



■ سینما و معماری

■ فرانسوا پنز، مورین تامس

■ ترجمه شهرام جعفری نژاد

■ انتشارات سروش

همایشی که در سال ۱۹۹۵ درباره‌ی سینما و معماری در دانشگاه کمبریج برگزار شد اساسی‌گردید برای کتاب حاضر. این اثر خلاصه‌ای است از مجموعه مقالات این همایش که در آن کارشناسانی از دو حوزه سینما و معماری با دیدگاه‌های متفاوت و نقطه‌ی اشتراک نگاه به آینده، حضور داشتند. کتاب مطالبی نو آورانه در دو حوزه سینما و معماری ارائه می‌دهد. ابتدا از نخستین حضور معماری در سینما آغاز می‌شود (نخستین تصاویر شهر)، سپس از تأثیر متقابل الگوهای سینما و معماری می‌گوید (شهر مدرن) و در نهایت نیز به کاربرد رایانه در تصاویر سینمایی و معماری پرداخته می‌شود (شهر خیالی).

هدف این همایش نزدیکی و ارتباط متقابل سینما و معماری به ویژه جهت کاربرد در جهان آینده بود. اشتراک عمده‌ی این دو هنر آن است که هر دوفضای سه‌بعدی را از طریق رسانه‌ای دوبعدی می‌سازند. البته تا این اواخر معماری تصاویرش را به صورت دوبعدی می‌ساخت و سپس آن را به صورت سه‌بعدی پردازش می‌کرد، و سینما واقعیت سه‌بعدی را به صورت تصاویری بر پرده‌ی دوبعدی منعکس می‌ساخت. اما اینک به کمک رایانه هر دومی توانستند مستقیماً در فضای سه‌بعدی کار کنند و وابستگی آموزه‌های آنها به یکدیگر روز به روز بیشتر می‌شود.

کتاب سعی می‌کند خواننده را با نظرات معماران، فیلمسازان، معماران فیلم ساز، فیلم سازان معمار و طراحان صحنه - معماران فیلم - از فرانسه، آلمان، آمریکا و انگلستان آشنا سازد و دیدگاه‌های تازه‌ای از مفهوم فضا، زمان و حرکت، به خصوص در جهان رسانه‌های سه‌بعدی ارائه دهد.

این اثر در پنج بخش ارائه شده شامل: نخستین تصاویر شهر، شهر مدرن: لندن / پاریس / نیویورک / رم، شهر مدرن: انسان در فضا، شهر خیالی: معماری در حرکت، و شهر خیالی II: آشتی هنر و علم.

بخش دوم تحت عنوان شهر مدرن I که دربرگیرنده‌ی مقدمه‌ای از گوین هاگین، و مطالبی از نیکلاس بولاک، فرانسوا پنز، پاتریشیا کروت، و دیویدس است، هاگین می‌گوید تاکنون با سینما گذارهای زمانی - مکانی بسیاری به شهرها داشته‌ایم، که در این جا برخی نمونه‌های لندن، پاریس، نیویورک و رم بررسی می‌شود. مقالات این بخش بیان‌کننده‌ی بسیاری از افق‌ها، محدودیت‌ها و کارکردهای مشترک سینما و معماری، به ویژه درخصوص بازنمایی ویژگی‌های مدرن شهرها است که از خلال آنها با شهرسازی پیچیده‌ی رم، دو نمود متفاوت از نیویورک توسط اسکورسوزی و آلن، بخش‌های جدید لندن، و دیدگاه‌های استثنایی تاتی در مورد معماری نو در پاریس ارائه می‌شود. دیدگاه غایی تاتی در مورد این نوع معماری آن است که هر ساختمان صرفاً نمی‌تواند جعبه‌ای برنامه‌ریزی شده برای عملکردهای درونش، همچون یک اجاق ماکروویو یا یک بازی کودکان باشد، بلکه باید قالبی زنده و با روح برای احساسات پویا و اجتماعی افراد بسازد. در این دیدگاه معماری و سینما پیوستگی بیشتری خواهند یافت و سینما معماری را به حرکت و زندگی وامی‌دارد و معماری با تمرکز بر عناصر خود سینما را صاحب هویت می‌کند.

در بخش چهارم نیز که تحت عنوان شهر خیالی II: معماری در حرکت، به وجوه مشترک معماری و سینما در استفاده از ابزار نوین دیجیتال برای عینیت دادن به تصورها و تجربه‌های ما از فضای شهری پرداخته و کوشیده می‌شود از خلال اندیشه‌ها و الگوهای آموزشی معماران به تشریح بازسازی‌های چند رسانه‌ای و بسیار واقعی از شهرها رسید. در این بخش که با مقدمه‌ای از فرانسوا پنز و مقالاتی از انی فورجا، ارل مارک، مایکل الفتریدز، و یواکیم ساتر همراه است هدف غایی مقالات، حرکت و سوق دادن معماران به فیلم‌سازی یابرعکس نیست، بلکه قصد آن است که عملکرد ابزاری نوین در طراحی فضا تشریح گردد، ابزاری به نام فن آوری دیجیتال که کار با آن روز به روز ساده‌تر می‌شود. به باور نویسندگان، معماری و سینمایی توانستند در بسیاری از شیوه‌های بیانی از یکدیگر بهره بگیرند و از این راه تأثیر خلاقانه‌تری بر مخاطبان خود بگذارند.