

استفاده از مؤلفه‌ها و مفاهیم سینمایی در طراحی معماری با مضمون حرکت

حورا معتمدی^۱، احمد میرزا کوچک خوشنویس^۲

تاریخ پذیرش: ۱۳۹۷/۰۲/۲۳

تاریخ دریافت: ۱۳۹۷/۱۲/۲۴

چکیده

با توجه به این که سینما، یکی از مهم‌ترین رخدادهای رسانه‌ای قرن بیستم تلقی شده و موضوع حرکت و مطالعه علمی و هنری آن، یکی از معاصرترین گرایش‌ها در طراحی پروژه‌های معماری است، کشف عمیق‌تر ارتباط زمینه‌های بینایی سینما و معماری ضرورت بیشتری می‌یابد. در این مقاله، روشی جدید در طراحی معماری، با عنوان «معماری سینمایی» ارائه می‌شود. پس از توصیف عناصر و مفاهیم سینمایی، مصادیق معماری برای هر کدام از آن‌ها بیان شده، سپس با ارائه تصاویری در هر عنوان، حلقه‌های ارتباط‌دهنده از سینما به معماری به‌عنوان فرضیه پیشنهاد می‌شود. در نهایت این فرضیات در اختیار دیگر پژوهشگران معماری و سینما (از جمله دانشجویان این دو رشته) قرار گرفته تا میزان انتقال حس حرکت از تصاویر، سنجیده شود. نتایج این پژوهش نشان می‌دهد که این فرضیات، دارای ظرفیتی قابل توجه به‌منظور طراحی و به‌طور خاص ایجاد حس حرکت در معماری است.

واژه‌های کلیدی: سینما، معماری، حرکت، معماری سینمایی

۱. کارشناسی ارشد معماری از دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران شمال motamedi.hooraa@gmail.com

۲. استادیار پژوهشگاه سازمان میراث فرهنگی a.m.khoshnevis@gmail.com

مقدمه

غیرمنتظره بودن گرایش‌های تازه در معماری به‌ویژه در اوایل قرن گذشته از این‌رو بود که تصور می‌شد معماران مدرن، درست در همان راه‌هایی که ضرورت و ویژگی‌های زمان، تقریباً از آغاز قرن بیستم به وجود آورده و پیشگامان معماری مدرن آن‌ها را یافته و گشوده بودند، گسترش خواهند یافت. به‌عبارت‌دیگر، سکون احساس می‌شد، اما دگرگونی به‌وجود آمده، پیش‌بینی نشده بود. عدم رضایت از معماری مدرن نیز نتوانست امکان این پیش‌بینی را بیشتر کرده و هشداردهنده باشد (مزینی، ۱۳۷۶: ۳). یکی از این گرایش‌های تازه، ارتباط و ایجاد نزدیکی بین معماری با علوم و هنرهای دیگر است که جنبه‌های پنهان، متنوع و کشف‌نشده‌ی معماری را به‌گونه‌ای جدید آشکار می‌سازد. از میان هنرهای مختلف، به ارتباط معماری و سینما (به‌گونه‌ی تحلیلی و میدانی) کمتر پرداخته شده است اما نظریه‌پردازان سینما و معماری حدود دو دهه است که متوجه حضور یکدیگر شده و با وام گرفتن پاره‌ای مفاهیم و دگرگون کردن قالب‌های سنتی‌شان، از قابلیت‌های این دو هنر بهره برده‌اند (خوش‌بخت، ۱۳۸۸: ۱۶).

معماری از راه‌های گوناگون توانایی برقراری ارتباط حسی با انسان را دارد، اما در میان همه‌ی این روش‌ها، قدرتمندترین و مؤثرترین روش، روابط عناصر سه‌بعدی در فضا با یکدیگر از طریق دید یک ناظر در حال حرکت است. این‌گونه است که ناظر معماری، به‌نوعی آگاهی از فضا - یعنی متمایزترین و ویژه‌ترین عنصر معماری - دست می‌یابد.

هنر معمار در عرصه شکل‌دهی به فضا با استفاده از ابزار بیانی دیوارها، سقف‌ها، در و پنجره‌ها و نماها متجلی می‌شود. درحالی‌که هنر فیلم‌ساز در فضا‌سازی توسط فنون جابه‌جایی دوربین، میزانشن، روابط عناصر درون صحنه با یکدیگر و پیوند این قطعات مجزا از هم به‌صورت کلیتی گویا و جامع خودنمایی می‌کند؛ به‌طوری‌که از فضای صحنه‌ها همان احساسی به تماشاگر دست می‌دهد که با حضور در یک فضای معماری در وی ایجاد می‌شود (رحیمیان، ۱۳۸۹: ۲۵۰). افزون بر این، تأثیرپذیری معماران از سینما و به‌کارگیری آن در ایده‌پردازی‌هایشان، از جمله مواردی است که می‌توان در بررسی رابطه بین سینما و معماری به آن اشاره نمود.

در این مقاله مؤلفه‌های مختلف این دو حوزه موردبررسی قرار می‌گیرند. بدیهی است در عصری که به درازای عمر بشر از تاریخ آغاز معماری می‌گذرد، پرداختن و رسیدن به روش نوینی در طراحی معماری، امری ضروری است.

بیان مسئله

هدف این مقاله بررسی تأثیر سینما بر معماری به‌عنوان روشی برای طراحی یا دستیابی به طراحی/معماری سینمایی است. در این مقاله، مؤلفه‌های مختلف این دو حوزه و به‌طور خاص، مؤلفه‌ی حرکت مورد بررسی قرار می‌گیرد تا در نهایت بتوان به تصاویر و مفاهیمی دست یافت که گمشده معماری امروز یعنی حس حرکت را، در طراحی معماری ایجاد کند.

فرضیه‌ها

اختلافات در اندازه‌ی فضاها، سایه‌روشن و تضادمندی اشکال، باعث تحرک ناخودآگاه چشم ناظر شده و در نتیجه سبب حرکت ذهنی و روانی آنان می‌شود. معماری نیز مانند سینما، می‌تواند از طریق حرکت تند و کند، فضا را جانشین زمان و زمان را جایگزین فضا نموده که راهکاری برای دستیابی به معماری سینمایی است. یکی از عوامل ایجاد حرکت، تداوم و پیوستگی، استفاده از «تدوین فضایی» همانند تدوین سینمایی است که از جمله عوامل ایجادکننده‌ی آن، حذف فضاهای زائد و ایجاد یک ساختار ارتباطی منحصربه‌فرد برای آن است. با استفاده از قواعد و اصول پرسپکتیو و همچنین خطاهای چشمی می‌توان به «توهم بعد» در فضاهای مختلف رسید که بستری برای ایجاد طراحی سینمایی تلقی می‌شود. بازی با نور و سایه و حتی ایجاد تاریکی یکی از بهترین تمهیدها برای ایجاد حس حرکت در فضای معماری است. در معماری می‌توان با ایجاد آمادگی‌های ذهنی، طی طریق، سلسله‌مراتب و وجود برخی المان‌ها در طراحی، حس کنجکاو ناظر درباره فضاها را افزایش داد و سرانجام به ایجاد حس حرکت در یک مکان دست پیدا کرد. در نهایت اینکه معماری سینمایی یکی از روش‌های نوین در طراحی معماری بوده و با استفاده از فضاسازی به سبک سینمایی، می‌توان به حس حرکت در مکان رسید.

روش تحقیق

روش تحقیق توصیفی: به‌منظور توصیف عینی، واقعی و منظم خصوصیات موردنظر در زمینه‌های سینما، معماری و معماری سینمایی و تأثیرات هرکدام بر دیگری از زمان تولد سینما تا امروز به‌کار گرفته شده است.

