

فضادر معماری سینما

ترجمه آذین خشنود شریعتی

معماری از اواخر دهه ۱۹۷۰ میلادی رابطه تنگاتنگی با دیگر شاخه‌های هنری داشته است و برای عبور از سبک شایع و رایج زمان در جست‌وجوی منبع الهام در نقاشی، مجسمه‌سازی، ادبیات و موسیقی بوده است. در مدرسه‌های معماری، از طریق تحلیل ساختار آثار ورمیر و نقاشی‌های کوبیستی، موسیقی باخ و مردیت مونک، قطعه‌های ادبی هراکلیوس و «موبی دیک» هرمان ملویل و «بیداری فینگان‌ها» اثر جیمز جویس، به طرح‌های معماری می‌رسند. در عین حال، اکتشافی پیش بینی نشده در بنیادهای نظری معماری رخ داد، که مطالعات آن تقریباً در برگیرنده تمامی گرایش‌های موجود در شاخه‌های مختلف تحقیقات علمی است.

اشتیاق وافر معماری برای گسترش حوزه فعالیتش به روشنی نشان می‌دهد که هنر معماری از ذات و آینده خود نامطمئن شده است. در حقیقت پس از تفکیک دیدگاه جهانی مدرنیستی یکسان، در تمامی رشته‌های هنری نوعی ترس از نماینده بودن به‌وجود آمد. در معماری، دیدگاه مدرن، پست مدرن و... با یکدیگر همزیستی دارند و طیف معماری بیش از هر زمان دیگری رنگارنگ است؛ البته احتمالاً برخلاف نیمه اول قرن نوزدهم، زمانی که یک معمار مثل لئو ون کلنز می‌توانست به تنهایی یک قصر و یک دانشگاه به سبک رنسانس، یک موزه به سبک یونان، یک ساختمان پارلمان به سبک نوهلنی، کلیسایی بر اساس چاپلا پالاتینا در پالرمو، تالار مشاهیری به شکل باستانی، یک اقامتگاه رسمی به سبک باروک روم و یک قهوه‌خانه یا کنیسه با ویژگی‌هایی مربوط به آفریقای شمالی بسازد.

سینما تازه‌ترین گرایش در بسیاری از مدارس معماری سراسر دنیا است. فیلم‌ها با هدف کشف نوعی معماری لطیف تر و پاسخ‌گوتر مورد مطالعه قرار می‌گیرند. بعضی از مشهورترین نمایندگان معماری آوانگارد امروز مثل برنارد شومی، رم کولاس، کوپ ایملب و ژان نوول بر اهمیت سینما در شکل‌گیری سبکشان در معماری اذعان داشته‌اند.

موسیقی به خاطر انتزاع ذاتی‌اش از دیرباز به عنوان نزدیک‌ترین فرم هنری به معماری شناخته شده است. اگرچه سینما حتی از موسیقی هم به معماری نزدیک‌تر است، نه فقط به دلیل ساختار فضایی و فیزیکی‌اش، بلکه اساساً به این دلیل که هم سینما و هم معماری فضاهای زندگی شده را به هم پیوند می‌دهند. این دو فرم هنری تصاویر جامع از زندگی خلق می‌کنند. همان‌طور که ساختمان‌ها و شهرها تصاویری از فرهنگ و روش خاصی از زندگی را خلق و حفظ می‌کنند، سینما هم باستان‌شناسی فرهنگی زمان ساخت خودش و دوره‌ای را که نمایش می‌دهد آشکار می‌کند. هر دو فرم هنری اهمیت و جوهر فضای موجود را معنی می‌کنند؛ هر دو تصویری تجربی از موقعیت‌های زندگی به وجود می‌آورند.

معماری در سینما، سینما در معماری

طبق گفته ژان لوک گدار، سینما یک هنر چند بعدی است: "راه‌های زیادی برای فیلم‌سازی وجود دارد: فیلم‌سازی مانند ژان



رنوار و روبر برسون که موسیقی می‌سازند. مانند سرگئی آیزنشتاین که نقاشی می‌کند. مانند اشتره‌هایم که در روزهای سکوت داستان‌های صدا را سر می‌دهد. مثل آلن رنه که مجسمه می‌سازد و مثل سقراط، منظوم روسیلمینی است، که فلسفه می‌بافد. به زبان دیگر، سینما می‌تواند در آن واحد همه چیز باشد، هم قاضی و هم طرف دعوا. "در فهرست روش‌های فیلم سازی گذار جای یک روش خاص دیگر خالی است: سینما به مثابه معماری.

