بگذارید مجموعه آنچه ظاهر می‌شود را تصویر بنامیم... بدن من یک تصویر است بنابراین مجموعه‌ای از کنش‌ها و واکنش‌هاست، چشم من، مغز من تصویر است، اجزای بدن

تأثیرات هاپتیک و کالبدی، موجب شکل‌گیری و ایجاد احساس-حرکت<sup>۵۱</sup> در بدن مخاطب می‌شود. ادراک حاصل از فضای سینمایی و معماری عامل ایجاد احساس در بیننده و حرکت در مخاطب معماری می‌شود. این فضا در ارتباط با حضور سوژه تن‌یافته در ادراک فضایی است و به‌طور هم‌زمان تمام حواس با هم تعامل می‌کنند. ادراک نتیجه‌ی داده‌های حواس پنج‌گانه و آن چیزی است که فرد با تمام وجود، آن را دریافت می‌کند. بنابراین، ادراک پیش از هر چیز حسانی-حرکتی<sup>۵۲</sup> است: «ادراک همان‌قدر به مراکز حسانی تعلق دارد که به مراکز حرکتی، ادراک پیچیدگی نسبت آن‌ها را می‌سنجد» (دلوز، ۱۳۹۴، ۱۱۴). دلوز کنش و حرکت را نتیجه ادراک می‌داند (دلوز، ۱۳۹۴، ۱۰۰). از این‌رو تماشای یک فیلم و ادراک فضایی آن بسیار مشابه حرکت در میان فضاهای یک ساختمان و ادراک معماری است. ادراک متشکل از مجموعه‌ای از داده‌های به‌دست‌آمده از حواس بینایی، بساوی، شنوایی و غیره نیست بلکه فرد با «گت‌ماتیت وجودی‌اش» درک می‌کند. ادراک فرآیندی فعال، پویا و وابسته به تجربه فضای زیسته<sup>۵۳</sup> است.

### ۳-۱-۲. مفهوم کنش-تصویر

دومین گونه حرکت-تصویر، کنش-تصویر است، که در سینما با نمای متوسط<sup>۵۴</sup> ثبت می‌شود. کنش-تصویر اشاره به کنش و واکنشی دارد که در اثر دیدن تصاویر ایجاد می‌شود. در واقع کنش-تصویر مبتنی بر انتظارات، پیش‌بینی‌ها و مواجهات ما با رویدادها و امکاناتی است که برای کنش و عمل در آینده برای ما وجود دارد. پس از مرحله‌ی ادراک (اطلاعات ورودی)، کنش اولیه‌ی تولید می‌شود و متعاقباً روی محیط تأثیر می‌گذارد و یک موقعیت جدید و ثانویه می‌سازد که ناشی از این کنش است (دلوز، ۱۳۹۴، ۲۳۳). در کنش-تصویر محیط صرفاً یک مکان تهی نیست، بلکه مکان-زمانی است که با تمام متعلقات تاریخی-اجتماعی‌اش، از جمله انسان‌های دیگر و مناسباتی که توسط حضورشان می‌سازند، تعریف می‌شود. کنش ذکرشده، حرکت هدف‌داری است که از موقعیت اولیه به ثانویه انجام می‌شود. کنش در لحظات هرچوره اتفاق می‌افتد و از اتصال این لحظات به موقعیت ثانویه می‌رسد. دلوز تصاویری از سینمایی *رژمانو پتمکین*<sup>۵۵</sup> ساخته سرگئی آیزنشتاین را که در آن افرادی در حال طی کردن پلکان هستند را کنش-تصویر می‌نامد (تصویر ۴). در این تصویر، موقعیت اولیه، طبقه بالای پلکان است با خصوصیات فضایی خاص خود. تغییر ارتفاع و حرکت، کنش وی و در نهایت پایین پلکان، موقعیت ثانویه و فضایی جدید است. کنش-تصویر در قاب تصویر حرکت بازیگر و در

مخاطب اتفاق می‌افتد. ادراک بر فضا مسلط می‌شود و بر حواس بیننده تأثیرگذار است. در سینمای فرانسه، خصوصاً در آثار ژان رنوار<sup>۴۴</sup>، استفاده از آب به‌عنوان یک عنصر سیال و نفوذ به عمق احساسات انسان امکان تجربه واقعیت از طریق ادراک-تصویر را فراهم می‌کند. دلوز برخی آثار پازولینی<sup>۴۵</sup> و ژان اپستاین<sup>۴۶</sup> را از جنس ادراک تصویر می‌نامد (تصویر ۳). در این نوع تصاویر، مخاطب به‌واسطه اطلاعات خود، درک کلی نسبت به موقعیت‌ها و رویدادها به‌دست می‌آورد و با جریان روایی فیلم همراه می‌شود. ادراک با «حذف‌کردن، انتخاب و قاب‌بندی» همراه است و به‌وسیله حرکت روند ادراک کامل می‌گردد. دلوز ادراک را جنبه‌ی وقفه، ورودی و ارتباط معرفی می‌کند. به عبارتی انسان به‌وسیله حواس خود تصاویر پیرامون را ادراک می‌کند و سپس در فرآیندی ذهنی با طبقه‌بندی و آنالیز داده‌های حسی، ادراک حاصل می‌شود. در واقع ادراک نتیجه‌ی داده‌های حواس پنج‌گانه و آن چیزی است که فرد با تمام وجود، آن را دریافت می‌کند. «ادراک همان‌قدر به مراکز حسانی تعلق دارد که به مراکز حرکتی، ادراک پیچیدگی نسبت آن‌ها را می‌سنجد» (دلوز، ۱۳۹۴، ۹۱). موریس مرلوپونتی<sup>۴۷</sup> با طرح سوژه تن‌یافته<sup>۴۸</sup> ادراک را نه صرفاً بصری که مبتنی بر همه حواس انسان می‌داند. مرلوپونتی بر خلاف دیدگاه کلاسیک معتقد است از یک دیدگاه ثابت نمی‌توان چیزها را به تمامی ادراک نمود. بنابراین ادراک به‌مثابه «محواره‌ی است میان سوژه‌تن‌یافته و عالمش» (پیراوی ونک، ۱۳۸۹، ۱۰۱). در بخش‌های پیشین دلوز هنرهای مختلف را تصاویر با نام‌های مختلف می‌خواند اما آنچه قابل توجه است این است که در ارتباط با معماری، دلوز برخی تصاویر آن را دارای خصوصیت ادراکی می‌نامد. مفهوم ادراک در معماری و سینما دارای نقاط تشابه هستند. والتر بنیامین در مقاله اثر هنری در عصر تولید مکانیکی، به تشابه ادراک در سینما و معماری اشاره می‌کند و آن را فرآیندی مشابه می‌داند. در دیدگاه بنیامین سینما و معماری در رابطه‌ای میان دو شیوه آپتیک<sup>۴۹</sup> و هاپتیک<sup>۵۰</sup> ادراک می‌شوند. هاپتیک به‌مثابه حس لامسه‌ای است که مختص نگاه خیره است. نگاه هاپتیک گونه‌ای منعطف و ناپایدار از نگریستن است که به‌جای تمرکز بر یک نقطه خواهان حس و لمس کردن است. ژیل دلوز و فیلیکس گاتاری نیز در کتاب *هزاران فلات* هاپتیک را به‌مثابه‌ی عملکرد بساوی متعلق به نگاه تبیین می‌کنند و معتقدند بر خلاف بازنمایی آپتیک، بازنمایی هاپتیک به‌واسطه فقدان یک نقطه مرجع ساکن بیرونی، جایگاه بیننده را تقویت نمی‌کند. به عبارت دیگر فضای هاپتیک موجب شکل‌گیری ادراک هاپتیک می‌شود (Deleuze & Guatari, 1988, 88). در نتیجه، فضای سینماتیک، همانند فضای معماری، با