روش تحقیق همبستگی: با هدف عنوان نمودن عناصر و مفاهیم سینمایی و یافتن مصادیق معماری برای هرکدام در زمینه طراحی، و رسیدن به معماری سینمایی به‌وسیله بررسی تطبیقی این مفاهیم صورت گرفت.

روش تحقیق پیمایشی - اکتشافی که شیوه‌ای توصیفی - تبیینی است و در پژوهش‌های معماری، می‌توان از آن استفاده نمود. در این مقاله، از مصادیق معماری به‌دست‌آمده، پرسشنامه‌ای تنظیم گردید و این مصادیق در قالب تصاویری در اختیار ۵۰ دانشجوی رشته معماری و ۵۰ دانشجوی رشته سینما قرار گرفت. درنهایت، پاسخنامه‌ها توسط نرم‌افزار SPSS مورد تحلیل قرار گرفته و با توجه به فرضیه‌های موردنظر، بررسی شد.

می‌توان رابطه‌ی سینما و معماری را از منظر تأثیر آن‌ها بر یکدیگر دسته‌بندی کرد.

تأثیر معماری بر سینما

در فیلم‌های اولیه تاریخ سینما، معماری، به‌ظاهر در قامت پس‌زمینه، ولیکن به‌عنوان عنصری جدانشدنی، تأثیری غیرقابل‌انکار بر فیلم‌ها داشت. این تأثیر در حدی است که می‌توان تمامی جنبه‌های بصری فیلم‌ها را، مختص انواع ویژگی‌های معماری دانست که به طرز چشمگیری در فیلم‌های صامت که تنها با استفاده از تصویر، داستان را منتقل می‌کردند، قابل مشاهده است.

سینما در بُعد مکان، همان معماری است. شاهد آن اولین فیلم‌هایی است که همه یا در فضاهای شهری (مانند فیلم «خروج کارگران از کارخانه» (۱۸۹۵) ساخته برادران لومیر^۱) اتفاق می‌افتد یا چشم‌انداز آن‌ها شهر، مکان‌ها یا معماری‌ها بوده است. همچنین در پرداختی عمیق‌تر، تغییرات معماری به‌عنوان نماد دگرگونی‌های اجتماعی و انسانی در طول تاریخ، توسط کارگردانان مؤلفی نظیر میکال آنجلو آنتونیونی^۲ و آلفرد هیچکاک^۳ که از متفکران سینما محسوب می‌شوند، به تصویر در آمده است (پنز، ۱۳۹۲: ۲۵). البته کارگردانان برجسته دیگری نیز با استفاده از سینما، گذارهای زمانی - مکانی بسیاری به مخاطب نشان داده‌اند، ولی به سبب

1. Auguste and Louise Lumiere

2. Michelangelo Antonioni

3. Alfred Hitchcock

محدودیت‌های موجود، به بررسی صحنه‌هایی از آثار دو کارگردان نامبرده شده و نیز دو صحنه از فیلم «درخشش»^۱ (۱۹۸۰) اثر استنلی کوبریک^۲ که در آن‌ها نمودهایی از تأثیر غیرقابل‌انکار معماری بر سینما و همبستگی این دو مقوله مشاهده می‌شود، بسنده می‌کنیم.

معماری فیلم، معماری خیالی است. اهمیتی ندارد که یک شهر، یک بنا یا اتاقی واقعاً وجود خارجی دارند یا این که فقط نماسازی شده‌اند. به بیانی دیگر، معماری فیلم‌ها، از نوع معماری مفهوم‌گرا است، به طوری که توهم واقعیت چنان به خودآگاهی در حال بیداری نفوذ کرده که تقریباً واقعی به نظر می‌رسد (Pallasma, 2008: 58).

تجرباتی در این زمینه - که معماری فیلم نیز تلقی می‌شود - صورت گرفته که برای نمونه نکاتی از هرکدام ذکر می‌کنیم.

استنلی کوبریک: «درخشش»

فیلم «درخشش» به کارگردانی «استنلی کوبریک» در سال ۱۹۸۰ با بازی جک نیکلسون^۳ تهیه شد. داستان این فیلم، قصه نویسنده‌ای مبتلا به عدم تعادل روحی است که در هتلی خالی از مسافر، همسر وحشت‌زده و پسر خردسال خود را مورد تهدید قرار می‌دهد. راهروی طویل هتل، نقش عنصر پیوند صحنه‌های مختلف فیلم را به عهده داشته و هم‌زمان، حرکت سریع پسر خردسال با یک سه‌چرخه در طول این راهرو و باز شدن درهایی به اتاق‌های مختلف هتل که در هر یک از آن‌ها صحنه‌ای از صحنه‌های فیلم گشوده می‌شود، پیوند دراماتیک میان صحنه‌ها را برقرار می‌کند.

مهم‌ترین وجه مشترک سینما و معماری، عنصر «پیوند» است. مهم‌ترین عنصر پیوند فضا در معماری «راه» و «راهرو» است؛ خروج از هر «فضا» بر «فضای» دیگر از «راه» و «راهرو» و به واسطه «در»، «دروازه»، «طاق» و عناصری از این دست صورت می‌گیرد. شاید این امر در سینما به ترتیب عبور، روشن شدن و محو شدن در شکل

1. Shining
2. Stanly Kubrick
3. Jack Nicholson

کلاسیک و ترفندهای دیگر در تدوین‌های جدید است. گاه این عناصر کاملاً با عنصر معماری بیان می‌شود، گاه از عناصر دراماتیک و روش‌های فیلم‌برداری استفاده شده و گاه ترکیبی از هر دو به کار می‌آید. در فیلم درخشش، از عنصر ترکیبی (فضایی - دراماتیک) برای پیوند یا تدوین فیلم استفاده شد (طوسی و دیگران، ۱۳۹۵: ۴).

نمونه‌های بسیاری در این فیلم وجود دارد که کارگردان از طریق عناصر معماری به نمایش آن‌ها پرداخته است. القای ترس، خشونت و تنهایی از طریق هتلی خالی از مسافر (فضای معماری بدون حضور انسان)، راهروهایی تنگ (که در بالا به شرح کارکرد آن‌ها اشاره گردید) و هزارتویی مارپیچ و معمایی (که گویی شخصیت‌ها را به سوی مرگ دعوت می‌کند) از نمونه ساختارهای معماری اصلی در روند فیلم برای بازگو کردن مضامین موردنظر نویسنده و کارگردان هستند.

آنتونیونی: «کسوف»^۱ (۱۹۶۲)

مایکل آنجلو آنتونیونی، کارگردان - مؤلفی بی‌نظیر در القای مفاهیم سینمایی و انسانی است. تمامی فیلم‌های او جنبه‌هایی خاص از نمودهای بصری بی‌نظیر دارد که از معماری فضاهاى مختلف در بیان مضامین خود استفاده نموده است. فیلم‌های ماجرا^۲ (۱۹۶۰)، کسوف و آگراندیسمان^۳ (۱۹۶۶)، سه‌گانه‌ی بی‌همتای او در میان آثار سینمایی دنیا است که می‌توان ساعت‌ها به تحلیل شگفتی‌های منحصر به فرد دیداری و مضمونی آن پرداخت. از میان صحنه‌های مختلف این سه فیلم، به شرح صحنه‌ای از فیلم کسوف که در آن تقابل شخصیت‌های فیلم در حصار معماری مدرن و امروزی به شیوه‌ای کاملاً سینمایی و استادانه نشان داده شده است، می‌پردازیم.

