



تاریخ
۲۰
شهریور
۱۳۹۶
دوشنبه

**روزنامه**

**پوریا فرخی / معمار و پژوهشگر تاریخ و معماری**

سینما در سال‌های نخست تولدش معماری را به عنوان پیش نمونه تولیدی یک اثر هنری دریافت و در شکلی ابتدایی به کار می‌گرفت و پس از مدتی چنان آن را به نفع خود صادر کرد و چنان در آفرینش آن پیشرو بود که معماران بسیاری را به فکر تجدید نظر در مواضع دیروز خود واداشت. سینما، معماری را برای ساخت فضاهای فیلم به کار گرفت و مفاهیم تثبیت شده معماری را به نفع خود بهره‌برداری کرد و توانست از کیفیت نشانه شناسی عناصر معماری برای خلق فضایی که هرگز وجود خارجی نداشته استفاده کند و معماری نیز ذات خودش را در طول زمان در قامت بدن تماشاگر آشکار کرد که در این راستا هدف باور پذیر کردن تجربه سینمایی برای تماشاگران بود.

معماری و سینما هر دو در مسیر خلق و فرآیند ادراک فضا، به اصول مشترکی پایبند بوده‌اند و در این فصل مشترک، معماران بسیاری همچون: «ماه اسپتونس»، «کن آدام»، «لئون بارشاک»، «جان باکس»، «هانس دریر»، «ونسانت پولگلاس»، «پل شریف»، «رالف بریتون» از جمله کسانی بودند که از معماری به طرف سینما و حرفه طراحی صحنه روی آوردند. کار در دنیای سینما توانست وسوسه‌ای بزرگ برای هر معمار باشد که به خلاقیت و آزادی موجود در طراحی برای فیلم‌ها ایمان دارد. چه آرزویی برای یک معمار از این بالاتر که در یک استودیوی فیلمسازی کار و پروژه‌های عظیم را در دو هفته طراحی کند و دستاورد او در دو تا سه ماه ساخته شود و تا یک سال بخشی عظیمی از مردم در گوشه و کنار جهان پروژه او را دیده باشند. این معماری فیلم بود که سریع‌تر و به دور از تنگناهای معماری واقعی به واسطه دکورها و طراحی صحنه سینمایی خود را بروز داد. معماری که از دکورهای تئاتری و بوم‌های نقاشی شده آغاز و به پیچیده‌ترین فضاهای معماری سه بعدی معاصر ختم می‌شود.

به جز مدت کوتاهی در سال‌های نخستین سینما که فیلم‌ها به اجبار نگاتیوهای زمخت و نور فراوانی که برای ثبت تصاویر روی آن‌ها لازم بود، صرفاً در مناظر طبیعی و کوچه خیابان‌های شهر فیلمبرداری می‌شدند که در ادامه این صنعت، مکان‌های واقعی برای فیلم‌برداری تبدیل شدند به مکان‌هایی که برای فیلم‌برداری ساخته شده‌اند و در مدتی کوتاه استودیوهای زیادی ساخته شد، بیشتر دکورها از مجموعه قطعات و مواد خام مخصوص صحنه‌آرایی ساخته و واحد اجرایی هر استودیو به خوبی قادر بود تا آجر، سنگ و چوب را یا مواد پلاستیکی و سبکی شبیه‌سازی کند. این واحدهای پیش ساخته جهت ایجاد فضاهای مناسب برای صحنه سینما در شکل‌های گوناگون انتخاب، تزئین و تنظیم گشته تا خودشان به تصویر از مکان‌های واقعی تبدیل شوند که حاصل آن بازنمایی جهان در دنیای سینما بود و این امر به گونه‌ای بود تا معماری این فیلم‌ها خود را به ابزاری تبدیل کند که نوعی فضای موازی با واقعیّت و واقع گریز فراهم آورد و تماشاگر برای مدتی به مکان پیرامون و افسانه‌ها پناه بیاورد. لازم به عنوان است که استودیوهای فیلم‌سازی اتمسفری خاص خود و هر آنچه واقعاً ساخته می‌شد، در واقع فقط تا حدی وجود داشت، دیوارها از یک نما و یک وجه ثانوی که خشن و زمخت است و ماهیت کاذب آن‌ها را آشکار ساخته، تشکیل شده بود. نور وظیفه مهمی را عهده‌دار بود تا هنگامی که در استودیو و در یکی از صحنه‌های فیلم‌برداری با