تصویر ۳- ادراک-تصویر گونه اول حرکت-تصویر است. مرحله ورود اطلاعات است. قبل از هر احساس و حرکتی، بیننده نیاز به ادراک فضایی دارد. این امر در مرحله ادراک تصویر رخ می‌دهد. کثرت اجزای تصویر و انتقال اطلاعات، عامل ایجاد مکث به منظور درک وقایع و فضاها در بیننده از آنچه پیش رو خواهد داشت. خواه سناریوی فیلم یا مسیر فضای معماری، باشد. در نتیجه ادراک بر فضا مسلط است. مأخذ: (برگرفته از فیلم *هزارویک شب* پیر پائولو پازولینی، ۱۹۷۴)

همچون جهان گوتیکی که درحالی که فضا را به چیزی نامحدود تبدیل می‌کند، آن را بالقوه می‌گرداند و گاه فضا را به درون نوعی بی‌انتهای یک سیاهچاله می‌کشاند و گاه به سمت نور (دلوز، ۱۳۹۴، ۱۷۱). ایجاد سایه و ترکیب رنگ‌های سیاه، سفید و خاکستری در سینما، فضایی برای تحقق ازلی و ابدی بر هم کنش فضا و نور ایجاد می‌کند. به نقل از دلوز «جایی که امر ممکن، فضا را همچون بعدی متعلق به روح گشوده است بعد چهارم یا پنجم و فضا دیگر واجد چارچوب نیست، به فضای هر جورهای<sup>۶۳</sup> تبدیل شده که با قدرت روح یکی است. با تصمیم معنوی دائماً احیا شده؛ به امر نورانی ارتقاء می‌یابد» (دلوز، ۱۳۹۴، ۱۸۰). تأثیر، حرکت را به نوعی کیفیت تبدیل می‌کند. حرکت از انتقال، دست می‌کشد و به حرکت هیجان آفرین خیال تبدیل می‌شود. دلوز فیلم سینمایی *مصائب ژاندارک*<sup>۶۴</sup> را بهترین نمونه تأثیر-تصویر می‌داند که در رویدادهای سینمایی خشم اسقف و شهادت ژاندارک است (تصویر ۵). استفاده از نماهای نزدیک برای بیرون کشیدن عاطفه و تحقق قدرت خشم و کیفیت درخشان ایستادگی ژاندارک است. نفی عمق و پرسپکتیو و تخت بودن آرمانی تصویر و با هم‌تراز کردن یک فضا با پس‌زمینه سفید و نمای نزدیک، نقطه‌ی صفر حرکت و ایجاد بیشترین حس در بیننده را رقم می‌زند (دلوز، ۱۳۹۴، ۱۶۸). معماری نیز واجد عناصری از جنس تأثیر-تصویر است. در معماری ایجاد فضا با چنین ویژگی‌هایی به وسیله تضادهای نور و سایه، استفاده از رنگ‌های خنثی، قاب‌بندی و ایجاد محدودیت در دید و منظر امکان‌پذیر است. تأثیر در این فضاها حرکت را به نوعی کیفیت تبدیل می‌کند. به نقل از نادر اردلان محلی برای تحقق ازلی و ابدی بر هم کنش بین آجر و آجر، شکل و فضا و فضا و نور. جایی که تنها یک نوع مصالح - یعنی آجر - کف دیوار و سقف را تشکیل می‌دهد و شگفتی آمیزش این سه مورد پیوستن خلاقانه‌ی عقل فعال را به یگانه‌ی واحد جشن می‌گیرد (اردلان و بختیار، ۱۳۹۲، ۱۳۸). فضاهای معمارانه‌ای که با وجود سکون ناظر در این فضا، حرکت معنوی و جوهری که حاصل حرکت بصری چشم به سمت بالاست، اتفاق می‌افتد. آنچه که نشانگر کمترین حرکت برای بیش‌ترین وحدت است (تصویر ۶).

### ۳-۲. مونتاژ و معماری حرکت-تصاویر

جهان مادی از وحدت حرکت-تصاویر جهان تشکیل می‌شود. اتصال حرکت تصاویر به وسیله مونتاژ انجام می‌شود که ترکیب‌بندی حرکت-تصاویر تعریف شده است. در واقع مونتاژ<sup>۶۵</sup> از طریق وحدت حرکت-تصاویر، کل را



تصویر ۵- تأثیر-تصویر سومین گونه حرکت-تصویر، قدرت-کیفیت چهره، نشان دادن مراتب احساس و عاطفه و تأثیر آن بر بیننده در نمای نزدیک، نقطه صفر حرکت. مأخذ: (برگرفته از فیلم *مصائب ژاندارک*، کارل تودور درایر، ۱۹۲۸)

ذهن مخاطب، حرکتی مجازی است. عوامل حرکت در معماری مانند: اختلاف سطح‌ها، محورها، شفافیت و ارتباط بصری که باعث ایجاد حس حرکت (کنش) ناظر معماری و تغییر موقعیت وی می‌گردد، نمونه‌های کنش-تصویر سینمایی در معماری هستند. ادراک فضای معماری وابسته به حرکت ناظر در آن است و اهمیت حرکت در روند ادراک به‌طوری است که به همراه بینایی، شنوایی، بویایی، چشایی و لامسه یکی از حواس ادراکی تلقی شده است.