اثر متقابل سینما و معماری - معماری ذاتی بیان سینمایی، و ذات سینمایی تجربیات معماری - چندین جنبه برابر دارد. هر دو هنرهایی هستند که با کمک و تلاش گروهی از متخصصان و دستیاران به وجود می‌آیند. صرف نظر از طبیعت غیر قابل اجتناب آنها که محصول تلاش جمعی است، سینما و معماری هر دو هنر مؤلف، هنر شخصی خالق است. رابطه این دو فرم هنری می‌توانست از نقطه نظرهای بی شماری مورد مطالعه قرار گیرد: چه کارگردان‌های متفاوتی در فیلم‌هایشان تصویر یک شهر را مجسم کردند مانند والتر روتمن در «برلین»، یا فریتس لانگ در «متروپولیس» (۱۹۲۷)؛ چه ساختمان‌ها یا اتاق‌هایی در فیلم‌ها نمایش داده می‌شوند مانند آنچه در فیلم‌های اکسپرسیونیستی آلمان با معماری فانتزی معلق بین رؤیا و واقعیت دیده می‌شود؛ و برای نقشه‌های معماری واقعی که این معماران برای ساختمان‌های بسیار برجسته کشیده‌اند. پل نلسون یکی از معمارانی بود که پروژه‌های باشکوهی را هم به عنوان طراح ساختمان و هم به عنوان طراح صحنه انجام داد. پروژه «اتاق معلق» (۱۹۳۶-۱۹۳۸) او، خانه‌ای که در آن اتاق‌های مستقل در داخل یک قفس شیشه‌ای - فولادی به شکل آشیانه پرندگان معلق هستند، به مانند تمامی ایده‌هایی که از طریق طرح‌های خیالی و انتزاعی بیان می‌شوند، خیره کننده است.

علاوه بر این، می‌توانستیم تأثیر سینما را بر روی معماری امروز به عنوان موضوع مطالعه خود انتخاب کنیم. به عنوان مثال ایده آترئوم‌های چند طبقه وینسنت کوردا، پنج دهه بعد در پروژه هتل‌های غول بیکر پورتمن صورت خارجی به خود گرفت. پروژه‌های پورتمن نمونه‌هایی از معماری هستند که در آن صحنه‌های طراحی شده برای نمایش سینمایی در خدمت تمایلات اقتصادی بنگاه‌های ساختمان سازی قرار می‌گیرد. معماری‌ای که توسط کمپانی والت دیزنی طی چند دهه گذشته با کمک جمعی از ستارگان بین المللی معماری به وجود آمده است نیز ارجاعی است از استراتژی خیال و فریب که در فیلم سازی استفاده می‌شود. حتی از لحاظ هنری هم امروزه بیشتر معماری‌های جدی و مهم، اغلب الهام و استراتژی تصویری خود را در زبان فیلم جست‌وجو می‌کنند. به عنوان مثال ژان نوول از تصور و تجربه سینمایی به عنوان یک الهام مهم و اساسی در کارهای معماری اش نام می‌برد: «معماری مانند سینما در بعد زمان و حرکت زیست می‌کند. برای ساخت یک ساختمان باید به دنبال تأثیرات کنتراست و رابطه بین چیزهایی بود که شخص از آن گذر می‌کند و باید آنها را پیش بینی کرد. [...] در تصویر/توالی مداومی که یک ساختمان در آن قرار دارد، معمار با قطع‌ها و تدوین‌ها، قاب بندی‌ها و ورودی‌ها کار می‌کند».

اما این مقاله به جای این موارد، معماری سینما یا به زبان دیگر معماری خیال را که در فیلم‌ها تجسم می‌یابد مورد مطالعه قرار می‌دهد. شیوه‌ای که سینما فضاها را در ذهن شخص می‌سازد جالب است. خلق فضاهای ذهنی، معماری ذاتی زودگذر ذهن، فکر و احساس بشر را منعکس می‌کند. وظیفه ذهنی ساختمان‌ها و شهرها این است که حس بودن در جهان را در ما به وجود آورند و سطح بین خود تجربه شده و جهان را یکی کنند. اما آیا کارگردان فیلم دقیقاً این کار را با تصاویر فیلم خود انجام نمی‌دهد؟

والتر بنیامین در مقاله "اثر هنری در عصر تکثیر مکانیکی" در ارتباط بین معماری و سینما تعمق می‌کند. او می‌گوید صرف‌نظر از بصری بودن آشکار آنها، در واقع هر دوی این فرم‌های هنری، هنرهای لامسه‌ای هستند. معماری و فیلم در ابتدا در قلمروی حس لامسه و در تقابل با حس بصری خالص نقاشی، با هم ارتباط دارند. در حقیقت این ایده بنیامین بیان می‌دارد که اگرچه هنگام دیدن یک فیلم بیننده به یک مشاهده کننده بدون جسم تبدیل می‌شود، اما این فضای خیالی سینمایی جسم بیننده را به او باز می‌گرداند. یک فیلم همان مقدار که با چشم‌ها دیده می‌شود با پوست و گوش‌ها هم درک می‌شود. سینما و معماری هر دو روش لامسه‌ای برای تجربه فضا به وجود می‌آورند، و تصاویری که در ذهن ما ذخیره شده‌اند به اندازه تصاویری که از طریق اعصاب چشم دیده می‌شوند، مجسم و قابل لمس هستند.

