

کالبد متحرک ناظر و شکل‌گیری سکانس‌های فضایی در معماری سینماتیک*

محمد باقر قهرمانی^{۱*}، مرضیه پیراوی ونک^۲، حامد مظاہریان^۳، علیرضا صیاد^۴

^۱دانشیار دانشکده هنرهای نمایشی و موسیقی، پردیس هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، تهران، ایران.

^۲استادیار دانشکده هنرها و ادیان، دانشگاه هنر اصفهان، اصفهان، ایران.

^۳استادیار دانشکده معماری، پردیس هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، تهران، ایران.

^۴دانشجوی دکتری پژوهش هنر، دانشگاه هنر اصفهان، اصفهان، ایران.

(تاریخ دریافت مقاله: ۹۳/۴/۲۵، تاریخ پذیرش نهایی: ۹۳/۱۱/۱۳)

چکیده

تماشاگر سینما، از سایت‌های فیلمیک که به صورت سکانس‌های جلوی چشمانش می‌گذرند، یک مسیر در ذهن خود ایجاد می‌کند، بر روی این مسیر خیالی حرکت می‌کند، و از میان فضاهای متنوع و در زمان‌های متفاوتی گذار می‌کند. در تجربه فضای معماری نیز، ناظر متحرک، دست به یک سازمان‌دهی ذهنی از فضاها می‌زند و آنها را در یک سکانس مونتاژی تجربه می‌کند. در الگوی معماری پرومناد، «حرکت ناظر» به مثابه مهم‌ترین مولفه در ادراک فضا عمل می‌نماید، و ادراک معماری تنها با حضور کالبدی مخاطبی معنا می‌یابد که در حرکت و «پرسه‌زنی» به گونه‌ای روایت‌مند و سکانسی، همچون تماشاگر فیلم، فضاها را به یکدیگر پیوند می‌دهد و به معماری، ماهیتی زمان‌مند و سینمایی می‌بخشد. این پژوهش که از نوع نظری، با روش توصیفی-تحلیلی و با استفاده از منابع کتابخانه‌ای صورت گرفته است، می‌کوشد این نکته را آشکار سازد که بهره‌گیری از ظرفیت‌های تئوری فیلم و شیوه‌های فضا‌سازی سینمایی، می‌تواند به مثابه منابع الهامی برای معماران در پروسه طراحی عمل نمایند. با توجه به پیشرفت‌های صورت گرفته در فضا‌سازی‌های سینمایی، و پیچیده‌تر گشتن رابطه فضا-زمان و همچنین ارتباطات کالبد-فضا در سینمای معاصر، اقتباس‌های معمارانه از ظرفیت‌های رسانه فضا‌محور فیلم، می‌تواند به هر چه بارورتر شدن فضای معمارانه معاصر کمک شایانی نماید.

واژه‌های کلیدی

فضای سینماتیک، معماری پرومناد، سکانس فضایی، کالبد متحرک ناظر، فضا‌سازی باروک.

^{*}این مقاله برگرفته از مطالعات رساله دکتری نگارنده چهارم، تحت نظارت و راهنمایی دیگر نگارندگان می‌باشد.
^{**}نویسنده مسئول: تلفن: ۰۲۱-۸۸۹۵۵۵۶۱، نمابر: ۰۲۱-۶۶۴۶۱۵۰۴، E-mail: mbgh@ut.ac.ir.

مقدمه

کنار هم قرارگیری فضاها، سناریوهای معمارانه تولید کرد؟ با دراماتیزه کردن ارتباط میان فضاها، چگونه می‌توان مخاطبان را به تعامل بیشتر با بنا واداشت؟ چگونه می‌توان زوم، مونتاژ، جامپ‌کات، استوری‌بورد، نمای تثبیت کننده، پن، کلوزآپ، فریم‌بندی، تراکینگ‌شات، سکانس‌بندی، عمق میدان و سایر تکنیک‌ها و ابعاد هنر سینماتوگرافی را در پروسه طراحی معماری دخیل کرد؟ آیا فیلم می‌تواند به عنوان ابزاری در راستای حساس نمودن نگاه مخاطبان به فضای معماری عمل نماید؟

سابقه این ارتباط را می‌توان در نیمه آغازین سده بیستم و نظریه‌های معماری مدرن ریشه‌یابی کرد. برونو تات و زیگفرید گیدئون قابلیت‌های تصاویر متحرک سینمایی در تسخیر نمودن و به نمایش گذاشتن ماهیت فضاها، معماری مدرن را ستایش می‌کردند و معتقد بودند که سینما برای نخستین بار اجازه درک کلیت معمارانه یک ساختمان را فراهم می‌کند. رابرت ماله استیونس با ارجاع به ماهیت تصاویر متحرک سینمایی، معماری مدرن را «تصاویری در حال حرکت» خواند و از شات‌های واید معماری مدرن و کیفیت فیلمیک این معماری یاد کرد (Bruno, 2002, 64). امروزه نیز بسیاری از معماران مطرح معاصر، از جمله رم کولهااس، برنارد چومی، گرگ لین، ژان نوول، پیتر آیزنمن و گروه کوپ هیمبل بلا، به تاثیر تکنیک‌های سینمایی بر شیوه طراحی شان اشاره می‌کنند و در مهم‌ترین سبک‌های معماری معاصر نظیر دیکانستراکشن و فولدینگ به راحتی می‌توان نفوذ نگره سینماتیک را مشاهده کرد (Koeck, 2012; Vidler, 2000). برخی از نظریه‌پردازان این تاثیر را چنان عمیق می‌بینند که اظهار می‌دارند شرایط پست مدرن در معماری اساساً سینماتیک است، و پس از سپری نمودن دوره معماری مجسمه‌ای، اکنون دوره معماری سینمایی سررسیده است (Virilio, 2009, 74). اگر در دهه‌های گذشته، معماری و سینما دو حیطه مستقل بودند، در دنیای معاصر با دیجیتالیته شدن جهان و محو شدن تدریجی فاصله واقعیت و خیال، این دو قرابت نزدیکی یافته‌اند و سینما به پارادایمی محوری در پروسه طراحی معماری تبدیل گردیده است (Vidler, 1992, 74-76).

بحث پیرامون ارتباط میان سینما و معماری، توجه نظریه‌پردازان بسیاری از هر دو حوزه را به خود معطوف نموده است. در بررسی این رابطه، مباحث اساسی، غالباً پیرامون اهمیت و تاثیر فضاها و سایت‌های معمارانه و شهری بر شکل‌گیری معناها و ژانرهای سینمایی بوده است؛ نحوه استفاده فیلمسازان از فضا، معماری و لوکیشن در آثارشان (درایر، ازو، آنتونیونی، تاتی و... از کارگردانان برجسته این نگره هستند)؛ و یا تاثیر نظریه‌های شهری و معماری در مقاطعی خاص بر شکل‌گیری نوع خاصی از سبک سینمایی (اکسپرسیونیسم آلمان، نئورئالیسم ایتالیا، موج نوی فرانسه، سینمای نوآر و...)، دو الگوی بنیادین این مباحث بوده‌اند. الگوی غالبی که از تاثیر سینما در معماری معمولاً به آن اشاره می‌شود، تاثیری است که تخیل معمارانه تصویر شده در سینمای علمی-تخیلی و به خصوص ترسیم‌های اتوپیاپی و دیستوپیاپی سینماگران در فیلم‌ها (فیلم‌هایی مانند متروپولیس فریتز لانگ، رویدادهای آینده ویلیام کامرون منزیس، بلیدرانریدلی اسکات و...) بر معماری واقعی داشته است. آنچه مورد غفلت قرار گرفته است، تاثیر و نفوذ مفاهیم و تکنیک‌های سینمایی بر معماری و راهکارهای به کارگیری ظرفیت‌های مدیوم سینما در راستای غنی‌سازی معماری بوده است. در سال‌های اخیر، با گسترش روزافزون بهره‌گیری از سینما به عنوان ابزاری کاربردی در پروسه طراحی معماری و استفاده از فیلم‌ها در مدارس و دانشکده‌های معماری در جهت آموزش، بحث رابطه سینما و معماری، وجهه‌ای آکادمیک به خود گرفته است. امروزه پرسش‌های فراوانی پیرامون این ارتباط مطرح می‌گردد، پرسش‌هایی نظیر این که: آیا می‌توان از فضای سینماتیک به عنوان ابزاری برای بازتعریف و به تحرک واداشتن فضای معماری استفاده کرد؟ چگونه می‌توان از ظرفیت‌های فیلم و تئوری فیلم در راستای غنی‌سازی تئوری معماری استفاده کرد؟ آیا می‌توان قطعه قطعه‌گی و در عین حال پیوستگی و پویایی فضای فیلمیک را که با تکنیک‌هایی نظیر مونتاژ ایجاد می‌شود، به فضای معماری تزریق نمود؟ چگونه می‌توان با شیوه