### ۳-۱-۳. مفهوم تأثیر-تصویر

سومین گونه حرکت-تصویر، تأثیر-تصویر است. تأثیر، قدرت و کیفیت احساسی است که از دیدن تصاویر در بیننده ایجاد می‌شود. بیننده، هنگام تماشای فیلم، احساسات متفاوتی را تجربه می‌کند. تأثیر، نمود درونی دارد. اگر بر مبنای دستگاه حسی-حرکتی یک محرک خارجی موجب یک واکنش عملی گردد تأثیر درست در جایی میان محرک و واکنش قرار می‌گیرد و کیفیت‌ها، شدت‌ها، و نیروهای بالقوه را بیان<sup>۶۶</sup> می‌کند. بهترین روش برای ایجاد بیشترین احساس در بیننده استفاده از نمای نزدیک است. به دلیل تعداد حداقل عناصر تصویر، احساس انتقالی، دارای قدرت و کیفیت است. در نمای نزدیک<sup>۶۷</sup>، استفاده از چهره، بازی نور و سایه، و رنگ‌های خنثی ایجاد احساس، می‌کنند. چهره در تصویر، یک کیفیت بیان شده که می‌توان آن را شمایل یا (نشانه)<sup>۶۸</sup> نامید (دلوز، ۱۳۹۴، ۲۹۹). دکارت<sup>۶۹</sup> و لوبرون<sup>۷۰</sup> نشانه را اعجاب یا حیرت<sup>۶۱</sup> می‌نامند «چیزی که نشانگر کمترین حرکت برای بیش‌ترین وحدت است». کم‌ترین حرکت همان نقطه‌ی صفر حرکتی است، جایی که احساسات بیشترین و حرکت به کمترین میزان خود می‌رسد (دلوز، ۱۳۹۴، ۱۳۷). در نمای نزدیک به جای چهره می‌توان از روش‌های متفاوتی مانند استفاده از: ۱. نور و تضادهای تاریکی و روشنایی و ۲. روش انترتاز غنایی<sup>۶۲</sup> که شامل ترکیبات سیاه، سفید و خاکستری یا رنگ‌های خنثی که نوعی تأثیرات بالقوه روحانی برای فضا را در بر دارد استفاده کرد. تضادهای تاریکی و روشنایی با استفاده از سایه‌ها، عمق بسیاری به فضا می‌بخشد. نوعی پرسپکتیو تحریف‌شده (شکستن نقاط گریز، فضای هموار) و برجسته به فضا می‌دهد. این سایه‌ها، گاه در شکل همه‌ی درجات سایه‌روشن فضا و گاه در شکل پرتوهای نور است. یک فضای بالقوه، که اجزای از هم گسسته‌اش در ترکیب‌بندی‌های چندگانه سرهم‌بندی شده‌اند و به وحدت می‌رسند.



تصویر ۴- کنش افراد و تغییر موقعیت آن‌ها در طی کردن مسیر پلکان، آنچه پس از ادراک موقعیت رخ می‌دهد. کنش، مواجهه با رویدادها، امکانات و عمل است. مأخذ: (برگرفته از فیلم *رزمناو پتمکین*، سرگئی آیزنشتاین، ۱۹۲۵)

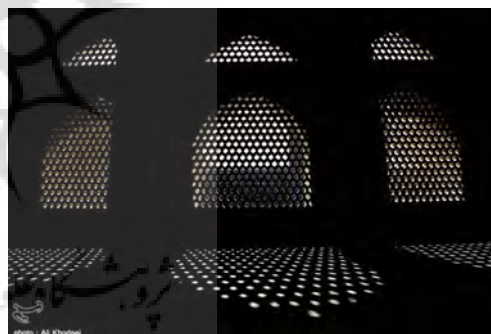


و آنچه در معرض دید قرار می‌گیرد، تحت کنترل است. برای لوکوربوزیه، خانه تبدیل به دوربینی برای سکونت می‌شود به طوری که درون آن، تنها به درخشش نور خارج از لنز شیشه‌ای، زنده است. حیات خانه‌های لوکوربوزیه، به تداوم بیرون به درون بستگی دارد و فضا که به گونه‌ای سیال از داخل به خارج و بالعکس در سرتاسر ساختمان جاری است (Islami, 2012, 6).

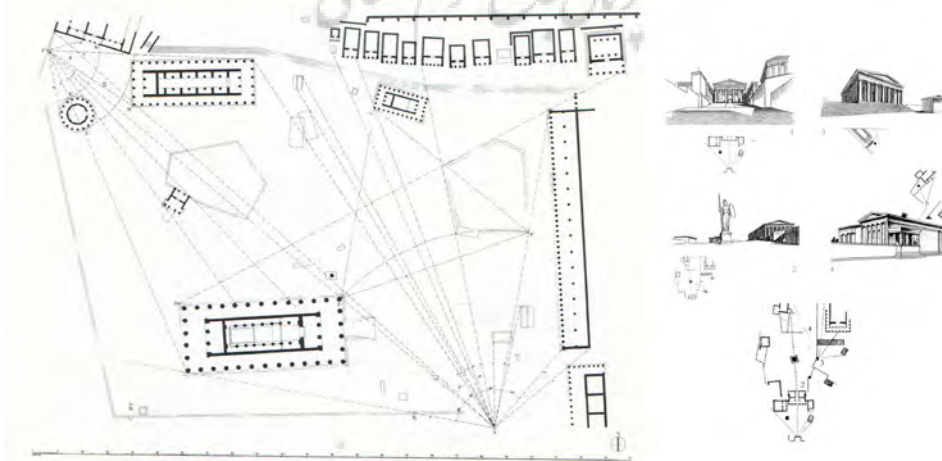
#### ۴. مفهوم زمان - تصویر

دلوز در کتاب سینما ۲، به مفهوم زمان به طور مستقل از حرکت می‌پردازد. در سینمای مدرن زمان به مفهوم استعلایی و متافیزیکی عرضه می‌شود به گونه‌ای که زمان از بُعد تجربی خود خارج شده و حرکت از جایگاه اصلی‌اش کنار می‌رود. به همین دلیل، مفسران حوزه سینما، فیلم‌های این دوران را ملال‌آور می‌دانند. مانند آدمی که به دلیل بیماری یا زندانی بودن نمی‌تواند حرکت را تجربه کند و در نتیجه زمان برای او جایگزین حرکت می‌شود. زمان دیگر اندازه حرکت نیست، بلکه بیش از پیش آشکار می‌گردد و حرکت‌های متضاد، را خلق می‌کند. در این نوع سینما، حرکت بسیار کند است و زمان به شکل یادآوری زمان‌های گذشته، حال و یا آینده نمود می‌کند. در تصویر - زمان، سینما این امکان را ایجاد می‌کند که ادراکات گذشته به زمان حال پیوند خورده و در آن مداخله کند، و قابلیت اصیل زمان را به ظهور برسانند. شرایط امکان حضور زمان از طریق حافظه، خاطرات و رؤیاهای، ذرات زمان و در نهایت نشانه‌های کلی زمانی، راه را برای ظهور زمان - تصویر فراهم می‌کنند (Deleuze, 1989, 46). زمان چیزی نیست جز یک اکنون یا زمان حال که به اندیشه در آمده است. مفهوم زمان - تصویر، چالشی، با هدف اندیشیدن به قدرت بالقوه‌ی جریان زمان است. در این نوع تفکر با مفهوم دیرند<sup>۷۰</sup> مواجه می‌شویم. استمرار یا دیرند زمان اصیلی است که تجربه حقیقی ما از جهان و زمان در آن شکل می‌گیرد. به عبارت دیگر، دیرند، زمانی است کیفی، که بر اساس توالی شکل نمی‌گیرد، بلکه اجزای آن، در هم نفوذ و هم پوشانی دارند (Deleuze, 1989, 28). دیرند اتصال مجموعه‌ی نقاط کمابیش یکسان نیست، بلکه جریانی از تفاوت‌های تفاوت‌بخش است<sup>۷۱</sup> (کولبروک، ۱۳۹۵، ۷۸). با هر حرکت، چیستی یک چیز دگرگون می‌شود و بدین ترتیب امکاناتی جدید برای حرکت و صورت<sup>۷۲</sup> پدید می‌آید. تصویر همواره در زمان حال نیست، بلکه در سطوح گوناگون

