

چکیده

آیا شهرهای امروزی همان محیطی هستند که شهرسازان آرزوی ساختن آن را داشتند؟ محیط می تواند افکار و تخیلات را جهت دهد و در انتخاب بدی ها و نیکی ها و دستیابی به آمال و آرزوها مؤثر واقع شود. در عالم سینما دو گونه برداشت از رابطه انسان و محیط شهری به چشم می خورد. با آنکه نویسنده یا کارگردان نه معمار است و نه شهرساز، اما رویدادها، حوادث و شخصیت های فیلمنامه با نمایشنامه به شکلی مرتبط با یکدیگر و با کلیه عوامل موجود در محیط ساخته و پرداخته می شوند. از مشاهده آثار سینمایی جهان در طول زمان می توان دریافت که نحوه نگرش سینماگران به محیط (به ویژه شهر) و به نوع روابط انسان در محیط را می توان از سه جنبه مورد بررسی قرار داد. که در ادامه به تفصیل تشریح می گردند.

۱) شهر کمدی، این شهر بیشتر به ارتباط میان انسان و محیط می پردازد و این را می تواند هم در قالب واقعگرایی و هم در قالب خیالپردازی بیان کند. سینما به طور جدی با کمدی آغاز به کار کرد و توانست در دل های مردم نفوذ کند. نوادر و نوابغ سینما در عالم کمدی نیز به ویژه با خرابکاری در عناصر و فضاهای مورد اعتراض شان، دیدگاه ها و پیشنهادهای خود را راجع به شهر مطلوب و شهر فعال، بر تحرک، صمیمی و انسانی ارائه دادند.

چاپلین و کیتون به روابط اجتماعی و اقتصادی موجود و پیش بینی هایی که راجع به توسعه فناوری می نسد، اعتراض داشتند. چاپلین نمونه ای از بشر آینده را که «مجبور است» تبدیل به ماشین شود معرفی می کند و پیامد این امر ظهور شهری است که موازی با این پیشرفت صنعتی رشد می کند و خود را با آن هماهنگ می سازد. این شهر «مجبور است» ماشین وار به آرایش خود پردازد. شهر کمدین شهری است متعادل، که نه بزرگ است و نه به اندازه یک روستای کوچک؛ و در واقع شهری است که خانواده های بزرگ (خیلی بزرگ) در آن می زنید، و شیطنت و عاطفه نیز در این شهر رشدی موازی با یکدیگر دارند.

سینما در قرن بیستم آغاز به کار کرد، اما سینماگر آن دوران در قرن نوزدهم به دنیا آمده بود و یا حداقل تحت تأثیر تربیت قرن گذشته قرار داشت. سینما سعی می کرد تا به سرعت به زبان گویای قرن خود بدل شود؛ قرن سرعت و ماشین، قرنی که قصد داشت به سرعت توسعه و رشد اقتصادی و صنعتی بیفزاید.

هنرمندان فوتوریست با درک سرعت و خشونت عصر ماشین - و با تأکید بر آن - به هنر آفرینی پرداختند. اما کمدی موافقت چندانی با این انطباق نداشت.

حس و ادراک شهرسازانه سینماگر

قسمت اول

انسان، محیط شهری و سینما

مهدی آفاق

پژوهشگر هنرهای نمایشی

مجله مدیریت شهری / شماره ۸ بهار ۱۳۸۸



دوران مبین (امریکا - ۱۹۳۶)

۲) شهر واقعی: شهری است که چه در گذشته و چه در زمان حال وجود عینی داشته است. فیلم تاریخی که راوی موضوعی واقعی در محیطی واقعی است، واکنش‌هایی تقریباً مشترک را پدید می‌آورد. تماشای اماکن و بناهای تاریخی، کهن و حتی مربوط به گذشته نزدیک، بسیار مورد توجه قرار می‌گیرد و لذتی جمعی را برمی‌انگیزد. روابط میان آدم‌ها و فضای حاکم بر داستان‌های کهن جذاب و پرشور می‌نماید. انسان امروز فهمیده است که دیگر دلربایی شهر را نمی‌توان در برج‌های سر به فلک کشیده و تابلوهای رنگارنگ نئون یافت. او در شهری که خیابان‌ها و چهارراه‌هایش دقیق بسیاری از اوقات او را تلف می‌کنند و برای او اضطراب می‌آورند. آسوده نیست. او شهری می‌خواهد خاطره‌انگیز، اما آن را جز در داستان‌ها و فیلم‌ها نمی‌یابد.

سینماگر تلاش می‌کند تا شهر و نوع روابط انسانی در شهر را - که از اعتدال بیرون شده است - به نمایش در آورد و نقش محیط را در ایجاد این عدم تعادل به ثبت رساند.

۳) شهر خیال پردازان: اصولاً خیال‌پردازی روشی است و مسیری کاملاً متضاد و مخالف با واقعگرایی را در هنر آفرینی دنبال می‌کند. خیال‌پردازی می‌تواند با ایجاد تنوع در ذهنیت بشر، مسیر تکراری زندگی را تصفیه و پالایش کند و به توسعه اندیشه و خلاقیت بینجامد. در سینمای تخیلی همه کارگردان‌ها مجبورند در «تطابق دقیق» با داستان به طراحی «دقیق محیط» پردازند و به اجبار دیدگاه‌های خود را نسبت به محیط و تأثیر آن بر وقایع مشخص گردانند. در همه این آثار با توجه به سیر صعودی پیشرفت‌های تکنولوژیک و فراهم آمدن وسایل رفاهی در محیط‌های شهری، سینماگر سعی در ارتقای این نکات داشته است که:

- بشر اسیر هوس‌ها و شیطنت‌های خویش است و ساخته‌ها و دست‌آفریده‌های خودش او را تهدید می‌کند.

- با خوش بینی به آینده نگر بسته نمی‌شود و آینده بی‌روح - همچون ماشین - می‌نماید.
- آنان به دنبال سرزمین و یا شهر گمشده‌ای هستند که در آن، بار دیگر امید، آرامش، عاطفه و بالاخره عشق حکم تصمیم‌گیرنده نهایی را داشته باشند.

هنر و صنعت سینما توانست اسناد

معتبر و مستندی را از ساختار

گوشه و کنار شهرها و دیگر

محیط‌های زندگی بشر در

زمان‌های دور و نزدیک ارائه کند

نقش و تأثیر ساخت و سازهای انسان در محیط زندگی‌اش از مقوله‌هایی است که مطالعه آن در هر مقطعی از تاریخ حیات او جذاب و گاه نیز مبهم می‌نماید. جذاب از این نظر که انسان می‌تواند با ساخته‌های خویش خارق‌العاده‌ترین تأثیر را بر خود و محیط زندگی‌اش بر جای نهد؛ و مبهم از این نظر که گاه ساخت و سازهای بشر مسائل پیچیده و بغرنجی را برای او فراهم می‌آورند. به راستی، آیا بشر در هنگام برنامه‌ریزی و طراحی و اجرا، از محاسبه پیچیدگی‌هایی که در آینده برای او ایجاد می‌گردد غافل است؟ به عبارت دیگر، آیا انسان توان پیش‌بینی را ندارد؛ یا اینکه بسیاری از مناسبات اجتماعی - و به ویژه اقتصادی - او را از چنین پیش‌بینی‌هایی منع می‌کند؟ در واقع می‌توان چنین پنداشت که عده‌ای از افراد بشر فقط به جهت حفظ و توسعه مطامع و منافع مادی خویش تأثیرات سوئی را در محیط ایجاد می‌کنند که گاه پیامدهای آن جبران ناشدنی است.

ضروری است که رابطه فناوری با انسان و محیط (طبیعی و

مصنوع) به فراخور هر دوران از حیات بشر بررسی گردد. نباید دستیابی به فناوری جدید (مدرن) را خاص این قرن پنداشت بلکه باید در هر مقطعی از زندگی بشر، آفریده‌های او را نسبت به دوران قبل از خود «مدرن» به شمار آورد؛ چرا که نیازهای بشر در هر دوران ثابت و بدون تغییر نبوده است و نخواهد بود و هر سازه و ساخته‌ای دچار تغییر و تحول می‌گردد. از همین دست است تبدیل خیش به گاواهن و سپس به پیشرفته‌ترین بیل‌های مکانیکی. این سیر تغییر و تبدیل و دستیابی به فناوری جدید (برای رفاه بیشتر در محیط زندگی) از ابتدا وجود داشته است و کماکان ادامه دارد. عرصه «شهر» نیز به عنوان محصول آفرینش انسان‌ها از این مقوله جدا نیست و در اینجا هم بشر با پرسش‌هایی اساسی روبروست.