صحنه‌ای که علی‌رغم کوتاه‌ترین رخداد، تأثیر بصری خارق‌العاده‌ای دارد: ایستادن قهرمان فیلم بین دو ستون بتنی، تکیه زدن به یکی از ستون‌ها، بسته شدن دروازه فلزی، دروازه شیشه‌ای مجتمع، نمایش دیوار داخلی سرسرا از آجر و کف آن، که از سنگ‌های بزرگ و تیره با درزهای سفید است و ظاهر ساختمان در مجموع، رسمی، مدرن و حتی اندکی خشک نشان می‌دهد. درنهایت، قرارگیری توده‌ای

-
1. The Eclipse
 2. The Adventure
 3. Blow-up

متراکم از شاخ و برگ درختان در سمت چپ ستون آجری و بیرون از قاب پنجره، نمایانگر این مضمون است که گویی قهرمان فیلم به درختانی دور از دسترس تکیه داده و پیچ‌وتاب شاخه‌ها احساسی متضاد با هندسه خشک معماری ساختمان را منتقل می‌کند. صحنه آغازین کسوف، بیانگر تقابل دو شخصیت بر مرز فضاها، بیرونی و درونی یک ساختمان مدرن است؛ ساختمانی که با باز شدن درهایش، مقیاس و غربت جهان بیرون را فاش می‌کند (پنز، ۱۳۹۲: ۱۰۱).

نگاه دراماتیک آنتونیونی به مقوله‌ی اسارت انسان، تنها از طریق نمایش او در حصار معماری‌های خشک و بی‌روح امروزی، تأثیری منحصر به فرد دارد. این همبستگی معماری و سینما و نمایش مفاهیم سینمایی از طریق عناصر معماری، در ذهن بیننده ماندگار و یکتا خواهد بود. فضاها، خالی با خطوط مورب نوعی عدم تعادل در حیات انسان معاصر و سرانجام کسوف انسان در عالم مدرن را تداعی می‌کند؛ عالمی که بر اساس ادعای اومانیزم (انسان‌گرایی / انسان‌محوری) بنا گردید و آنتونیونی به‌درستی از طریق معماری و نسبت‌های فضایی، به ترسیم حذف انسان از عالم مدرن مبادرت ورزیده است.

هیچکاک: «سرگیجه»^۱ (۱۹۵۸)

در میان تمامی فیلم‌های کارگردان بزرگ سینمای دله‌ره، آلفرد هیچکاک، هیچ فیلمی مانند فیلم سرگیجه، وامدار مکان‌های منحصر به فرد و درعین حال ساده و متعدد معماری، برای القای فضای تعلیقی خاص و تأثیرگذار نیست.

در نیمه‌ی ابتدایی فیلم، اسکاتی (قهرمان فیلم) سایه‌به‌سایه‌ی مادلین (شخصیت زن مقابل او) حرکت می‌کند. گشت‌وگذار نزولی او به گذرگاه‌های تاریک منتهی می‌شود؛ مکان‌هایی که گویی مدخل ورود به دنیای زیرزمینی است. روز اول برای تعقیب زن، در سرازیری وارد کوچه‌ای شرارت‌بار و شیطانی شده که به یک گذرگاه پشتی منتهی می‌شود. سپس این زن او را به یک کلیسای قدیمی و تاریک می‌کشاند. از آنجا به گورستان پشتی کلیسا رفته که پوشیده از درختان سرخدار است. پس از آن مادلین به موزه‌ای می‌رود که آنجا اسکاتی او را زیر نظر دارد. بعد از موزه، او به هتل می‌رود؛ جایی که زن مثل یک شبخ غیث می‌زند. وقتی اسکاتی به خانه‌ی مادلین

بازمی‌گردد، اتومبیل او را جلوی خانه می‌بیند. روی داشبورد اتومبیل دسته‌گلی که مادالین از گل‌فروشی خریده بود، دیده می‌شود. این نشانه‌ای واقعی از سفر عجیب و غریب اسکاتی است (بریل، ۱۳۸۱: ۸۸).

تمامی این مکان‌ها و دالان‌ها، با نمودهای معماری خود، سعی در انتقال ترس و دلهره، کنجکاو و پرسش دارند که تنها با نمایش آن‌ها تمامی این احساسات و فراتر از این به بیننده رسانده می‌شوند: گذرگاه‌های تاریک، مدخل‌های تنگ، کوچه‌ای شرارت‌بار، کلیسا، گورستان، موزه، هتل و سرانجام، خانه. اما بارزترین مکان و نمود معماری در این فیلم، کلیسا به همراه پلکانی خاص و رعب‌آور است که به‌تنهایی بار دراماتیک فیلم و انتقال مضمون فیلم را با کارکرد ساده‌ی معماری خود، بر عهده دارد.

تأثیرپذیری معماران از فضا سازی فیلم‌های سینمایی در خلق آثار معماری

در کنار موارد ذکر شده، تأثیرپذیری معماران از سینما و به‌کارگیری آن در ایده‌پردازی‌هایشان از جمله مواردی است که می‌توان در بررسی رابطه بین سینما و معماری به آن اشاره نمود. امروزه اغلب معماران ایده‌های فضایی و حتی تجسم آن را از طریق زبان فیلم جستجو می‌کنند. به‌عنوان نمونه معمار فرانسوی، ژان نوول^۱، اظهار می‌کند که تصویرپردازی و تجربه‌ی سینمایی به‌عنوان یک شیوه (و حتی منبع الهام) مهم برای ایده‌پردازی پروژه‌های معماری اوست.

ژان نوول در بسیاری از مقالات و کتاب‌هایش به شباهت کار فیلم‌ساز در مدیریت گروه‌های نورپردازی، فیلم‌برداری، طراحی صحنه، صدابرداری، بازیگری و دیگر حوزه‌های فیلم‌سازی با معمار در مدیریت گروه‌های طراحی، سازه، تأسیسات، آکوستیک، معماری داخلی اشاره می‌کند. او به‌تدریج در آثارش از منابع متعدد الهام گرفت؛ از طراحی اتومبیل و هواپیما و قطار تا آثار نقاشان و مجسمه‌سازانی چون جوزف بویس^۲ و ایوکلا^۳ تا آثار فیلم‌سازانی چون ویم وندرس^۴ (پنز، ۱۳۹۲: ۲۰).

1. Jean Nouvel
2. Joseph Beuys
3. Yves Klein
4. Wim Wenres

یکی از ارجاعات مستقیم نوول به سینما، سال ۱۹۸۳، در طراحی تریای تئاتری در بلفورت بود. او می‌گوید که مکان موردنظر را چون صحنه‌ای از فیلم‌های وندرس در نظر گرفته؛ با کف آسفالتی، چراغ‌های نئون قرمز، پیشخوان فلزی و حتی ردیف جعبه‌های کوکاکولا.

نمونه‌های بسیاری از تأثیرات فیلم‌های مختلف بر فضاهای معماری وجود دارد. بدون شک صحنه‌پردازی‌های خاص فیلم‌های مهم در کنار حال و هوای فیلم، بر ذهن معماری که همواره به دنبال ایده‌های خاص است، اثرگذار بوده و هرچه پرداخت این صحنه‌ها دقیق‌تر و با جزئیات دراماتیک بیشتر باشد، اقبال بیشتری برای تثبیت در حافظه‌ی معمار و تبدیل آن به نمونه‌ای بیرونی و واقعی دارد.