می‌سازد، که شامل نوعی کثرت عناصر غیرفعال یا فعلیت یافته است. این ترکیب، فعالیت‌های احساسی و ذهنی تماشاگر را در بالاترین درجه به تعادل فرامی‌خواند. این امر را می‌توان حرکتی به سوی جدایی از خود و آمیختن با فضای اطراف در نظر گرفت (دلوز، ۱۳۹۴، ۴۱-۴۶). سرگئی آیزنشتاین، فیلم‌ساز و نظریه‌پرداز سینمای شوروی از تئوری‌های معماری در حوزه سینما استفاده می‌کند و در مقاله پیرانسی و سیالیت فرم‌ها<sup>۶۶</sup>، به بحث پیرامون تشابه ترکیب‌بندی معماری با مونتاژ سینمایی می‌پردازد و از سیالیت فرم در معماری و سینما یاد می‌کند (Eisenstein, 1990, 3). برای او مسیر<sup>۶۷</sup> در معماری همچون سکانسی حرکتی است، که منظرهایی را برای ناظر متحرک فراهم می‌کند. آیزنشتاین مسیر حرکت ناظر متحرک آکروپلیس را متشکل از یک نظم سکانسی میان فضاها می‌داند که مجموعه‌ی متنوعی از منظرها و نماهای چشم‌نواز را همچون یک فیلم به تصویر می‌کشد (Bruno, 2002, 56) (تصویر ۷). لوکوربوزیه<sup>۶۸</sup> و آیزنشتاین تجربیات معماری و سینمایی زمان خود را با یکدیگر به اشتراک می‌گذاشتند. لوکوربوزیه اعلام می‌دارد: «معماری و فیلم تنها، دو هنر از زمان ما هستند» و ادامه می‌دهد: «من در معماری خود، همان‌گونه که آیزنشتاین در سینما می‌اندیشد، فکر می‌کنم.» بئاتریز کلومینا در مطالعه‌ی روش معماران پیشگام، دیدگاه لوکوربوزیه<sup>۶۹</sup> را سینمایی می‌خواند و دیدگاه وی در ادراک فضا را نتیجه مشارکت تمام حواس انسانی چشمان ناظر و کالبد وی می‌داند (Bruno, 2002, 57-60). در آثار لوکوربوزیه معماری و فضای پیرامون آن، به دقت کادر بندی می‌شود،



تصویر ۶- شبستان جنوب شرقی، مسجد جامع اصفهان، ترکیبات سایه و سفید سطوح با استفاده از نور و سایه - تأثیر - تصویر سینما در معماری.



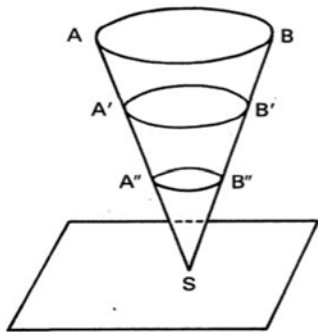
تصویر ۷- نگرش سینماتیک آیزنشتاین در تحلیل مسیر حرکت ناظر در آکروپلیس، تشابه مونتاژ سینمایی و ترکیب‌بندی در معماری که منجر به شکل‌گیری مسیر می‌شود. مأخذ: (Eisenstein, 1989)



آورد. تصویرهای نوری و صوتی به‌منزله تصاویر واقعی با انواع تصویر- زمان پیوند دارند. رابطه اکنون و گذشته مانند مداری بسته از واقعی به مجازی در جریان هستند (Ibid., 46). سوپرایمپوزها یا تصاویر تمیزناپذیر با علامتی از گذشته، نمونه‌هایی از حافظه-تصوراند. خاطره‌ی ناب با خاطره تفاوت دارد و همیشه مجازی می‌ماند. خاطره ناب<sup>۸</sup> در لایه یا زنجیره‌ای قرار دارد که در زمان حفظ می‌شود (Ibid., 118). رویا-تصویر نیز استعاره نیست بلکه یک سری تغییر شکل‌هایی هستند که یک مدار بزرگ‌تر را طرح‌ریزی می‌کنند (Ibid., 54). بلور-تصویر همواره در محدوده یا با حد روبه‌رو است. آنچه میان گذشته‌ای که نیست و آینده‌ای که هنوز نیامده است. همین محدوده موجب می‌شود چشم، شکل متفاوتی از دیدن را طلب کند. در ارتباط با مفهوم زمان، تصاویر معماری از نوع حافظه-تصویر رویا-تصویر و اندیشه-تصویر است. دلوژ در مفهوم زمان-تصویر ملهم از خوانش هاینریش ولفلین<sup>۸۱</sup> از باروک، خصوصیت دوران باروک را شکستن قوانین پرسپکتیو رنسانس، پیوستگی و درهم‌تنیدگی اجزاء و در نهایت حضور مفهوم زمان در کل پیوسته عنوان می‌کند. مفهوم دیرند در فضای معماری، در آثار دوران باروک، قابل مشاهده است به طوری که، این آثار جهان را به سمت پویایی و «درهم‌تنیدگی» سوق می‌دهند (Ibid., 108). ولفلین زیبایی معماری باروک را «حرکت» و «وحدت مطلق» می‌داند. معماری باروک با به چالش کشیدن پرسپکتیو پایدار رنسانسی و ایجاد ترکیب‌های فضایی چند پرسپکتیوی، تعادل سنتی میان داخل و خارج ساختمان را بهم‌ریخته و کیفیت فضایی مرکزگریزی را بر خلاف فضای مرکزگرای رنسانسی به وجود آورده بود (Wolfflin, 1950, 149). دلوژ در تصویر- زمان براساس خوانش ولفلین از فضای باروک با تحلیل مسئله عمق میدان در آثار



تصویر A- نقاشی پاپ فرانسیس بیکن، دلوژ معتقد است که مرزهای میان فرد و پس‌زمینه در حال فروپاشی‌اند، در یکدیگر نفوذ و هم‌پوشانی دارند. مأخذ: (Wolfflin, 1977)



تصویر ۱۰- دلوژ در تفسیر این مخروط، زمان را هم‌بودی سطوح گذشته و هم‌زمانی قله‌های حال عنوان می‌کند، بنابراین گذشته در همه زمان‌ها حضور دارد. مأخذ: (Deleuze, 1989, 294)

زمان در جریان است. در زمان-تصویر اشیاء یا تصاویر از پیوندهای متعارف‌شان جدا شده و به‌صورتی عریان ظاهر می‌شوند. دلوژ، نمونه بارز دیرند و زمان-تصویر سینمایی را در تابلوی پاپ فرانسیس بیکن<sup>۷۳</sup> و فیلم حلقه‌ی دوم الکساندر سوکوروف<sup>۷۴</sup>، مثال می‌زند. فضای مه‌آلود پشت صحنه و کادر بسته آن مشابه قاب بیکن است. درهم‌تنیدگی و استحاله‌ی اجزای تصویر و قاب سینمایی در این دو اثر نمایش کیفیت تغییر در بستر زمان است. زمان به‌مثابه‌ی بزرگ‌ترین سطح پس‌زمینه در بازی تصاویر، در سینمای مدرن به صحنه می‌آید (Deleuze, 1989, 100-185) (تصاویر ۸ و ۹). «در مفهوم زمان-تصویر، زمان در ارتباط با گذشته و آینده، دچار انقباض<sup>۷۵</sup> و انبساط<sup>۷۶</sup> می‌شود. دلوژ در تبیین مفهوم زمان، به مخروط هانری برگسون اشاره می‌کند» (تصویر ۱۰). رأس مخروط، انطباق زمان گذشته با زمان حال را نشان می‌دهد. از آن طرف، دامنه باز آن که دائم گسترده می‌شود، گویای سطح پیش‌رونده رویدادهای گذشته و حال است. نقطه S زمان حال بالفعل است و سطوح A/B و دیگر مدارهای بالقوه‌ای است که کل گذشته را بر اساس درجات مختلف انقباض و انبساط نشان می‌دهد (Ibid., 99). بنابراین رأس مخروط نشان می‌دهد که هر لحظه از زمان حال، انقباض گذشته و هر رویداد مربوط به گذشته انبساط زمان حال است. به اعتقاد برگسون زمانی که تلاش می‌کنیم چیزی را به یاد آوریم با کنکاش در گذشته سطوح مختلف مخروط را جابه‌جا می‌کنیم و رویداد مربوط به هر سطح را بیرون می‌کشیم. دلوژ سطوح بالقوه گذشته را لایه‌ها یا چینه‌های گذشته می‌نامد. مفهوم بالقوه گذشته نشان می‌دهد که می‌توان گذشته را کلیت زمان دانست که به اشکال گوناگون موجود می‌شود و همه‌ی صورت‌های زمانی در آن حضور دارد: خود گذشته به‌منزله «گذشته منبسط‌شده»، حال به‌منزله «گذشته منقبض‌شده» و آینده به‌منزله «گذشته طرح‌افکنی‌شده» (Ibid., 109-110). سینمایی همشهری کین اورسن ولز<sup>۷۷</sup> از نمونه‌های برجسته زمان-تصویر است. در این اثر کنارگذاشتن تلقی روان‌شناختی از زمان و ارائه تبیینی هستی‌شناسی به‌صورت درک مستقیم از زمان جلوه‌گر است. مخاطبان، در این فیلم زمان را به‌صورت متفاوت از حرکت تجربه می‌کنند. ولز برای نخستین بار در سینما، روایت خطی گسسته را انتخاب می‌کند که در زمان خود ساختار شکنی عظیمی به‌شمار می‌رفته است. روایتی که در آن توالی زمانی به هم می‌ریزد و قصه‌ها پس‌وپیش روایت می‌شوند اما در نهایت مخاطب می‌تواند آن‌ها را در ذهن خود مرتب نماید. گونه‌های مختلف زمان-تصویر شامل: حافظه-تصویر، رویا-تصویر، اندیشه-تصویر، بلور-تصویر<sup>۷۸</sup> و خاطره-تصویر<sup>۷۹</sup> است. در این تفکر، سینما می‌تواند یک تصویر واقعی را با انواع مختلف زمان-تصویر به وجود



تصویر ۹- درهم‌تنیدگی و استحاله‌ی اجزای تصویر در مفهوم زمان-تصویر در یکدیگر. مأخذ: (برگرفته از فیلم حلقه‌ی دوم الکساندر سوکوروف، ۱۹۹۰)

به‌سوی بی‌نهایت می‌خواند (Deleuze, 1989, 3). در اینجا ارتباط مفهوم فولد (که الهام‌بخش آثار بسیاری از هنرمندان و معماران بوده است) با مفاهیم حرکت-تصویر و زمان-تصویر قابل تأمل می‌گردد (تصویر ۱۱).



تصویر ۱۱- کلیسای سن کارلو، فرانچسکو برومینی، پویایی و در هم تنیدگی فضای باروک و ایجاد ترکیب‌های فضایی چند پرسپکتیوی. مأخذ: (Kleiner, 2009, 532)

## نتیجه

زمان نیز تأثیراتی مهمی بر طراحی فضاهای انسانی و تجربه حضور در آنها می‌گذارد. هنگامی که کل هستی به‌مثابه تصاویری می‌شود که در ترکیب با حرکت و زمان، احساسات، کنش‌ها و مفاهیم پیچیده انسانی را به وجود می‌آورند؛ آن وقت جایگاه هنر، بخصوص سینما و معماری، در عصری که بیش‌ازپیش به تصاویر وابسته شده است از اهمیت بیشتری برخوردار می‌گردد. اما در چنین جهان‌بینی ادراک اپتیکی باید تبدیل به ادراک هاپتیکی گردد، که مخاطب را به تعامل و مشارکتی فعالانه و چند حسی با موضوعات فرامی‌خواند. ادراک هاپتیکی سیال‌تر، حساس‌تر و در نتیجه درگیری نزدیک‌تر با موضوعات است که در آن نگاه ثابت و تک نقطه‌ای متحرک شده و فاصله‌ی پرسپکتیوی میان ناظر و پدیده‌ها متلاشی می‌گردد. در این رویکرد فکری، فضاهای هرچوره و نامکان‌ها دارای هویت مهم‌تری می‌شوند، ارتباط معماری با زمان مستقل از حرکت شکل می‌گیرد و مفاهیم جدیدی مانند تصویر-اندیشه، تصویر-حافظه، تصویر-خاطره ظهور می‌کنند. در نهایت، این‌گونه نظریه‌پردازی و خلق مفاهیم نوین بین‌رشته‌ای می‌تواند به آفرینش الگوهای جدید و مولد برای عصر اطلاعات بیانجامد.

