سینما: معماری در حرکت
مهدی رحیمیان
انشتارات سروش، ۱۳۸٤

در ساختار کلی، کتاب از یک مقدمه که چارچوب فکری و اهداف و پرسش‌های مورد نظر در کتاب را مطرح می‌کند، و ۹ فصل مستقل و موخره تشکیل شده است.

در دو فصل اول ماهیت سینما و معماری مورد توجه قرار گرفته و اصول و مبانی آن دو تشریح می‌شود. در فصل بعدی بنیادی‌ترین عنصر معماری و سینما، یعنی فضا تجزیه و تحلیل می‌شود و به ایجاد فضا و ارتباط ذهنی آن در دو هنر توجه می‌شود. وجوه مختلف زمان و حرکت به عنوان یک ابزار بیانی در ارائه‌ی زمان و فضا و بررسی حرکت درونی فیلم و چگونگی دریافت حرکت در معماری، فصول چهارم و پنجم را به خود اختصاص داده است.

فصل ششم با توجه به نقش ریتم و ضرب‌آهنگ در شکل‌دهی به فضای ذهنی سینما و فضای عینی معماری، نحوه‌ی دریافت ریتم در هنرهای سینما و معماری، نقش ریتم در تداوم بصری و ریتم‌های فضایی و زمانی را بررسی می‌کند.

در فصول هفتم و هشتم ساختارهای زمان مکان از طریق بررسی عناصری چون تداوم، تضادمندی و هماهنگی، ویژگی‌های وحدت، تداوم و نقش زمان و فضا در روایت فیلمی و شیوه‌های روایت در سینما و فضای روایی در سینما مورد بررسی قرار گرفته است. در فصل پایانی نیز نقش تماشاگر به عنوان محور بروز و ظهور هر دو هنر سینما و معماری و هم‌چنین روان‌شناسی تماشای فیلم و جایگزینی بیننده‌ی فیلم با تماشاگر معماری مورد توجه مؤلف قرار گرفته است.

به گفته‌ی زیگفرید گیدئون کوبیسم اشیا را به گونه‌ای نسبی می‌بیند، یعنی از چند دیدگاه. در واقع مکتب کوبیسم به ابعاد سه گانه‌ی تصویر در نهضت رنسانس که قرن‌ها شیوه‌ی متداول بود، بعد چهارم یعنی زمان را اضافه می‌کند. کوبیسم، نمایش اشیا، از چند دیدگاه اصلی را ارائه می‌کند که با زندگی نوین موانستی محکم دارد؛ یعنی هم زمانی. حال اگر به جای واژه کوبیسم، عنوان سینما را جایگزین کنیم، آن‌گاه درخواهیم یافت که سینما دقیقاً همان کاری را می‌کند که هنرمند کوبیسم در عرضه‌ی اشیاء و موضوعاتش بر بوم نقاشی عمل می‌کند. در سینما، فیلم ساز با واقعیتی پیوسته و یکدست از طبیعت زنده در جلو دوربین روبه‌روست. در واقع فیلم‌ساز با شکستن و تجزیه‌ی رویدادهای پیوسته، صحنه را به گونه‌ای حجم‌گرایانه می‌نگرد.

بنابراین توصیف هنر کوبیسم و نزدیکی تعریف بنیادی آن با اصولی‌ترین تعریف از شکل‌گیری سینما خود را در بررسی وجوه تشابه و نزدیکی دو هنر فضایی سینما و معماری به ظهور می‌رساند. اگر سینما در روایتی‌ترین شکل خود بر پیوند وجوه فضایی از موضوع جلو دوربین مبتنی باشد، اولین فصل مشترک دو هنر سینما و معماری نگاه حجم‌گرایانه‌ی فیلم‌ساز و معمار به اثر خود است.

در فصل دوم کتاب که به بنیادی‌ترین عنصر معماری و سینما، یعنی فضا می‌پردازد، دیده می‌شود که هر حجم معماری و هر ساختار معماری‌گونه از مرزها و محدوده‌هایی تشکیل شده که به صورت وقفه‌هایی در تداوم فضای محیط ظاهر می‌شوند.در سینما نیز، تماشاگر از طریق وقفه‌هایی که در تداوم یک صحنه پدید می‌آید موجودیت صحنه و فضای آن را احساس می‌کند. در واقع زوایای دید تماشاگر از موضوع ماهیت، وضعیت و حالات آن را تعیین و تبیین می‌کند.

مؤلف بر آن نیست که کتاب بتواند به تنهایی ما را به شناخت دقیق و اصولی دو هنر سینما و معماری رهنمون شود. اما معتقد است که به دلیل شیوه‌ی تحلیلی و تطبیقی نگارش، در شناخت ارزش‌های این دو هنر و وجه مشترکشان مؤثر است. با اینکه مطالب عمدتاً بر جنبه‌های نظری و زیباشناختی سینما متکی شده، مؤلف می‌کوشد تا با برشمردن عناصر مؤثر در تبیین موضوع کتاب، به زبان این دو هنر در زمینه‌ی ارتباط با تماشاگر سینما و معماری نزدیک شود.

مؤلف تلاش کرده است تا با توجه به اینکه تجربه‌ی سینمایی یک تماشاگر بیشتر جنبه‌ی ذهنی دارد و انطباق این تجربه‌ی ذهنی از فضا با عینیت ساختار معماری کاری مشکل است، بر ویژگی‌های عینی و مفهومی فضا در هر دو هنر تأکید بیشتری کند و با هدف انطباق دادن این هنرها از نظر تجربه‌ی فضا ـ زمانی، بیشتر در فیلم به دنبال معماری باشد. بنابراین مؤلف سعی می‌کند نظر شخصی‌اش را با ارجاع به فیلم‌های ارزنده‌ی تاریخ سینما و توسل به نمونه‌های بارز معماری مطرح کند تا از این راه و با استناد به نظریه‌های متنوع سینمایی فاصله‌ی بین نظر صرف و استدلال قابل تأمل را با ذکر مثال‌ها و ارائه‌ی تصاویر مرتبط کاهش دهد. هر چند مقوله‌ای چون سینما و وجوه اشتراکش با معماری به وادی نظری بیشتر نزدیک است. با توجه به فقدان منابع در این موضوع، مؤلف به متون لاتین و نمونه‌های فیلم تاریخ سینما روی آورده و علاوه بر منابع نوشتاری، با مشاهده و بررسی فیلم‌های مختلف به ویژه آن دسته که نامشان در کتاب آمده است، توانسته در افق گسترده‌تری به تحلیل بپردازد.