سیالیت فضای سینمایی

کیفیت شگفت‌انگیز فضای سینمایی از نظر پانوفسکی در این نکته نهفته است که «... نه تنها بدن‌ها در فضا حرکت می‌کنند، بلکه خود فضا نیز حرکت می‌کند، نزدیک می‌شود، عقب می‌نشیند، می‌چرخد، دیزالو می‌کند...» (Panofsky, 2003, 72). بزعم وی، ناظر در هنگام تماشای فیلم، به واسطه همذات‌پنداری با لنز دوربین، در حرکتی بی‌وقفه در فواصل و مسیرهای متفاوتی تغییر مکان و جهت پیدا می‌کند. وسوالد پودوفکین، کارگردان برجسته سینمای شوروی، همین ویژگی فضای سینمایی را در

آرنولد هاوزر، مورخ هنری و مولف کتاب تاثیرگذار تاریخ اجتماعی هنر، تفاوت بنیادی فیلم را با سایر هنرها، سیالیت و شناور بودن مرزهای زمانی و فضایی در این هنر می‌داند، و معتقد است که در فیلم «فضا کیفیت ایستای خود را از دست می‌دهد... و شکلی پویا و دینامیک پیدا می‌کند» (Hauser, 1999, 227). در مقاله سبک و رسانه در تصاویر متحرک، اروین پانوفسکی، نظریه‌پرداز برجسته هنری، بر ظرفیت فوق‌العاده سینما در پویاسازی فضا و همچنین فضامندسازی زمان تاکید می‌کند.

می‌شوند. در تضاد با حالت تعمق‌ورزانه ادراک اپتیکی، ادراک هاپتیکی در حالتی از پراکنده‌اندیشی شکل می‌گیرد. در حالیکه نگاه متمرکز موجب می‌شود که مخاطب خود را به مثابه ناظری خارجی، با نگاهی منتقدانه به اثر در نظر گیرد، ادراک هاپتیکی مخاطب را به تعامل و مشارکتی فعالانه و چندحسی فرا می‌خواند و در نتیجه درگیری حسی و لامسه‌ای با فضا (فضای معمارانه و یا فضای فیلمیک)، فاصله خردمندانه پرسپکتیوی میان ناظر و اثر متلاشی می‌گردد. بنیامین بحث می‌کند که معماری در رابطه‌ای میان دو حالت ادراک هاپتیکی و اپتیکی دریافت می‌شود، و این ادراک هاپتیکی است که تا مقدار زیادی ادراک اپتیکی را نیز تبیین می‌کند، «تصرف لامسه‌ای بیش از آن که مبتنی بر توجه باشد، ناشی از عادت است. در مورد معماری، این عادت است که تاحد زیادی حتی وضعیت دیداری را تعیین می‌کند» (همان، ۶۵). در سینما نیز همچون معماری، مخاطب با سیلان تصاویر و فضاها روبرو می‌گردد و «دریافت در عین عدم تمرکز، وضعیتی که به صورت فزاینده در حال برجسته شدن در همه‌ی حیطه‌های هنر بوده و نشان از تحولات ژرفی در حوزه‌ی ادراک دارد، بهترین عرصه عمل خود را در سینما می‌یابد. سینما با خصلت ضربه‌زندگی خود، با این شیوه‌ی دریافت سازگاری دارد» (همان، ۶۶). بنیامین برویژگی قطعه قطعه و پراکنده‌اندیش این ادراک تاکید دارد و معتقد است که در فیلم یک فضای ناخودآگاهی جایگزین فضای آگاهی می‌شود که از آن با عنوان ناخودآگاهی اپتیکال یاد می‌کند.

در کنار مباحث بنیامین، بحث موریس مرلوپونتی، فیلسوف پدیدارشناس فرانسوی، پیرامون رابطه کالبد و فضا نیز بسیار می‌تواند در درک رابطه تماشاگر با فضای فیلم و مشابهت آن با تجربه معمارانه از فضا، مفید واقع شود. مرلوپونتی، جدایی سوزه و ابژه را در اندیشه دکارتی به چالش می‌کشد و در نظر گرفتن سوزه‌ای جدا و گسسته از ابژه را امری غیرقابل تصور می‌داند. مرلوپونتی بحث می‌کند که ما نمی‌توانیم فضا را به مثابه چیزی خارجی و مجزا از تن در نظر بگیریم، فضا و تن یکدیگر را باز تعریف می‌کنند و در پروسه ادراک کردن با یکدیگر متحد می‌شوند، از این رو ادراک به مثابه «محاوره‌ای است میان سوزه تن یافته و عالمش» (پیراوی و نک، ۱۳۸۹، ۱۰۱). به همان منوال که ما نمی‌توانیم ادراک فضایی مخاطب را از فضا منفک کنیم، نمی‌توانیم تجربه فضایی را به حواس مجزا تقسیم کنیم، زیرا حواس با یکدیگر درهم‌تافته‌اند. مرلوپونتی همسو با نظریات مکتب گشتالت معتقد بود، تجربه انسانی قابل تجزیه به حواس جداگانه نیست بلکه ساختاری کلی دارد که اجزای مستقل در رابطه‌شان با کل، معنا پیدا می‌کنند: «حواس پنج‌گانه که نخستین وسیله دستیابی ما به عالم هستند، مجزا از یکدیگر نیستند. بلکه تشکیل دهنده یک ساختارند که در یک هیئت کلی سازمان یافته‌اند. تن در نهایت یک کل اندامین است. پیوند اجزاء تن و تجربه بصری و لمسی به تدریج و برهم‌افزا حاصل نمی‌شود» (همان، ۷۰). مرلوپونتی معتقد به وحدت و آمیختگی میان حواس انسانی است که در آن حس بینایی و سایر حواس از یکدیگر مجزا و

نظر داشت که معتقد بود فیلمساز برای ساخت یک صحنه باید پرسپکتیو یک تماشاگر کاملاً متحرک و سیال در زمان و فضا را تصور کند (Pudovkin, 1949). در مقاله هنر سینه‌پلاست، الی فور، به معماران توصیه می‌کند که با الهام از پویایی و دینامیک فضای سینمایی، معماری را از هنر ساکن بودن، رهایی بخشند و ساختمان‌هایی را پیش‌بینی می‌کند که همچون فیلم‌ها، بدون وقفه از هم فروپاشند و بازبیکره‌بندی شوند (Faure, 1975). نمی‌توان این نکته را از نظر دور داشت که سینما با فائق آمدن بر درک کلاسیک از مفهوم فضا و زمان، منجر به شکل‌گیری یک فرهنگ نوین فضایی- زمانی گردید. این الگوی جدید فضایی- زمانی سینمایی، از این ظرفیت برخوردار است که به یکی از مباحث اساسی گفتمان معمارانه معاصر تبدیل شود و ماهیت کلاسیک فضا و زمان معماری را به چالش برانگیزد.