حرکت

تعریف سینمایی: سینما از ریشه‌ی یونانی «کینما» می‌آید، که بر هر دو واژه «جنبش آ» و «احساس»^۳ دلالت دارد. ریشه لغوی «احساس» در لاتین به‌وضوح بر مفاهیم «نیروی محرک» و «حرکت کردن» دلالت داشته و به نحوی تاریخی با گذر از مکانی به مکان دیگر همراه بوده است. برونو^۴ معتقد است که «جنبش» مولد «احساس» بوده و «احساس» نیز همواره حاوی یک «حرکت»^۵ است. در این راستا می‌توان به فیلم به‌عنوان ابزاری برای انتقال دادن نگرینست. حرکت در سینما (شامل حرکت دوربین، حرکت بدن‌ها و اجسام، حرکت و تغییر پرسپکتیوها)، نه‌تنها در زمان و فضای داستان در راستای تکامل روایت تأثیر می‌گذارد، بلکه سبب شکل‌گیری حرکت در فضای درونی تماشاگر می‌شود (قهرمانی و دیگران، ۱۳۹۳: ۶۰). حرکت، ما را به واقعیت نزدیک‌تر می‌سازد. شاید به همین دلیل است تا زمانی که حرکتی از موجودی دیده نشود، حکم جان داشتن برای آن صادر نمی‌شود. عکس‌ها به‌دلیل منجمدسازی واقعیت در یک لحظه، حیات آن واقعیت را می‌گیرند، ولی درعین حال به دلیل ثبت حرکتی که با چشم دیده می‌شود، گویا در رگ واقعیت مومیایی شده،

1. Kinema
2. Motion
3. Emotion
4. Bruno
5. Movement

حیاتی تازه به جریان می‌اندازند. عکس‌ها در نظام معنایی خود، مصداقی را پیشکش می‌کنند که «رجوع به واقعیت گذشته آن» در اولین قدم واکاوی محتوا، رخ می‌دهد (حسن‌پور و دیگران، ۱۳۹۴: ۴). همین ارجاع به گذشته، سبب حرکت ذهنی بیننده‌ی عکس و سرانجام ایجاد حس پویایی در روان او می‌شود.

«عکس» چیزی از «واقعیت» در خود دارد. هرچند محو و تار یا فاقد عمق، یا فاقد رنگ، یا هرچند بریده‌بریده... اما چیزی را در خود دارد که بی‌واسطه از طبیعت گرفته است. عکس، هستی خود را از واقعیت دریافت می‌کند. تصویر عکاسی، خود شیء است، رها و گسسته از قید «زمان» و «مکان». «عکس» یک لحظه از «زمان» را ساکن ساخته و «واقعیت» را ماورای زمان و مکان متوقف می‌کند. اکنون نوبت سینماست تا با جاری ساختن خون حرکت و زندگی در رگ‌های تصویر، حقیقت «متغیر» و «دگرگون‌شونده‌ی» «واقعیت» را نیز، مومیایی کند (معمدی، ۱۳۹۰: ۲۵۵). مصداق سینمایی معماری: شاید بتوان این مصداق را برای معماری در سینما چنین تعریف کرد: خلق فضای سه‌بعدی توسط تصاویر متحرک دوبعدی. این معماری، فقط معماری تصاویر متحرک نیست، بلکه معماری در حرکت است که قابل حمل می‌شود. این شیوه‌ی طراحی فضا، امکانی را به کاربر خود می‌دهد تا بتواند معماری را به کنترل خود درآورده و آن را تغییر دهد. در این سبک از معماری، طراح فقط مکان نمی‌سازد، بلکه مکان و تصویر را با هم می‌سازد.

به‌طورکلی در معماری با دو حالت روبه‌رو هستید:

۱. وقتی در مکان موردنظر جابه‌جا می‌شوید، ناخودآگاه با گذر و تغییر زمان روبه‌رو خواهید شد. یعنی برای ایجاد تحرک باید وادار به حرکت شوید.
۲. وقتی در یک جا ثابت هستید، به دلیل نگاه کردن یا روبه‌رو شدن با اشیاء و سوژه‌های متحرک، ذهن و اندیشه شما در حال حرکت است. مثلاً در موزه‌ای مشغول تماشای ساعتی هستید که عقربه‌های آن در حال چرخش است و ذهن شما نیز با این حرکت همگام خواهد شد، حتی تحرک ذهنی شما در مواجهه با عقربه‌هایی که به‌صورت ضربه‌ای تکان می‌خورند، در مقایسه با عقربه‌هایی که حرکت مداوم و پیوسته دارند، تغییر کرده در نتیجه باز خورد ذهنی شما از زمان و حرکت در آن لحظات تفاوت پیدا می‌کند.

زمان

تعریف سینمایی: فارغ از جهان پیرامون، در دنیای درون، ذهن و خاطرات ما، دنیای دیگری وجود دارد که علی‌رغم شباهت‌های ظاهری با دنیای واقعی، از ماده‌ی دیگری تشکیل شده است. مختصات این دنیای درون نیز، متکی بر مؤلفه‌های زمان و مکان بوده و این دو مؤلفه را در هیچ جایگاهی نمی‌توان از هم جدا نمود. بسیاری از فلاسفه همواره در تعریف زمان، از مؤلفه‌ی مکان سخن گفته و در تعاریف بنیادین هم، این دو را یکی دانسته‌اند. لذا عنصر مکان که در بسیاری از هنرهای تجسمی، زیرمجموعه‌ی بحث معماری قرار می‌گیرد، نزدیکی مفهومی و کارکردی با عنصر زمان دارد.

تارکوفسکی می‌گوید: «فکر می‌کنم آنچه هرکس به خاطرش سینما می‌رود، زمان است: برای زمان از دست‌رفته یا طی شده، یا زمانی که هنوز ندارد. او به آنجا می‌رود برای تجربه زندگی... زیرا سینما نه تنها «زندگی» را افزایش می‌دهد بلکه طولانی‌ترش می‌کند. به‌طور قابل‌توجهی طولانی‌تر...» (صنعتی، ۱۳۸۱: ۶۹).

اگر زمان نمایش (زمان فیزیکی)، طول یک فیلم را مشخص می‌کند، زمان پرده (زمان نمایشی) توصیف‌کننده زمان روایی است که توسط رویدادها و حوادث فیلم ارائه می‌شود. به‌طور مثال زمان نمایش فیلم «ادیسه فضایی ۲۰۰۱»^۱ (۱۹۶۷) ساخته استنلی کوپریک دو ساعت و نیم است، اما زمان دراماتیک آن میلیون‌ها سال تکامل و تحول انسان را نشان می‌دهد، و زمان تجربه‌شده (زمان روانی) در فیلم ذهنی‌تر و غیرقابل‌کنترل‌تر از دو شکل زمانی قبلی است. زمان تجربه‌شده، توصیف‌کننده حس بیننده از ضرب‌آهنگ و ریتم فیلم است. به‌عبارت‌دیگر زمان تجربه‌شده عبارت است از مدتی که فیلم احساس می‌شود. مثلاً فیلمی که فقط در پنج دقیقه به نمایش درمی‌آید، ممکن است طولانی‌تر به نظر رسد یا یک فیلم بلند، ممکن است کوتاه‌تر از زمان فیزیکی آن تصور شود. این زمان به احساس و تمایل بیننده بستگی دارد و حاصل درگیری فردی تماشاگر با کندی و تندی انتقال روایت است (رحیمیان، ۱۳۸۹: ۹۵).

در رابطه‌ی متقابل انسان با محیط، زندگی انسان را می‌توان معادل فضا - زمان

در نظر گرفت که دارای چهار بعد باشد. برای فهم متغیرهای این مفهوم، محیط زندگی را باید به صورت یک فضای کالبدی معماری و یک ناظر در رابطه‌ی متقابل با این فضای کالبدی تصور کرد (جلیلونند، ۱۳۸۸: ۸۸).