معماری سینما

هیچ فیلمی وجود ندارد که تصاویری از معماری را شامل نشود. این جمله صرف‌نظر از اینکه آیا ساختمان‌ها واقعاً در فیلم نشان داده می‌شوند یا نه صحیح است، زیرا قاب بندی یک تصویر دلالت بر وجود و برپایی یک مکان مشخص می‌کند. از طرف دیگر، برپایی و تشکیل یک مکان وظیفه بنیادی معماری است؛ اولین وظیفه معماری مشخص کردن مکان بشر در جهان است. همان‌طور که مارتین‌هایدگر می‌گوید، ما به درون دنیا پرتاب شده ایم. از طریق معماری تجربیات خارجی و غریبمان را به احساس مثبت منزل و مسکن تبدیل می‌کنیم. ساخت مکان، فضا، موقعیت، مقیاس - قاب بندی زندگی بشر - که از مشخصه‌های معماری هستند، به صورت غیر قابل اجتنابی به تمامی بیان‌های سینمایی نفوذ می‌کند. معماری همان‌گونه که فضا را متحد و یکی می‌کند، زمان را نیز اداره می‌کند. کارشتن هریس می‌نویسد: "معماری تنها رام کردن

فضا نیست، بلکه دفاع محکمی در مقابل از بین رفتن زمان است". بازسازی و یکی کردن زمان - دوباره مرتب کردن، زیاد کردن سرعت، کم کردن سرعت، متوقف کردن و بازگرداندن - به همان اندازه در بیان سینمایی نیز مهم است. فضای زندگی فضای یکنواخت و بی ارزش نیست. یک حادثه معنای خاصش را از طریق زمان روز، نور، آب و هوا و صدا می‌گیرد. به علاوه، هر مکانی تاریخ و معنای نمادین خود را دارد که با واقعیت ادغام می‌شود. بنابر این اجرای یک واقعه سینمایی کالا از معماری فضا، مکان و زمان جدا نشدنی است و کارگردان موظف به خلق معماری است، البته اغلب به صورت ناخودآگاه. همین معصومیت و استقلال از انضباط معماری حرفه‌ای است که معماری سینما را لطیف و نافذ می‌کند.

جی. اچ. وندربگ می‌گوید: "تمامی شعرا و نقاشان پدیدار شناس زاده می‌شوند". گرایش پدیدار شناسانه هنرمندان داشتن نگاهی خالص به ذات اشیا را ایجاد می‌کند، نگاهی عاری و سبک‌بار از عرف و توضیحات روشنفکرانه. تمامی هنرمندان، از جمله فیلم سازان پدیدار شناس هستند به این معنی که چیزها را به گونه‌ای نمایش می‌دهند که گویی بشر برای اولین بار است که با آن مواجه می‌شود. معماری فضا را بازسازی می‌کند و ذات واحد و جان‌گرایش را به آن باز می‌گرداند. شعر خواننده را به حقیقتی شفاهی باز می‌گرداند که در آن کلمات همچنان به دنبال معنای خود می‌گردند. هنر سطح بین ذهن و جهان را یکی می‌کند. موریس مرلوپونتی می‌نویسد: "چطور است که شاعر و نقاش هر چیزی را غیر از برخوردش با جهان بیان می‌کند؟" می‌توانیم بعد از این پرسیم که یک معمار یا فیلم ساز چگونه می‌تواند غیر از این عمل کند.

باید تصدیق کنیم که تمامی هنرمندان - نویسندگان، نقاش‌ها، عکاسان، رقصنده‌ها - ناخودآگاه به قلمرو معماری وارد می‌شوند، هنگامی که زمینه آنچه را که نمایش می‌دهند خلق می‌کنند و محیط و ظاهر آن را تعریف می‌کنند. صحنه‌های شهری، ساختمان‌ها و اتاق‌هایی که توسط هنرمندان نمایش داده می‌شوند حقیقی هستند. ژان پل سارتر می‌گوید: «او (نقاش) آنها (خانه‌ها) را می‌سازد، یعنی اینکه یک خانه خیالی بر روی بوم خلق می‌کند و نه نمادی از یک خانه. و این خانه تمامی ابهام خانه‌های واقعی



پنجره پشتی



سولاریس



را حفظ می‌کند.»