ادراک لامسه‌ای فیلم و معماری نزد بنیامین و مرلوپونتی

مقاله دوران‌ساز والتر بنیامین، اثر هنری در عصر تولید مکانیکی، با این نقل قول از پل والری آغاز می‌شود که «در بیست سال گذشته، ماده و مکان و زمان ماهیتی را که از دیرباز داشتند به کل وانهادند. اکنون باید چشم‌انتظار نوآوری‌های عظیمی بود که کل تکنیک‌های هنری را نابود خواهند ساخت، نوآوری‌هایی که نفس ابداع هنری را از خود متأثر ساخته، چه بسا تحول خیره‌کننده‌ای در نفس برداشت ما از هنر را موجب شوند» (بنیامین، ۱۳۹۰، ۳۳). آنچنان که در مقاله کاملاً مشهود است، از نظر بنیامین، یکی از برجسته‌ترین این نوآوری‌ها، ظهور سینماست. در پروژه پاساژها، بنیامین اشاره می‌کند که «همه مسائل هنر معاصر تنها در رابطه با سینما است که به صورت بندی نهایی خود می‌رسند» (یزدانجو، ۱۳۹۰، ۲۵). پرسش بنیادینی که در مقاله اثر هنری راجع به آن بحث می‌شود را می‌توان این‌گونه مطرح کرد که چگونه هنر سینما درک ما از هنرها و از جمله معماری را دگرگون ساخت (Rajchman, 2010, 283). در مقاله این بحث مطرح می‌شود که فیلم و معماری از لحاظ ساختاری مشابه‌اند، در این معنا که هر دو به صورت جمعی و در حالت تفرق دریافت می‌شوند. دریافتی که پراکنده‌اندیش و اتفاقی است، در نقطه مقابل، دریافت هوشیار، تعمق‌آمیز و اندیشمندانه‌ای که هنگام نگریستن به نقاشی و مجسمه وجود دارد. «تفرق و تمرکز دو قطب متضادی هستند که می‌توان آنها را به شکل زیر تبیین کرد. کسی که در برابر یک اثر هنری تمرکز می‌کند در واقع جذب آن می‌شود... در مقابل توده پراکنده‌اندیش اثر هنری را به خود جذب می‌کنند. مشهودترین نمونه این نکته را می‌توان در معماری یافت. معماری همواره سرنمون اثر هنری‌ای را عرضه می‌کند که جمعی در عین تفرق از آن استقبال می‌کنند» (بنیامین، ۱۳۹۰، ۶۴). از نظر بنیامین، معماری و سینما، تنها به حالت اپتیکی و با چشمانی غیرتن یافته تجربه نمی‌شوند، بلکه به طور همزمان به شیوه‌ای لامسه‌ای و هاپتیکی نیز ادراک

فضای زیسته، فاصله کارتزینی ذهن / بدن، ناظر/ منظر از بین می‌رود و مفهوم ذهنیت نمی‌تواند بدون در نظر گرفتن حضوری کالبدی تبیین گردد. از این منظر، سینما بیش از هر هنر دیگری به معماری نزدیک است، زیرا هر دو هنر ارائه‌دهنده فضای زیسته هستند و آفریننده حس‌های تجربی موقعیت‌های زندگی هستند. تماشاگر در فضای فیلم سکنی می‌گزیند و برای نقشه‌سازی این فضا لازم است که با حضوری کالبدی فضا را درک نماید. مبتنی بر نظریات بنیامین و مرلوپونتی و تکیه بر ویژگی هاپتیک سینما، می‌توان تجربه تماشای فیلم را نوعی از سکونت‌گزیدن در فضاهای فیلمیک لحاظ کرد. از این رو، فرایند تماشای یک فیلم «بسیار مشابه حرکت در میان فضاهای یک ساختمان و یا یک محیط معماری است. نیازمند یک حس مسیر، توجه به نشانه‌ها، نمادها و معانی، آگاهی نسبت به هدف‌هایی که یک مکان به خاطر آنها شکل گرفته و چگونگی استفاده بهینه از آن است» (Wollen, 2002, 212). تماشاگر فیلم برای درک جغرافیای فیلم، یک نقشه ذهنی از فضاهای فیلم می‌سازد و با ایجاد دیالوگ‌های درونی، فضاهای متفاوت فیلم را به یکدیگر مرتبط می‌نماید (Soltani, 2008, 2).

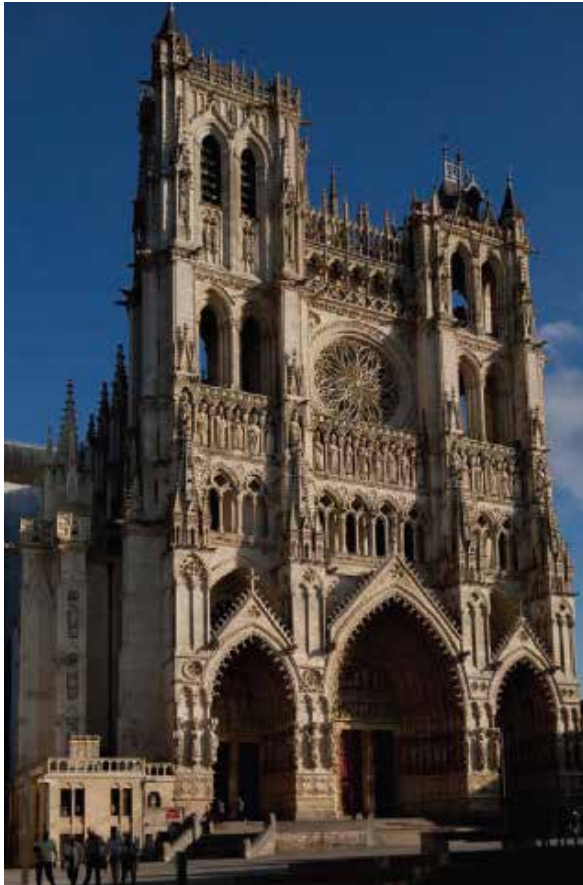
سرگئی آیزنشتاین و معماری

از سرگئی آیزنشتاین به لحاظ تسلط بر گستره‌ای از حوزه‌های گوناگون، به عنوان لئوناردو داوینچی سینمای شوروی یاد می‌شود. فیلمساز و نظریه‌پرداز بزرگ سینمای شوروی، مطالعات فراوانی بر حوزه‌هایی چون جامعه‌شناسی، اسطوره‌شناسی، انسان‌شناسی، روان‌شناسی، نقاشی و معماری انجام داده بود و تلاش می‌کرد که با وام‌گیری از ظرفیت‌های سایر حیطه‌ها و رشته‌ها، قلمروهای هنر سینما را گسترش دهد. معماری برای آیزنشتاین از جایگاهی متمایز برخوردار بود، او که خود مدتی به عنوان معمار و طراح صحنه کار کرده بود، علاقه فراوانی به الهام گرفتن از تئوری‌های معماری که در طول تاریخ، تکامل یافته بودند، در راستای بارور نمودن هنر نوپای سینما داشت. در بسط تئوری ترکیب^۴ در فیلم، علاوه بر بهره‌گیری از فلسفه هگل، نظریه‌های هنری واگنر و تئوری واقع‌گرایی اجتماعی، یکی از منابع اصلی الهام آیزنشتاین، ساختار معماری کاتدرال‌های گوتیک بود. آیزنشتاین به نوشته نیکلای گوگل در ستایش از معماری گوتیک ارجاع می‌دهد که در آن، نویسنده بزرگ روس، ماهیت یکپارچه و وحدت بخش معماری گوتیک که همه جزئیات را در یک کلیت محو می‌کند را تحسین کرده بود (Dalle Vacche, 2003; LaValley & Scherr, 2001). برای آیزنشتاین معماری گوتیک، نمایانگر شور و اکستاتیک بود و کامل‌ترین جلوه هنری مفهوم «یکپارچگی»^۵ را در ساختمان‌های این سبک مشاهده می‌کرد (تصویر ۱).