در معماری ۳ زمان سینمایی در هم ادغام شده و زمانی که توسط ناظر احساس می‌شود، بیانگر زمان اصلی خواهد بود و البته این زمان در افراد گوناگون و برای هر فرد در دفعات مختلف، متفاوت است. اگر بخواهیم برای هر کدام از این ۳ زمان، مصداق معماری بیان کنیم، می‌توان این‌گونه عنوان کرد:

۱. زمان فیزیکی همان زمانی است که ساعت ما، مدت حضورمان در یک مکان را بیان می‌دارد.
۲. زمان تجربه‌شده همان حس ما در مورد زمان است که در تجربه‌ها و دفعات مختلف متفاوت خواهد بود.
۳. اما شاید تنها زمانی که به‌طور عینی در معماری وجود ندارد، زمان پرده است که می‌توان این مصداق را برای آن بیان نمود: روایتی که معمار در بیان طراحی و چینش فضایی خود ایجاد می‌کند، سبب القای این زمان سینمایی به ناظر خواهد بود و هر چه این روایت دقیق، به‌جا و تخصصی‌تر باشد، در انتقال آن به بیننده موفق‌تر بوده که البته درنهایت به همان زمان تجربه‌شده در بیننده مبدل می‌شود.

روایت

تعریف سینمایی: روایت عبارت است از زنجیره‌ای از رویدادهای علت و معلولی واقع در زمان و فضا. نوعاً روایت با یک موقعیت آغاز می‌شود؛ بر اساس یک الگوی علت و معلولی، تحولاتی به وجود آمده؛ در پایان موقعیت جدیدی ایجاد می‌گردد که پایان‌بخش روایت است (بوردول و تامسون: ۱۳۸۹: ۷۳).

شاید مؤثرترین عنصری که در طراحی سینمایی بتوان از آن استفاده نمود، عنصر روایت است. عاملی که جای خالی آن در معماری کنونی کاملاً حس می‌شود. هر فضا و مکانی، هر پلان، مقطع و تمام مدارک موردنیاز برای طراحی، نیازمند یک قصه یا داستان - به‌منظور القای مفاهیم و اصول موردنظر به ناظر - هستند که ارمغان استفاده از آن به جریان انداختن حس زندگی و درنهایت ایجاد حرکت و پویایی

خواهد بود. زیرا آنچه باعث حرکت روبه‌جلو می‌شود، انتظار برای شنیدن قصه و داستان است. مانند معماری‌هایی که با مشاهده آن‌ها متوجه داستانی در طراحی آن‌ها می‌شویم.

صرف‌نظر از فضاها و موقعیت‌های طبیعی که داستان یا روایت فیلم می‌تواند در آن‌ها جریان داشته باشد، بخش مهمی از رویدادهای یک فیلم، معمولاً در فضای معماری به وقوع می‌پیوندد و کیفیت آرایش محیط با طراحی آن، که نوعی مسئله‌ی معمارانه است، در تشدید حس موردنظر راوی سینما یا کارگردان اهمیت فراوان دارد. گذر از متن به تصویر (از تصویر به حجم و از حجم به فضا) آن‌گونه که لمس می‌شود، زمانمند است. در ترکیب متن با تصویر، تبدیل آن‌ها به حجم قابل‌لمس و درنهایت، گذر از فضای محسوس چهاربعدی (زمانمند)، به فضای متافیزیکی روح (ده‌بعدی) (زینلیان و کلانترزاده، ۱۳۹۴: ۲). بنابراین می‌توان این‌گونه بیان داشت که با آرایش فضایی مختلف در معماری‌ها می‌توان توهم حضور و وجود روایت را در ذهن بیننده ایجاد کرده و با قرار دادن فضاها نامربوط و مستقل، به چینش فضایی جدید و روایتی متفاوت از فضاها تکراری رسید. سرانجام همان‌گونه که در روایت سینمایی، نویسندگان از طریق موضوعی خاص، مضمون موردنظر خود را بیان می‌کند، معمار نیز بایستی از طریق به جریان انداختن روایت در طراحی، معانی و مفاهیم فضایی موردنظر خود را آشکار سازد.

میزانسن

تعریف سینمایی: هر فیلم‌ساز سه پرسش پیش رو دارد:

۱. از چه چیزی فیلم بگیرد؟
۲. چگونه فیلم بگیرد؟
۳. چگونه آن را نمایش دهد؟

قلمرو دو سؤال اول در میزانسن، و حوزه‌ی عمل پرسش سوم در مونتاژ قرار دارد. میزانسن را اغلب ایستا، و مونتاژ را پویا می‌دانند. اما چنین نیست. چون ما نما را «می‌خوانیم» به نحو فعالی در آن درگیر می‌شویم. رمزهای میزانسن، ابزاری است که فیلم‌ساز با آن نحوه «خواندن» نما را تغییر می‌دهد. چون نما واحد بسیار گسترده‌ای از معناست، بهتر است که تشریح عناصر تشکیل‌دهنده‌ی آن را در دو بخش انجام دهیم (کیبسی‌یر، ۱۳۶۵: ۱۹۷).

برای بخشی از میزانشن که مربوط به نحوه‌ی قرارگیری اشیاء و شخصیت‌ها در صحنه است، می‌توان به بحث معماری داخلی اشاره نمود. تمام اشیاء و متعلقات محیط باید با ترتیب، طراحی خاص و منحصر به فضای موردنظر استقرار یابند. معماری داخلی، طراحی فضایی است که توسط مرزهای ساختمانی ساخته شده است. همچنین می‌تواند طراحی نخستین نقشه برای استفاده، طراحی جدیدی برای تغییر دادن طرح، یا تجدیدنظر کردن در مورد طرح و استفاده‌های مطابق نیاز نیز باشد.

«از چه چیزی فیلم بگیریم؟» بدون شک تمام جزئیات داخلی و خارجی صحنه‌های مختلف یک فیلم، در جلوی دوربین دیده نمی‌شوند. به‌علاوه میزان دیده شدن هر جزء با اجزای دیگر متفاوت است. همین امر، بیننده را به آنچه فیلم‌ساز در ذهن دارد، بیشتر نزدیک می‌سازد. بی‌تردید، توجه به این اصل در معماری نیز کمک شایانی به بیان مفاهیم و موارد موردنظر معمار می‌کند؛ چراکه اهمیت میزان دیده شدن عناصر موجود در فضا نیز به یک اندازه نیست و نکته مهم‌تر آنکه، معماران - با پیروی از فیلم‌سازان - از طریق این عنصر می‌توانند به نمادپردازی و بیان رمزهای موردنظر در دیدگاه‌های خود دست یابند (بوردرول و تامسون، ۱۳۸۹: ۱۷۵). تمام موارد بیان‌شده، به‌طور مستقیم، مصداق معماری دارند و به‌راحتی در طراحی فضای موردنظر به کار می‌رود. شاید به همین علت است که می‌توان به‌طور قاطع بیان نمود که عنصر میزانشن در سینما، یکی از مهم‌ترین موارد زمینه‌ساز طراحی سینمایی در معماری است.

مونتاژ (تدوین)

تعریف سینمایی: در هر فعالیت هنری ابتدا باید عناصری برای خلق اثر وجود داشته باشد. عناصر کار فیلم‌ساز قطعات جداگانه فیلم است که نما خوانده می‌شود و روش ترکیب آن‌ها «مونتاژ» نام دارد. مونتاژ شیوه شکل‌دهی و نظم دادن به ترتیب نمایش نماهاست و فیلم‌ساز از طریق آن اندیشه خود را بیان می‌کند (ضابطی جهرمی، ۱۳۹۴: ۴). سینما قبل از هر چیز «تصویر متحرک» است و زمان همراه با حرکت در فیلم ورود پیدا می‌کند؛ اما «زمان سینمایی» توسط مونتاژ است که از «زمان واقعی» تمایز می‌یابد. «حرکت» در فیلم، ناگزیر باید مقیاس واقعی را حفظ کند و در نزد تماشاگر به‌مثابه واقعیت پذیرفته شود، در غیر این صورت، هرگز با یک تلقی جدی از جانب تماشاگر روبه‌رو نخواهد شد. اعجاب تماشاگر در

برابر «تغییر سرعت حرکت در فیلم»، استفاده از این موضوع را محدود به مواردی خاص و استثنایی ساخته است؛ آن‌گاه توسط مونتاژ می‌توان به مفهومی کاملاً تازه و بی‌سابقه از زمان دست یافت (آوینی، ۱۳۶۸: ۴۰).