شهر مدرن و مسائل آن چه تأثیری بر نحوه زندگی بشر در این شهرها داشته است؟ آیا شهرهای امروزی همان محیطی هستند که شهرسازان آرزوی ساختن آن را داشتند؟ آیا رابطه انسان، شهر و فناوری‌های جدید، امنیت و آرامش و آسایش را برای بشر به ارمغان آورد؟ آیا می‌توان برای این سیر تحول در دستیابی به فناوری جدید سقایی قائل شد؛ و آیا بشر به مرحله‌ای از بلوغ فکری رسیده است که نیاز، ضرورت و «کنترل» را در دستیابی به فناوری‌های جدید - و اصولاً اندیشه - در کنار هم قرار دهد؟ نیز آیا در دورانی که با کمک تجربه و علم، قلّه‌های رفیع فناوری را فتح می‌کنیم و سعادت و آسایش بیشتر را برای بشر فراهم می‌آوریم و به دنیای «پست مدرن» می‌اندیشیم، طرح چنین پرسش‌هایی ضرورت دارد؟

برخی از صاحب‌نظران بر این باورند که محیط زندگی هر کجا که باشد (غار، جنگل، ده، شهر و جز اینها)، از عوامل مهم و تعیین‌کننده در پرورش و تربیت آدم به شمار می‌رود. این تربیت می‌تواند «شخصیت ساز» باشد و محیط نیز می‌تواند افکار و تخیلات را جهت دهد و در انتخاب بدی‌ها و نیکی‌ها و دستیابی به آمل و آرزوها مؤثر واقع شود. به راستی این آمل چیستند؟ پیچیدگی؟ اضطراب؟ هیجان؟ هذیان؟ تشویش؟ یا دستیابی و رسیدن به «تعادل» و «مهر»؟ این بدیهی است که آدم‌های این روزگار نه در جنگل زندگی می‌کنند و نه در غار، و اصولاً دیگر در جایی زندگی نمی‌کنند که از حمله حیوانی درنده هراس داشته باشند؛ و به طور کلی دیگر چنین مسائلی وجود ندارد. اما چرا عصبیت و دلهره - به ویژه در این قرن - بشر را همچنان و بیش از همیشه تهدید می‌کند؟ بدون تردید می‌توان دلایل مختلفی را ارائه داد؛ و یکی از این دلایل تأثیراتی است که زیستگاه‌های بشر بر روح و روان او ایجاد کرده‌اند.

در این میان در عالم سینما، دو گونه برداشت از رابطه انسان و محیط شهری قابل بررسی است. از یک سو می‌توان دید که تعدادی از سینماگران مستقیماً قصد بررسی رابطه انسان در شهر و مسائل زیست‌محیطی را نداشته‌اند، اما دوربین خود به خود به روای فضاهای مختلف شهری و مسائل آن بدل گردیده است. ساختار این فضاها تأثیر مستقیم بر کیفیت زندگی بشر دارد، و این تأثیرات هم «جسم» و هم «روح» او را در برمی‌گیرد. از سوی دیگر، دیدگاه برخی از سینماگران درباره شهر نیز می‌تواند برای شهرسازان جالب توجه باشد. در هر دو حال، بایسته است که شهرسازان عمیقاً به آثاری که در تاریخ سینما ساخته شده است دوباره بنگرند.

هنرمند در عرصه تئاتر و سینما مجبور است که برای ساخت یک فیلم و یا به روی صحنه بردن یک نمایش درباره فضاها و معماری صحنه‌های مختلف تحقیق و مطالعه کند. هنر معماری، به ویژه از تمدن یونان به بعد (با توجه به اهمیت هنر نمایش در یونان)، تأثیراتی بسیار ارزشمند بر صحنه‌آرایی (سینوگرافی) داشته و همیشه منبع الهام بسیار مناسبی برای کارگردان به شمار رفته است. (۱)

در این میان هنر و صنعت سینما توانست اسناد معتبر و مستندی را از ساختار گوشه و کنار شهرها و دیگر

محیط‌های زندگی بشر در زمان‌های دور و نزدیک ارائه کند. اگر این اسناد مصور و متحرک از دیدگاه یاد شده - یعنی سیر تحول شهرسازی و «عملکرد شهر» در هر دوران - مورد مطالعه قرار گیرد و به نقش و تأثیر محیط در تربیت و «عملکرد بشر» در هر دوران دقت شود، شاید سر نخ‌های مورد علاقه شهرسازان در مورد انواع علائق بشر در محیط‌های شهری کشف گردد. این بازگشت به گذشته از اندیشه و آرزویی سخن خواهد گفت که طی زمان، و شاید به دلیل رعایت بعضی از مناسبات اقتصادی، رنگ عوض کرد و به چیز دیگری تبدیل شد. موانع متعددی در طول زمان شهرسازان را از رسیدن به ایجاد شهر مطلوب بازداشت؛ و حتی کوشش‌های عده بسیاری از شهرسازان و برنامه‌ریزان شهری که معتقد به حفظ اصالت‌ها و ارتباطات انسان‌گرایانه بودند به نتیجه نرسید. در جریان علم‌زدگی، آنها بیشتر به عنوان تکنیسین شناخته شدند، در حالی که شهرسازی قبل از آنکه مبتنی بر فن باشد خاستگاهی در فلسفه دارد و به همین دلیل مجبور به رعایت نکاتی در باب اخلاق، عدالت، اقتصاد، هنر و حتی عاطفه است. اما زمانی که شهرسازان صرفاً به عنوان تکنیسین مطرح باشند، صورت و محتوای آثار آنان حرکتی موازی با یکدیگر پیدا نمی‌کند و «صورت فشنگ بناها» و «ویژگی‌های اقتصادی» برای سودآوری مورد توجه قرار می‌گیرد، و در واقع محتوا فدای صورت می‌گردد.

با آنکه نویسنده یا کارگردان نه معمار است و نه شهرساز، اما رویدادها و حوادث و شخصیت‌های فیلم‌نامه یا نمایشنامه به شکلی مرتبط با یکدیگر - و با کلیه عوامل موجود در «محیط» - ساخته و پرداخته می‌شوند. بدین علت است که نویسنده و کارگردان نمی‌تواند بدون داشتن افکار معمارانه به خلق فضا (صحنه) بپردازد. گاه او

با آنکه نویسنده یا کارگردان نه معمار است و نه شهرساز، اما رویدادها و حوادث و شخصیت‌های فیلم‌نامه یا نمایشنامه به شکلی مرتبط با یکدیگر - و با کلیه عوامل موجود در «محیط» - ساخته و پرداخته می‌شوند. بدین علت است که نویسنده و کارگردان نمی‌تواند بدون داشتن افکار معمارانه به خلق فضا (صحنه) بپردازد.

«واقع‌گرایی» می‌شود که مستقیماً هر آنچه را که می‌بیند به نقش می‌نشانند و گاه نیز تخیل باعث می‌شود که او فضای مورد علاقه و آرزویی را بیافریند؛ که در این صورت باز هم یا تحت تأثیر افکار معمارانه گذشته و یا زمان حال است، و یا فقط در سرزمین خیال به طراحی محیط می‌پردازد. در هر حال، او شخصیتی است ساخته و پرداخته تربیت دوران خود، که تحت تأثیر نقش محیط به «تأیید» و یا «رد» این نقش در همان محیط می‌پردازد. حتی در اجرای متون نمایشی مربوط به صدها سال قبل نیز این «نقش و تأثیر» را می‌توان رؤیت و بررسی کرد. از مشاهده آثار سینمایی جهان در طول زمان می‌توان دریافت که نحوه نگرش سینماگران به محیط (به ویژه شهر) و به نوع روابط انسان در محیط، از سه جنبه قابل بررسی است:

- ۱- شهر کم‌مدین (شهری که می‌تواند خود را به هر دو قلمرو واقعیت و خیال، نزدیک سازد).
 - ۲- شهر واقعی (شهری که چه در گذشته و چه در زمان حال وجود عینی داشته است و دارد).
 - ۳- شهر خیالی (شهری که وجود خارجی ندارد و سینماگر آن را در اثر خود ساخته است).
- بدون تردید در این مقاله نمی‌توان به تحلیل تعداد زیادی از آثار سینمایی در سه گروه یاد شده پرداخت؛ اما آوردن توضیحاتی می‌تواند مشوق شهرسازان علاقه‌مند به بررسی این مقوله باشد.