## معرفی چهار سینمای قدیمی شیراز



**۱- سینما پرسیا:** دوره پهلوی و در ابتدای خیابان مشیر تقریباً می‌توان گفت یکی از قدیمی‌ترین سینماهای شیراز به حساب می‌آید. این سینما در سال ۱۳۰۸ در دوره پهلوی در خیابان زند با نام سینما خورشید ساخته شد. بعدها به اسم سینما پارس یا پرسیا و در اوایل انقلاب به سینما آسیا تغییر نام یافت. در نهایت دوباره اسم آن به سینما پرسیا بازگشت. این سینما تنها سینمای خصوصی موفق‌ترین سینما از نظر اکران فیلم در شیراز بوده است. سینما پرسیا دو بار در سال‌های ۱۳۴۸و۱۳۸۶ مورد بازسازی قرار گرفته است. اما متأسفانه در ۱۳۹۲ سقف سینما فروریخت و تعطیل شد.

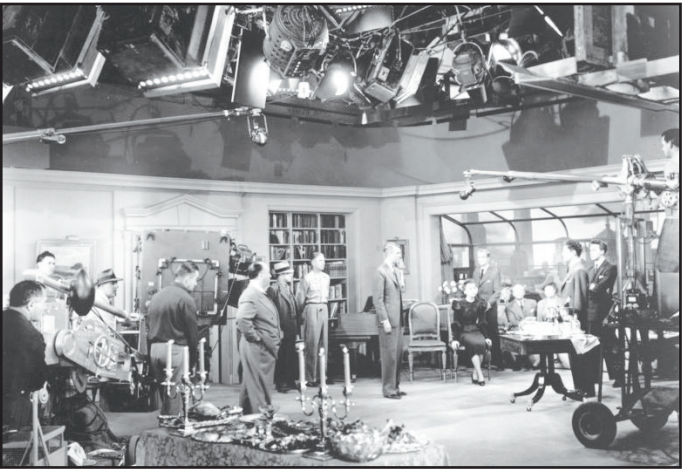
**۲- سینما پارامونت:** سینما پارامونت در سال ۱۳۳۱ در و همچنان به کار خود ادامه می‌دهد.



## سخن بزرگان در یک فیلم داستانی کارگردان خدا

**کارگردان است**

## استودیوهای سینمایی به مثابه عصر طلایی ساختار معماران



تمام نورافکن‌ها ایستاده‌اید به این فکر کنید که واقعیت، حقیقت و افسانه در یک فیلم واقعاً چیست؟ در اینجاست که نور به عاملی تعیین کننده تبدیل می‌شود. نور به خصوص در شب می‌تواند هر میدانی از شهر را به مکانی ماورالطبیعه بدل کند. مکانی که در معرض نور قرار گیرد به اثر معماری متناذاری مبدل می‌شود.

با ورود به دهه ۱۹۲۰ کارگردان‌ها به خوبی دانستند که با دکور چه باید بکنند، در فیلم‌های چاپلین دکور بعضی از محبوب‌ترین فیلم‌های صامت، کم‌دی‌های دو حلقه‌ای در عین سادگی چنان دقتی در تماشاگر بر می‌انگیزت که باعث می‌شد تک تک اشیا موجود در صحنه به عنوان ابزاری برای خلق کمدی به رسمیت شناخته شود. در سینمای صامت، ارزش و نقش دکور چه در شکل انتزاعی و چه در شکل واقعی خود همراه با تمامی عناصرش در خلق یک اثر سینمایی نمایان شد و دکور از نظر انعکاس مکانی و مفاهیم هنرمندانه به عنوان یک اثر هنری، اهمیت فراوان یافت.

با آغاز سینمای ناطق هر استودیوی هالیوودی صاحب بخشی بزرگ برای طراحی بود، دنیای خیالی فیلم در استودیو با به کارگرفتن عناصر معماری، مدل‌ها، تصاویر پس زمینه‌ای، حقه‌های سینمایی و فضاهای مجازی ساخته می‌شد. در این واحد از ناظران و مشاوران هنری در هر زمینه تا آرشیکتک‌ها و ترسیم گرها و گروه فنی مشغول کار بودند و همه چیز به شکل مجازی خلق می‌شد، از کلبه مزرعه‌دار فقیر تا قصر یک اشراف زاده، از قطب شمال تا مناطق حاره‌ای همه باید توسط معماران استودیویی طراحی به ساخت می‌رسید. آن‌ها می‌بایست اطلاعات جامعی از محیط اطراف خود داشته باشند و با تمام سبک‌ها و دوره‌های معماری آشنایی کامل می‌داشتند، گویا در هر کار جدیدی با موضوع، شغل و حرفه جدیدی روبه‌رو بوده و هر روز یک سبک معماری و یک دوره تاریخی را برای بخش تولید آماده می‌کردند، این فیلم‌های تاریخی می‌توانستند در روم باستان، پاریس قرون وسطی یا لندن دوران ویکتوریا را در زمینه شامل نشانه‌های کلی از موجود آن بود تا در همه حال حضور طراحان ضرورتی همیا با ستاره‌های مورد نظر هالیوود قرار گیرد.