بالاژ^۱ (نظریه‌پرداز سینما) نشان می‌دهد که بلندی و کوتاهی نماها و ریتم تدوین، تنها احساس ما را نسبت به «زمان» تغییر نمی‌دهند، بلکه «معنا» و «مفهوم» آنچه را بر پرده سینما نقش می‌بندد نیز تعیین می‌کنند. زمان اندکی به یک مرگ ناخواسته و ناباورانه مانده است، همه چیز منجمد شده است. حتی نفس ما، گویی پیش از مرگ در سینه ما حبس شده است. نمای بیرونی واقعیت، کرخت، بی‌جان و بی‌حرکت است، اما درون آدم‌هایی که انتظار مرگی ناباورانه را به دست خود در چند ثانیه پیش رو می‌کشند، انفجارآمیز خواهد بود. این هیجان وصف‌ناپذیر همان بخش نامرئی واقعیت است که اکنون به واسطه ریتم تدوین، مرئی شده است (معمدی، ۱۳۹۰: ۲۴۲). آیزنشتاین^۲ (کارگردان و تئوریسین سینمای اهل شوروی) نیز، در مقاله «پیرانسی و سیالیت فرم‌ها» (Eisenstein, 1990)، به بحث پیرامون تشابه ترکیب‌بندی معماری با مونتاژ سینمایی پرداخته و از «سیالیت فرم» در معماری و سینما یاد می‌کند. در طرح‌های پیرانسی، آیزنشتاین گونه‌ای سرگیجه بی‌وقفه در بازی فرم‌های معمارانه مشاهده می‌کند که یادآور مونتاژ سینمایی است و نتیجه می‌گیرد که اساس ترکیب‌بندی یک مجموعه معماری و مونتاژ فیلم را «رقص یکسانی» تشکیل می‌دهد (قهرمانی و دیگران، ۱۳۹۳: ۳۱).

لذا با توجه به تحلیل‌های گوناگون صاحب‌نظران سینما درباره‌ی نزدیکی معماری و سینما به‌خصوص در حوزه‌ی مونتاژ، می‌توان این‌گونه تعبیر نمود که ترتیب قرارگیری فضاها و چینش آن‌ها در موقعیت‌های به‌جا، در دریافت منظور و مقصود معمار کمک قابل توجهی نموده و بر طبق مسئله‌ی عنوان‌شده، به‌کارگیری عنصر تدوین در طراحی‌ها (یعنی همین توالی‌ها، تقدم‌ها و تأخرهای مکانی، نسبت اندازه‌های فضایی و...) با ادراک بیننده و استفاده‌گر مکان، رابطه‌ی نزدیکی دارد.

طراحی معماری نیز شامل انتخاب عناصر معماری و تنظیم و ترکیب آن‌ها برای ایجاد فضا و کیفیت‌های موردنظر برای تأمین عملکرد مناسب، زیبایی و انتقال

1. Bela Balazs

2. Sergei Eisenstein

مفاهیم و معانی است. ترکیب‌بندی یا کمپوزیسیون به معنی جای دادن منطقی عناصر تجسمی در فضای موردنظر است. ترکیب‌بندی هم دارای قواعد و اصول معینی است و محاسبات دقیق خود را دارد به نحوی که بین عناصر تصویری، ارتباط و پیوندی منطقی برقرار می‌کند.


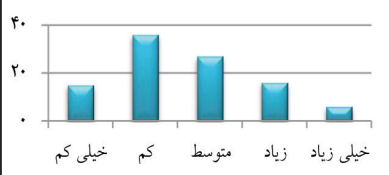


به‌طور کلی برای دستیابی به عنصر تدوین، چند شرط الزامی است: وحدت در: موضوع، ساختار، بیان، روایت، فرم و... تا به‌طور ناخودآگاه، حسی مشابه آنچه این مقوله در ذهن مخاطب فیلم می‌آفریند، در اندیشه‌ی تماشاگر معماری نیز متجلی گردد، به‌ویژه وحدت در فرم.

امروزه فیلم‌ساز با استفاده از شیوه‌های انتقال تصویر، در تدوین همان کاری را می‌کند که معمار با استفاده از واسطه‌های حجمی یک فضا را به فضای دیگر پیوند می‌دهد (رحیمیان، ۱۳۸۹: ۲۵۳).

یافته‌های پیمایشی

مصادیق معماری به‌دست‌آمده در قالب تصاویری^۱ در اختیار دانشجویان قرار گرفت و آن‌ها میزان انتقال حس حرکت در هر تصویر را ارزیابی نمودند که نتایج در جدول زیر قرار داده شده است.

جدول شماره ۱. میزان انتقال حس حرکت تصاویر- منبع: نگارندگان

شماره تصویر	تصویر	توجه به مسئله حرکت	توضیحات
۱		خیلی کم - کم	
۲		خیلی کم - کم	

استفاده از مؤلفه‌ها و مفاهیم سینمایی در طراحی معماری با مضمون حرکت ❖ ۱۶۷

توضیحات	توجه به مسئله حرکت	تصویر	شماره تصویر
<p>Bar chart showing the distribution of responses for 'Motion' (توجه به مسئله حرکت) for image 3. The x-axis categories are: خیلی کم (Very Low), کم (Low), متوسط (Medium), زیاد (High), and خیلی زیاد (Very High). The y-axis ranges from 0 to 40. The bars show approximately: 10% for 'خیلی کم', 35% for 'کم', 30% for 'متوسط', 10% for 'زیاد', and 15% for 'خیلی زیاد'.</p>	کم - متوسط	<p>Exterior view of a modern building with a central fountain, featuring a large, ornate facade with multiple arches and a central entrance.</p>	۳
<p>Bar chart showing the distribution of responses for 'Motion' (توجه به مسئله حرکت) for image 4. The x-axis categories are: خیلی کم (Very Low), کم (Low), متوسط (Medium), زیاد (High), and خیلی زیاد (Very High). The y-axis ranges from 0 to 40. The bars show approximately: 35% for 'خیلی کم', 30% for 'کم', 15% for 'متوسط', 10% for 'زیاد', and 10% for 'خیلی زیاد'.</p>	کم - متوسط	<p>Interior view of a dark space with light rays streaming in from a high opening, creating a dramatic, cinematic atmosphere.</p>	۴
<p>Bar chart showing the distribution of responses for 'Motion' (توجه به مسئله حرکت) for image 5. The x-axis categories are: خیلی کم (Very Low), کم (Low), متوسط (Medium), زیاد (High), and خیلی زیاد (Very High). The y-axis ranges from 0 to 30. The bars show approximately: 20% for 'خیلی کم', 25% for 'کم', 25% for 'متوسط', 10% for 'زیاد', and 5% for 'خیلی زیاد'.</p>	کم - متوسط	<p>Ornate geometric floor pattern, likely a traditional Islamic architectural element, featuring intricate tilework.</p>	۵
<p>Bar chart showing the distribution of responses for 'Motion' (توجه به مسئله حرکت) for image 6. The x-axis categories are: خیلی کم (Very Low), کم (Low), متوسط (Medium), زیاد (High), and خیلی زیاد (Very High). The y-axis ranges from 0 to 40. The bars show approximately: 15% for 'خیلی کم', 25% for 'کم', 35% for 'متوسط', 15% for 'زیاد', and 5% for 'خیلی زیاد'.</p>	کم - متوسط	<p>Interior view of a dark, tunnel-like space with light streaming in from a distant opening, creating a sense of depth and movement.</p>	۶
<p>Bar chart showing the distribution of responses for 'Motion' (توجه به مسئله حرکت) for image 7. The x-axis categories are: خیلی کم (Very Low), کم (Low), متوسط (Medium), زیاد (High), and خیلی زیاد (Very High). The y-axis ranges from 0 to 40. The bars show approximately: 20% for 'خیلی کم', 30% for 'کم', 25% for 'متوسط', 10% for 'زیاد', and 15% for 'خیلی زیاد'.</p>	کم - متوسط	<p>Interior view of a large, vaulted hall with high ceilings and multiple arches, featuring a prominent dome structure.</p>	۷
<p>Bar chart showing the distribution of responses for 'Motion' (توجه به مسئله حرکت) for image 8. The x-axis categories are: خیلی کم (Very Low), کم (Low), متوسط (Medium), زیاد (High), and خیلی زیاد (Very High). The y-axis ranges from 0 to 40. The bars show approximately: 10% for 'خیلی کم', 25% for 'کم', 30% for 'متوسط', 15% for 'زیاد', and 20% for 'خیلی زیاد'.</p>	کم - متوسط	<p>Exterior view of a modern building with a large, curved facade and a prominent, sculptural element, set against a clear sky.</p>	۸