۱- شهر کم‌مدین

کمدی از ابتدا جایگاهی کاملاً ویژه در هنرهای نمایشی داشته و همواره جزو عالی‌ترین و در عین حال پیچیده‌ترین اقسام هنر آفرینی قلمداد شده است. کمدی در سینما دارای دو ویژگی ممتاز است:
الف: بیشتر به ارتباط میان انسان و محیط می‌پردازد و غالباً از بیان مضامین شخصی دوری می‌جوید. شاید این بدان علت باشد که کمدی در نفس و حقیقت وجودی اش ناگزیر است به ریزترین و پنهانی‌ترین نکات نهفته در روابط اجتماعی انسان اشاره داشته باشد. فیلسوفان و جامعه‌شناسان و روان‌شناسان به طور جدی و پیچیده به تحلیل این نکات می‌پردازند؛ اما کمدی دارای زبانی ساده و بی‌پیرایه برای بیان همان نکات کاملاً جدی است. به بیان دیگر، این قسم از نمایش در قالب مضحکه سعی در آموزش و تربیت غیر مستقیم دارد.

ب- این شیوه بیان به راحتی می‌تواند هم در قالب واقع‌گرایی و هم در قالب خیال‌پردازی قرار گیرد و در عین حال به مخالفت با واقعیت و تخیل بپردازد و با برخوردی از نوع سوم، روابط انسانی در محیط را به نمایش درآورد؛ و

شاید به همین علت است که کمدی در سینما جزو عالی‌ترین و سخت‌ترین اقسام نمایش به شمار می‌رود. اگر تصاویر متحرک با حرکت سریع قطار و اتومبیل و مانند اینها، به شکلی متعجب‌کننده (و شاید هم وحشت‌انگیز) به معرفی سینما پرداخت اما به جرئت می‌توان گفت که سینما به طور جدی با کمدی آغاز به کار کرد و توانست در دل‌های مردم نفوذ کند. هم در دوران صامت و هم در دوران ناطق سینما بررسی ارتباط مستقیم میان انسان و شهر در کمدی به صورتی جدایی‌ناپذیر از یکدیگر درآمدند، چرا که کمدی خوراک خود را تنها می‌توانست در زیستگاه‌های انسانی و در روابط و حوادث محیط‌های زندگی بیابد. کمدین که در سینما نمی‌توانست همچون بازیگران سیرک با انجام ادا و اطوارهای مضحک به جلب و جذب تماشاچی بپردازد، حیات خود را در حادثه و حادثه‌آفرینی می‌دید؛ همچنین نمی‌توانست موضوعی (سوژه‌ای) را دنبال کند که ویژگی‌های فردی را فقط در چارچوبی بسته و محدود مورد بررسی قرار دهد. بدین جهت نگارنده معتقد است که شهر و کمدین (و یا شهر در سینمای کمدی) می‌تواند موضوع پروژه تحقیقاتی بکری برای شهرسازان باشد.

قبل از ظهور روشنفکران عالم نوپای سینما، اندیشمندان و صاحب‌نظران مختلف دیدگاه‌ها و پیش‌بینی‌های خود را راجع به شهر و شهرنشینی ارائه کرده و الگوهای نظری متعددی را در این زمینه مطرح ساخته بودند. آرمان‌گرایان و مصلحان اجتماعی - همچون توماس مور، آتین کابه، شارل فوریه، رابرت اون و دیگران - ایده‌های خود را در مورد شهر مطلوب در قالب کتب و رسالات مختلف منتشر کرده بودند. این بدان معناست که در میان هنرمندان آن زمان، زمینه‌های ذهنی لازم برای اظهار نظر در این مورد کاملاً وجود داشت و نوادر و نوابغ سینما در عالم کمدی نیز، به ویژه با خرابکاری در عناصر و فضاهای مورد اعتراض شان، دیدگاه‌ها و پیشنهادهای خود را راجع به شهر مطلوب، و شهر فعال، پر تحرک، صمیمی و انسانی ارائه دادند. در این میان هنرمندانی چون چارلی چاپلین، باستر کیتون، هارولد لوید، هری لنگدن و لورل و هاردی نام‌آشنا تر دیگران‌اند. کمدین‌ها عناصری چون خیابان، خانه، اتومبیل، ریل، کارخانه، قطار، کارفرما، ماشین‌آلات، سیلاب، فروشگاه، پیاده‌رو، و نظایر اینها را در برابر سخاوت، خست، غرور، مظلومیت، سیری، گرسنگی، بیکاری، حقه، دروغ، راستی و بالاخره عشق قرار دادند تا بهترین تفسیرگران انواع روابط انسان در محیط شهر شوند. جالب‌تر اینکه در شهرهای اروپایی و امریکایی، این دسته از هنرآفرینان به راحتی می‌توانستند مکان (لوکیشن)‌های مناسبی را برای صحنه‌های

چفتر دره ماسرئیز یزد (امریک - ۱۹۴۱)

موردنظر خود بیابند اما در تعداد زیادی از این آثار، بناها و خیابان‌هایی در استودیوها برپا شدند که منطبق با دیدگاه‌ها و پیشنهادهای این هنرمندان راجع به محیط موردنظرشان بودند. این بدان معناست که در سینمای کمدی، مکان‌های آثار با الهام از معماری و شهرسازی در وضعیت فرهنگی حاکم بر جامعه، و گاه در مقام انتقاد و به سخره گرفتن آن، طراحی و صحنه‌آرایی می‌شد. در آثار چاپلین و کیتون نمونه‌های مناسب‌تری از این پیشنهادها و پیش‌بینی‌ها به چشم می‌خورد و این شاید بدان علت باشد که این هر دو هنرمند به روابط اجتماعی و اقتصادی موجود و پیش‌بینی‌هایی که راجع به توسعه فناوری می‌شد، اعتراض داشتند. این دو نایغه سینمای کمدی در آرایش صحنه هرگز معنای فداکاری و رنگ و لعاب فریبنده نکردند، و در طراحی صحنه تمام کوشش آنها این بود که «بدی» را در برابر «مهر» قرار دهند. شخصیت اصلی آثار چاپلین (چارلی) تقریباً در کلیه مراحل زندگی‌اش عشق و مهر را برمی‌گزیند و همیشه پس از گذر از مقطعی پرتنهاب، خشن و گاه وحشت‌آور به سوی انتخاب سادگی و آرامش هدایت می‌شود.

روند استیلاي ماشین برانسان در راه بود و چاپلین آثار و علائم آن را در روابط انسان و محیط، و همچنین تأثیر آن را بر ساختار شهر، به درستی و دقت پیش‌بینی کرد. شاید نقطه‌اوج اعتراض او در به دنیا آمدن این نوزاد را بتوان در فیلم «عصر جدید» به تماشا نشست. در این فیلم نیز حضور چارلی در شهر کماکان همان آواره‌گر سنه قدیمی را یادآور می‌شد اما در این حضور، او نمی‌دانست که تصمیمات جدید کارفرمایان و صاحبان صنایع، تحولی عظیم

را به همراه دارد (تحولی تازه در ابزارهای تولید، تقسیم کار و مناسبات اقتصادی) و او باز هم چون گذشته سعی می‌کند بجنگد تا فقط گرسنه نماند. وی بالاخره در کارخانه‌ای مشغول به کار می‌شود. در آنجاست که چاپلین نمونه‌ای از بشر آینده را - که «مجبور است» تبدیل به ماشین شود - معرفی می‌کند؛ و پیامد این امر ظهور شهری است که موازی با این پیشرفت صنعتی رشد می‌کند و خود را با آن هماهنگ می‌سازد. این شهر «مجبور است» ماشین وار به آرایش خود پردازد.

چاپلین نمونه‌ای از آدم آینده را، که برای ادامه حیات و سیر کردن شکم خود مسخ و «الینه» این پیشرفت می‌گردد، معرفی کرد. او نیز مدتی (هر چند کوتاه) در آن کارخانه مسخ گردید. او به طور خود کار، همچون ماشین به کار پرداخت اما بالاخره تصمیم گرفت که در لابلای چرخ‌دنده‌ها و ماشین‌هایی که به آزمایش گذاشته شده بودند، «له» نشود و بگریزد. او گریخت تا شاید بار دیگر نفس و حقیقت وجودی حیات و روابط انسانی را در محیطی دیگر بیابد.