البته رویکردی دیگر درباره بازسازی شهرها در استیودیو نیز وجود داشت که خود استودیوها دکورهای آماده‌ای برای نیویورک، لس‌آنجلس یا سرزمین‌های ناشناخته شرقی را دارا، که تنها شامل نشانه‌های کلی از آن‌فضاها بودند که هر تماشاگر بخشی از زادگاهش را در آن می‌دید یا با مکان احساس نزدیکی می‌کرد. برای مخاطب امروز شاید کمتر

صفحه
۵
شماره
۲۰۵۱
سال
بیست و سوم

**آلفرد هیچکاک**

باورپذیر باشد که هیچ صحنه ای از فیلم کازابلانکا واقعاً در آفریقا فیلم‌برداری نشده است و ساخت آن در یکی از استودیوهای برادران وانر در شمال هالیوود انجام شده است. از دهه ۱۹۳۰ تا ۱۹۶۰ فیلم‌های هر استودیوی هالیوودی به آسانی از فیلم‌های استودیو دیگر قابل تشخیص بودند که این وجه تمایز در جلوه بصری فیلم‌ها و شکل متفاوت طراحی هر فیلم در استودیو بود که بیشتر از همه رؤسای واحدهای طراحی مشغول آن بودند، به عنوان مثال، ون نست پل گلنیز در RKO مدلی مینی مالیستی برای فضا ارائه کرده بود و یا چارلز هال در استودیوی یونیورسال به اکسپرسیونیزم گرایش داشت که برای او وسیله‌ای برای فضای هراس‌انگیز استودیو مطبوعش بود و این دیدگاه در دوره طلایی سینما با هر طراحی متفاوت و موفق، ناخوسته به یک مد فراگیر یا سبک می‌انجامید و در تداوم باعث تثبیت فرمول‌های زیبایی شناسانه تازه‌ای در معماری فیلم می‌شد.

معماران سینمایی در قامت کارگزاران مهمی با کارگردانان سینمایی همراه شدند، طراح صحنه یا دکوراتور، خالق اصلی فضای بصری فیلم سهم عمده‌ای در موفقیت هر برنامه تولیدی داشته، چرا که توانسته بیننده را درون محیط مورد نظر ببرد و به مجوع اثر قدرت دهد. معماران پشت پرده‌ای که با مهارت لازم در طراحی، به نظر می‌رسید برای پیدا کردن معادل‌های سینمایی همچون پرسپکتیوا، ترکیب‌بندی‌ها، نورپردازی‌ها، افزودها و کاسته‌ها، زمان و فضا را بیش از پیش در کنترل خود در آورده‌اند. آن‌ها طبق نظر کارگردان فیلم و یا نمایش، طراحی صحنه را انجام داده و پس از کارگردان و فیلم‌بردار و حتی گه‌گاه جلوتر از فیلم‌بردار مهم‌ترین فرد در خلق یک اثر سینمایی بودند. در پایان دهه ۱۹۲۰ اهمیت طراحی فیلم در هالیوود تا آن حد رسیده بود که از ابتدای شکل‌گیری جایزه اسکار، برای طراحی صحنه نیز بخشی در نظر گرفته شد که طراح مجسمه طلایی مراسم، آرشیکتک بزرگ، سدрик گیبو نیز بود. هر چند که نباید فراموش کرد در این میان کارگردانان زیادی موفقیت فیزیکی-دکوری ساخته شده در استودیو یا لوکیشن واقعی را نشان می‌دهند، اما تنها عده معدودی موفق به خلق فضا می‌شوند که یکی از مشخصه‌های کلیدی یک فیلم بند، ناتوانی آن در معرفی فضاست.