توضیحات	توجه به مسئله حرکت	تصویر	شماره تصویر
<p>خیلی کم کم متوسط زیاد خیلی زیاد</p>	کم - متوسط		۹
<p>خیلی کم کم متوسط زیاد خیلی زیاد</p>	متوسط - زیاد		۱۰
<p>خیلی کم کم متوسط زیاد خیلی زیاد</p>	متوسط - زیاد		۱۱
<p>خیلی کم کم متوسط زیاد خیلی زیاد</p>	متوسط - زیاد		۱۲
<p>خیلی کم کم متوسط زیاد خیلی زیاد</p>	متوسط - زیاد		۱۳
<p>خیلی کم کم متوسط زیاد خیلی زیاد</p>	متوسط - زیاد		۱۴

توضیحات	توجه به مسئله حرکت	تصویر	شماره تصویر
	متوسط - زیاد		۱۵
	متوسط - زیاد		۱۶
	زیاد - خیلی زیاد		۱۷
	زیاد - خیلی زیاد		۱۸
	زیاد - خیلی زیاد		۱۹

یافته‌ها و نتیجه‌گیری

- سه موردی که موجب بیشترین حس حرکت در فضاهای معماری می‌شوند، به شرح زیر است:
 مصادیق زمان سینمایی در معماری، مؤثرترین عاملی است که حس حرکت در طراحی‌های معماری را ایجاد می‌کند. عامل بعدی، مصادیق مونتاژ سینمایی و مورد سوم نیز نور و بازی نور و سایه در فضاهای مختلف، است.

- استفاده از تصاویر دوبعدی در نمای ساختمان، کمترین تأثیر را در ایجاد حس حرکت دارد.
 - می‌توان با افزایش دید از داخل به منظر، تأثیر صدا، رایحه یا نمای منظر و فضای بیرونی به داخل یا حتی انعکاس تصویر خارجی بر فضای داخلی به ایجاد حس حرکت در یک مکان دست پیدا کرد.
 - از طریق ایجاد سلسله‌مراتب فضایی، شکست در اتصالات فضاها، مختلف، تداخل و نیز توالی سکون و حرکت، تنگ یا وسیع نمودن فضاها، کاهش یا افزایش نور و صدا و ایجاد انواع پرسپکتیو می‌توان به ایجاد حس حرکت در مکان دست یافت.
- به‌طور کلی، با توجه به نتایج به‌دست‌آمده می‌توان بیان نمود که مصادیق معماری حاصل از مفاهیم و مؤلفه‌های سینمایی، دارای ظرفیتی متوسط، جهت طراحی و به‌طور خاص ایجاد حس حرکت در معماری است.
- معماری، برای احیاء و بازنمایی مؤلفه‌ی حرکت و همچنین عناصر دیگر مانند زمان و...، می‌تواند از هنر سینما وام بگیرد و از آن تأثیر پذیرد. ماحصل این تأثیر و به نوعی اقتباس، رسیدن به نوع جدیدی از طراحی یعنی طراحی یا معماری سینمایی را در پی خواهد داشت.
- همان‌گونه که در بخش تأثیرات معماری بر سینما به‌طور مفصل بیان گردید، سینما در بعد مکان، همان معماری است. از طریق اشاره به فیلم‌های صامت و فیلم‌هایی که همه یا در فضاها، شهری اتفاق افتادند و یا چشم‌انداز آن‌ها شهر، مکان‌ها یا معماری‌ها بوده است، همچنین با عنوان نمودن عناصر سینمایی - معماری مثل پیوند، راه، راهرو، عبور، عنصر ترکیبی (فضایی - دراماتیک)، هزارتوها، مکان‌های بدون حضور انسان، دالان‌ها، پلکان‌های دراماتیک و... (که در نمونه فیلم‌های برگزیده مورد بررسی قرار گرفت)، می‌توان نتیجه گرفت که علی‌رغم آن‌که معماری فیلم، معماری خیالی است، این نوع معماری، مفهوم‌گرا بوده و هرچه پرداخت صحنه‌ها دقیق‌تر و با جزئیات دراماتیک بیشتری همراه باشد، اقبال بیشتری برای تثبیت در حافظه‌ی معمار و تبدیل آن به نمونه‌ای بیرونی و واقعی دارد.
- پس از عنوان نمودن انواع زمان‌های سینمایی و ذکر مصادیقی برای آن‌ها در معماری که مهم‌ترین مصداق آن، زمان نمایشی در معماری است، از طریق تحلیل

آن بیان گردید که روایتی که معمار در بیان طراحی و چینش فضایی خود ایجاد می‌کند، سبب القای این زمان سینمایی به ناظر خواهد بود و هرچه این روایت دقیق، به‌جا و تخصصی‌تر باشد، در انتقال آن به بیننده موفق‌تر خواهد بود که البته درنهایت به همان زمان تجربه‌شده در بیننده مبدل خواهد شد. با توجه به موارد ذکرشده، می‌توان این‌گونه نتیجه گرفت که ازجمله نمودهای دست‌کاری و چینش‌های فضایی، استفاده از «تدوین فضایی»، همانند تدوین سینمایی است که ازجمله عوامل ایجادکننده‌ی آن، حذف فضاهای زائد و ایجاد یک ساختار ارتباطی منحصربه‌فرد برای فضاها بوده که سبب ایجاد حرکت، تداوم و پیوستگی، می‌شود. علاوه بر این، شاید بیش از هر چیز دیگر، برای تجسم و ایجاد زمان سینمایی در فضای معماری، بازی با نور و سایه و حتی ایجاد تاریکی، نزدیک‌ترین و بهترین تمهید باشد. چراکه تاریکی سالن سینما، از مهم‌ترین نکات فضاسازی به سبک سینمایی و ایجاد بستری برای قابل باورسازی دروغ‌های سینمایی و درنهایت، احیاء و دستیابی به حس زمان‌های گوناگون سینمایی در فضاهای مختلف معماری است. علاوه بر جابه‌جایی در یک مکان و حرکت ظاهری، با حرکتی کاملاً ذهنی هم روبه‌رو هستیم. حرکتی که علی‌رغم سکون ظاهری، به دلیل نگاه کردن یا روبرو شدن با اشیاء و سوژه‌های متحرک، ذهن و اندیشه شما در حال حرکت بوده و در نتیجه بازخورد ذهنی شما از زمان و حرکت در آن لحظات تفاوت پیدا می‌کند. از این مسئله نیز می‌توان این‌گونه استنباط نمود که از طریق این حرکت تند یا کند ذهنی، می‌توان فضا را جانشین زمان و زمان را جایگزین فضا نمود که راهکاری برای دستیابی به معماری سینمایی است.

همچنین با به جریان انداختن روایت در طراحی، می‌توان معانی و مفاهیم فضایی موردنظر را منتقل ساخت و با قرار دادن فضاهای نامربوط و مستقل، به چینش فضایی جدید و روایتی متفاوت از فضاهای تکراری رسید. ازجمله این چینش‌های فضایی خاص می‌توان به ایجاد آمادگی‌های ذهنی، طی طریق، سلسله‌مراتب و وجود برخی المان‌ها در طراحی اشاره نمود که در نتیجه حس کنجکاوی ناظر درباره فضاها را افزایش داده و سرانجام به ایجاد حس حرکت در یک مکان دست پیدا کرد.

یکی دیگر از مباحث موردنظر، موضوع میزانشن بود که برای بخشی از میزانشن که مربوط به نحوه قرارگیری اشیاء و شخصیت‌ها در صحنه مطرح گردید، به

مصادق معماری داخلی رسیدیم. در معماری داخلی و یا طراحی داخلی، تمهیدات گوناگونی وجود دارد که یکی از نمونه‌های خاص آن، به‌کارگیری قواعد و اصول پرسپکتیو همچنین استفاده از خطاهای چشمی است که می‌توان از طریق آن به «توهم بعد» در فضاهاى مختلف و در نهایت ایجاد بستری برای ایجاد طراحی سینمایی، دست یافت.

یکی از برجستگی‌های ظرفیت سینما در ایجاد حس حرکت در معماری، به‌واسطه‌ی استفاده از ظرفیت‌های ذهنی ناظر در مواجهه با نسبت‌های فضایی در معماری، تعلیق در روایت سینمایی که از طریق میزانشن، مونتاژ، حرکت دوربین، نورپردازی و سایر المان‌ها تقرر حاصل می‌کند، در حس کنجکاوی ناظر، معطوف به نسبت‌های فضایی در معماری قابل ردیابی است. در حقیقت همان‌طور که حرکت یا سکون دوربین جایی را نشان می‌دهد یا جایی را از دیده‌ی مخاطب پنهان می‌کند یا تدوین، نمایی را به‌مثابه تقرر مکان در زمان خاص عرضه می‌کند، نمایی دیگر را به زمانی/مکانی دیگر موکول می‌کند و حس تعلیق در روایت یا کنجکاوی ناظر را تشدید می‌کند، معماری نیز با جابجایی مکان در زمان و یا به تعبیر دیگر، تأخیر و تقدیم اجزاء و ساختارهای بنا، ظرفیت‌های ذهنی مخاطب را در جستجوی عناصر مکمل به تحرک وامی‌دارد. حس حرکت در معماری با بهره‌برداری از ظرفیت‌های درونی و روانی ناظر، معطوف به بهره‌برداری صحیح از میزانشن، مونتاژ، سایه - روشن، نورپردازی، حرکت و یا سکون دوربین و سایر امکانات روایی سینما در تعلیق ذهنی مخاطب کارسازی می‌کند.

در انتها و با توجه به تحلیل‌ها و یافته‌های ذکر شده، در کنار بررسی و نتیجه‌گیری از پرسشنامه‌ای که موردسنجش قرار گرفت، می‌توان فرضیه‌ی اصلی این پژوهش را تأیید و بیان کرد که معماری سینمایی یکی از روش‌های نوین در طراحی معماری است و با استفاده از فضاسازی به سبک سینمایی، می‌توان به حس حرکت در مکان رسید.

منابع و مأخذ

الف) منابع فارسی

۱. آوینی، م. (۱۳۳۸). «مونتاز به‌مثابه معماری سینما». ماهنامه سوره، شماره ۸، دوره اول
۲. بریل، ل. (۱۳۸۱). «به بالا نگاه می‌کنم، به پائین نگاه می‌کنم (سرگیجه اثر هیچکاک)». ترجمه ش. عظیمی، مجله نقد سینما، شماره ۳۳
۳. بوردول، ب و کریستین تامسون. (۱۳۸۹). هنر سینما، ترجمه ف. محمدی، تهران: نشر مرکز
۴. پنز، ف و م تامس (۱۳۹۲). سینما و معماری، ترجمه شهرام جعفری‌نژاد، تهران: انتشارات سروش.
۵. جلیلوند، ح. (۱۳۸۸). «فضا و زمان در معماری»، ماهنامه کتاب ماه هنر، شماره ۱۲۷
۶. حسن‌پور، م، ع نوروزی‌طلب و غ سیفی. (۱۳۹۴). «ارجاع به زمان از دست‌رفته، به‌مثابه امر حاضر در عکس‌های خصوصی». فصلنامه باغ نظر، سال دوازدهم، شماره ۳۳
۷. خوش‌بخت، ا. (۱۳۸۸). معماری سلولوئید، تهران: انتشارات کسری
۸. رحیمیان، م. (۱۳۸۹). سینما، معماری در حرکت، تهران: انتشارات سروش
۹. زینلیان، م و م. کلانترزاده. (۱۳۹۴). «بررسی تطبیقی رابطه روایت و روایت‌گری در کیفیت فضایی معماری و سینما». اولین کنفرانس سالانه پژوهش‌های معماری، شهرسازی و مدیریت شهری
۱۰. صنعتی، م. (۱۳۸۱). تحلیل روان‌شناختی زمان و نامیرایی در سینمای تارکوفسکی، تهران: انتشارات نشر مرکز
۱۱. ضابطی‌جهرمی، احمد. (۱۳۹۴). تکنیک‌های تدوین (جلد دوم: تدوین غیرتداومی)، چاپ اول، تهران: دانشگاه صدا و سیما
۱۲. طوسی، م، م فیض‌آبادی و ح کامل‌نیا. (۱۳۹۵). «تأثیرات متقابل معماری و سینما در دوران معاصر (بررسی تطبیقی سبک‌های معماری معاصر و سینما)». چهارمین کنفرانس بین‌المللی مهندسی عمران معماری و توسعه شهری
۱۳. قهرمانی، م، م پیراوی و نک، ح مظاهریان و ع صیاد. (۱۳۹۳). «کالبد متحرک ناظر و شکل‌گیری سکانس‌های فضایی در معماری سینماتیک». نشریه هنرهای زیبا-معماری و شهرسازی، دوره ۱۹، شماره ۴

۱۴. قهرمانی، م، م پیراوی ونک، ح مظاهریان و ع صیاد. (۱۳۹۳). «تن‌یافتگی تماشاگر در فضای هاپتیکی فیلم». نشریه هنرهای زیبا - معماری و شهرسازی، دوره ۱۹، شماره ۲
۱۵. کیسی‌یر، آ. (۱۳۶۵). درک فیلم، ترجمه بهمن طاهری، تهران: نشر چشمه.
۱۶. مزینی، م. (۱۳۷۶). از زمان و معماری، تهران: مرکز مطالعات و تحقیقات شهرسازی و معماری ایران.
۱۷. معتمدی، احمدرضا. (۱۳۹۰). فلسفه فیلم (۱)، بررسی تحلیلی و انتقادی نظریه‌های کلاسیک (شکل‌گرا - واقع‌گرا)، رساله دکتری رشته پژوهش هنر، دانشگاه علامه طباطبائی

ب) منابع لاتین

1. Eisenstein, S.(1990),Piranesi,or the Fluidity of Forms, in the Sphere and the Labyrinth: Avant-gardes and Architecture from Piranesi to the 1970s, Edited y Manfredo Tafutri, MIT Press, Cambridg.
2. Pallasma, J.(2008),The Architecture of Image· Existential Space in Cinema·
3. www.archline.ir