فیلم «عصر جدید» بیانیه‌ی چاپلین بر ضد فناوری مدرن و اندیشه‌ی مدرنیته نیست، چون او نیک می‌دانست که این نوزاد دوره‌ی رشد و بلوغ خود را به هر ترتیب طی خواهد کرد. نکته‌ی مورد توجه چاپلین (در بسیاری از آثارش) ارزشی است که او برای روابط انسانی در محیط قائل می‌شود. مدرنیته‌ی قرن بیستمی این گونه ارزش‌ها را کم رنگ کرد و در پست مدرن شروع قرن بیست و یکمی نیز اینها شکلی کاملاً ناامید کننده به خود گرفتند.

«خیابان» عنصر اصلی و تقریباً دائمی در صحنه‌ی آرایبی فیلم‌های کم‌دی به شمار می‌رود، و محلی است که می‌تواند مناسب‌ترین تجمع‌های انسانی را در قرن حاضر نشان دهد و روابط انسان و تأثیر محیط (با تمام عوامل و عناصرش) را بر روابط آدم‌ها به نمایش درآورد. شاید گذر و نظری به خیابان‌های مورد علاقه‌ی کم‌دین، کنجکاو



نوادر و نوایغ سینما در عالم کم‌دی نیز،
به ویژه با خرابکاری در عناصر و
فضاهای مورد اعتراض شان، دیدگاه‌ها و
پیشنهاد‌های خود را راجع به شهر
مطلوب، و شهر فعال، پرتحرک،
صمیمی و انسانی ارائه دادند

جالب توجه‌ی باشد. منظور همان جایی است که فروشگاه‌ها و خانه‌های بسیار در دو سوی آن دیده می‌شود و عابران در پیاده‌روهایش با یکدیگر - و با کسبه نیز - بیگانه نیستند و در سرنوشت و حوادثی که برای شان پیش می‌آید شریک و دخیل می‌شوند. گویی این روابط را زنجیره‌ای به هم متصل گردانده است، و هر حادثه‌ای جمع را فرا می‌خواند. شهر کم‌دین شهری است متعادل - نه بزرگ و نه به اندازه‌ی یک روستای کوچک. شهری است که خانواده‌ای بزرگ (خیلی بزرگ) در آن می‌زیند، و شیطنت و عاطفه‌ی رشدی موازی با یکدیگر دارند.

در این میان رویکرد باسترکیتون به شهر و روابط انسانی در شهر بسیار درخور تعمق و تأمل است؛ کیتون با چهره‌های سنگی نگرانی خود را از آینده‌ی روابط بشری در جوامع به نمایش گذاشت. او صورت انسان آینده را به تصویر کشید، همان انسانی که پریشان و درمانده سر در لاک خود دارد و ناگزیر به قبول تمام شرایط است. شاید بتوان سر نخ‌های این نوع نگرش را در شخصیت ذاتی او یافت ولی در هر حال شخصیت او ساخته و پرداخته‌ی شرایطی است که به آن اعتراض داشت و در آن احساس آرامش و امنیت نمی‌کرد - تا آنجا که در سال ۱۹۳۷، به مدت یک سال در آسایشگاه روانی بستری شد.

او نیز همچون چاپلین می‌دانست که صورت شهرهای گذشته رو به نابودی است و بدین جهت در مکان‌یابی‌هایش یا بافت قدیمی شهر را برمی‌گزید و یا در صحنه‌ی آرایبی گوشه‌هایی از بافت محیط شهری قرن نوزدهمی را (در استودیو) بازسازی می‌کرد. این بینش در نزد آنان اشاره به این نکته دارد که:

سینما در قرن بیستم آغاز به کار کرد، اما سینماگر آن دوران در قرن نوزدهم به دنیا آمده بود و یا حداقل تحت

تأثیر تربیت قرن گذشته قرار داشت. (۲) از طرف دیگر، سینما سعی می‌کرد تا به سرعت زبان گویای قرن خود شود؛ قرن سرعت و ماشین، قرن که قصد داشت به سرعت توسعه و رشد اقتصادی و صنعتی بیفزاید.

«فوتورسیم» گرایشی در هنر بود که پیش از جنگ جهانی اول در حدود سال ۱۹۱۰ بیانیه خود را صادر کرد. هنرمندان فوتوریست با درک و تأکید بر سرعت و خشونت عصر ماشین به هنر آفرینی پرداختند. این بدان معناست که تربیت شدگان هوشمند و حساس قرن نوزدهم مجبور بودند که ویژگی‌های کاملاً خارق‌العاده قرن جدید را شناسایی کنند و خود را با آن هماهنگ سازند؛ اما کمدمی موافقت چندانی با این انطباق نداشت.

این دیدگاه در آثار «هارولد لوید» بیشتر به چشم می‌خورد. لوید با پایین آمدن و بالا رفتن از روی دیوار ساختمان‌های مرتفع و آویزان شدن به عقربه ساعت‌های بزرگ (مختل کردن زمان) و راه رفتن کاملاً نامتعادل و دلهره‌آور بر روی اسکلت‌های فلزی غول پیکر، همان اعتراض را به زبان دیگری در بافت‌های جدید شهر بیان می‌داشت. این گونه اعتراض بدان سبب صورت می‌گرفت که کمدمی و کمدمین حیات خود را با تغییر ساختار فیزیکی شهر و نظام‌های شهری و شهرنشینی در خطر می‌دید و برای او این پرسش مطرح بود که: عملکرد ما در لابلای آن ارتفاع و تراکم چگونه خواهد شد؟

به زبان ساده‌تر، کمدمی احساس می‌کرد که در شهرهای آینده، در برقراری ارتباط با شخصیت‌های داستان و مخاطب دچار مشکل خواهد شد (که چنین هم شد و کمدمی در شهرهای جدید شکل و سیاق دیگری پیدا کرد که امروزه در سینما مشاهده می‌شود). به غیر از تعداد انگشت شماری در آثار کمدمی، کمدمین امروز مجبور است که منطبق با عصر، منابع الهام خود را از میان خشونت‌ها و لطایف زندگی امروز برگزیند؛ در لابلای ساختمان‌ها و ماشین‌سیم امروز، در سرعت و تصادم اتمبیل، و آتش و خرابکاری و شیطنت در سیستم‌های کامپیوتری، در نمایش اختلافات کاملاً خصوصی خانواده‌ها در چهاردیواری‌ای به نام اتاق، آن هم در طبقه بیستم مجتمعی که ساکنانش یکدیگر را نمی‌شناسند.

پیچیدگی، آشفتگی و درمادگی‌های بسیار جدی که به طور دائم و مستمر وجود داشته باشند

به مرور زمان ضد خود را خواهند آفرید و باعث مضحکه و خنده خواهند شد. ترازوی نیز در

استمرار خود به کمدمی تبدیل می‌شود و باعث آغاز آن می‌گردد

پیچیدگی، آشفتگی و درمادگی‌های بسیار جدی که به طور دائم و مستمر وجود داشته باشند به مرور زمان ضد خود را خواهند آفرید و باعث مضحکه و خنده خواهند شد. ترازوی نیز در استمرار خود به کمدمی تبدیل می‌شود و باعث آغاز آن می‌گردد؛ و به همین دلیل کمدمی متفکر و با فلسفه در «پنهانی‌ترین لایه‌های وجودی خود همیشه نتیجه‌ای «تراژیک» به همراه داشته و مستقیماً عواطف و هیجانات ناب و پاک انسانی را نشانه می‌گرفته است. بدین جهت کمدمین علاقه‌مند است که در محیط زندگی بتواند «تراژدی» و «کمدمی انسانی» را که از عاطفه‌ای بی‌پیرایه سرچشمه گرفته است تجربه کند. شهر کمدمین، شهر عاطفه است، شهر روابط ساده انسانی، شهر خوبی‌ها و بدی‌ها و نه شهر سیاهی‌ها و سفیدی‌ها؛ شهری که بزرگ‌ترها به آن می‌خندند اما کودکان شب‌ها خواب آن را می‌بینند و روزها نقاشی‌اش می‌کنند. البته شهر کمدمین و جوه اشتراک بسیاری با شهر کودکان دارد که این نیز خود مبثی است که نیاز به شرحی مبسوط دارد. فقط به این اکتفا می‌کنم که مهم‌ترین شاخصه‌های شهر کودکان و جوه اشتراک آن با کمدمی در فیلم‌های انیمیشن (کارتون) کاملاً قابل رؤیت و بررسی است. چنین شهری را نباید به فرض کودکان بودن جدی گرفت و آن را فانتزی‌ای به شمار آورد که نمی‌تواند وجود خارجی پیدا کند. در شهر کودکان کمدمین رازهایی نهفته است که نیاز به تأویل دارد و با الهام از ایده‌ها و اندیشه‌های ظاهراً بازی گونه آنان می‌توان قابلیت‌های محیط شهری مطلوب را کشف کرد و به اجرا درآورد - که این خود می‌تواند موضوع پروژه‌های تحقیقاتی باشد.