بسیاری از مورخان سینمایی، معتقدند که بسیاری از آثار سینمایی بزرگی که از این دوران برآمده‌اند، در شرایطی منضبط ساخته شده‌اند، و فیلم‌های این دوره جزو فیلم‌های بسیار منظم محسوب می‌شوند. هیچکاک که تا به امروز به عنوان سرشناس‌ترین و محبوب‌ترین کارگردانان سینمای دهه ۱۹۶۰ تا به امروز رخ داده، بازنمایی فضا با دشواری‌های بیشتر از فیلم‌های اولیه لومیرها روبه‌رو شده است. کوتاه شدن نماها خود خطری بزرگ برای گذر معماری و نادیده انگاشتن آن به شمار می‌آمد. در حالی که متوسط طول نماها در سینمای کلاسیک ۸ تا ۱۰ ثانیه بود، در پایان دهه ۱۹۷۰ به ۵ تا ۸ ثانیه رسید. از دهه ۱۹۸۰ به این سو و در فیلم های اکشن که به کمک تکنولوژی روز ساخته می‌شدند این زمان به ۳ تا ۴ ثانیه رسید. امروزه دیگر نرم افزارها فضاها را به صورت مجازی خلق کرده که نوعی جامه عمل پوشاندن به این خواسته دیرینه معماران است، در آن‌ها بیشتر ایده حرکت از سینما وجود دارد و در شسته و رفته‌ترین حالت، کمتر حائز روح تصویر سینمایی‌اند. هر نمای متحرک به گفته گدار نوعی قضاوت اخلاقی است.

**منابع:**

خوشبخت، احسان، ۱۳۸۸، معماری سلولoid درآمدی بر جهان سینما و معماری، چاپ اول، تهران، حرفه هنرمند

علیداری، فریدون، ۱۳۹۳، اصول و مبانی طراحی صحنه، چاپ سوم، چاپ سوم، تهران، چاپ و نشر کتاب های درسی ایران

عابدینی،محمّد حسین، ۱۳۹۱، زیبایی شناسی طراحی صحنه و دکور در تله فیلم با رویکرد آسیب شناسی تله فیلم های تولید داخلی، دانشکده صدا و سیماي جمهوری اسلامی ایران، صفحه ۱۳ تا ۱۶.

## سینما و داستان فضا و بینش آن در معماری

معنایی ایجاد می‌کند.

دقیقاً شبیه چیزی که در ادراک سینمایی شاهد آن هستیم (کالن، ۱۹۹۶).

باید گفت امروزه تجربیات سوژه، واقع در مرکز روند معماری است. با گسترش طراحی پویا در معماری، معماران امروزی هم، در حین طراحی و پزانتته، به پلان، نما و یا مقطع به عنوان وسایل مسطح و دوبعدی بسنده نمی‌کنند.

علاوه بر پرسپکتیو یا آثار کلاسیک کلاژ شده، مونتاژ انیمیشن‌های معماری که خود را وامدار سینما می‌داند، استفاده می‌شوند.

با اشاره به میان گستره بودن معماری، درک واقع بینانه از تجربیات فضایی و همچنین سعی به انعکس کردن و پیش‌بینی کردن، همیشه حس شده است. فضاها، درست مثل سکناس‌های سینما، به مقیاس انسانی و با استفاده ازسری لایه‌های معنایی می‌خواهند به واقعیت آدمی نزدیک شوند. در این معنا، نه تنها عملکردی؛ بلکه توجه به عواطف برای ایجاد فضای معماری اهمیت پیدا می‌کند. فیلم ها هر روز به طور چشم‌گیری تولید می‌شوند و از طرف دیگر معماران نیز به ساختن شهرها، بناها و اتاق‌های محصور در این بناها ادامه می‌دهند. به گفتهٔ دیترج نوبمان(۱۹۹۹)، در یک فیلم، بدون در نظر گرفتن محدودیت‌های مانند الزامات قانونی و تکنیک‌های ساخت و ساز، می‌توان معماری خالص ایجاد کرد. پس آثار معماری درست مثل فیلم سبب فوران احساسات و هشیاری حواس ما می‌شوند (پالاسما، ۲۰۰۷).

می‌توان گفت که معماری هر فیلم شامل «تصویر» است. برای این نشان دادن صرف بناها شرط نیست؛ چراکه در هر سبلی اثری از مکان به راحتی قابل درک شدن است. در ادامه، هر حادثه نیز با توجه به مکانی که رخ می‌دهد دارای «مفهوم خاص» است. در یک صحنه لیخند از سر شور و اشتیادی و عشق در صحنه بعدی قتل و جنایت و در مکانی دیگر کشف تنهائی آدمی… . صحنه‌هایی که در اتاق خواب، آسانسور، کتابخانه و… معانی بس متفاوت دارند؛ چراکه، هر رویداد معنی خاصی را درون خود مخفی دارد. یعنی هر مکان حادثه‌ی تاریخی سمبلیک خود را نیز همراه دارد. به همین دلیل با نمایش یک حادثه در سینما، معماری از مکان و زمان جدا نمی‌شود (پالاسما، ۲۰۰۷). هر کارگردانی باید مخصوص به موضوع خود مکان خود را ایجاد کند و این مکان ممکن است حتی تا به حال در دنیای عینی، تجربه نشده باشد.

صفحه
۵
شماره
۲۰۵۱
سال
بیست و سوم

## هنر و معماری