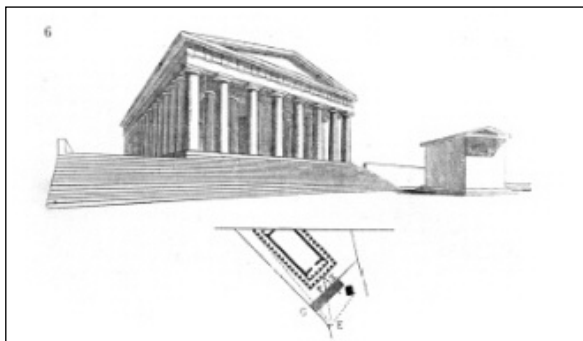
همچنین در طرح ایده سینمای جذابیت‌ها، آیزنشتاین متأثر از ماهیت غریب فضا در معماری باروک بود. هاینریش ولفلین، نظریه‌پرداز بزرگ هنر، در مقایسه مشهور و برجسته‌اش از

غیرمرتبط نیستند و در نتیجه ادراک متشکل از مجموعه‌ای از داده‌های به دست آمده از حواس بینایی، بساواپی و شنوایی... نیست بلکه فرد با «تمامیت وجودی» اش درک می‌کند. در مقاله فیلم و روانشناسی جدید، به چندحسی بودن تجربه تماشاگری در سینما اشاره می‌کند و تلاش می‌کند پیوندی میان تجربه نظاره‌گری سینما و نظریه گشتالت برقرار کند. مرلوپونتی فیلم را گشتالتی موقتی می‌نامد و بحث می‌کند که در سینما، عناصر سینماتوگرافیک نه به صورت اجزاء مستقل از هم، بلکه به صورت یک کلیت و همچون یک پیکره کار می‌کنند. این عناصر همچون یک ساختار واحد درک می‌شوند و بر روی تمام حواس تأثیر می‌گذارند. سینما از این جهت هنری پدیدارشناسانه است و «فیلم‌ها به طور مشخص مناسب تجسم وحدت ذهن و بدن، ذهن و جهان و بیان یکی در دیگری هستند» (استم، ۱۳۸۹، ۱۰۴). مرلوپونتی بر لزوم توجه به این نکته تأکید می‌کند که «چگونه ممکن است نگرستن از جایی روی دهد بی آنکه در نظرگاهش محصور بماند» (کارمن، ۱۳۹۰، ۲۷). بزعم وی، در زندگی روزمره، ما قادریم که هنگام نگرستن، به موقعیتی وارد شویم، با آنکه از لحاظ فیزیکی از آن دوریم. از این منظر، «درگیری دیداری با چیزها، درک صورت ظاهر آنها نیست، بلکه حس کردن خوب‌شوندی جسمانی آنها با ما، در آمیختن با چیزها و سکونت در آنهاست» (همان، ۲۷۰). تجربه سینمایی تماشاگر، هنگامی که از منظری غیرپرسپکتیوی و با جسمانی تن یافته در نظر گرفته شود، شباهت چشمگیری با خوب‌شوندی جسمانی مورد اشاره مرلوپونتی دارد. آزمایش آینه مرلوپونتی، آزمایشی که فرد به خود و اتاقی که در آن است، در یک آینه با زاویه ۴۵ درجه می‌نگرد و بعد از مدتی بدن خود را، در آن زاویه ۴۵ درجه و بر اساس تصویرش در آینه جهت‌یابی می‌کند، کاملاً منطبق با تجربه تماشای فیلم است. همانند اتاق منعکس شده در آینه، فضای سینماتیک نیز سبب می‌شود که تماشاگر، خود را در دو فضا جهت‌یابی نماید. تماشاگر هنگام تماشای فیلم به گونه‌ای سیال میان دو دنیای واقعی (سالن سینما) و دنیای خیالی تصویر شده بر روی پرده (فضای فیلمی) گذار می‌کند و می‌تواند بدن خودش را به توازن و تعادل با موقعیت‌های موجود برساند. در تجربه فیلمی به واسطه حرکت دوربین، تدوین، روایت و وجود فضای صوتی، بسیار بیشتر از آینه، حس تن‌یافتگی در فضای سینماتیک برای تماشاگر ایجاد می‌شود (Barker, 2009, 86).

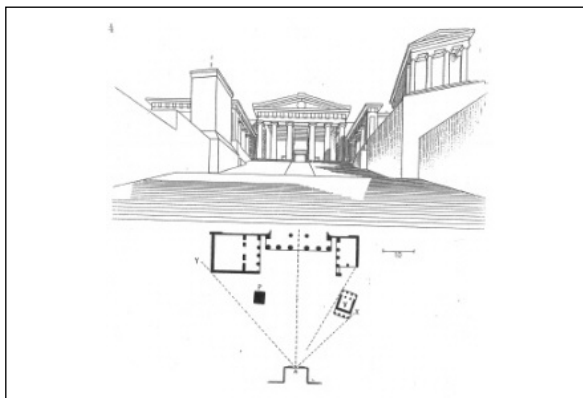
بنا بر بحث مرلوپونتی، فضای فیلمیک، فضایی است که گونه‌ای از نگرستن کاملاً متمایز با نگاه اپتیکی صرف را دخیل می‌کند. یوهانی پالاسما (Pallasmaa, 2001) متأثر از مرلوپونتی، به تجربه کالبدی و جسمانی سوژه تن‌یافته در فضاهای معماری و سینما اشاره می‌کند و معتقد است، فضای سینماتیک نیز همانند فضای معماری با تأثیرات هاپتیکی و کالبدی، موجب شکل‌گیری و ایجاد احساس - حرکت^۶ در بدن مخاطب می‌شود. پالاسما با مطرح کردن ایده «فضای زیسته» به عنوان وجه اشتراک سینما و معماری، از نقشه‌سازی ذهنی^۳ تماشاگر از فضاهای سینماتیک در فرایند تماشای فیلم یاد می‌کند. در



تصویر ۱- الهام‌گیری آیزنشتاین از بناهای معماری گوتیک در بسط تئوری ترکیب.
ماخذ: (Ching & all, 2011, 422)



تصویر ۲- استفاده چویسی از تکنیک‌ها و استراتژی‌های بصری سینماتیک.
ماخذ: (Eisenstein, 1989, 116)



تصویر ۳- تاکید آیزنشتاین بر نگریستن با چشم یک فیلمساز به آکروپولیس.
ماخذ: (Eisenstein, 1989, 114)

هنر باروک و رنسانس، معتقد بود که در تضاد با ثبات رنسانسی، هنر باروک هرگز «به ما تکامل، بلوغ و یا هستی ایستا و در خود موجودات را ارائه نمی‌دهد، بلکه آشوب تغییر و تنش گذرایی و دگرگونی را نمایش می‌دهد» (Wölfflin, 1950, 62). متاثر از تحلیل ولفلین، آیزنشتاین که سیالیت و پویایی فضاهای باروک را در تضاد با وقار و تعادل فضاهای رنسانسی می‌دید، تلاش نمود تا حرکت و پویایی فضای باروکی را به عنوان منبع الهامی برای ساختار فضایی فیلم‌های خود قرار دهد (Vidler, 2000, 117). شیوه‌ای که فضاهای باروک، مخاطب را دربرمی‌گیرند و او را از ناظری صرف، به یک بازیگر فعال در درام معمارانه تبدیل می‌کنند، نکته‌ای بود که برای آیزنشتاین بسیار جذاب می‌نمود. او با اجتناب از رابطه اپتیکی مخاطب در فضای پرسپکتیوی رنسانسی، تلاش کرد ملهم از معماری باروک، رابطه‌ای کالبدی بین بیننده و فضای فیلم ایجاد کند. (Salazkina, 2008). او همچنین، در مقاله پیرانسی و سیالیت فرم‌ها (211-214). به بحث پیرامون تشابه ترکیب‌بندی معماری با مونتاژ سینمایی می‌پردازد و از «سیالیت فرم» در معماری و سینما یاد می‌کند. آیزنشتاین در این مقاله، معماری حکاک‌های سری زندان‌های پیرانسی را، سلف ساختار فضایی قطعه‌قطعه و شکسته‌شده فیلم‌های خود معرفی می‌کند و از وجد و «اکستاتیک»^۷ به عنوان ویژگی بنیادین مشترک میان فیلم و معماری یاد می‌کند. در طرح‌های پیرانسی، آیزنشتاین گونه‌ای سرگیجه‌بی‌وقفه در بازی فرم‌های معمارانه مشاهده می‌کند که یادآور مونتاژ سینمایی ست و نتیجه می‌گیرد که اساس ترکیب‌بندی یک مجموعه معماری و مونتاژ فیلم را «رقص یکسانی» تشکیل می‌دهد.

در مقاله مونتاژ و معماری (Eisenstein, 1989)، آیزنشتاین با تحلیل کتاب تاریخ معماری آگوست چویسی که تنها چهارسال بعد از نمایش اولین فیلم برادران لومیر نگاشته شده بود، به ردیابی تاثیر سینما بر شیوه اندیشیدن این مورخ معماری می‌پردازد. چویسی در کتاب، استراتژی بصری را اتخاذ می‌کند که از محدودیت‌های پرسپکتیو تک نقطه‌ای در بازنمایی یک ساختمان فراتر می‌رود و نتیجه‌گیری می‌کند که ترسیمات آکرونومتریکی می‌تواند نوعی ادراک بصری را که نمایانگر حرکتی مجازی است، برای مخاطب باز تولید کند. آیزنشتاین در خوانش خود از متن چویسی، شیوه نگریستن چویسی به معماری را سینماتیک می‌خواند و نشان می‌دهد که چگونه چویسی با استفاده از تکنیک‌ها و استراتژی‌های بصری سینماتیک، از محدودیت‌های بازنمایی‌های تک پرسپکتیوی در تحلیل آثار معماری فراتر می‌رود (تصویر ۲). چویسی در قسمتی که به تحلیل آکروپولیس می‌پردازد، بر اهمیت حرکت با پای پیاده بر روی سایت و خصوصاً مسیرهایی که به احجام آکروپولیس منتهی می‌شود، تاکید می‌کند. برای چویسی «مسیر» در معماری، همچون سکانسی حرکتی است که منظرهایی را برای ناظر متحرک فراهم می‌کند. طراحی آکروپولیس متشکل از یک نظم سکانسی میان فضاهاست که ایجادکننده «مسیری معمارانه» می‌گردد و در برابر

در میان یک مجموعه معماری الگویی برای تماشاگر سینماست و بر این اساس آیزنشتاین ادعا می‌کند که مسیّر فیلمیک، نوعی نوین از سفر معمارانه است.

فیلم و معماری پرومنا لاکوربوزیه

لاکوربوزیه معمار برجسته مدرن، پس از آشنایی با آیزنشتاین و تئوری هایش، از علاقه‌اش به ایجاد یک معماری سینماتیک سخن گفت و بیان داشت که تلاش می‌کند به شیوه‌ای معماری کند که آیزنشتاین فیلمسازی می‌کند. در اکتبر ۱۹۲۸ در نمایش خصوصی فیلم *رژنواویوتمکین اثر آیزنشتاین*، لاکوربوزیه بعد از تماشای فیلم اعلام کرد که «من در کارم به شیوه‌ای فکر می‌کنم که آیزنشتاین در سینما می‌اندیشد» (Cited in Bruno, 2002, 58). همچون آیزنشتاین، برای لاکوربوزیه نیز، معماری و سینما هنرهایی بودند که طراحی سکانشی و مجاورت‌های فضایی، بنیان ساختاریشان را تشکیل می‌داد.

مطالعات چوبی بر روی آکروپولیس را می‌توان به عنوان حلقه ارتباطی در نظریات معمارانه لاکوربوزیه و تئوری‌های سینمایی آیزنشتاین در نظر گرفت. لاکوربوزیه در بیانیه به سوی معماری جدید بارها به چوبی ارجاع می‌دهد و از اهمیت کالبد متحرک در رابطه با درک فضای معماری سخن می‌گوید. اهمیت «حرکت» نزد لاکوربوزیه تا اندازه‌ای بود که با تاکید بر لزوم تجربه سکانش حرکتی اثر معماری توسط مخاطب می‌افزاید: «مرده یا زنده بودن اثر معماری در رابطه با درجه‌ای است که در آن، قانون حرکت، نادیده گرفته شده است و یا به طور درخشانی مورد استفاده قرار گرفته است» (Corbusier, 1999, 45). ایده تجربه معماری در حال حرکت، کامل‌ترین شکل بیانی خود را در مفهوم معماری پرومنا^۱ یافت (Thomas & Penz, 2003, 146). معماری پرومنا، ابزاری برای تولید فضای معماری، با در نظر گرفتن تجربه ادراک فضایی مخاطب متحرک در بنا، هنگام فرایند طراحی است. لاکوربوزیه ایده معماری پرومنا خود را از شرحی که چوبی بر آکروپولیس نگاشته بود، وام گرفت. تحلیل چوبی از تجربه معماری در محور Z، بنیان معماری پرومنا لاکوربوزیه را تشکیل می‌دهد، جایی که معماری، کنترل مناظر و تجربه‌های فضایی است که در ارتفاع «پنج پا و شش اینچ» (لاکوربوزیه، ۱۳۹۰، ۱۱۹) توسط چشم ناظر مکاشفه می‌شوند. لاکوربوزیه متأثر از چوبی بر این عقیده بود که ساختمان در محورهای x و y درک نمی‌شود، بلکه برای شخص ناظر در محور Z تجربه می‌گردد و با اشاره به مزیت‌های طراحی محوری یونانیان به انتقاد از قواعد خشک طراحی مبتنی بر پلان آکادمی هنرهای زیبای فرانسه پرداخت. لاکوربوزیه می‌نویسد: «یک زاویه دید پرنده مانند آنچه که در پلان ارائه می‌شود، نحوه دیده شدن محورها در واقعیت نیست؛ آنها از روی زمین دیده می‌شوند، ناظر ایستاده است و به جلوی خویش می‌نگرد» (Cited in Boyer, 1994, 173). وی با پی بردن به تشابه ادراک فضایی مخاطب یک مجموعه معماری با تماشاگریک فیلم، کوشید در پروسه طراحی معماری پرومنا خویش از

چشمان ناظر متحرک، مجموعه متنوعی از منظره‌ها و شات‌های چشم‌نواز را همچون یک فیلم به تصویر می‌کشد. در این فرایند، نه تنها چشمان ناظر، بلکه این کالبد اوست که در پروسه ادراک فضاهای معماری مشارکت می‌کند.

آیزنشتاین در خوانشی که از تحلیل چوبی بر آکروپولیس ارائه می‌دهد، آکروپولیس را «یک نمونه عالی از یکی از کلاسیک‌ترین فیلم‌ها» توصیف می‌کند و می‌نویسد «می‌خواهم با چشمان یک فیلمساز به آن بنگرید: سخت است تصور کردن یک سکانش مونتاژی شات به شات برای یک مجموعه معماری، که از آنچه پاهای ما هنگام راه رفتن در میان ساختمان‌های آکروپولیس می‌آفریند، بهتر شکل گرفته باشد» (Ibid, 113). آیزنشتاین هر منظر در آکروپولیس را همچون یک شات (تصویر ۳). آیزنشتاین هر منظر در آکروپولیس را همچون یک شات فیلم در نظر می‌گیرد که ارتباطشان با یکدیگر همچون مونتاژ سینمایی عمل می‌کند. وی با اشاره به کیفیت «محوشوندگی» شات‌های آکروپولیس در چشم و ذهن ناظر، تداوم زمانی هر شات (منظره) برای ناظر متحرک در آکروپولیس را مورد تاکید قرار می‌دهد و به رابطه متمایز میان آهنگ حرکت ناظر با ریتم هر یک از ساختمان‌ها اشاره می‌کند. «یونانی‌ها کامل‌ترین نمونه‌های طراحی شات، تغییر شات، و طول شات (که تداوم یک تاثیر خاص است) را برجای گذاشتند» (Ibid, 112). آنچنان که شکل دهی به حس مطلوب در اولین برخورد با بنا، دغدغه معماران یونانی بود، در آکروپولیس نیز، به عقیده آیزنشتاین، اگر ما در انتهای مسیّر سکانش مونتاژی، شات‌ها را مرور کنیم، همان حس مطلوب نخستین را احساس می‌کنیم. وی تحت تاثیر شیوه‌ای قرار گرفت که یک مجموعه معماری مانند آکروپولیس می‌توانست یک سکانش مونتاژی را ایجاد کند که تنها با قدم زدن و حضوری کالبدی در میان فضاها و احجام، قابل ادراک بود. ناظر در میان سایت حرکت می‌کند و مجموعه‌ای از تاثیرات را که از تقابل کالبدی‌اش با سایت دریافت می‌کند، در ذهن خود به یک سکانش مونتاژی تبدیل می‌کند.

آیزنشتاین به یک رابطه بنیادین میان یک مجموعه معماری و ساختار یک فیلم اعتقاد داشت و برای هر دو تماشاگری تن یافته و متحرک را لحاظ می‌کرد. وی، یک مجموعه معماری را مونتاژی از نقطه‌دیدهای یک ناظر متحرک در نظر می‌گیرد و تماشاگر فیلم را که از میان سایت‌ها و مسیّرهای متفاوت گذار می‌کند، با ناظر در حال حرکت در یک مجموعه معماری قیاس می‌کند. آیزنشتاین بر لزوم در نظر گرفتن «مسیّر سینماتیک»^۲ و «مسیّر معمارانه»^۳ تاکید می‌کند و سینما را از این منظر و مدار معماری می‌داند. در تجربه فضای معماری، ناظر در میان یکسری پدیده‌ها، که آنها را به صورت سکانشی مشاهده می‌کند، حرکت می‌کند. اما تماشاگر فیلم از سایت‌های فیلمیک که به صورت سکانشی از جلوی چشمانش می‌گذرند، یک مسیّر در ذهن خود ایجاد می‌کند. تماشاگر بر روی این مسیّر خیالی حرکت می‌کند، و از میان سایت‌های متنوع و در زمان‌های متفاوتی گذار می‌کند و جهت‌یابی او در دنیای داستانی، مکان‌های دور و زمان‌های جدا از هم را به یکدیگر متصل می‌سازد. به بیان دیگر فرد حرکت‌کننده

ارزشمندی به ما می‌آموزد- با [حرکت کردن] پا به بهترین وجه درک می‌گردد. با راه رفتن، تو مجبور هستی که در میان [فضاهای] ساختمان با چشم‌اندازهای متغیر قدم بزنی، تا ساختمان را به درستی درک کنی... من درس معماری عربی را ترجیح می‌دهم. در این خانه [ویلا ساوا]، معماری پرومناذ واقعی مطرح است: ارائه چشم‌اندازهای پیوسته تغییر یابنده، غیرمنتظره، چیزی شگفت‌انگیز» (Cited in La Marche, 2003, 44). می‌توان اظهار داشت که حضور بدن در فضا تشکیل دهنده قلمرویی روایی می‌باشد که محل ملاقات فیلم و معماری می‌باشد (Bruno, 2002, 63). لوکوربوزیه بعدها به همراه پیر سنال، از ویلا ساوا فیلمی به نام معماری امروز ساخت که ابعاد سینماتیک این پروژه را کاملاً آشکار می‌سازد (تصویر ۵).

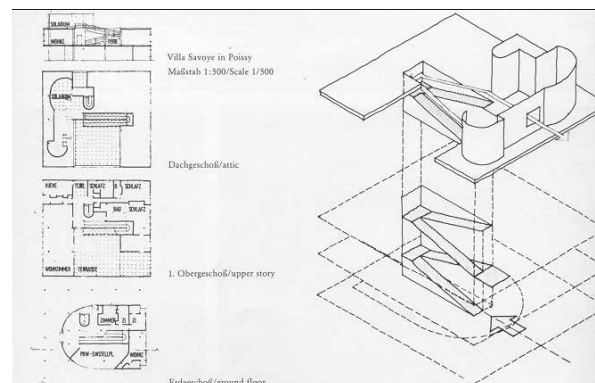
مورخ بزرگ معماری، زیگفرد گیدئون در کتاب ساختمان‌سازی در فرانسه، به همین ویژگی سینمایی آثار لوکوربوزیه ارجاع می‌دهد و بیان می‌کند: «عکاسی ساکن نمی‌تواند آنها را به درستی تسخیر کند. چیزی باید چشم را در حالی که حرکت می‌کند همراهی کند: تنها فیلم می‌تواند معماری جدید را قابل درک سازد» (Giedi-on, 1995, 176). گیدئون معتقد بود که برخلاف آثار معماری کلاسیک، درک کلیت آثار معماری مدرن تنها از طریق نگاه سکانشی امکان‌پذیر می‌باشد و معماری مدرن به واسطه حرکت ناظر و کنار هم قرار دادن قطعه‌های فضایی در یک سکانس فضایی است که ادراک می‌گردد. شیوه تحلیل گیدئون از فضاهای معماری مدرن، آشکارا نمایانگر فهمی سینماتیک از فضاست و نمی‌توان از تاثیر تئوری‌های آیزنشتاین بر گیدئون چشم‌پوشی نمود (Koeck, 2012, 16).



تصویر ۶- ویلا ساوا به مثابه مظهر گرایش فضا- زمان در معماری مدرن. ماخذ: گیدئون، ۱۳۸۹، ۴۳۱

ظرفیت‌های فریم‌بندی سینمایی بهره‌گیری کند (Colomi-na, 1992, 1987). در این شیوه طراحی، سکانس‌های فضایی با در نظر گرفتن تغییر مکان‌ها و تغییر پرسپکتیوهای ناظر متحرک، پلان‌بندی می‌شوند، از این رو به مخاطب اجازه داده می‌شود که ارتباطات و پیوندهای فضایی را از دریچه زاویه‌دیدهای فیلمیک و بر پایه قواعد سینمایی ادراک کند (Penz, 2004). همانند فیلم که در آن فضاها توسط ناظر در محور Z درک می‌گردند، در معماری نیز، مخاطب فضا را در محور Z تجربه می‌کند. به همان شیوه‌ای که فیلم توسط کارگردان شات به شات در فضا ساخته می‌شود، در معماری سینماتیک، فریم‌هایی که تصویر پیوسته‌ای را از پرسپکتیوهای تغییر یابنده و لنداسکیپ‌های اطراف ایجاد می‌کنند، ناظر را به ادامه حرکت در بنا تحریک می‌کنند.

از ویلا ساوا، به عنوان یکی از برجسته‌ترین نمونه‌های معماری پرومناذ لوکوربوزیه یاد می‌شود. لوکوربوزیه در پروسه طراحی این بنا، به شدت متأثر از تجربه بازدیدش از معابد یونانی و خصوصاً آکروپولیس بود (آنوین، ۱۳۹۰، ۱۶۰). در ویلا ساوا، «حرکت» مهم‌ترین عنصر تولید فضا است و عناصری نظیر رمپ و پله‌های مارپیچ که نقشی بنیادین در دیالگام و ساختار این اثر دارند، اجازه دسترسی به فضایی مبتنی بر پویایی و حرکت را مهیا می‌کنند، فضایی که به گونه‌ای سیال، از داخل به خارج و بالعکس، در سرتاسر ساختمان جاری است (تصویر ۴). نکته اساسی در طراحی ویلا ساوا، آنچنان که لوکوربوزیه تاکید می‌کند، لزوم درک فضا توسط یک بدن متحرک است. لوکوربوزیه به درس بزرگ معماران عرب، پیرامون رابطه کالبد متحرک انسانی و فضای معماری اشاره می‌کند و درباره ویلا ساوا می‌نویسد: «معماری عربی درس



تصویر ۴- حرکت ناظر به مثابه مهم‌ترین عنصر تولید فضا در ویلا ساوا. ماخذ: Joedicke, 1984, 105



تصویر ۵- شات‌هایی از فیلم لوکوربوزیه و سنال از ویلا ساوا. ماخذ: (Penz, 2004, 43)

معماری و فیلم عمل می‌کرد. استاد گیدئون، هانریش ولفلین (Wolfflin, 1950) معتقد بود که زیبایی باروک زیبایی «حرکت» است و هر قطعه در فضای باروک، تنها در نسبت و ارتباطی که با «حرکت» اتخاذ می‌کند، معنا می‌یابد. از نظر ولفلین، معماری باروک احساس فضایی کاملاً نوینی را پدید آورده بود. احساسی فضایی که تمایلی آشکار برای حرکت به سمت بی‌نهایت دارد. معماری باروک با به چالش کشیدن پرسپکتیو پایدار رنسانسی و ایجاد ترکیب‌های فضایی چند پرسپکتیوی، تعادل سنتی میان داخل و خارج ساختمان را به هم ریخته بود و کیفیت فضایی مرکزگریزی را بر خلاف فضای همگن و مرکزگرای رنسانسی بوجود آورده بود. در باروک، جهان به مثابه پویایی، سیلان و در هم آمیختگی مطرح می‌گردد و بزعم ژیل دلوز، باروک به سوی یک هدف حرکت می‌کند، به سوی «درهم‌تنیدگی» (تساوی ۷ و ۸). دلوز متأثر از خوانش ولفلین، به این رابطه نامتعارف فضای درونی / بیرونی در معماری باروک اشاره می‌کند و آن را «فولد بر روی فولد، رو به سوی بی‌نهایت» می‌خواند (Deleuze, 2006, 3). فولد جسمانیت حسانی و حرکتی باروک را نمایندگی می‌کند و ارتباط و پیوند میان ساختارهای ناهمگون را امکان‌پذیر می‌سازد. از لحاظ اتیمولوژیکی نیز، فولد به لغاتی چون تشریح کردن، دلالت داشتن و تکرار کردن پیوند می‌خورد (Frichot, 2005, 69). شایان ذکر است که اهمیت فولد در رابطه با فضای سینما و در هر دو مفهوم تصویر-حرکت و تصویر-زمان نزد دلوز کاملاً آشکار است، از این رو برخی نظریه‌پردازان بر ضرورت درک

در فضا، زمان و معماری، گیدئون، ویلا ساوا را در ارتباط با مفهوم سیالیت فضایی در معماری باروک تحلیل می‌کند و می‌نویسد «درک معنای معماری ویلا ساوا از یک نقطه دید غیرممکن است. این ساختمان به معنای واقعی کلمه مظهر فضا-زمان است. این خانه... مکعبی کامل نیست؛ بلکه از بالا و پائین، از بیرون و درون آن، قسمتی برداشته شده است. مقطعی از هر قسمت این خانه خوب نشان می‌دهد که هر جزئی از آن در فضای خارج نفوذ می‌یابد. برومینی در برخی از کلیساهایی که در اواخر دوره باروک ساخت، تقریباً موفق شد فضای داخل و خارج ساختمان را با یکدیگر ترکیب کند» (گیدئون، ۱۳۸۹، ۴۳۲-۴۳۱). نکته جالب در تحلیل گیدئون از ویلا ساوا، اشاره به آثار برومینی و ریشه‌یابی گرایش فضا-زمان و تداخل فضایی داخل و خارج معماری مدرن، در فضا سازی معماری باروک می‌باشد، که لوکوربوزیه در «هماهنگی با تصور فضایی جدید» (همان، ۴۳۲) آن را مورد استفاده قرار داد (تصویر ۶). برومینی معماری بود که تمام تکنیک‌هایش در معماری و به خصوص استفاده فراوانش از دیوارهای موجی شکل، «وسایلی برای رسیدن به یک هدف هستند و این هدف ایجاد احساس حرکت در معماری است» (همان، ۱۱۴) در آثار برومینی، کثرت خطوط منحنی که در هم فرومی‌روند و از هم می‌گسلند، فضا را به سوی بی‌نهایت می‌گشایند و هر جزئی از اثر به گونه‌ای لحظه‌ای خود را در ارتباط با اجزای دیگر بازآفرینی می‌کند. آنچنان که در رابطه با آیزنشتاین بیان شد، برای وی نیز معماری باروک همچون حلقه ربطی در پیوند میان



تساوی ۷ و ۸ - فرانچسکو بورومینی، کلیسای سن کارلو: حرکت، پویایی و سیالیت به مثابه مشخصه‌های اساسی معماری باروک. ماخذ: (Kleiner, 2009, 532-533)

هستند. مانند تماشاگر فیلم که بنیامین اشاره می‌کند... آنها در فضایی زندگی می‌کنند که نه داخلی است و نه خارجی، نه عمومی هست و نه خصوصی. این فضایی هست که به جای دیوارها از تصاویر شکل گرفته است» (Colomina, 1996, 72-73). می‌توان بیان داشت که برای لوکوربوزیه، ادراک معماری تنها با حضور کالبدی مخاطبی معنا می‌یابد که به واسطه حرکت جسمانی‌اش در میان فضاها، به معماری ماهیتی زمان‌مند و سینمایی می‌بخشد. مخاطبی که در حرکت و "پرسه‌زنی" به گونه‌ای روایت‌مند و سکانشی، همچون تماشاگر فیلم، فضاها را به یکدیگر پیوند می‌دهد.

نتیجه

در بنا، هنگام پروسه طراحی است. آنچه‌ان که در مقاله بحث شد، این شیوه طراحی معماری با مفاهیم سینماتیک توامان می‌باشد، و در آن، ناظر معماری مانند تماشاگر فیلم، مجموعه‌ای از شات‌های فضایی را می‌بیند. این شیوه تأکیدی بر این نکته است که ظرفیت‌ها و قابلیت‌های سینما و شیوه‌های فضا سازی سینمایی، می‌توانند به مثابه منابع الهامی برای معماران در پروسه طراحی عمل نمایند. با توجه به پیشرفت‌های صورت گرفته در فضا سازی‌های سینمایی و پیچیده‌تر گشتن رابطه فضا- زمان و همچنین ارتباطات کالبد- فضا در سینمای معاصر، اقتباس‌های معمارانه از ظرفیت‌های رسانه فضا محور فیلم، می‌تواند به هر چه بارورتر شدن فضای معمارانه معاصر کمک شایانی نماید.

مفهوم فولد برای شناخت فلسفه سینمایی دلوز تأکید می‌کنند (Bruno, 2010). دلوز در تصویر- زمان ملهم از خوانش ولفلین از باروک، مساله عمق میدان در آثار ارسن و لوز را در ارتباط با فضای باروک تحلیل کرده بود و معتقد بود ولز در آثارش در پی ترسیم نوعی از فضای باروکی بوده است (Deleuze, 1997, 143).

در رابطه با ویژگی‌های سینماتیک ویلا ساوا، بتاتریز کولومینا در تحلیل درخشانش اظهار می‌دارد: «همانند معماری باروک، نقطه دید معماری مدرن هرگز ثابت نیست... همواره در حال حرکت است مانند فیلم و شهر... ساکنان خانه‌های لوکوربوزیه در ناتوانی در ثبت و تسخیر یک تصویر، مشابه تماشاگران سینما

معماری و سینما هنرهایی هستند که طراحی مبتنی بر سکانس و مجاورت‌های فضایی، بنیان ساختاریشان را تشکیل می‌دهد. در معماری، ناظر، در میان یکسری پدیده‌ها که آنها را به صورت سکانس مشاهده می‌کند حرکت می‌کند، اما تماشاگر فیلم از سایت‌های فیلمیک که به صورت سکانشی از جلوی چشمانش می‌گذرند، در ذهن خود یک «مسیر» ایجاد می‌کند. لوکوربوزیه، همچون آیزنشتاین، با اشاره به وجود یک «مسیر معمارانه»، معتقد بود که ناظر متحرک در میان فضا‌های معماری، دست به یک سازمان‌دهی ذهنی از فضاها می‌زند و آنها را در یک سکانس مونتاژی، همچون تماشای یک فیلم تجربه می‌کند. معماری پرومنا د لوکوربوزیه، ابزاری برای تولید فضا با در نظر گرفتن تجربه فضایی کالبد متحرک مخاطب

پی‌نوشت‌ها

فصل‌هایی در فلسفه سینما، ترجمه پیام یزدانجو، نشر مرکز، تهران. پیراوی ونک، مرضیه (۱۳۸۹)، پدیدارشناسی نزد مریویونتی، انتشارات پرسش، آبادان.

گیدئون، زینگرید (۱۳۸۹)، فضا، زمان، و معماری: رشد یک سنت جدید، ترجمه: منوچهر مزینی، شرکت انتشارات علمی فرهنگی، تهران. کارمن، تیلور (۱۳۹۰)، مریویونتی، ترجمه: مسعود علیا، انتشارات ققنوس، تهران. لوکوربوزیه (۱۳۹۰)، به سوی معماری جدید، ترجمه محمد رضا جودت، تهران، انتشارات آرمانشهر.

یزدانجو، پیام (۱۳۹۰)، اکران اندیشه: فصل‌هایی در فلسفه سینما، نشر مرکز، تهران.

Barker, Jennifer M (2009), *The Tactile Eye: Touch and the Cinematic Experience*, University of California Press, Berkeley.

Boyer, M. Christine (1994), *The City of Collective Memory: Its Historical Imagery and Architectural Entertainments*, MIT Press, Cambridge.

Bruno, Giuliana (2002), *Atlas of Emotion: Journeys in Art, Architecture, and Film*, Verso, London & New York.

Bruno, Giuliana (2010), *Pleats of Matter, Folds of the Soul*, in *After-images of Gilles Deleuze's Film Philosophy*, Edited by David Norman Rodowick, University of Minnesota Press, Minneapolis.

Ching, Francis D.K., Jarzombek, Mark M. & Prakash, Vikramaditya (2011), *A Global History of Architecture*, John Wiley & Sons, Inc., New Jersey.

Colomina, Beatriz (1987), *Le Corbusier and Photography, Assemblage*, No. 4 (Oct), pp. 6-23.

- 1 Images in Movement.
- 2 Motion - Emotion.
- 3 Mental Mapping.
- 4 Synthesis.
- 5 Totalizing.
- 6 Fluidity of Form.
- 7 Ecstatic.
- 8 Cinematic Path.
- 9 Architectural Path.

۱۰ پرومنا د لغت فرانسوی Promener به معنای قدم زدن ریشه می‌گیرد و به معانی ذیل دلالت دارد:

الف: گام زدن در حالت فراغت، خصوصاً در مکانهای عمومی به مثابه یک فعالیت اجتماعی

ب: مکانی برای پرسه زنی و قدم زدن

ج: به نمایش گذاشتن، نمایش دادن.

- 11 Explicate, Implicate, Replicate.

فهرست منابع

- آنوین، سیمون (۱۳۹۰)، بیست بنایی که هر معماری باید بشناسد، ترجمه: مسعود حبیبی و حسین رسولی، نشر پشوتن، تهران.
- استم، رابرت (۱۳۸۹)، مقدمه‌ای بر نظریه فیلم، ترجمه: گروه مترجمان به کوشش احسان نوروزی، شرکت انتشارات سوره مهر، تهران.
- بنیامین، والتر (۱۳۹۰)، اثر هنری در عصر تولید مکانیکی، در اکران اندیشه:

- LaValley, Albert J., & Scherr, Barry P. (2001), *Eisenstein at 100 : a Reconsideration*, Rutgers University Press, New Brunswick.
- Pallasmaa, Juhani (2001), *The Architecture of Image: Existential Space in Cinema*, Building Information Limited.
- Panofsky, Erwin (2003), *Style and Medium in the Motion Pictures*, in – The Visual Turn: Classical Film Theory and Art History, Edited by Angela Dalle Vacche, Rutgers University Press, New Brunswick.
- Penz, François (2004), The Architectural Promenade as Narrative Device: Practiced Based Research in Architecture and Moving Image, *Digital Creativity*, Vol. 15, Issue 1, (March), pp: 39–51.
- Pudovkin, Vesvolod (1949), *Film Technique*, translated by I. Montagu, Lear, New York.
- Rajchman, John (2010), *Deleuze's Time, or How the Cinematic Changes Our Idea of Art*, in Afterimages of Gilles Deleuze's Film Philosophy, Edited by David Norman Rodowick, University of Minnesota Press, Minneapolis.
- Thomas, Maureen, & Penz, François (2003), *Architectures of Illusion : from Motion Pictures to Navigable Interactive Environments*, Intellect, Bristol & Portland.
- Salazkina, Masha (2008), *Baroque Dialectics or Dialectical Baroque: Sergei Eisenstein in/on Mexico*, in European Film Theory, edited by Temenuga Trifonova, Routledge, London & New York.
- Soltani, Amir (2008), *Cinesensory: a Filmic Design for Mapping Haptic Space*, International design and cinema conference, Istanbul.
- Vidler, Anthony (1992), *The Architectural Uncanny : Essays in the Modern Unhomely*, MIT Press, Cambridge.
- Vidler, Anthony (2000), *Warped Space : Art, Architecture, and Anxiety in Modern Culture*, MIT Press, Cambridge.
- Virilio, Paul (2009), *The Aesthetics of Disappearance*, Translated by Philip Beitchman, Semiotext.
- Wolfflin, Heinrich (1950), *Principles of Art History: The Problem of the Development of Style in Later Art*, Dover.
- Wollen, Peter (2002), *Paris Hollywood : Writings on Film*, Verso, London & New York.
- Colomina, Beatriz (1992), *the Split Wall Domestic Voyeurism*, in Sexuality and Space, Edited by Beatriz Colomina, Princeton Architectural Press, pp: 73–128.
- Colomina, Beatriz (1996), *Privacy and Publicity: Modern Architecture as Mass Media*, MIT Press, Cambridge.
- Corbusier, Le (1999), *Le Corbusier Talks with Students*, Princeton Architectural Press, Princeton.
- Dalle Vacche, Angela (2003), *The Visual Turn : Classical Film Theory and Art History*, Rutgers University Press, New Brunswick.
- Deleuze, Gilles (1997), *Cinema II*, University of Minnesota Press, Minneapolis.
- Deleuze, Gilles (2006), *The Fold*, Translated by Tom Conley, Bloomsbury Academic.
- Eisenstein, Sergei M. (1989), Montage and Architecture, *Assemblage*, No. 10 (December), pp: 111–131.
- Eisenstein, Sergei M. (1990), *Piranesi, or the Fluidity of Forms*, in The Sphere and the Labyrinth: Avant-gardes and Architecture from Piranesi to the 1970s, Edited by Manfredo Tafuri, MIT Press, Cambridge.
- Faure, Elie (1975), *the Art of Cineplastics*, in Film: an Anthology, Edited by Daniel Talbot, University of California Press, Berkeley.
- Frichot, Helene (2005), *Stealing into Gilles Deleuze's Baroque House*, in Deleuze and Space, Edited by Ian Buchanan & Gregg Lambert, Edinburgh University Press.
- Giedion, Sigfried (1995), *Building in France, Building in Iron, Building in Ferroconcrete*, Getty Center for the History of Art and the Humanities.
- Hauser, Arnold (1999), *Social History of Art, Volume 4: Naturalism, Impressionism, The Film Age*, Taylor & Francis.
- Joedicke, Jurgen (1984), the Ramp as Architectonic Promenade in Le Corbusier's Work, *Daidalos*, N. 12, (June), pp: 104–108.
- Kleiner, Fred (2009), *Gardner's Art through the Ages: Backpack Edition, Book C, Renaissance and Baroque*, Cengage Learning.
- Koeck, Richard (2012), *Cine-scapes: Cinematic Spaces in Architecture and Cities*, Routledge, London & New York.