هر نویسنده بزرگ خواننده خود را به معماری تبدیل می‌کند، که همچنان که داستان پیش می‌رود اتاق‌ها، ساختمان‌ها و کل شهر را در ذهنش بنا می‌کند. «جنایت و مکافات» داستایفسکی خواننده را وادار می‌کند که اتاق غم زده راسکلینکوف و وسعت بی انتهای سنت پترزبورگ را بسازد. خواننده فضاها و ساختمان‌های شاهکار ادبی داستایفسکی را در حفره‌های ذهن خود می‌سازد. این تصاویر مکان‌ها، که توسط خواننده خلق می‌شود، از تصاویر مجسم جدا نیستند، اینها تجربه‌هایی از مکان‌های زندگی شده و مجسم هستند. تصاویر

ذهنی و مجسم هستند، و نه عکس‌های بصری. این فضاها گرمی و رایحه خود را دارند، ما می‌توانیم جنس و بازگشت صدا را از این دیوارها حس کنیم. این شهر پدیده‌ای است که از کل گنجایش توصیف، بیان، و ضبط ما خارج است و به تبع آن، همیشه به صورت تجربی نامتناهی است. یک خیابان در یک فیلم در لبه پرده سینما به پایان نمی‌رسد، بلکه به‌سان شبکه‌ای از خیابان‌ها، ساختمان‌ها و موقعیت‌های زندگی دور تا دور بیننده بسط پیدا می‌کند. در واقع این فعالیت تخیل عملکرد پر ارزش ادبیات و کلیه هنرها است.

حقیقت ذهنی مکان

مکان و حادثه، فضا و ذهن خارج از یکدیگر نیستند، متقابلاً همدیگر را تعریف می‌کنند. به صورت غیر قابل اجتنابی در یک تجربه واحد با هم آمیخته می‌شوند. ذهن در جهان است و جهان در میان ذهن زندگی می‌کند. تجربه کردن یک مکان یک دیالوگ است، شکلی از تبدیل. من خودم را در فضا قرار می‌دهم و فضا در من ساکن می‌شود. کورزیو مالاپارته معمار کازامالاپارته (۱۹۴۰-۱۹۴۰) از تجربه تلخ خود در زندان می‌گوید: «امروز بیش از هر روز دیگر آن سلول شماره ۴۶۱ را احساس می‌کنم [...] که در من باقی مانده است، و تبدیل به راز روح من شده است. امروز بیش از هر زمان دیگری احساس یک پرنده را دارم که قفسش را بلعیده است. من زندانم را با خود حمل می‌کنم، درون خودم، مثل یک زن باردار که فرزندش را در شکمش حمل می‌کند.»





معماری سینما ارزش و یا سودمندی ذاتی ندارد- شخصیت‌ها، اتفاق‌ها و معماری بر روی هم اثر متقابل دارند. معماری به سینما، حال و هوا و معنای حوادثی را که در معماری اتفاق می‌افتد می‌دهد. روایت سینمایی مرزهای حقیقت زندگی شده را معنا می‌کند. امکان ندارد کسی که «نوستالژیا»ی آندره تارکوفسکی را دیده است، با دیدن مجسمه اسب سوار مارکوس آریلیوس به یاد پیکر لرزان دومنیکو بر پشت اسب نیفتد. حقیقت ماده و تصویر زندگی شده به هم آمیخته اند.

صحنه‌های نمایش ترس

وظیفه معماری به عنوان تقویت‌کننده تأثیر ذهنی، به روشنی در معماری سینمایی دو کارگردان با خاستگاه احساسی متضاد منعکس شده است. همان‌طور که معماری آلفرد هیچکاک مکان‌های ترس را خلق می‌کند، اتاق‌های آندره تارکوفسکی احساس حسرت را القا می‌کند. این دو کارگردان به ترتیب متافیزیک معمارگونه ترس و غم را بررسی می‌کنند. موقعیت‌گرایی معنای معماری مخصوصاً در هنر هیچکاک روشن است. به عنوان مثال در فیلم‌های «شمال از شمال غربی»، «پنجره پشتی»، «سرگیجه»، «روانی» و «پرندگان»، ساختمان‌ها نقش اساسی دارند. حقیقتاً هیچکاک از تأثیر ذهنی و معنایی معماری بسیار آگاهی دارد. علاقه او به معماری در پاسخ به سؤال فرانسوا تروفو در مورد آن خانه در فیلم «خرابکاری» بیان می‌شود: «از یک طرف تمام فیلم داستان آن خانه است. آن خانه یکی از سه نقش کلیدی فیلم است.» هیچکاک همچنین اعتراف می‌کند که آن دو خانه در فیلم «روانی»، خانه شبه‌گوتیک و مثل افقی، یک ترکیب معماری تعمّدی و سنجیده را به وجود می‌آوردند: «من حس کردم که آن شکل معماری به جو افسانه‌ای فیلم کمک می‌کند. [...] مسلماً یک ترکیب است، یک بلوک عمودی و یک بلوک افقی.»