۲- شهر واقعی

در این گروه از آثار، واژه واقعیت و واقعیت‌گرایی به معنای استفاده از کلیه مضامین اجتماعی و سیاسی و حتی تاریخی، در جهت بیان وقایعی ملموس با روند زندگی و حیات روزمره بشر به کار گرفته شده است و نه به عنوان نوعی گرایش هنری (یعنی رئالیسم و یا ناتورالیسم). حتی در این گروه با دخل و تصرف در داستان باز هم مخاطب با شرحی غیرواقعی از زندگی بشر روبرو نمی‌گردد.

در میان مضامین واقع‌گرایانه هم می‌توان به تحلیل جلوه‌های گوناگونی از دیدگاه سینماگر نسبت به عملکرد

محیط و بشر پرداخت که شرح هر کدام صفحات متعددی را به خود اختصاص خواهد داد. به عنوان مثال، این گونه آثار در بررسی جرم و جنایت در شهر نمی‌تواند خالی از نظر گاه سینماگر نسبت به تأثیر محیط در این گونه رویدادها باشد. از طرف دیگر، بدیهی است که اصولاً موضوع فیلم‌ها در قالب زمان و مکان روی می‌دهد اما گاه در به تصویر کشیدن موضوع‌های واقعی، اهمیت و سیر جذاب داستان از دقت و نگاه کارگردان و تماشاچی به محیط فیزیکی می‌کاهد و اهداف خاصی را در نمایش مکان حوادث دنبال نمی‌کند. گویی جذابیت موضوع و کلام، دیواری نامرئی میان رخداد و مکان رخداد ترسیم می‌کند و دوربین در نقاشی مستقر می‌شود که از اولویت شخصیت و کلامش کاسته نشود. اصولاً این دسته از آثار که با سرعت و بی‌دقت از کنار عوامل و عناصر محیط گذر می‌کنند، گاه با سوء استفاده از رنگ و نور صرفاً به قشنگ کردن زمینه‌ها می‌پردازند تا آنجا که آرایش صحنه بیشتر جنبه تبلیغاتی پیدا می‌کند.

در مجموع باید گفت که بیننده این گروه از آثار با موضوع‌هایی چون جنگ، جنایت، فلسفه، سیاست، طبیعت، مرگ، شجاعت، کینه و نظایر اینها روبرو می‌گردد و گاه تا مرحله «همذات‌پنداری» غرق در حضور واقعی رویدادها و شخصیت‌های داستان می‌شود. اما در این میان، موارد جالب توجه به واکنش‌ها و برخوردهای مخاطبان مربوط می‌شود، و در مورد واکنش ناظر هیچ گونه آماری تهیه نشده است. اما گاه بعضی از نتایجی که طی زمان و تجربه به دست می‌آید نیاز به مطالعات میدانی و جمع‌آوری ارقام و آمار ندارد. به عنوان مثال، در میان موضوع‌های واقعی که سینما به تصویر کشید، مضامین تاریخی و واکنش‌های بسیار جالب توجهی را از جانب مخاطب به همراه داشته است که با توجه به اهدافی

که این مقاله دنبال می‌کند، توضیح در مورد آن مناسب‌تر به نظر می‌رسد. بسیاری از ما پس از تماشای یک فیلم تاریخی که راوی موضوعی واقعی در محیطی واقعی است، واکنش‌هایی تقریباً مشترک را به بیرون منتقل می‌سازیم. در این واکنش‌ها و کلام مخاطبان اسراری نهفته است که می‌تواند به عنوان طرح پژوهشی مورد مطالعه شهرسازان قرار گیرد. این واکنش‌ها در ادامه به اختصار ارائه می‌گردند:

الف - تماشای اماکن و بناهای تاریخی، کهن و حتی مربوط به گذشته نزدیک، بسیار مورد توجه قرار می‌گیرد و لذتی جمعی را برمی‌انگیزد. این در حالی است که بعضی از بناهای امروز دارای جلوه و صورت قشنگی هستند و ظاهراً نباید کمبودی احساس گردد؛ اما در مقایسه‌ای زیبایی‌شناسانه، دیوارها، پرچین‌ها، ستون‌ها و قوس‌های کهنه و گاه نیمه ویران در یک بافت قدیمی در برابر بناهای ظاهراً قشنگ امروز به پیروزی می‌رسند.

ب - روابط میان آدم‌ها و فضای (اتمسفِر) حاکم بر داستان‌های کهن جذاب و پرشور می‌نماید. ناظر زمانی که سادگی و بی‌پیرایگی آن روابط را در برابر پیچیدگی و سردی روابط امروز قرار می‌دهد، روابط آن دوران را با فطرت خود نزدیک‌تر می‌یابد. گاه حتی شیفتگی خاصی نسبت به یکی از شخصیت‌های داستان در وی ایجاد می‌شود، چرا که او را خوشبخت و موفق می‌یابد. آدم‌های این روزگار در «بیوگرافی» و «اتوبیوگرافی» آدم‌های صاحب نام - و حتی گمنام - جاذبه‌هایی پیدا می‌کنند که سیراب‌کننده بسیاری از نیازها و هیجان‌های درونی آنهاست؛ و این شاید بدان علت باشد که در روابط و نوع زندگی و زیست آنان، هیجان در کنار آرامش یافت می‌شود (اعتدال). حتی اگر سرگذشت این آدم‌ها با سختی و خطرات مواجه بوده باشد، انسان امروز انگیزه زیستن و ایجاد تحول را در آنان قوی‌تر از خود پیدا کرده است (انگیزه‌های که حالا در او به آن قدرت و شدت گذشته موج نمی‌زند). رفاه کاذبی که این انسان در محیط زندگی خود می‌بیند، باعث شده است که او ایجاد هر گونه تحول را به عهده دیگران بگذارد؛ و حتی دیگر همچون گذشته میل به کتابخوانی و مطالعه ندارد، چون می‌انگارد که همان اطلاعات را کامپیوتر و دیگر وسایل ارتباطی در کوتاه‌زمان در اختیارش قرار می‌دهد؛ غافل از آنکه این وسایل، خلاقیت و ذهنیت او را هر دم تنبل‌تر و تنبل‌تر می‌سازد.

این گونه است که او ناخودآگاه، آن سختی و کوشش را خواهان می‌شود، و به دنبال قهرمان می‌گردد و مغز او نیز در آرزوی قهرمان بودن، فرمان حرکت و فعالیت را صادر می‌کند. اما وسایل و اسباب موجود در محیط از او

پیمان امن (امریکا - ۱۹۲۳)

فعالیتی «ایستا» و حتی «نشسته» را خواهان است. از خانه کمتر خارج می‌شود، و به تئاتر نیز کمتر از گذشته روی می‌آورد، چرا که بازی‌های متنوع که او را تشویق به نشستن می‌کنند می‌توانند اوقات فراغت او را کاملاً پر کنند. حتی کوچه، خیابان، میدان، پیاده‌رو، سنگفرش، باران، قدم زدن، گپ زدن با دیگران، و نظایر اینها برای او ارزش‌های پیشین را ندارد چون در معماری امروزین شهرش عوامل و عناصر جذاب و دلربا یافت نمی‌شود. او فهمیده است که دیگر دلربایی شهر را نمی‌توان در برج‌های سر به فلک کشیده و تابلوهای رنگارنگ نئون یافت. او در شهری که خیابان‌ها و چهارراه‌هایش دقیق بسیاری از اوقات او را تلف می‌کنند و برای او اضطراب می‌آورند، نمی‌تواند بار دیگر آرامش و انبساط خاطر را تجربه کند. او در رویدادها، شخصیت‌ها و حتی اماکن گذشته اسراری را می‌یابد که در این روزگاران به سختی یافت می‌شود. او شهری می‌خواهد خاطره‌انگیز، اما آن را جز در داستان‌ها و فیلم‌ها نمی‌یابد.

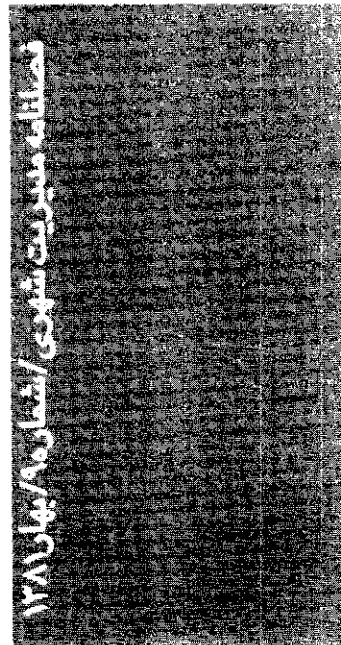
ج - بدین ترتیب است که آرزوی زیستن در آن نوع مکان‌ها به وجود می‌آید. این درحالی است که مخاطب امروز به خوبی می‌داند که وسایل رفاهی و معیشت امروز به هیچ‌وجه قابل مقایسه با دنیای دیروز نیست و حتی در حوادث سخت و مرگ‌آور دیروز اعتدال مناسب‌تری یافت می‌شود. مثلاً همه ما بارها شنیده‌ایم که ای کاش موشک و بمب وجود نداشت و آدم‌ها کماکان با همان شمشیر و نیزه به جنگ یکدیگر می‌رفتند؛ و یا اینکه کاش می‌شد برای رفت و آمد و عبور و مرور در خیابان‌ها و کوچه‌های شهرها به جای اتومبیل از کالسکه استفاده کرد. به همین جهت است زمانی که در بسیاری از شهرها به دلایل مختلف (مثل آلودگی هوا) در یک روز استفاده از اتومبیل منع می‌شود، با استقبال روبرو می‌گردد؛ در حالی که همه آدم‌های عاقل به درستی می‌دانند که استفاده نکردن از اتومبیل - آن هم فقط برای یک روز - هیچ تأثیری در پاکیزگی دائم هوا ندارد. اجرای این طرح‌ها بیشتر جنبه نمایشی دارد تا درک حقیقی نیازهای روحی و روانی بشر؛ و شاید هم نمایشی است برای هوشیار کردن و به خود آوردن او. در اینجا اشاره به یک فصل مشترک دیگر میان واکنش‌های مخاطبان در برابر تصاویر واقعی و طبیعی لازم به نظر می‌رسد. آیا شما کسانی را می‌شناسید که با تماشای کوه، دریا، جنگل، دشت، غروب خورشید و مانند اینها احساس حظ و نشاط در آنها دیده نشود و کلامی تحسین‌آمیز را به زبان نیاورند، و آرزوهای خود را بیان نکنند؟

اینان مثلاً ممکن است به زبانی ساده چنین بگویند: ای کاش کلبه‌ای «کوچک» در پشت آن کوه‌ها داشتیم... ای کاش در مزرعه‌ای «کوچک» نزدیک آن چمنزار، «خودم» خانه‌ام را می‌ساختم... ساده اما قشنگ؛ یک پل روی آن رودخانه می‌کشیدم، حصارهای چوبی مزرعه را رنگ سفید می‌زدیم... بچه‌هایم در مدرسه «کوچک» آن سوی رودخانه درس می‌خواندند و از پنجره می‌توانستیم «مراقب‌شان» باشیم...

این درحالی است که وقتی اینان صحبت‌های یک کشاورز یا فردی روستایی را درباره سختی و طاقت‌فرسایی زندگی در چنین شرایطی گوش می‌دهند باز هم قانع نمی‌شوند، و این سادگی و دورافتادگی با حداقل امکانات رفاهی کماکان برای بسیاری از ساکنان شهرهای مدرن وسوسه‌کننده و جذاب می‌نماید. این تا بدان حد است که آنان در اولین فرصت به پرورش گل و ساختن گلخانه‌ای کوچک و نگهداری از حیوانات می‌پردازند، تا شاید پاسخی باشد به یکی از ابتدایی‌ترین نیازهای روحی و روانی‌شان.

سینمای واقع‌گرا نیز نه تنها به سرعت توانست به بیان این نیازها بپردازد بلکه به حفظ و توسعه آن در ذهن تماشاچی نیز پرداخت و سودای انتخاب این نوع از زندگی را در او پروراند و در واقع تلنگری شد برای بیدار کردن آن خفته در درون همه ما. در مورد یکی از دلایل دل‌بستگی بشر به «گذشته» و «طبیعت»، ذکر توضیحی که باز هم به سینما مربوط می‌شود ضروری می‌نماید: تاریخ سینما شاهد ساخت فیلم‌های بسیاری با موضوع‌های به اصطلاح پلیسی و جنایی بوده است. بدون تردید چنین مضامینی در جوامع بشری همواره رخ داده است و باز هم می‌دهد و بررسی و تحلیل صحیح آن می‌تواند تأثیرات تربیتی و مثبت خود را نیز به همراه داشته باشد. ما هرگز نمی‌توانیم چشم‌های خود را به روی این گونه وقایع بندیم و آن را نادیده بگیریم. اینجاست که کارگردان‌های بزرگ و هوشمند سینما چنین وقایعی را در چارچوبی واقع‌گرایانه صحنه‌آرایی کردند و سیر حوادث داستان را در اماکنی نشان دادند که بیشترین تأثیر را ایجاد کند. اما به راستی سیر این داستان‌ها در چه نوع اماکنی می‌توانست تعهد واقع‌گرایانه سینماگر را به نمایش بگذارد و در عین حال مطلوب تماشاچی نیز قرار گیرد؟ یعنی چگونه ممکن است مخاطب در عین حال که می‌ترسد و به نکوهش جنایت می‌پردازد، از لطایف و زیبایی‌ها غافل نگردد؟ این تنها در صورتی امکان‌پذیر است که ناظر در زیرساخت عوامل بیرونی و حشمت‌زا احساس امنیت کند و تعادل لازم حفظ گردد.

در همین زمینه، سینما به طور جدی از دهه ۸۰ به آفرینش آثاری اقدام کرد که برای مخاطب جذابیت‌های آنی بصری و بدون القای احساس امنیت را به همراه داشت (برخلاف آثار دهه‌های پیشین با همین مضمون). این جذابیت‌ها از یک سو حاصل جلوه‌های ویژه کامپیوتری بود و از سوی دیگر، به ساختار زندگی بشر در محیط‌های شهری مدرن ارتباط داشت. متأسفانه سینما در دو دهه اخیر با استفاده از موضوعی واقعی، یکی از راه‌های جذب تماشاچی را در سوزاندن، منفجر کردن، نابود ساختن، مثله کردن، یورش دیوانه‌وار و صحنه‌هایی از این قبیل پیدا کرد و در بسیاری از کشورها نیز به تقلید از آن، فیلم‌های مختلفی در برابر چشمان تماشاچی قرار گرفت.



سینماگران، انسان و محیط زندگی او و
دست آفریده‌های او را عناصری
جدایی‌ناپذیر و مخالف جهت یکدیگر به
شمار نیاورده‌اند؛ و این پیامی است که
سینما سعی کرد طی صد سال گذشته،
مستقیم و غیر مستقیم به تماشاچی منتقل
سازد و از او بخواهد تا دست آفریده‌هایش
را - که مستقیماً بر اعمال و احوال او تأثیر
می‌گذارند - با شئون انسانی منطبق سازد

در این آثار، شهر و روابط انسانی در شهر جداً زاینده همان موقعیتی است که شهر برای جسم و روح آدم ساخته است؛ یعنی تعداد بسیاری از این فیلم‌ها با الهام از محیط و نوع روابط انسانی در محیط پرداخته شده‌اند. در شهری که از کنترل خارج شده، ده‌ها ساختمان مرتفع در خیابانی کم عرض اما طویل، پذیرای هزاران آدم با هزاران افکار نیک و بد است. تراکم و ارتفاع و چشمک‌زدن هزاران نئون الوان برای بزرگ شهر بدون تردید جلوه‌ها و حظ فوری بصری ایجاد می‌کند اما این تراکم و این بزرگ، مخاطراتی را به همراه دارد که فقط سینما می‌تواند جلوه‌گر حقیقت وجودی آن شود. سینماگر سعی می‌کند شهر و نوع روابط انسانی در شهر را که از اعتدال خارج شده است، به نمایش درآورد و نقش محیط را در ایجاد این عدم تعادل به ثبت رساند. حوادث محیط در کنار زیبایی ظاهری باید بتواند اصالت و تعادل را القا و حفظ کند؛ و این همان نکته‌ای است که بشر در هنگام بررسی جنگ، خشونت و جنایت به آن نیاز دارد. یعنی در واقع منطق دلهره در کنار منطق آرامش بازتابی مطلوب و تربیتی را به همراه خواهد داشت و نه دلهره در برابر دلهره. به ویژه در سینمای قبل از دهه ۸۰، می‌توان چنین اعتدالی را مشاهده کرد. آثار آلفرد هیچکاک نمونه بارزی از همراهی منطق دلهره و منطق آرامش است.

۳- شهر خیال پردازان

تخیل در تاریخ هنر آفرینی همواره جزئی‌ناپذیر از هنر و هنرمند بوده است و خواهد بود. حتی اگر هنرمند خود را واقع‌گرا بداند، قبل از اقدام به عمل در بسط و توزیع موضوع به اجبار سوار بر بال خیال می‌شود تا مناسب‌ترین شیوه در بیان عناصر واقعی را مطرح سازد. اما اصولاً خیال‌پردازی روشی است که مسیری کاملاً متضاد و مخالف با واقع‌گرایی را در هنر آفرینی دنبال می‌کند. این در حالی است که تخیل‌پردازی در نوع اصیل و ناب خود سعی دارد تا مخاطب در فراسوی واقعیت به واقعیت بنگرد و در مورد آن بیندیشد. به زبان دیگر، زاویه‌ای است مخالف روزمره‌گی حیات برای پاسخگویی به کنجکاو‌ی‌ها، پرسش‌ها، پیش‌گویی‌ها، پیش‌بینی‌ها و آرزوها؛ همچنین تجربه‌ای است در آفرینش ساختار و سازمانی که وجود ندارد، اما می‌تواند با ایجاد تنوع در ذهنیت بشر، سیر تکراری زندگی و حیات را تصفیه و پالایش کند و به توسعه اندیشه و خلاقیت بینجامد و گاه قابلیت مطالعه و بررسی در جهت دستیابی را نیز پیدا کند. بدیهی است که در چنین مواقعی خیال‌پردازی نمی‌تواند فارغ از مبانی و مطالعات علمی باشد. به عنوان مثال، ژول ورن در مورد سفر به فضا و یا به اعماق زمین تخیلات پخته و سنجیده خود را با توجه به پژوهش‌های علمی دانشمندان و پیش‌بینی‌های علمی آنان به رشته تحریر درآورد. در سینمای تخیلی نیز آن دسته از آثاری جاودان مانده‌اند و قابلیت مطالعه و بررسی در هر عصر و نسلی را دارند که تخیل را با توجه به مطالعات و پیش‌بینی‌های علمی همسو کرده باشند. در این صورت است که تخیل به مرز بلوغ و پختگی

نزدیک می‌شود و درصد تحقق‌پذیری را بالا می‌برد.

تعداد زیادی از آثار سینمای تخیلی به پیش‌بینی در مورد زیستگاه‌های انسانی در آینده و نوع روابط بشری در این زیستگاه‌ها پرداخته‌اند. به عنوان مثال، در برخی از آثار، سفر موجودات فضایی به محیط‌های فعلی شهر به نمایش درآمده است، که در اینجا نیز باز هم دیدگاه‌ها و مکان‌یابی‌های کارگردان می‌تواند مورد تأمل قرار گیرد و تأثیر محیط زندگی در ایجاد و پرورش چنین آرزوهای کاملاً تخیلی بررسی گردد. چنین تخیلی می‌تواند ناشی از تأثیر تربیت محیط باشد. (به عنوان نمونه، کودکانی که با توجه به ساعت‌ها دوری از پدر و مادر به تنهایی در خانه‌ها زندگی می‌کنند) کلیه عوامل موجود در اطراف (درخانه و در شهر) زمینه‌های ایجاد و آفرینش چنین تخیلاتی را برای آنان فراهم می‌سازد.

در زمان حاضر برای ما این نکته اهمیت دارد که دیدگاه سینماگر راجع به فناوری مدرن، تأثیر آن در محیط و روابط انسانی، و تأثیر محیط در پرورش تخیل چیست.

زیستگاه‌های بشری همیشه در زمره مهم‌ترین منابع الهام برای آدم بوده‌اند. با توجه به اینکه بشر امروز عمدتاً در شهر زندگی می‌کند، باز هم نقش و وظیفه اصلی و اساسی شهرسازان در ساختن «محیط مطلوب»، که باید مهم‌ترین منبع الهام در ایجاد «تخیل مطلوب» باشد، گوشزد می‌گردد.

در فیلم‌هایی که موضوع آن در شهر روی می‌دهد، دوربین به اجبار بافت یک شهر را در زمان ساخت آن فیلم (همان گونه که هست) به نمایش در می‌آورد اما گاه کارگردان هوشمند زاویه دوربین خود را به گونه‌ای انتخاب می‌کند که در واقع زاویه نگاه و نظریات او را راجع به محیط مشخص سازد و معرفی کند. اما در سینمای تخیلی همه کارگردان‌ها مجبورند در «تطابق دقیق» با داستان به طراحی «دقیق محیط» بپردازند و به اجبار دیدگاه‌های

سینما و سینماگر، خواسته یا ناخواسته، این پرسش را در برابر دست‌اندرکاران و کارشناسان شهری قرار داد که: بالاخره در کجا می‌توان شهر مطلوب و ارتباطات انسانی مطلوب را یافت؟

خویش را نسبت به محیط و تأثیر آن بر وقایع مشخص گردانند. کینگ کنگ، فرانکشتین، آثار تخیلی - فضایی، آدم‌های ماشینی (ربات‌ها) و مانند اینها نیز در زیستگاه‌های انسانی و در میان روابط انسانی آغاز و پایان یافته‌اند. از «متروپولیس» فریتز لانگ (۱۹۲۶) که شاید نخستین دیدگاه و پیش‌بینی جدی سینماگر راجع به شهر و روابط انسانی در شهر آینده را معرفی می‌کرد، تا «ترمیناتور» و «داستان بی انتها» می‌توان به ده‌ها اثر دیگر نیز اشاره کرد که تقریباً در همه این آثار با توجه به سیر صعودی پیشرفت‌های تکنولوژیک و فراهم آمدن وسایل رفاهی در محیط‌های شهری، سینماگر سعی در القای این نکات داشته است:

الف - بشهر اسیر هوس‌ها و شیطنت‌های خویش است و ساخته‌ها و دست‌آفریده‌های خودش را تهدید می‌کند.

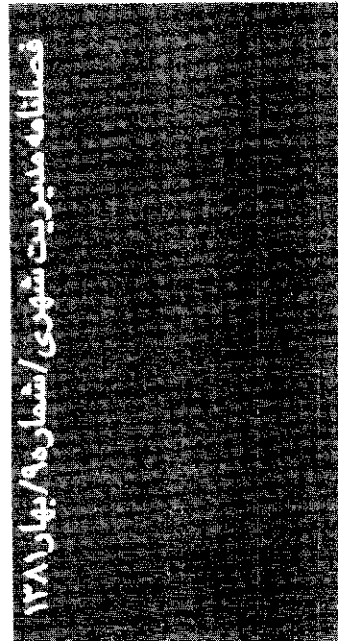
ب - با خوش‌بینی به آینده نگر بسته نمی‌شود و آینده در این آثار چیزی است که خشن، بی‌عاطفه و انعطاف‌ناپذیر و بی‌روح - همچون ماشین - می‌نماید.

ج - به دنبال سرزمین و یا شهر گذشته‌ای هستند که بار دیگر امید، آرامش، عاطفه و بالاخره عشق بتواند تصمیم‌گیرنده نهایی شود.

نتیجه

۱- از بدو پیدایش هنر و صنعت سینما، بدیهی است که سینماگر برای خلق و آرایش صحنه‌ها، نیاز به ایده‌ها و افکار معمارانه داشته است. در این میان، از یک سو تحولات اقتصادی و برنامه‌ریزی‌های صاحبان صنایع در قرن بیستم، و از سوی دیگر مکاتب فلسفی و هنری مورد تأیید سینماگر، ساختار افکار معمارانه او را تشکیل داد و او دیدگاه‌های خود را در مقام مخالفت و یا موافقت با ساخت و سازهای بشر قرن بیستمی در محیط - و تأثیر آن در روابط انسانی - اعلام کرد. اما این نکته جالب توجه به نظر می‌رسد که:

- به‌طور کلی دوربین سینما در هر حال و به هر دلیل برای ثبت و ضبط اعمال بشر و عناصر محیط مجبور است که در برابر آنها مستقر شود. در واقع دوربین سینما در یک قرن گذشته جزء خارق‌العاده‌ترین وسایل در نمایش ارتباط میان انسان و محیط بوده است و به همین دلیل در میان فرهنگ‌ها و تمدن‌های مختلف به زبانی شیرین و نغز بدل گردیده است. لذا سینما و سینماگر، خواسته یا ناخواسته، این پرسش را در برابر دست‌اندرکاران و



دوربین سینما طی صد سال گذشته
در گستره زمین گشت تا شاید مکانی
مناسب برای «خوب زیستن» را به نمایش
در آورد؛ جایی که بتواند رابطه منطقی
میان انسان و طبیعت را به او بازگرداند،
محیط شهر فدای مطامع سوداگران بشهر
نشود، و بشر به سوی انسان‌گرایی بیشتر
هدایت گردد و مهر و زیبایی را در مکان
خشونت و زشتی بنشانند

کارشناسان شهری قرار داد که: بالاخره در کجا می‌توان
شهر مطلوب و ارتباطات انسانی مطلوب را یافت؟
سینما نیز با زبان خاص خود و با تکیه بر گرایش‌های
مختلف هنری (از کمدی تا خیالپردازی) اعلام کرد:
- در آرزوی یافتن و به نمایش درآوردن شهر مطلوب است.
سینماگر گاه در آثار خویش کلان‌شهرها را به آتش کشید و
نابود ساخت، و گاه سوار بربال خیال شد تا شهر آرزوها را
بیابد، چرا که او بین عملکرد شهرهای پرزرق و برق قرن
بیستمی و آرزوهای بشر سازگاری و انطباق چندانی
نمی‌یافت.

- دوربین سینما طی صد سال گذشته در گستره زمین گشت
تا شاید مکانی مناسب برای «خوب زیستن» را به نمایش
درآورد؛ جایی که بتواند رابطه منطقی میان انسان و طبیعت
را به او بازگرداند، محیط شهر فدای مطامع سوداگران بشهر
نشود، و بشر به سوی انسان‌گرایی بیشتر هدایت گردد و
مهر و زیبایی را در مکان خشونت و زشتی بنشانند.
۲- سازمان طبیعت از ازل، حقایق جاوید و اساسی را در
نظام حیات دنبال کرده و در هر دوران، خود را آغشته به
رنگ آن دوران نساخته است. طبیعت همان را انجام
می‌دهد که «نیاز پایدار» و اساسی بشر و محیط زیست
است. لذا عالی‌ترین منبع الهام فیلسوف و هنرمند (از جمله
معمار و شهرساز) همانا اطلاعات و الگوهای پایداری بوده
است که طبیعت در اختیار بشر قرار داده است. در این
صورت، محیط ایجاد کننده و تشدید کننده حوادث
نمی‌گردد و همواره تأثیرات تربیتی و آموزشی مطلوب خود
را به همراه دارد. این بدان معناست که در عالم طبیعت،
محیط تکیه‌گاهی است امن، چرا که در کنار خشونت و
بی‌مهری‌هایش (همچون سیل، زلزله، توفان، صاعقه و
نظایر اینها) به تقسیم خوشدلی و مهر می‌پردازد و ترازوی است کاملاً متعادل. اما در محیط مصنوع شهرهای
امروزین که روز به روز به مسائل و معضلات آن افزوده می‌شود، بی‌نظمی و سردی و بی‌مهری کفه سنگین این
ترازو را تشکیل داده‌اند. به عبارت دیگر، اگر در ساختن و ساماندهی یک شهر نیاز حقیقی روح و روان بشر در
مقابل نیازهای غیر ضروری روز قرار نمی‌گرفت، شهر و شهرساز به همان وظایفی عمل می‌کردند که «نظام
طبیعت» برعهده دارد.

- سینما محیط زیست مصنوع را دستاورد و بازتابی از عقاید و نظریه‌های بشر، و عاملی بسیار مهم و جهت
دهنده در پیدایش حوادث، به شمار می‌آورد. به دیگر سخن، تا به امروز هر گونه گزینش و انتخاب حوادث و
مکان‌ها و شخصیت‌های فیلم، منطبق با شرایط محیط زندگی و تحت تأثیر آن به نمایش درآمده است.
سینماگران، انسان و محیط زندگی او و دست‌آفریده‌های او را عناصری جدایی‌ناپذیر و مخالف جهت یکدیگر به
شمار نیابورده‌اند؛ و این پیامی است که سینما سعی کرد طی صد سال گذشته، مستقیم و غیرمستقیم به تماشاچی
منتقل سازد و از او بخواهد تا دست‌آفریده‌هایش را - که مستقیماً بر اعمال و احوال او تأثیر می‌گذارند - با شئون
انسانی منطبق سازد.

۳- بدیهی است که نمی‌توان و نباید مانعی در برابر توسعه صنعتی و تکنولوژیک در جوامع ایجاد کرد و به
مخالفت با آن پرداخت؛ اما همچنین نباید در مسیر توسعه «انسان» را به فراموشی سپرد و صرفاً توجهات
اقتصادی و سودمندی را مدنظر قرار داد. این کلام بدان معناست که در طول تاریخ، هر کوششی در جهت بهبود
زندگی بشر، نسبت به روزگار قبل از خود، انگیزه‌های جز ایجاد آرامش و آسایش بیشتر برای بشر نداشته است.
جریان صدرنیم در قرن بیستم نیز ظاهراً همین هدف را دنبال می‌کرد اما در این میان، محیط‌های شهری
دستخوش تغییراتی شدند که با نیازها و ضرورت‌های روحی و در واقع فطری بشر انطباقی نداشت. امروز بشر خود
را برای ورود به دنیای جدید آماده می‌سازد؛ دنیایی که باز هم اصول اولیه آن به ایجاد آرامش و آسایش بیشتر برای
وی اشاره دارد و با توجه به تجربه‌ای که به ویژه در قرن گذشته به دست آمد، این امید وجود دارد که جریان‌ات پست
مدرن به تحولات و تأثیرات انسان‌گرایانه منجر شود.

منبع:

1- Epstein, J. CHARLIE, a pictorial
biography, Doubleday, London, New
York, 1989.

2- Giannetti, L. Understanding Movies,
Prentice-Hall, Inc., London, New York,
1982.

- ۳- آفاق، مهدی؛ هست نامرئی پژوهشی در شناخت عناصر
ساختاری هنر معنوی، مولیان جم، تهران ۱۳۷۷.
- ۴- جعفری، محمد؛ حدیث نفس چارلی چاپلین، بلوچ، تهران
۱۳۵۷.
- ۵- خرسند، بیژن؛ دایرةالمعارف سینما، امیرکبیر، تهران ۱۳۶۱.
- ۶- محمدزاده تیتکانلو، حمید؛ آکسیر سینماتیم - از نقاشی تا
معماری و شهرسازی، مولیان جم، تهران ۱۳۷۸.
- ۷- آرشو شخصی مجموعه فیلمهای سینمایی (به عنوان منبع
تصویری).
- ۸- متأسفانه این منبع مهم در آثار و سینمای ایران به
درستی مورد توجه قرار نگرفته است (که میدوارم در فرصتی
دیگر به آن بپردازم).
- ۹- چاپلین در ۱۸۸۹، هارولد لوید در ۱۸۹۴ و دسترکینون در
۱۸۹۵ متولد شدند و نخستین آفرشان به ترتیب در ۱۹۱۳، ۱۹۱۲
و ۱۹۱۸ به نمایش درآمد.