عصر اطلاعات، عصر تصاویر و رسانه‌ها و تغییرات پرشتاب است. در این دوران، تصاویر بر تفکرات، تخیلات، سبک زندگی، فضاهای خرد و کلان و دیگر عناصر زندگی انسان‌ها تأثیر می‌گذارند. در چنین شرایطی تعاریف و عملکرد هنر، علم و فلسفه نیاز به بازبینی دارند. نظریات ژیل دلوز نشان می‌دهد، سینما و معماری، هر دو در بازآفرینی جهان‌بینی جدید و مسیری متفاوت برای اندیشه در عصر معاصر، نقش مهمی دارند. با تعریف و بازتعریف مفاهیم موجود در سینما و معماری می‌توان تفکری نوین تدوین کرد که در آن هنر، فلسفه و علم با هم روایت زندگی را شکل می‌دهند. در این تفکر متفاوت، تصاویر سایه از واقعیت نیستند، بلکه همه‌چیز تصویر است و اجزاء و اتفاقات هستی، مجموعه‌ای از تصاویر به حساب می‌آیند که بر یکدیگر اثر می‌گذارند و واکنش نشان می‌دهند. این تصاویر با یکدیگر دارای کنش و واکنش هستند که در بستری از زمان رخ می‌دهند و باعث پیدایش مفاهیمی از قبیل زمان-تصویر و حرکت-تصویر می‌گردند. در این جهان‌بینی، سینما و معماری، به‌عنوان دو هنر که با کمک تصویر، حرکت و زمان، فضاها و روایت‌های ذهنی و عینی انسان را سامان‌دهی می‌کنند، به هم نزدیک‌تر می‌شوند. سه‌گانه ادراک، تأثر، کنش و درهم‌تنیدگی اجزای

## پی‌نوشت‌ها

۱. تصویری از آن‌ها ارائه می‌کند که او را در برابر برداشت‌های رایج و تلقی‌های سنتی قرار می‌دهد. وی کوشید دوگانه باوری ذهن و ماده را از میان بردارد و بر جدایی‌ناپذیری چیز و ادراک آن سخن گفت (دلوز، ۱۳۹۴).

### 8. Image.

۹. سینمایی سرچشمه (۱۹۴۹) کینگ ویدور، یکی از فیلم‌های پیچیده و چندلایه‌ی هالیوود است؛ تنها فیلمی که سراغ دارم که واقعا درباره‌ی معماری باشد. فیلمی که در آن معماری صرفاً نقش پس‌زمینه را ایفا نکند، بلکه درون‌مایه‌ی اصلی داستان باشد، و شخصیت‌ها حول آن بگردند. در این فیلم کش‌وقوس‌های روابط بین شخصیت‌ها به موازات دغدغه‌های معمارانه درباره‌ی شرافت و ارزش اخلاقی به تصویر کشیده شده است. علاوه بر این، این فیلم تأثیر عمیقی هم بر تلقی عوام از معمار و معماری گذاشته است (بخشی از یادداشت لبتوس وودز، معمار و منتقد فقید معماری درباره‌ی فیلم).

۱۰. از نمونه‌های آن می‌توان، به سبک اکسپرسیونیسم (Expressionism)

۱. *The Matrix*. یک فیلم اکشن علمی-تخیلی به نویسندگی و کارگردانی واچوفسکی‌ها است که در سال ۱۹۹۹ منتشر شد. به‌خاطر داشتن محتوای سنگین و ساختار پیچیده فلسفی شهرت دارد.

### 2. Information Age.

### 3. Mimesis.

۴. دلوز با تکراری بدون تفاوت، یا سوژه‌ای که ساختارمند عمل کند و با بازنمایش چیزی دیگر، سخت مخالف است. چیزی به نام بازنمایی کامل، به‌طور کل، معنا ندارد. بازنمایی با عادت قرابت دارد، عادت زنده نیست و فاقد احساس است. هنر اگر به‌مثابه بازنمایی جهان در نظر گرفته نشود و بتوان آن را همچون آفرینش آنچه هنوز نیست یا ارائه نشده در نظر گرفت، قدرت‌ها و امکان‌های متفاوتی را ارائه می‌کند (دلوز، میانجی‌ها، ۱۳۸۹، ۲۱).

### 5. Movement-Image.

### 6. Time-Image.

۷. Henri Bergson. فیلسوف فرانسوی (۱۸۵۹-۱۹۴۱) است. برگسون تمرکز اصلی مباحث خود را بر مفاهیمی مانند زمان، حرکت و حافظه قرار می‌دهد

58. Icon. 59. Descartes.  
 ۶۰. Le Brun. شارل لوبرون (۱۶۱۹-۱۶۹۰) نقاش و نظریه‌پرداز فرانسوی است که لویی چهاردهم او را بزرگ‌ترین هنرمند کل تاریخ فرانسه نامید. آثار او تابلوهای عظیم با موضوعات تاریخی، مذهبی و درباری است، وی پرتره پردازی چیره‌دست بود (دلوز، ۱۳۹۴، ۱۳۷).  
 ۶۱. Admiration، شاخص‌ترین نوع شور (Passion) نزد دکارت است. آن شور و شوقی است که معطوف به سنجش ابژه نمی‌شود. اعجاب یا حیرت صرفاً نمایانگر جنبه نامتعارف ابژه است، هیچ تحرکی در بدن ایجاد نمی‌کند، بلکه موجب تثبیت بی‌واسطه تأثیر ابژه بر مغز می‌شود. به تعبیری، بازیابی آن چیزی در خاطره است که پیش‌تر به آن غافل بوده‌ایم. سکون مستلزم خنثی شدن متقابل حرکت‌های خرد متناظر است (دلوز، ۱۳۹۴، ۱۳۷).

62. Lyrical Abstraction.  
 ۶۳. Any instant Space، نوعی فضای پیوستگی بالقوه است که همچون محل ناب امر ممکن به‌دست می‌آید. آنچه در واقع بی‌ثباتی، واگرایی و غیاب پیوند چنین فضایی را نشان می‌دهد، غنای موجود در پتانسیل‌ها یا تکینگی‌هایی است که به تعبیری پیش شرط هر گونه فعلیت یافتگی است. هنگامی که تصویر مختصات فضایی-زمانی خود را از دست می‌دهد به فضای هر جوره تبدیل می‌شود. مختصات فضایی-زمانی، به‌طور کلی دلالت بر عنصری دارند که کشف و تفهیم سوژه را برایش ممکن می‌کند (دلوز، ۱۳۹۴، ۱۷۱-۱۷۵).

64. The Passion of Joan of Arc.  
 65. Montage.  
 66. Piranesi, or the Fluidity of Arcs in the Sphere and the Labyrinth.  
 67. Path. 68. Le Corbusier.  
 69. Beatriz Colomina.  
 ۷۰. برگسون میان دیمومیت (Duration) یا استمرار (زمان ممتد=duree) به فرانسه) و زمان علمی تمایز می‌گذاشت. زمان علمی مفهومی انتزاعی است اما استمرار را انسان به‌صورت حضوری یا شهودی درک می‌کند. زمان علمی مبتنی بر نگرشی فضایی به زمان است: علم زمان را مثل فضا گسسته و منفصل می‌بیند و حال آنکه زمان حقیقی ممتد و متصل است. ژان‌وال در شرح این معنا می‌گوید: «زمان دل‌تنگی‌ها، زمان راستین و ملالت‌ها و افسردگی‌های ما، زمان دریغ و دریغ‌گویی و ناشکیبایی‌های ما و زمان امیدواری‌ها و آرزومندی‌های ماست» مانند زمانی که به نوایی گوش فرا می‌دهیم: هر نئی، نت قبلی را در بر گرفته است و آهنگ نت بعدی را دارد» (گفت‌وگوی کایدهو سینما با ژیل دولوز، صالح نجفی، ۱۳۹۳).

71. Differentiating Differences.  
 72. Becoming.  
 73. Francis Bacon, Portrait of Pope Innocent.  
 74. Alexander Sokurov, The Second Circle.  
 75. Contraction. 76. Expansion.  
 77. Citizen Kane, Orson welles.  
 78. Crystal-Image. 79. Recollection-Image.  
 80. Pure- Recollection.  
 ۸۱. Heinrich Wofflin، مورخ هنر (۱۸۶۴-۱۹۴۵) از اهالی سوئیس بود. وی در کتاب (Principles of Art History) کوشید یک نظام طبقه‌بندی عینی‌گرایانه برای آثار هنری ترتیب دهد. ولفلین، هنر باروکی را در تضاد با سبک خطاطانه رنسانس، هنری نقاشانه می‌خواند که همه‌چیز را در حال تحرک و پویایی نمایش می‌دهد. وی تأثیر مهمی بر تحلیل شکلی در تاریخ هنر قرن بیستم، از خود به‌جای گذاشت. دولوز با وام‌گیری از ولفلین، به اهمیت حرکت و سیالیت و باز پیکره‌بندی‌های لحظه‌ای فرم در هنر باروک اشاره می‌کند.

80. Pure- Recollection.  
 ۸۱. Heinrich Wofflin، مورخ هنر (۱۸۶۴-۱۹۴۵) از اهالی سوئیس بود. وی در کتاب (Principles of Art History) کوشید یک نظام طبقه‌بندی

اشاره کرد که اساساً درون‌گرایی و پرداختن به روحیات درونی بشر از ویژگی‌های آن به حساب می‌آید؛ و سینمای نوآر (Noir) که خصوصیت آن استفاده از فلاش‌بک و سبک بصری باروک، سایه‌های با کنتراست بالا است، اشاره کرد.

۱۱. این ترسیمات در فیلم‌هایی مانند: متروپلیس ساخته فریتز لانگ (Me-tropolis, Fritz Long)، آلفاویل ساخته ژان لوک گدار (Alphaville, Jean-Luc Godard) و بلید رانر ساخته ریڈلی - اسکات (Blade Runner, Ridley Scott) و دیگر، تأثیرگذار بوده است.

12. Interactive. 13. Walter Benjamin.  
 14. The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction.  
 ۱۵. Sergei Eisenstein از آیزنشتاین به لحاظ تسلط بر گستره‌ای از حوزه‌های گوناگون به‌عنوان لئوناردو داوینچی سینمای شوروی یاد می‌شود. از منابع اصلی الهام آیزنشتاین شور و یکپارچگی معماری کاتدرال‌های گوتیک و پویایی معماری باروک است.

16. Montage and Architecture.  
 17. An American in Paris Vincente Minnelli, 1951.  
 18. Breathless, Jean-Luc Godard, 1960.  
 19. Rem Koolhaas. 20. Bernard Tschumi.  
 21. Greg Lynn. 22. Deconstruction.  
 23. Folding. 24. Stephen Mulhall.  
 25. On Film. 26. Pictorial-Image.  
 27. Choreographic or Dramatic-Image.  
 28. Perception-Image. 29. Action-Image.  
 30. Affection-Image. 31. Memory-Image.  
 32. Dream-Image. 33. Thought Image.  
 34. Creative Evolution. 35. Privileged-Instants.  
 36. Any-Instant-Whatever. 37. Pose.  
 38. Pieta. 39. Martin Heidegger.

۴۰. دولوز در کتاب تفاوت و تکرار وظیفه فلسفه مدرن را واژگون‌سازی افلاطون‌گرایی می‌داند. به باور او طی این فرآیند بسیاری از خصایص افلاطونی نه‌تنها حذف نمی‌شوند بلکه به قدرت خود باقی می‌مانند (Deleuze, 1994, 59).

41. Immanence.  
 ۴۲. Charles Sanders Peirce، پرس سه نوع نشانه را از هم تفکیک می‌کند: شمایل (Icon)، نمایه یا شاخص (Symbol)، نمادها یا نشانه‌های عام (Similar-ity) نسبت نشانه در نسبت با خود، با ابژه و یا گزارنده‌اش نیز قابل تأمل است (دلوز، ۱۳۹۴، ۱۲۴).

۴۳. Wide Angle Lens، این لنز از نظر شکل ظاهر از لنز نرمال کوتاه‌تر و دارای فاصله کانونی کمی است بنابراین دارای زاویه دید باز است. این لنز در مکان‌هایی که امکان عقب رفتن ثبت‌کننده برای قرار گرفتن تمام سوژه مورد نظر در نمایاب نباشد کاربرد شگرفی دارد و با استفاده از این لنز می‌توان فضای بیشتری را در قاب تصویر جای داد.  
 44. Jean Renoir.

۴۵. کارگردان فقید ایتالیایی (Pier Paolo Pasolini, 1922-1975) آنچه سینمای او را خاص می‌کند نوعی آگاهی شاعرانه است که صرفاً زیبایی‌شناسانه نیست، بلکه عرفانی یا مقدس است. وی با جابجایی امر اصل و مبتذل در گفتار غیرمستقیم آزاد به‌عنوان فرم بنیادین ادبیات در سینما موفق بوده است. وی جهان مدرن را بیان و نوعی تعادل میان سینما و ادبیات ایجاد می‌کند. تصاویر در آثار سینمای او بیشتر از جنس ادراک-تصویر است (دلوز، ۱۳۹۴، ۱۱۶-۱۱۷).

46. Jean Epstein. 47. Maurice Merleau-Ponty.  
 48. Body Subject. 49. Optical.  
 50. Haptic. 51. Movement-emotion.  
 52. Sensory-Motor. 53. Lived Space.  
 54. Medium Shot. 55. Battleship Potemkin.  
 56. Express. 57. Close up.



Bloomsbury Academic. (Original work published 1988)

Deleuze, Gilles and Guattari, Felix (1988), *A Thousand Plateaus; Capitalism and Schizophrenia* (Brian Massumi, Trans.). Athlone Press, London. (Original work published 1980)

Eisenstein, Sergei M. (1989), *Montage and architecture*, *Assemblage*, No. 10 (December), 111-131.

Eisenstein, Sergei M. (1990), *Piranesi, or the Fluidity of Forms, in the Sphere and the Labyrinth: Avant-gardes and Architecture from Piranesi to the 1970s*, Edited by Manfredo Tafutri, MIT Press, Cambridge.

Heidegger, Martin (1977), *The Question Concerning Technology and Other Essays*, Translated by William Lovitt, Garland Publishing, New York and London.

Islami, S. Y. (2012), *Veiling architecture privacy in loos and le corbusier*, *Armanshahr Architecture & Urban Development*, 5(8), 1-10.

Islami, S. (2014). *What is surficial thought in architecture?*, *Architectural Research Quarterly*, 18(1), 39-46.

Kleiner, Fred (2009), *Gardner's Art through the Ages: Backpack Edition, Book C, Renaissance and Baroque*, Cengage Learning.

Mulhall, Stephen (2002), *On Film*, London and New York, Routledge.

Russell, John (1977), *Francis Bacon*, Thames & Hudson, Printed in Singapore.

Vidler, Anthony (2000), *Warped Space: Art, Architecture and Anxiety in Modern Culture*, MIT Press, Cambridge.

Virilio, Paul (2009), *The Aesthetics of Disappearance* (Philip Beitchman, Trans.), Semiotext. (Original work published 1980)

Wolfflin, Heinrich (1950), *Principles of Art History: The Problem of the Development of Style in Later Art*, Dover.

عینی‌گرایانه برای آثار هنری ترتیب دهد. ولفلین، هنر باروکی را در تضاد با سبک خطاطانه رنسانس، هنری نقاشانه می‌خواند که همه‌چیز را در حال تحرک و پویایی نمایش می‌دهد. وی تأثیر مهمی بر تحلیل شکلی در تاریخ هنر قرن بیستم، از خود به‌جای گذاشت. دلوز با وام‌گیری از ولفلین، به اهمیت حرکت و سیالیت و باز پیکره‌بندی‌های لحظه‌ای فرم در هنر باروک اشاره می‌کند.

### فهرست منابع

اردلان، نادر؛ بختیار، لاله (۱۳۹۲)، *حس وحدت: نقش سنت در معماری ایرانی*، تهران: نشر علم معمار.

اسلامی، مازیار (۱۳۹۳)، *صحنه‌هایی از یک ازدواج: ملاحظاتی درباره‌ی فضا، شهر و تجربه‌ی دیداری-شنیداری در سینما*، تهران: نشر حرفه هنرمند.

بنیامین، والتر (۱۳۹۰)، *اثر هنری در عصر تولید مکانیکی*، در *اکران اندیشه: فصل‌هایی در فلسفه سینما*، ترجمه پیام یزدانجو، تهران: نشر مرکز.

پیراوی ونک، مرضیه (۱۳۸۹)، *پدیدارشناسی نزد مرلوپوتنی*، آبادان: نشر پرش.

دلوز، ژیل (۱۳۹۴)، *سینما ۱: حرکت-تصویر*، ترجمه مازیار اسلامی، تهران: نشر مینوی خرد، چاپ دوم.

راستین، شادمهر (۱۳۸۷)، *بیشتر از منظر پدیدارشناسی به «سینما و معماری» نگریسته‌ایم*، نشریه *آینه خیال*، شماره ۳۳، ۷۸-۸۰.

قهرمانی، محمدباقر؛ پیراوی ونک، مرضیه؛ مظاهریان، حامد و صیاد، علیرضا (۱۳۹۳)، *کالبد متحرک ناظر و شکل‌گیری سکانس‌های فضایی در معماری سینماتیک*، نشریه *هنرهای زیبا-معماری و شهرسازی*، ۱۹(۴)، ۲۷-۳۶.

کولبروک، کلر (۱۳۹۵)، *ژیل دلوز*، ترجمه رضا سیروان، تهران: نشر مرکز.

لیتل، استفان (۱۳۸۹)، *گرایش‌های هنری*، ترجمه مریم خسروشاهی، تهران: نشر آبان.

Bruno, Giuliana (2002), *Atlas of Emotion: Journeys in Art, Architecture and Film*, Verso, London & New York.

Deleuze, Gilles (1989), *Cinema II, The Time-Image* (Hugh Tomlinson and Robert Galeta, Trans.). University of Minnesota Press, Minneapolis. (Original work published 1985)

Deleuze, Gilles (2006), *The Fold* (Tom Conley, Trans.).

## The Interaction of Image, Movement and Time in Architecture and Cinema According to Gilles Deleuze's Theories\*

Fatemeh Khoshab<sup>1</sup>, Seyed Yahya Eslami<sup>\*\*2</sup>

<sup>1</sup>Ph.D. Candidate of Architecture, Department of Architecture, Faculty of Architecture and Urban Planning, Isfahan Branch, Islamic Azad University, Isfahan, Iran.

<sup>2</sup>Assistant Professor, Department of Architecture, School of Architecture, College of Fine Arts, University of Tehran, Tehran, Iran.

(Received: 30 Aug 2022, Accepted: 29 Nov 2022)

Cinema is one of the most important phenomena of the modern age and is a way of seeing, that is not solely dependent on the human eye, rather it is capable of manipulating all human senses so that it affects the audience's thoughts and perceptions. The simultaneous development of cinema and modern architecture in late nineteenth century instigated important changes in thought, experience and progressive lifestyle, and became an indication of the close relationship between these two arts. In this context, the French philosopher Gilles Deleuze offers a different world-view based on a redefinition of the concepts of movement, image and time. This research, carried out with a theoretical, qualitative, descriptive-analytical approach, proposes Deleuze's unique definitions of image, movement and time as a means to illustrate the close relationship between cinema and architecture. The paper begins by explaining how cinema, architecture, or any other art, can be ways of thinking and creating new concepts. It then shows how Deleuze combines philosophy and cinema to define three types of movement: "Movement and Instant," "Privileged-Instant/Any-Instant-Whatever," "Movement and Change." He goes on to categorize the "Movement-Image" into three types: "Perception-Image," "Action-Image," "Affection-Image." In this theory, everything is an image. In other words, all the components and events of the universe are a collection of images that interact and react to each other. These interactions occur in the context of time, resulting in the concept of "Time-Image" and "Movement-Image." Time for Deleuze is the life force for movement and becoming. Time is nothing but the present, or the present that has become thought. The concept of "Time-Image" is a challenge, with the aim of thinking about the potential of the flow of time. The image is not always in the present, but at different levels of time, past and future. In the concept of "Time-Image," time shrinks and expands in relation to the past and the future.

These concepts offer an alternative understanding of the relationship between philosophy and art and our perception of the world. In this philosophical approach and according to such definitions of image and time, there exists a much closer relationship between cinema and architecture. The concepts of Movement-Image and Time-Image can be defined as fundamental concepts of both of these arts. The three concepts of Perception, Affection, and Action and the intertwining of Time components with them, can be appropriated for architecture, thus changing our understanding of architectural space and design. By defining and redefining concepts in cinema and architecture, Deleuze develops a new way of thinking in which art, philosophy, and science together form the story of life. In this alternative mode of thought, everything is image, and everything in the world is a set of images that affect and react to each other. When reality is composed of images that, in combination with movement and time, create feelings, actions and complex human concepts, then the value of art, especially cinema and architecture, gains a new significance due to the fact that this era has become more dependent on images.

### Keywords

Cinema, Architecture, Philosophy, Movement, Image, Time.

**Citation:** Khoshab, Fatemeh; Eslami, Seyed Yahya (2023). The Interaction of Image, Movement and Time in Architecture and Cinema According to Gilles Deleuze's Theories, *Journal of Fine Arts: Performing Arts and Music*, 28(1), 31-42. (in Persian)



\*This article is extracted from the first author's master thesis, entitled: "Cinema of thought; revival of Tehran's Radio City cinema with reference to the concepts of surface and image in the philosophy of architecture and cinema" under the supervision of the second author at Islamic Azad University of Tehran South Branch.

\*\*Corresponding Author: Tel: (+98-912) 8179361, E-mail: [y.islami@ut.ac.ir](mailto:y.islami@ut.ac.ir)