محیط و معماری همیشه نقش مشابهی در فیلم‌های هیچکاک دارند؛ آنها به عنوان تقویت‌کننده روانی داستان عمل می‌کنند. فیلم‌های او مشخصاً در یک جو آرام و روستایی شروع می‌شوند. صحنه‌ها و ساختمان‌ها نشان دهنده تعادل سرگرم‌کننده و بی‌تکلف زندگی بورژوازی است؛ اگرچه هنگامی که داستان آغاز می‌شود، حس شومی به محتوای ساختمان‌ها منتقل می‌شود. معماری بسیار یکنواخت تدریجاً تبدیل به مولد و محتوای ترس می‌شود، و آنچه در انتها به نظر می‌رسد این است که ترس خود فضا را مسموم کرده است. آپارتمان راحت در فیلم «طناب» به آرامی، بخش وحشتناک پنهان خود را پدیدار می‌کند. خلیج بودگا، دهکده فریبنده در شمال کالیفرنیا در فیلم «پرندگان» به یک صحنه افسون‌شده از ترس و وحشت تبدیل می‌شود که به هیچ کس فرصت خروج نمی‌دهد. بلوک آپارتمان‌های اجاره‌ای در منهن در فیلم «پنجره پشتی»، که صحنه بخش‌های بی‌ضرر زندگی روزانه است، تبدیل به دخمه ترس می‌شود. در فیلم‌های هیچکاک تعلیق تا حدی بیننده را در بر می‌گیرد که غیر حقیقی بودن



آشکار ساختمان‌ها و غیر قابل قبول بودن معماری آنها - مانند سیلوئت نقاشی شده شهر در «پنجره پشتی»، منهنن کوچک شده در «طناب»، و لنگرگاه ساده نقاشی شده در «مارنی»- دیگر نمی‌تواند حقیقت ترس را کم و سبک کند. معماری معنای معمول بشری اش را از دست می‌دهد و خود را در خدمت ترس قرار می‌دهد.

تأثیری هذیان گونه در یک تجربه سینمایی به مانند هر تأثیر هنری دیگری وجود دارد: «دیگر نمی‌توانم به آنچه می‌خواهم فکر کنم. افکارم جای خود را به تصاویر در حال حرکت داده است». معماری واقعی خیالات، احساسات و افکار بشری را به وسیله هوای هذیانی که بیدار می‌کند، مورد هدف قرار می‌دهد. بنیامین می‌نویسد: «انسانی که بر روی یک اثر هنری تمرکز می‌کند، در آن غرق می‌شود.»

«خانه انیریک» که توسط گاستون باشلار توصیف شده است سه یا چهار طبقه دارد؛ طبقه‌های میانی صحنه زندگی روزانه است، اتاق زیر شیروانی انبار خاطرات خوشایند است، زیرزمین محل خاطرات منفی است که خارج از خودآگاهی فرستاده شده اند. در سکانس انتهایی «روانی» طبقه‌های مختلف خانه بت معنای خود را طبق خانه انیریک باشلار پیدا می‌کنند. هنگامی که «لی‌لا» شروع به حل معماری خانه در اتاق زیر شیروانی می‌کند، مجبور به فراری هراسناک به زیرزمین خانه می‌شود؛ جایی که جسد مومیایی شده ترسناک مادر «نورمن» را می‌یابد.

هیچکاک خانه بت را بر اساس خانه روح زده در نقاشی «خانه در کنار خط آهن» (۱۹۲۵)، اثر ادوارد هوپر ساخته بود. اندکی قبل از آن هیچکاک با سالوادور دالی همکاری داشت. دالی طراحی صحنه یک سکانس رویا را برای فیلم «افسون شده» (۱۹۴۵) انجام داده بود. خود کارگردان سبک معماری خانه بت را مانند نان زنجبیلی کالیفرنیا توصیف می‌کند. تهدیدی که توسط خانه اعمال می‌شود در رمانتیسیم بورژوازی آن، و از طرف دیگر طبق گفته هیچکاک، در تضاد بین مدرنیسم عامیانه مثل افقی و فضای گوتیک خانه عمودی نهفته است. عقلانیت آشکار مثل، دهشتناکی خانه را پوشش می‌دهد. استراتژی تضادها در جاهای دیگری نیز در فیلم استفاده شده است، نظیر صحنه قاتل ترسناک در حمام سفید کم نور. حمام سفید قدرت تصویری خاص خود را از تضادش با تاریکی عمیق باتلاق مجاور قبرستان می‌گیرد.

معماری فرسودگی

هیچکاک درست مانند جریان روایی فیلم، به تدریج خانه را از محتوای احساسی اش خالی می‌کند- یا به عبارت دقیق تر، از اینکه بیننده احساسات مثبت خود را وارد آن کند جلوگیری و سپس آن را با ترس پر می‌کند؛ در حالی که تارکوفسکی شکل دیگری از دگرپرسی معماری را خلق می‌کند. او هنگامی که اجازه می‌دهد کیفی و لجن دیوارها را بیوشاند، باران از سقف نفوذ و آب خانه را

در خود غرق کند، پوشش قابل استفاده بودن خانه را که عقل و احساس معمول ما را مخاطب قرار می‌دهد بر می‌دارد. او آسیب پذیری ساختار خانه را آشکار و بیننده را وادار می‌کند که احساسات و همذات پنداری اش را خرج ساختمان عریان خانه کند. خانه قابل استفاده عقل ما را مورد خطاب قرار می‌دهد در حالی که خانه ویران تخیل و رؤیاهای ناخودآگاه ما را بر می‌انگیزد. با اینکه اتاق‌های زیر شیروانی متروک، طولی‌ها و خانه‌های قایقی، به مانند خانه‌هایی که نسل‌های متمادی در آن زندگی شده است تخیل و توهم ارویتیک ما را بیدار می‌کند، ماتریس عقلانی بتون در بلوک‌های آپارتمانی معاصر جایگزین آنها شده است. در نقطه نظر هربرت مارسوس، تمایلات جنسی مبتدل و خشونت جنسی زمان ما، بخشی به سبب این حقیقت است که ساختمان‌های ما گنجایششان را برای تحریک و حمایت تخیل‌های ارویتیک از دست داده‌اند.

معماری معمول زمان ما احساسات را به وسیله از بین بردن بی‌نهایت احساس بشری همگون کرده است؛ غم و لذت، نوستالژی و حظ و خلسه. تارکوفسکی احساس شاعرانه ما را زنده می‌کند. او بیننده را وادار می‌کند تا ایمان ساکنانی که خانه‌هایشان را ترک کرده اند، و ایمان خانه‌ای را که توسط ساکنانش ترک شده است تجسم کنند. هفت سال حبس وحشتناک خانواده دومینوکوی ریاضی دان در فیلم «نوستالژیا» بر روی دیوارهای عذاب آور خانه فرسوده نقش بسته است. دیوارهای فرسوده فیلم‌های تارکوفسکی ایمان ساکنان خانه را همان‌گونه یادآوری می‌کند که در دفتر مالتو لوردیس بریج اثر راینر ماریا ریلکه، لک و نشانه باقی مانده بر دیوارهای خانه مجاور، از زندگی‌هایی که در اتاق‌های خانه ویران شده به سر آمده سخن می‌گوید.

تصاویر نور و ماده

در صحنه زندگی روستایی روسی در فیلم «آینه»، اتاق هتل گورچاکوف در فیلم «نوستالژیا»، اتاق معمایی در «استاکر»، یا طراحی صحنه روستایی در «ایثار»، معماری تارکوفسکی، موسیقی مجلسی پیش بینی نشده فضا، نور و زمان کند شده است. او چشم‌ها را به نوعی معماری نوستالژیک و معماگونه باز می‌کند که در کارهای هنری جیمز تورل، گوردن ماتا-کلارک و جنیس کونلیس هم دیده شده است. فضاهای تارکوفسکی بیننده را به پایین می‌کشد و حرف کارگردان را به یاد او می‌آورد: «وظیفه هنر این است که شخص را برای مرگ آماده کند، روحش را نرم کند و به قالب خوبی‌ها در آورد». شخصیت‌های تارکوفسکی به عنوان یک شخص یا انسان در معماری صحنه قرار نمی‌گیرند؛ فضا و شخصیت‌ها با ماهیت بسیار مشابهی طرح ریزی شده اند، و در راه مقصد نهایی‌شان، مرگ، فرسوده می‌شوند. شخصیت‌ها در محیط فضایی خودشان قرار گرفته اند و فضاهای خارجی فضاهای داخلی ذهن شخصیت‌ها هستند. بشر و فضا یکی هستند، همان‌طور که نول آرنولد می‌گوید: «من در جایی که هستم، تبدیل به فضا می‌شوم».

همان‌طور که زبان فاصله‌ای فیلم‌های هیچکاک به متافیزیک معمارگونه نقاشی‌های هوپر نزدیک است، ترکیب بندی تصویری تارکوفسکی از مواجهه با فضا در نقاشی‌های رنسانس نشئت گرفته است؛ این مفهوم که فضا حرکت نمی‌کند. معماری فیلم‌های تارکوفسکی نقاشی‌های جوتو، فرا آنجلیکو، لئوناردو، ون دایک، بروئل و هلبن را به یاد می‌آورد.

پنجره‌های تهدیدکننده و انتظار باطل نقاشی‌های سوررئالیستی، مشخصه مناظر و فضاهای شهری هیچکاک است. ساختمان‌های تارکوفسکی بعد غم انگیز زمان و خاطره لطیف بازگشت به خانه را زنده می‌کند. زمان در آثار تارکوفسکی بعد طولی و مطلق خود را از دست داده است. درون‌مایه اصلی فیلم‌های او هم زمانی اشتیاق به خانه و عدم امکان بازگشت به آن است. طبق گفته‌های تارکوفسکی، فیلم‌های او اشتیاق و حسرت روس‌ها برای بازگشت به خانه را نشان می‌دهد، اما در عین حال ناامیدی و بطلان شهروند دولت کمونیستی را هم که خانه اش تبدیل به زندانی تک افتاده شده است، بیان می‌کند. طبق نظریه باشلار، خانه جایی است که شخص می‌تواند آرزوی رسیدن به آرامش را در آن داشته باشد، اما هنگامی که ترس در فضای خانه رخنه می‌کند، خانه تبدیل به یک تجربه امکان ناپذیر ذهنی می‌شود. اما تارکوفسکی بی‌خانمانی را در سطح عمومی تری توصیف می‌کند؛ انسان مدرن خانه اش را ترک گفته و قدم در راه سفری ابدی به مقصد آرمان شهری دست نیافتنی گذاشته است. بی‌خانمانی انسان مدرن حتی یک بعد ماوراء الطبیعه هم دارد؛ انسان بی‌خدا به صورت بنیادی مسافری بدون مقصد است، مسافری بدون خانه معنوی نهایی. ساختمان‌ها بناهای یادبود هستند و جاده‌ها در این سفر دور و دراز بیگانگی، بی‌زاری و خروج را نشان می‌دهند.

پله‌های سینما

تصور معمارگونه و کنار هم قرار دادن فضاها، ریتم اصلی دراماتیک فیلم را خلق می‌کنند. استادان سینما به وضوح نمادهای معماری را می‌شناسند و از آن استفاده می‌کنند، نظیر تصویر خانه در دورنما، نمود ماسک گونه نماد سردر، نقش درها و پنجره‌ها به عنوان واسطه بین دو دنیا و وسیله قاب بندی، صمیمیت حاصل از شومینه، نقش متمرکز کننده و تشریفاتی میز و غیره. پلکان‌ها نقش محوری خاصی در دراماتورژی سینمایی دارند. پیترو وولن عقیده دارد که پله‌ها ستون فقرات خانه هستند. پله‌ها همان نقشی را در سازماندهی عمودی خانه دارند که ستون فقرات در ساختار بدن دارد. به بیان دقیق‌تر، پله یک مؤلفه معماری نیست، بلکه ترجیحاً از تصاویر اولیه معماری است. آثار هنری کلاً از مؤلفه‌های بصری ساخته نشده اند. آنها تصاویر زندگی و خیالاتی را که در پس افکار ما وجود دارند ترکیب می‌کنند. همیشه بخش‌های مختلف معنای خود را از کل به دست می‌آورند و نه بر عکس.

پلکان‌های سینما عدم تقارن ذاتی پله‌ها را که معماران به ندرت به آن توجه می‌کنند، فاش می‌کند. پله‌هایی که بالا می‌روند به بهشت ختم می‌شوند، در حالی که پله‌های رو به پایین به عالم اموات راه پیدا می‌کنند. تصویر پلکان هم تجسمی از دخمه است؛

پلکان، دخمه عمودی است. پله‌ها معمولاً از پایین و رو به بالا تصویر برداری می‌شوند، در نتیجه شخصی که به پایین می‌رود از جلودیده می‌شود و شخص بالا رونده از پشت. پله‌هایی که از بالا تصویر برداری شوند سرگیجه، سقوط یا فرار هراسان را نشان می‌دهند. پلکان مهم‌ترین بخش خانه است. پله‌ها مسئول گردش عمودی خانه هستند، همان‌طور که قلب خون را به بالا و پایین بدن به حرکت می‌اندازد. ریتم معمول پله‌ها انعکاسی است از ضربان قلب و ریتم تنفس.

پلکان عظیم اودسا در فیلم «رژمانو پوتمکین» اثر سرگی آیزنشتاین (۱۹۲۵)، پله‌های مارییچ دلتنگی در «م را به نشانه مرگ بگیر» فریتس لانگ (۱۹۳۲) و پلکان عمودی که به ناقوس می‌رسد در «سرگیجه» اثر آلفرد هیچکاک (۱۹۵۷) نمونه‌های به یاد ماندنی استفاده دراماتیک سینمایی از پله‌ها هستند. چرا بیننده همیشه راه پله‌های هیچکاک را سمت راست ورودی می‌بیند؟ به این دلیل نیست که پلکان قلب خانه است؟

تبادل احساسات

معماری سینما بر اساس درون‌مایه‌های حقیقی تجربی ساخته شده است و مؤلفه‌های ترکیبی جدا شده از یک کل تجربی، یا هر نوع فرمالیسم تصویری طراحی نقشی در آن ندارند. به تبع آن، یک فیلم‌ساز اغلب زمینه ذهنی تأثیر معماری را دقیق‌تر از یک معمار درک می‌کند. حتی مؤلفه‌های معماری بی‌اهمیتی مثل کابینت یا کلید می‌تواند معنای معماری یا حماسی در سینما بگیرد. فندک می‌تواند باعث چرخشی قطعی در روایت فیلم شود، مانند فیلم «بیگانگان در قطار» اثر آلفرد هیچکاک. بعضی از کارگردانان اعتراف کرده‌اند که تمامی کشو‌ها و کابینت‌های خانه و آشپزخانه محل فیلم‌برداری را حتی اگر قرار نباشد محتویات آنها نشان داده شود، با وسایلی که معمولاً در چنین جاهایی گذاشته می‌شود پر می‌کنند، زیرا این وسایل پنهان حس اعتبار و صحت را برای فیلم‌سازان به وجود می‌آورد و بنابر این حس واقعی بودن صحنه را افزایش می‌دهد. لوچینو ویسکونتی هنگام ساخت فیلم «تفرین شدگان» اصرار داشت که محیط اصلی خانه آلتونا با چوب واقعی پارکت شود. او معتقد بود بازیگر تنها زمانی می‌تواند حالت ایستادن مناسب و متقاعد کننده‌ای داشته باشد که بر روی یک سطح سفت بایستد.

معماری واقعی هم تبادل احساسات تجربی و معنا بین فضای ساخته شده از ماده و فضای ذهنی سوژه است. مشخص است که هنر سینما می‌تواند بر روی خود حرفه معماری به خاطر ظرافت‌های این تأثیرات متقابل حساس شود. معماری سینما کل محدوده احساسات را به کار می‌گیرد، به عنوان مثال معماری تأثیر گذار فیلم‌های تارکوفسکی می‌تواند معماران را ترغیب کند که مضمون احساسی فضای کارهایشان را که در حقیقت برای ساکن شدن و زندگی کردن در آن طراحی شده‌اند، بسط دهند. ساختمان در زمان ما احساسات را در خدمت موقعیت‌های اجتماعی زندگی قرار داده، و در عین حال احساسات بی‌کران بشری را محدود کرده است: تاریکی و ترس، رؤیا و خیال‌واهی، پیشرفت و وجد؛ اگرچه احساسات منع شده به دنبال افشا کردن و نمایان کردن خود هستند. اضطراب و بیگانگی که با توجیهات سطحی پنهان نمی‌شوند، اغلب محتوای احساسی محیط زندگی هرروزه این زمان است.

معنای پنهان

هنرمند ماهر بیننده را به فکر کردن، دیدن و تجربه چیزهایی غیر از آنچه حقیقتاً در معرضشان قرار گرفته وامی‌دارد. خط‌های نقاشی‌های مورب پیت موندریان که همدیگر را خارج از بوم قطع می‌کنند، بیننده را نسبت به فضای خارج از نقاشی آگاه می‌کنند. قاب بندی اختیاری موضوعات در نقاشی‌های امپرسیونیستی حس حقیقی بودن را قوت می‌بخشد و باعث می‌شود جهان و زندگی خارج از مرزهای قاب بندی در ضمیر آگاه بیننده ادامه پیدا کند. در صحنه ما قبل آخر فیلم «مسافر» آنتونیونی، قهرمان پشت بیننده که در حال تماشای وقایع قراردادی و بی‌اهمیت زندگی روزانه است، کشته می‌شود.

ارزش یک فیلم خوب در تصاویری که جلوی چشمان بیننده نمایش می‌دهد نیست، بلکه در تصاویر و احساساتی است که فیلم بر روح ما باقی می‌گذارد. فریتس لانگ در مورد محتوای پنهان فیلم می‌گوید: «هیچ خشونت‌ی در فیلم من وجود ندارد، یا اگر وجود دارد پشت صحنه اتفاق می‌افتد. مثال می‌زنم: سکانسی را که یک دختر بچه در آن به قتل می‌رسد به یاد بیاورید. تنها چیزی که می‌بینید یک توپ در حال غلتیدن است که سرانجام متوقف می‌شود. سپس یک بادکنک به هوا می‌رود و به کابل تلفن گیر می‌کند. [...] خشونت در ذهن شماست». کاترین بریلات نظر مشابهی در زمینه قدرت تصور پنهان دارد: «کاری که کارگردان می‌کند نوعی هیپنوتیزم است: بیننده باید وادار شود چیزی را هم که نمی‌بیند باور کند».

یک تجربه قوی معماری هم توجه ما را به خارج از خود معطوف می‌کند. ارزش هنری معماری خوب در مواد و مصالح مورد استفاده در آن نیست، بلکه در تصاویر و احساساتی است که در بیننده بر می‌انگیزد. یک ساختمان خوب به ما این فرصت را می‌دهد که وقار، زمان و در نهایت خودمان را به شیوه‌ای تقویت شده و پر معنی تجربه کنیم. اثر معماری موفق اساساً یک تجربه تقویت شده از خود است که شخص را در زنجیره فرهنگ قرار می‌دهد و به او این قدرت را می‌دهد که گذشته را درک کند و به آینده ایمان داشته باشد.

منبع: