

به نام یگانه معمار هستی

آسمانه

نشریه علمی - فرهنگی

سال دوم - شماره چهارم
تابستان و پاییز ۱۳۹۸

سخن سردبیر

هنر ازجمله فعالیت‌های انسان است که با زبان خود، ادراک و احساسات انسان را مخاطب ساخته و به جنبه‌های ذهنی او می‌پردازد. گروهی هنر را وسیله‌ای برای کسب لذت و نشان دادن زیبایی می‌دانند و گروهی نیز آن را مقدس دانسته و ابزاری برای کمالات بشر و کسب فضیلت و معنویت والای انسانی دانسته‌اند.

به گفته لئوی تولستوی، هنر صرفاً تولید آثار دلپذیر و مهم‌تر از همه، لذت نیست؛ بلکه وسیله‌ای ارتباط انسان‌ها است برای دوام حیات بشر و برای سیر به‌سوی سعادت فرد و جامعه انسانی؛ پس ضروری و لازم است، زیرا افراد بشر را با برانگیختن احساساتی یکسان به یکدیگر پیوند می‌دهد و روحی است که در تمام لایه‌های یک جامعه ریشه دوانده است. از سوی دیگر، پاره‌ای از خصایص میان تمام هنرها مشترک است و نگاه عمیق به آن‌ها نشان از ریشه‌های مشترک آن‌ها دارد. معماری و سینما به‌عنوان دوشاخه از هنر، دارای وجوه مشترک بسیاری هستند که آن‌ها را به یکدیگر پیوند می‌دهد. هدف هر دو هنر خلق کیفیتی از فضا است که این کیفیت در معماری ملموس ولی متناهی و در سینما، غریب ولی نامتناهی است. معماری و سینما مجموعه‌ای از هنر و فنونی هستند که به کمک دستان توانای معمار و فیلم‌ساز درهم‌آمیخته‌اند. معماری و سینما هر دو به ایجاد فضا و روح زندگی می‌پردازند و در فرایند ادراک فضا، هر دو هنر به اصول مشترکی پایبندند. جهان معماری و دنیای سینما از عناصر بنیادی مشترکی همچون صحنه، فضا، نور، حرکت و دید برخوردارند. هنر معماری در سینما به‌عنوان عامل اصلی ایجاد تعادل و هماهنگی در شکل تصاویر و ترکیب صحنه مطرح می‌شود. در قرن اخیر، تأثیرات متقابل معماری و سینما موردتوجه بسیاری از پژوهشگران بوده است. سخن گفتن از هم‌زبانی هنرها در شکل‌های بروز آن‌ها، نیازمند ژرف‌اندیشی در باب ریشه‌های آن‌ها و نیازهای انسان بوده که لزوم توجه به ابعاد مختلف این موضوع را می‌طلبد.

نشریه آسمانه در این شماره به‌صورت اجمالی به بررسی تأثیرات متقابل معماری و سینما در ابعاد مختلف می‌پردازد تا از این گذر شاید بتواند مسیرهایی روشن را برای مطالعات هر چه بیشتر در خصوص این زمینه در مقابل مخاطبان خود قرار دهد.

ابوالفضل کربلائی حسینی غیاثوند

مدیرمسئول و سردبیر نشریه علمی – فرهنگی آسمانه

آذر ماه ۱۳۹۸



فهرست

یادداشت‌ها و مقالات

- مقدمه ای بر تأثیر متقابل معماری و سینما/ بهناز منتظر ۶
- مقدمه ای بر فضاهای نمایشی/ فرشید رحیمی کلهرودی ۱۲
- سینما: آرمانشهر معماران/ سید فرید توکلی ۱۸
- معماری مدرن: زبان سینما در انتقال مفاهیم/ علی کاکاوند ۲۴
- معماری و تأثیر متقابل آن بر سینمای اکسپرسیونیست/ محمد تقی راسفیجانی ۳۰
- تأثیر معماری بر طراحی صحنه/ نرگس رضا زاده ۳۴
- طراحی صحنه معماری آبستره است؟ (گفت و گو با امیرحسین قدسی)/ پوریا تورینی ۴۰
- سینمای تخیلی و معماری/ فاطمه سرحدی ۴۴
- زیباشناسی گروتسک در معمار و انیمیشن/ ابوالفضل کربلایی حسینی غیاثوند ۵۰

گزارش‌ها و تازه‌های معماری

- معماران مشاهیر زن، برنده جایزه معماری ۲۰۱۹ ۶۰
- طرح‌های برتر مسابقه و جایزه A' Design سال ۲۰۱۹ ۶۲

اخبار دانشکده

- از تخت جمشید تا تخت مرمر (سخنرانی دکتر سلطان زاده) ۶۴
- تجارب مرمتی برج‌های خرقان و مدرسه التفاتیه (سخنرانی مهندس پرهیزکاری) ۶۵

اخبار فرهنگی دانشگاه

- تقدیر از دانشجویان نمونه دانشگاه آزاد اسلامی به مناسبت روز دانشجو ۶۷
- خلاصه ای بر ماهیت واقعه عاشورا/ ابوالفضل کربلایی حسینی غیاثوند ۶۸
- چرا باید نماز را اول وقت بخوانیم؟ ۷۴
- کسب رتبه شایسته تقدیر در امر ترویج و توسعه فرهنگ نماز توسط دانشگاه آزاد اسلامی قزوین ۷۶
- گزارشی تصویری از اقدامات و دستاوردهای حوزه فرهنگی در سال ۱۳۹۸ ۷۷
- نشست تخصصی آراستگی و شئون رفتاری ۷۸
- عزاداری هیات دانشجویی محبان اهل بیت (ع) دانشگاه آزاد اسلامی قزوین در مشهد ۸۰

معرفی کتاب

- معماری تصاویر ۸۱
- معماری و سینمای معناگرا ۸۲



مقدمه ای بر تأثیر متقابل معماری و سینما

نویسنده: بهناز منتظر

دانشجوی دکتری معماری دانشگاه آزاد اسلامی قزوین

behnaz.montazer@qiau.ac.ir

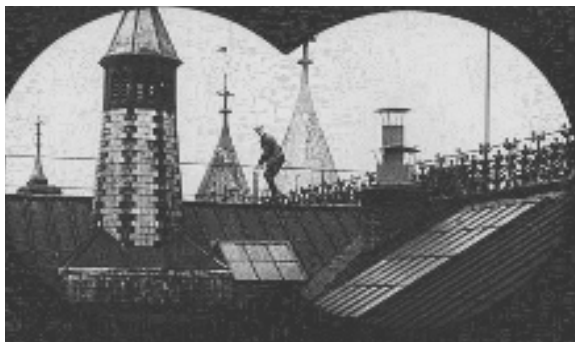
Architecture and cinema have always been closely linked, so that two arts have always influenced each other in different works to improve the performance of the opposite art. The spirit of life and the living space are the connecting elements of these two arts, which create very similarities between two arts. Including author's art of both arts, which are the same in place, space, motion, time, etc. Or one can speak of the semanticity of both arts by presenting an empirical picture of the situations of life and the tactile nature of both through the experience of space through that sense. Despite all the similarities, there are some differences, including their age. Architecture has a history dating back to human civilization, while cinema emerged in the early 20s with the advent of camcorders. However, due to its low dating and its appeal, it has led researchers, writers and architects to seek ways to exploit it reciprocally in their work.

معماری و سینما همواره ارتباط نزدیکی با یکدیگر داشته‌اند؛ به نحوی که این دو هنر در آثار مختلف جهت بهبود عملکرد هنر مقابل، همواره بر روی یکدیگر تأثیر گذاشته‌اند. روح زندگی و فضای زندگی عامل پیونددهنده‌ی این دو هنر به یکدیگر می‌باشد که همین موضوع، موجب ایجاد شباهت‌های بسیار مابین این دو هنر با یکدیگر شده است. از آن جمله می‌توان بر هنر مؤلف بودن هر دو هنر اشاره کرد؛ که در عامل مکان، فضا، حرکت، زمان و ... مشترک‌اند. یا می‌توان از معنایی بودن هر دو هنر به واسطه به نمایش گذاشتن تصویری تجربی از موقعیت‌های زندگی و لامسه‌ای بودن هر دو، به واسطه‌ی تجربه فضا از طریق آن حس، سخن گفت. علیرغم تمام شباهت‌ها، دارای تفاوت‌هایی نیز هستند که از آن جمله می‌توان به قدمتشان اشاره کرد. معماری، تاریخی به قدمت تمدن بشری دارد؛ درحالی که سینما در اوایل دهه 20 میلادی و با ظهور دوربین‌های فیلم‌برداری پا به عرصه وجود گذاشت. گرچه با قدمت کم و به واسطه جذابیت خود، سبب شده است تا پژوهشگران و نویسندگان و معماران به دنبال راهکارهایی برای بهره‌گیری از آن در کارهای خود به صورت متقابل شوند.

تعدادی از فیلم‌های بین‌المللی را ابتدا مشاهده کرده و سپس به ارتباط میان داستان فیلم و فضا، طی یک سری تحلیل‌های گرافیکی پرداخته‌اند. در میان تأثیر هنرها بر معماری و یا بالعکس شاید بتوان مهم‌ترین هنر را هنر سینما و تأثیر متقابل آن بر معماری شمرد. چراکه پس از هنر نقاشی به واسطه ورود پرسپکتیو، هنر سینما به واسطه تعریف فضا و مکان در راستای ورود حرفه عکاسی و به طبع آن تأثیر، نمایشگری و نهایتاً ظهور سینما، دومین ارتباط هنر با علم را شامل می‌شود. سینما یک هنر جامع از سایر هنرها می‌باشد که عکس، تصویر، موسیقی، ادبیات،

به دلیل وجود اشتراکات معنایی و گاه صوری بین معماری و سایر هنرها، بارها شاهد تأثیر هنرهای دیگر بر روی معماری و یا بالعکس بوده‌ایم. خصوصاً از دهه‌ی ۱۹۷۰ میلادی که معماری رابطه تنگاتنگی با سایر هنرها ازجمله نقاشی، مجسمه‌سازی، تئاتر، موسیقی و سینما پیدا کرده است. این موضوع در مدارس معماری نیز، نمود پیدا کرده است. برای مثال می‌توان به تحلیل ساختار موسیقی باخ و نقاشی‌های کوبیستی در راستای فعالیت‌های معماری اشاره کرد و یا به فعالیت‌های انجام‌شده در دانشگاه میشیگان می‌توان اشاره کرد که دانشجویان تحصیلات تکمیلی

اکسپرسیونیسم آلمان پایه‌ریزی شد. در این مکتب، شهر مکانی برای بروز انواع ناپسامانی‌هاست. هدف کارگردان نمایش دنیای آشفته درونی به‌واسطه ایجاد هیجان و گاهی ترس می‌باشد؛ که معماری و نحوه طراحی کردن فضا، در ایجاد این حواس بسیار تأثیرگذار است. معماری با ایجاد راهروهای پرپیچ‌وخم، ساختمان‌های بلندمرتبه، فضاهای پیچیده و بغرنج، میله‌های مرتفع با قطر کم و گاه نوک‌تیز، فرم‌های غیرعادی، خرابه‌های قلعه‌هایی مخوف، بازی زیرکانه با نور، سایه و نقاشی و ... در تحقق بخشیدن این حیطه بسیار کارا می‌باشد.



فضا و مکان و... همگی در شکل‌گیری آن دخیل هستند.

ژانرهای متعدد و روش‌های مختلفی برای ارائه یک اثر در سینما وجود دارد. برخی آثار بر پایه موسیقی بی‌کلام بنا شده‌اند، برخی بر پایه فلسفه، برخی اکشن، عاطفی، کمدی و ... هستند؛ که وجه مشترک تمام این آثار سینمایی، استفاده از معماری در تعریف رویدادی خیالی می‌باشد. چراکه پیاده‌سازی ایده کارگردان در خلأ، کاری بس دشوار است.

نخستین ارتباطات سینما و معماری به اواخر قرن نوزدهم و نخستین فیلم‌ها و عکس‌های مستند گونه برمی‌گردد که در آن توجه چندانی به بحث زیبایی‌شناسی و مفاهیم نمی‌شد. به عبارتی، سینما بازگوکننده‌ی حالت صامت معماری عناصر مختلف از جمله ابنیه و شهرها، حتی انسان‌ها و رفت‌وآمدها بود؛ و این سبکی بود که افرادی چون برادران لومیر آن را پی‌ریزی کردند. در تصویر رو به رو، صحنه‌ای از فیلم فرانسوی «کارگران در حال خروج از کارخانه لومیر» (Workers Leaving the Lumiere Factory) محصول سال ۱۸۹۵ میلادی اثر لوئیس لومیر را نشان می‌دهد؛ که به نحوی جزئی از نخستین فیلم‌های تاریخ سینما نیز به حساب می‌آید.

باگذشت زمان، تصویرسازی‌های بی‌روح و مستند گونه، اگرچه هنوز صامت بودند؛ بایان‌هایی گاه شاعرانه و گاه روایت‌های داستانی، تلفیق شدند. از آن جمله می‌توان به فیلم انگلیسی «فانتوماس» (Fantomas) به کارگردانی لویی فویاد، محصول سال ۱۹۱۳ میلادی اشاره کرد.

به‌تدریج، ارتباط سینما و معماری عمیق‌تر از قبل شد و در آثار سینمایی، رد پای از انتقادهای معماران را می‌توان مشاهده کرد. برای مثال می‌توان به فیلم صامت آلمانی «پله‌های جلویی و پله‌های پشتی» (Front stairs and Back stairs) اثر اوربان گد، محصول سال ۱۹۱۵ میلادی اشاره کرد که با لحنی طنزگونه به بیان تضادهای شهرنشینی مدرن می‌پردازد.

تا اینکه در سال‌های ۱۹۱۵ الی ۱۹۳۰ میلادی، فیلم‌سازان آلمانی از مفهوم شهر، برای انتقال مفاهیم و معانی مدنظر خود استفاده کردند و بدین ترتیب، سبک



●● صحنه‌ای از فیلم متروپلیس، فریتز لانگ، ۱۹۲۷ ●●

از آن جمله، می‌توان به فیلم صامت آلمانی «متروپلیس» (Metropolis) اثر فریتز لانگ در سال ۱۹۲۷ میلادی اشاره کرد. علی‌رغم ظهور پررنگ اکسپرسیونیسم، می‌توان در برخی آثار سینمایی ردپایی از معماری رومانتیسم را نیز در قالب تصاویری از شهرها و معماری‌های مختلف مشاهده کرد که از آن جمله می‌توان به فیلم تأثیرگذار «برلین، سمفونی شهر بزرگ» (Berlin: Symphony of a Metropolis) به کارگردانی والتر روتمان در سال ۱۹۲۷ میلادی اشاره کرد.

در همین سال‌ها در آمریکا شاهد نوعی دیگر از پیوند معماری و سینما می‌باشیم. در این دوره، از معماری آسمان‌خراش‌های دوره مدرن برای القای حس‌های متعدد استفاده شده است. برای مثال می‌توان از مفهوم هیجان و ایجاد ترس در مخاطب در فیلم «ایمنی، آخر از همه» (Safety last) اثر هارولد لوید

به واسطه آسمان‌خراش‌ها، سعی در خلق یک مفهوم شده است. باگذشت زمان، نوعی نگرش جدید در ارتباط متقابل مابین سینما و معماری ظهور کرد. دیگر معماری تنها لوکیشنی برای وقوع رخداد‌های سینمایی نبود و نقشی فراگیرتر از دهه ۵۰ میلادی به بعد، به خود گرفت. در این‌گونه آثار، فضاهای معماری نوعی پیکربندی بدیع برای فیلم‌های سینمایی به واسطه ایجاد فضاهایی غالباً تجربیدی و آبستره گونه شد و به‌طورکلی، نقشی نمادین به خود گرفت. تأثیر دیگر و مهم معماری بر سینما را می‌توان در طراحی صحنه جست‌وجو کرد. حجم، فضا‌سازی و حتی انتخاب نوع مبلمان خصوصاً در برداشت‌هایی که از محیط داخلی صورت‌می‌گیرد، ازجمله عواملی است که در سینما بسیار موردتوجه قرار می‌گیرد.

در سال ۱۹۲۳ میلادی، مفهوم زندگی بی‌روح مدرن و ایجاد حس افسردگی در فیلم «روح آسمان‌خراش» (Skyscraper Souls) اثر ادگار سلین در سال ۱۹۳۲ و یا نمایش مفهوم قدرت و عظمت گرایی در فیلم «سرچشمه» (The Fountainhead) اثر کینگ ویدور در سال ۱۹۴۶ میلادی اشاره کرد؛ که در هر یک از آثار،



●● صحنه‌ای از فیلم برلین، سمفونی شهر بزرگ، والتر روتمان، ۱۹۲۷ ●●

گذشته با کمک جمعی از ستارگان بین‌المللی به کار گرفته شد. علاوه بر این، در اواخر دهه ۲۰ میلادی شاهد استفاده‌های تبلیغاتی از سینما برای معماری نیز هستیم.



چنانچه یاروسلاو مالینا، «طراحی صحنه» را پیکره‌ای که اجزای درونی معماری را به نمایش می‌گذارد، تعریف می‌کند؛ بنابراین عناصر و مؤلفه‌های معماری در خلق معانی و مفاهیم صحیح در طراحی صحنه در راستای کمک به تجلی بخشیدن به اندیشه و خیال تأثیر دیگر و مهم معماری بر سینما را کارگردان نقش مهمی را ایفا می‌کنند. از آن جمله می‌توان به طراحی صحنه‌ی فیلم یوسف پیامبر به کارگردانی فرج‌الله سلحشور اشاره کرد. ارتباط متقابل معماری و سینما، یک‌طرفه و در راستای بهره‌گیری از معماری در سینما نبوده و در قسمت‌های مختلف، شاهد استفاده معماران از سینما در کارهای خود نیز می‌باشیم. یکی از اولین تلاش‌ها در این زمینه را معمار فرانسوی به نام روبر ماله استیونز انجام داد. وی ویلایی را تحت عنوان «ویلای نوئل» (Villa Noailles) با تأثیرگیری از سینما طراحی کرد. از نظر او برای استفاده از سینما در معماری باید نگاهی خالص گرایانه به آثار داشت. از این‌رو، وی شبکه‌ای شطرنجی بر روی صفحه کاغذ ترسیم می‌کرد و سپس سعی در پر و خالی کردن آن و درنهایت، تشکیل نما بر روی آن توسط مصالحی همچون بتن، می‌کرد. بدین روی، فضاها و ساختمان‌های وی، جلوه‌ای چون لوکیشن‌های یک اثر سینمایی را به خود می‌گرفت. یا برای مثال، برخی از ایده‌های معماری در سینما نیز پس از چند سال به واقعیت تبدیل شده و توسط معماران از آن ایده‌های موجود در سینما الهام گرفته شده است. برای مثال ایده‌ی آتریوم‌های امتدادیافته در طبقات وینست کوردا، بعد از نیم‌قرن در پروژه هتل‌های پورتمن، شکل کالبدی و معماری به خود گرفت. یا پروژه‌های پورتمن خود آثاری هستند که در آن، از طراحی صحنه‌هایی که در خدمت تمایلات اقتصادی بنگاه‌های ساختمان‌سازی قرار می‌گیرد، استفاده شده است. البته این ایده توسط کمپانی والت دیزنی، طی چند دهه

● به ترتیب از بالا به پایین: فیلم ایمنی آخر از همه، ۱۹۳۳؛ فیلم روح آسمان‌خراش، ۱۹۳۲؛ فیلم سرچشمه، ۱۹۴۶ ●



طراحی صحنه کاخ فرعون، فیلم یوسف پیامبر

کمدین معروف فرانسوی ژاک تاتی نیز، تلاش کرد تا با ساخت فیلم‌های سینمایی، معایب معماری مدرن را برای اولین بار با نقدی طنزآمیز به سخره بگیرد. از آن جمله می‌توان به فیلم «دایی من» (Mon Uncle) در سال ۱۹۰۸ و فیلم «زنگ تفریح» (Playtime) در سال ۱۹۶۷ اشاره کرد؛ که کارگردان در این آثار، به‌خوبی توانسته است؛ تا حتی کسی که سررشته‌ای از معماری ندارد را، متوجه ضعف‌های معماری مدرن کنند. علاوه بر موارد ذکرشده، شاید بتوان مهم‌ترین تأثیر سینما بر معماری را درک ابعاد و حالت‌های مختلف فضا

در سال ۱۹۲۹ میلادی نشست مشترکی میان انجمن بین‌المللی معماران مدرن (CIAM) و انجمن بین‌المللی سینمای مستقل (CICI) برگزار شد. در این نشست، معماران مدرن نظیر والتر

گروپیوس و لوکوربوزیه از سینماگران خواستند تا در فیلم‌هایشان به معرفی آثار معماری مدرن بپردازند و سبک زندگی جهانی را تبلیغ کنند. این رویکرد اگرچه با مخالفت برخی فیلم‌سازان نظیر سرگئی آیزنشتاین روبرو شد، اما سرانجام منجر به ساخت فیلم‌های تبلیغی برای معماری شد. پس از جنگ جهانی دوم،



ویلای نوئل، روبر ماله استیونز



از بالا: فیلم دایی من، ۱۹۰۸؛ فیلم زنگ تفریح، ۱۹۶۷

و درک موقعیت و درنهایت شناخت مفاهیم معماری از آن استفاده کرد. همچنین می‌توان بر ظهور سینمای سه‌بعدی و نقشی که در درک فضاهای مثبت (کالبد معماری) و منفی (فضاهای مابین کالبد معماری یا به عبارتی فضاهای تهی) داشته است، اشاره کرد. چراکه تا قبل از آن، درک فضا محدود به پرده دوبعدی سینما بود و درکی از عمق فضا نبود؛ اما به واسطه پیشرفت تکنولوژی در حیطه سینما، این اجازه به مخاطب داده شد تا معماری فضاها برایش ملموس‌تر شده و روابط مابین بنا و زمینه، کاملاً در زوایای مختلف درک شود. با توجه در پیشینه‌ی ارتباط متقابل معماری و سینما، می‌توان دریافت که کارگردانان آثار سینمایی، علاقه وافری به استفاده از لوکیشن‌های معماری برای خلق تصاویر و انتقال مفاهیم و پیام‌های خود دارند. همان‌طور که مشاهده شد از همان سال‌های ابتدایی پیدایش سینما، اگرچه فیلم‌ها صامت بودند، اما معماری یکی از هنرهایی بود که ارتباط مستقیمی با آثار سینمایی ساخته‌شده، داشته است.

باگذشت زمان نیز، شاهد برقراری پیوند عمیق، میان این دو هنر بوده‌ایم؛ تا آنجا که کارهای سینمایی، گاهی منجر به پدید آمدن بناهای معماری جدید نیز گشته‌اند ■

Weihsmann, Helmut. (1995) Charting the genre of the «city film», 1900-1930. Cambridge University: Symposium on Cinema and Architecture.

Vaillant, Odile. (1995) Architecture, cinema and poetics. Cambridge University: Symposium on Cinema and Architecture.

Janser, Andres. (1995) Only film can make the new architecture intelligible! Hans Richter's Die neue wohnung and the early documentary film on modern architecture. Cambridge University: Symposium on Cinema and Architecture.

منابع

مقدمه‌ای بر فضاهای نمایشی

نویسنده: فرشید رحیمی کلهرودی

دانشجوی کارشناسی ارشد مرمت ابنیه و بافت‌های تاریخی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی

Farshid_rk@yahoo.com

Demonstration spaces are perhaps one of the earliest architectural spaces. Spaces that are shaped not by architectural design but as a dependent space to display. And due to what has given this concept an identity, it has gone on to this day and the relationship between them has continued with more modern expression.

فضاهای نمایشی را شاید بتوان یکی از اولیه‌ترین فضاهای معماری تلقی کرد. فضاهایی که نه به واسطه طراحی معمارانه بلکه به عنوان فضای وابسته به رویداد (نمایش) شکل گرفته است و به واسطه آنچه به این مفهوم هویت بخشیده تا به امروز پیشرفته و روابط بین آن‌ها بابیان امروزی‌تر ادامه یافته است.

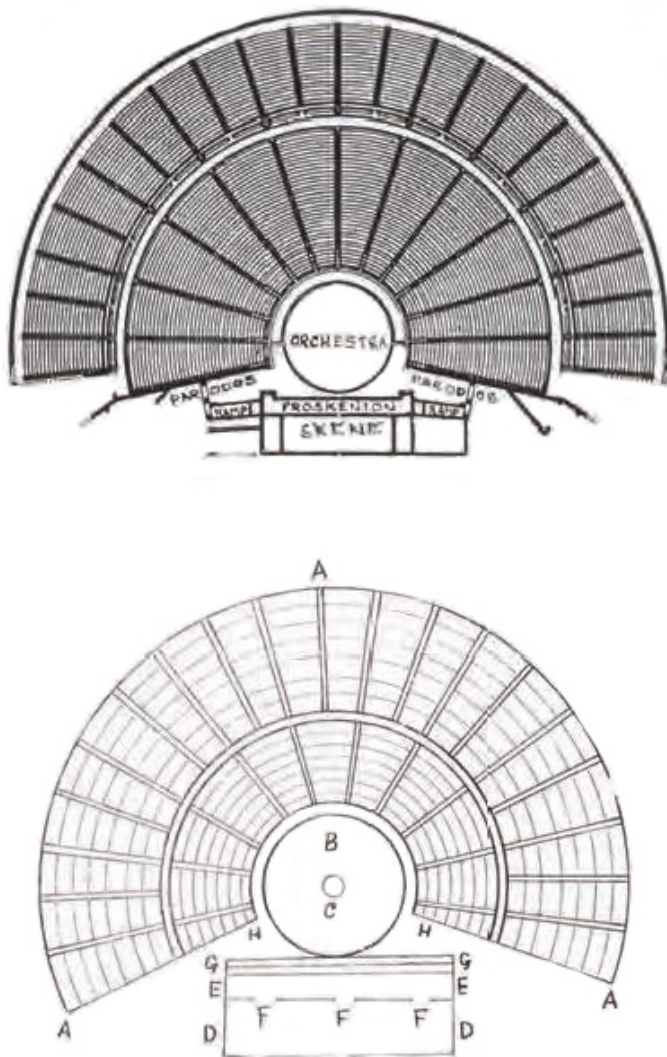


پیش از سینما

شاید اولیه‌ترین فضاهای نمایش‌ها را بتوان تمدن اقوام بومی در هزاره‌های قبل از اسلام عنوان کرد. تمدن‌هایی که اساس آن بر پایه شکار شکل می‌گرفت و طبعاً مراسم و جشن‌ها به هنگام دست‌یابی به شکار خوب و یا عزاداری‌ها به هنگام از دست دادن اقوام قبیله و یا قهر طبیعت به گرد آتش برپا می‌شد. آتشی که آدمی برای به دست آوردن گرما و یا ترساندن جانوران برمی‌افروخت به محفلی برای مراسمات بخصوص به رقص و پایکوبی و نمایش‌های جنگی مردان قبیله بدل شده بود.

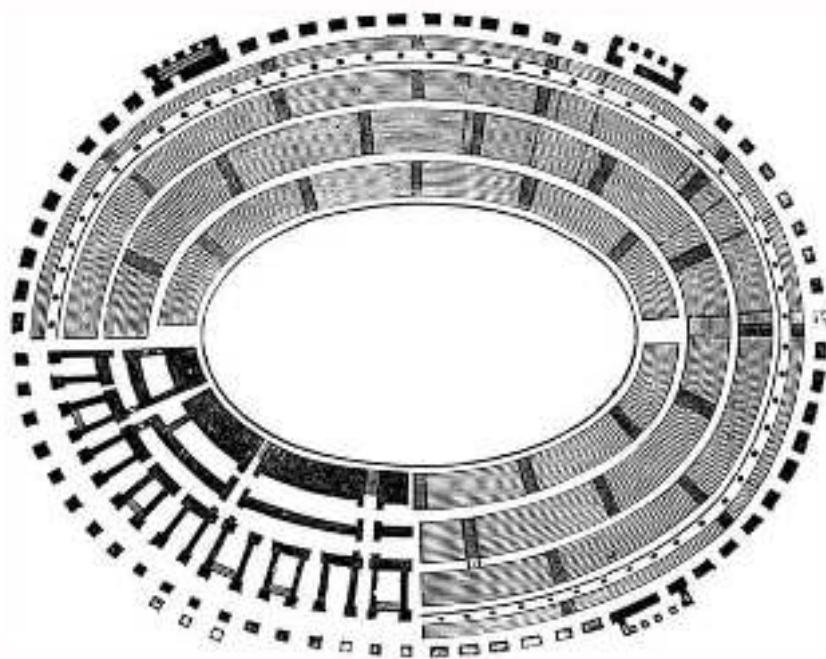
● رقصان با صورتک بز؛ منبع: رقص در ایران، یحی ذکاء، مجله موسیقی دوره سوم، شماره ۷۹ ●

بررسی اولین تماشاخانه‌ها نشانگر محل اجرای نمایش در میدانگاه‌ها بوده است و به دلیل کمبود امکانات روشنایی در فضاهای مسقف برگزاری نمایش، کمتر امکان‌پذیر بوده است. در نگاه تاریخی همچنین می‌توان یافت که سرآغاز تحولات نمایشی از یونان باستان آغاز شده است. یونان که همواره متأثر از جریانات نظری پیشرو تکنولوژی در دوران خویش بوده است. در ابتدا صحنه نمایش بسیار ساده و متشکل از فضاهایی مدور بود که با چوب و سنگ به جهت اشراف هر چه بیشتر به محیط به صورت پلکانی معماری شده است.

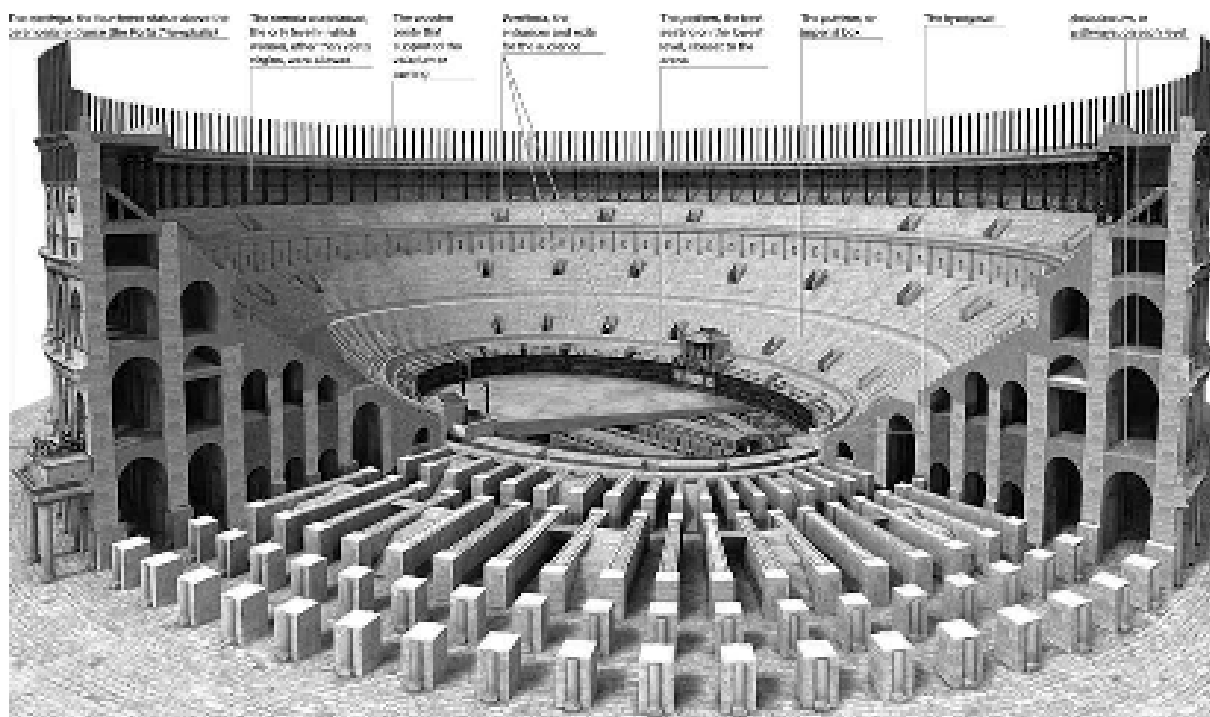


رومیان بی‌شک وارثان یونان باستان بودند و در بسیاری وجوه از جمله هنر و معماری پیروی تام از آنان داشتند. تئاتر در روم باستان، به نمایش‌هایی در روم اشاره می‌کند که در عهد عتیق (بین قرون ۷ و ۸ قبل از میلاد تا سال‌های ۳۰۰-۶۰۰ بعد از میلاد) اجرا می‌شده است و این نمایش‌ها، ریشه مراسم‌ها و آیین‌های مذهبی و علی‌الخصوص ریشه در نمایش‌های یونانی دارد. در مقایسه‌ای بین تئاتر روم و تئاتر یونان، به راحتی می‌توان گفت که نمایش در روم، کمتر تحت تأثیر «مذهب» قرار داشت. معماری اولیه روم باستان نیز به مانند هنر تئاتر برگرفته از الگوهای یونانی بود، با این وجود تفاوت‌هایی نیز در معماری آن‌ها بارز است. شاید برجسته‌ترین دستاورد رومیان در مهندسی عمران بوده است. چراکه با اکتشاف بتن که از مهم‌ترین کشفیات آن‌ها است، ساختار فضاهای نمایشی یونان و روم، تحولی عظیم یافت و سبب شد تا بناهای تئاتر از دامان طبیعت به داخل فضای شهری کشیده شده و بر معیارهای زیبایی‌شناختی شهری ابهت و اقتدارگرایی رومیان بیفزاید و همچنین سبب شود که در فضاهای شهری روم سالن‌های متعدد تئاتر ساخته شود.

● نقشه تئاتر در اپیدوروس. این تصویر صحنه مرتفعی با یک ارکسترای کاملاً مدور را نشان می‌دهد؛ و همان‌طور که مشخص است از طریق سطوح شیب‌دار و پلکانی امکان‌پذیر است. منبع: کتاب اصول و مبانی طراحی صحنه. ●



- نقشه تئاتر در اپیدوروس. این تصویر صحنه مرتفعی با یک ارکسترای کاملاً مدور را نشان می‌دهد؛ و همان‌طور که مشخص است از طریق سطوح شیب‌دار و پلکانی امکان‌پذیر است. منبع: کتاب اصول و مبانی طراحی صحنه.



- آمفی‌تئاتر کولوسئوم (به ایتالیایی: کولوسئو colosseo) که در شهر رم ایتالیا واقع شده است. منبع:؟؟ ●



● نقاشی تکیه دولت اثر کمال‌الملک ●

تئاتر جدید و مدرن اما همچون بسیاری دیگر از مظاهر غربی در زمان ناصرالدین‌شاه به ایران آمد. گفته می‌شود تا قبل از سفرهای سه‌گانه شاه به اروپا، تئاتر غیر تعزیه‌ای ایران تنها به یک سری نمایش‌های سبک کوچه‌بازاری خلاصه می‌شد که از آن جمله می‌توان به روحوضی و تقلید کاری اشاره کرد. در همان دوران بود که بنای تکیه دولت به دستور ناصرالدین‌شاه به‌منظور برگزاری نمایش‌های تعزیه و برگزاری آئین‌های سوگواری در تهران ساخته شد. این ساختمان در جنوب شرقی کاخ گلستان قرار داشت که بعد از دوره مشروطه و به‌واسطه سال‌ها متروکه ماندنش، تخریب شد.

در دوران رنسانس با تمام توجهی که به هنر نمایش وجود داشت، نمایش‌ها در سالن‌های فرهنگستان‌ها و یا دربار شاهان، محوطه کاخ‌ها اجرا می‌شد و ساختمان‌های دائمی تئاتر با کندی به رشد خود ادامه می‌دادند. به عبارت دیگر باید گفت نوآوری‌های پر زرق و برق بر روی صحنه نمایش و اهمیت دادن روزافزون عموم مردم به هنرنمایی، انتقال دائمی تئاتر را به مکان‌های مسقف ایجاب کرد. قدیمی‌ترین تئاتر به‌جامانده از دوران رنسانس تئاتر الیمپیکو است که بین سال‌های ۱۵۸۰ تا ۱۵۸۴ ساخته شده است.

نمایش در ایران بعد از ورود اسلام به دلیل آنچه پیکرسازی و شبیه‌سازی تلقی می‌شد، لغو و نهی شد. بعدتر به دلیل آنچه ذوق سازندگی خوانده می‌شود نمایش در کالبد شهرها، بازارها و خصوصاً در میدانگاه‌ها تجلی یافت.

نمایش‌هایی که در تجمع عصرانه مردم، بازی می‌شده است که عبارت است از: بازی‌های مسخرگان و رقص و آواز هجو آلود، مطرب‌های دوره‌گرد، انواع معرکه، بازی‌های دلکاک و لوده‌ها و لوتی‌ها و لازم به ذکر است رسم دیگری که مایه‌ی نمایشی داشته و در حال حاضر نیز برگزار می‌شود، به راه انداختن دسته‌های عزاداری بود که در دوره‌های بعد از ورود اسلام صورتی مذهبی به خود گرفته است.



تئاتر نصر تهران؛ تئاتر نصر یکی از اولین سالن‌های تئاتر ایران و مربوط به اواخر دوره قاجار است. منبع: نگارنده

سینما

می‌دهد سفر مظفرالدین شاه به فرنگ در سال ۱۲۷۹ ه.ش موجب آشنایی با این وسیله سرگرمی است. مظفرالدین شاه به قدری مجذوب آن شده بود که بلافاصله دستور داد میرزا ابراهیم خان عکاس‌باشی یک عدد از آن را خریداری کند و طرز کار آن را بیاموزد تا این دستگاه عجیب که به ظن او «بر روی دیوار می‌اندازند و مردم در آن حرکت می‌کنند» را به عنوان سوغات برای زنان حرم‌سرا با خود ببرد. چند سال بعد با شروع انقلاب مشروطیت بهره‌گیری از هنر سینماتوگراف عمومی شد و مراکزی برای تماشای عمومی ایجاد شد. در سال ۱۲۸۷ ه.ش نخستین اعلان مربوط به سینما در روزنامه‌ها به چاپ رسید. نخستین سالن سینما ایران در ساله ۱۲۷۹ ه.ش با عنوان «سینما سولی» در شهر تبریز تأسیس شد که بعدتر به دلیل عدم دسترسی به فیلم‌های روز دنیا در سال ۱۲۹۵ ه.ش تعطیل شد. اولین سینمای عمومی در ایران را میرزا ابراهیم خان عکاس‌باشی در سال ۱۲۸۳ خورشیدی برابر با ۱۹۰۴ میلادی، افتتاح کرد؛ اما اولین سالن رسمی سینمای ایران در سال ۱۳۰۵ خورشیدی به نام گراند سینما در تهران ساخته شد. در سال ۱۳۰۸ خورشیدی نیز چند سالن سینما در تهران ساخته شد. از آن جمله سینما «ایران» در لاله‌زار، سینما «مایاک» را می‌توان عنوان کرد. ■

سینما در دنیا به حدود ۱۳۰ قدمت دارد. آخرین سال‌های قرن ۱۹ تا آغاز قرن ۲۱ را می‌توان تولد سینما در جهان دانست. حدود ۶۰ سال گذشته که صنعت سینماتوگرافی پا به عرصه وجود نهاد، ابتدا موجودیت خود را در سالن‌های تئاتر به علاقه‌مندان این نوع نمایش عرضه نمود. دهه ۱۸۱۱ تا ۱۸۹۱ آپارتهای مدرن سینما با امکاناتی بیش از آپارتهای پیشین (تئاتر نوری) به بازار این صنعت عرضه شد. این موضوع سبب شد تا سالن‌های تئاتر که در سال‌های قبل از این دهه محل نمایش تئاتر نوری بود، فاقد ارزش شود و قوانین و قواعدی برای ساختن تالارهای مخصوص سینما به وجود آورد. با گذشت زمان و احساس نیاز مخاطبان این نوع از نمایش، تالارهای سینما از نظر فنی و آکوستیکی و روشنایی ارتقا پیدا کرد و با استفاده از طراحان معماری، با مشخصات تماشاخانه‌ها هماهنگ و به‌روز شد. با پایان گرفتن جنگ جهانی، سینما در هالیوود به‌صورت صنعت تمام‌عیار درآمد و یکایک مشخصه‌های صنعت را در خودیافت. این موضوع سبب گسترش سریع‌تر کالبد سینماها با شیوه‌های مختلف معماری و تزئینی شد. سرآغاز سینما در ایران را نیز مانند بسیاری از پدیده‌های مدرن، می‌توان جهان غرب یا اروپا دانست. به‌طوری‌که بررسی‌های تاریخی نشان

منابع

- ۱- بیضایی، ب، (۱۳۹۲)، نمایش در ایران. چاپ نهم، تهران: انتشارات روشنگران و مطالعات زنان.
- ۲- علیاری، ف، (۱۳۹۵)، اصول و مبانی طراحی صحنه، چاپ چهارم، تهران: شرکت چاپ و نشر کتاب‌های درسی ایران.
- ۳- گدار، آ، (۱۳۸۵)، هنر ایران. ترجمه: بهروز حبیبی، انتشارات دانشگاه شهید بهشتی.
- ۴- خواجه‌ای، ن و پناهی، ع، (۱۳۹۵)، بررسی و شناخت معماری سینما و رابطه میان سینما و معماری. اولین همایش هنر و صنعت در ساختمان، ۱۳۹۵
- ۵- دادور، ا، میرعمادی، س ع، (۱۳۹۵)، مطالعه تطبیقی بناهای تئاتر یونان، آمفی‌تئاتر رومی و استادیوم امروزی. جلوه هنر، شماره ۱۵.
- ۶- بازن، آ، (۱۳۸۶)، سینما چیست ترجمه: محمد شهابی، چاپ سوم، تهران: انتشارات هرمس.

سینما؛ آرمانشهر معماران

نویسنده: سید فرید توکلی

sfaridtavakoli@gmail.com

«Architecture» and «human» are probably the most inseparable elements of cinema. Of course, if we want to speak comprehensively, we must say that «Space» and «Experimenter» are two inseparable elements of cinema. Now if we seek a little further, we will find that architecture, like cinema, needs two things to happen before any other element: «space» and «Existing Experimenter». The idea for this article came about at this point.

«معماری» و «انسان» احتمالاً جدانشدنی‌ترین عناصر سینما هستند، البته اگر بخواهیم جامع صحبت کنیم، باید بگوییم «فضا» و «تجربه کننده» آن دو عضو جدانشدنی در سینما هستند. حال اگر کمی بیشتر کندوکاو کنیم، درمیابیم که معماری نیز همچون سینما، پیش از هر عنصر دیگری، برای رخ دادن به دو چیز نیاز دارد: «فضا» و «آن موجود تجربه کننده». ایده این نوشتار در همین نقطه شکل گرفت.

خط زمانی روایت:

در تفکر تاریخی روایت، راوی نقش اصلی را بر عهده داشت؛ راوی که در اینجا به معنای معمار، نویسنده، شاعر و نقال می‌باشد، با در دست داشتن خطوط داستانی و زمان، مخاطب را از هر مسیر و به هر هدفی که قصد داشت هدایت می‌کرد. برای مثال در تفکر تاریخی معماری، پلان آزاد هیچ معنایی ندارد. معمار است که تصمیم می‌گیرد شما با گذر از سردر خانه، به هشتی برسید، کاربندی سوار شده بر هشتی توجه شما را جلب کند، سپس وارد دالان شوید و به بیرونی راه پیدا کنید؛ و تازه این بخشی از داستان است که برای شما روایت شده، نه تمام آن! یا در داستان و یا سینما کلاسیک، نویسنده و کارگردان داستان را از نقطه‌ای که عمدتاً اتفاقات پیش از آن محلی از اعراب ندارند شروع کرده، با رخداد‌های از پیش تعیین شده داستان را پیش برده و در نقطه‌ای «قطعی» داستان را تمام می‌کند!

ابتدا باید رویکردمان نسبت به فرم را مشخص کنیم؛ در اینجا فرم بدان چیزی گفته می‌شود که حواس انسان را با خود درگیر می‌کند؛ بنابراین بوی نم در زیرزمین خانه‌های قدیمی، نور وارد شده از هورنو حمام‌های تاریخی و حتی پیش‌بینی رسیدن به یک اندرونی زیبا در لحظه گذر از یک دالان هم بخشی از فرم معماری می‌باشد. در نتیجه «روایت» با تمام ویژگی‌های ذاتی خود بخشی بسیار مهم از فرم در معماری و سینما می‌باشد. روایت در فضا در طول زمان، امکان شناخت کامل از فضای موجود را به دست می‌دهد. در حقیقت روایت را می‌توان ابزاری جهت بیان فضا در طول زمان دانست. اگر شکل ساده شده روایت در دوران سنت (کلاسیک)، مدرن و پست‌مدرن را بررسی کنیم، احتمالاً ویژگی‌های مشترکی از تغییر و تحولات را در روایت‌های سینمایی، معماری و داستانی پیدا می‌کنیم.

۱. این توصیف از داستان‌گویی کلاسیک به هیچ وجه از دیدگاه نویسنده محلی از ارزش گذاری ندارد و تنها شکلی ساده شده از این نوع داستان‌گویی است که منکر استثنایا نمی‌شود.

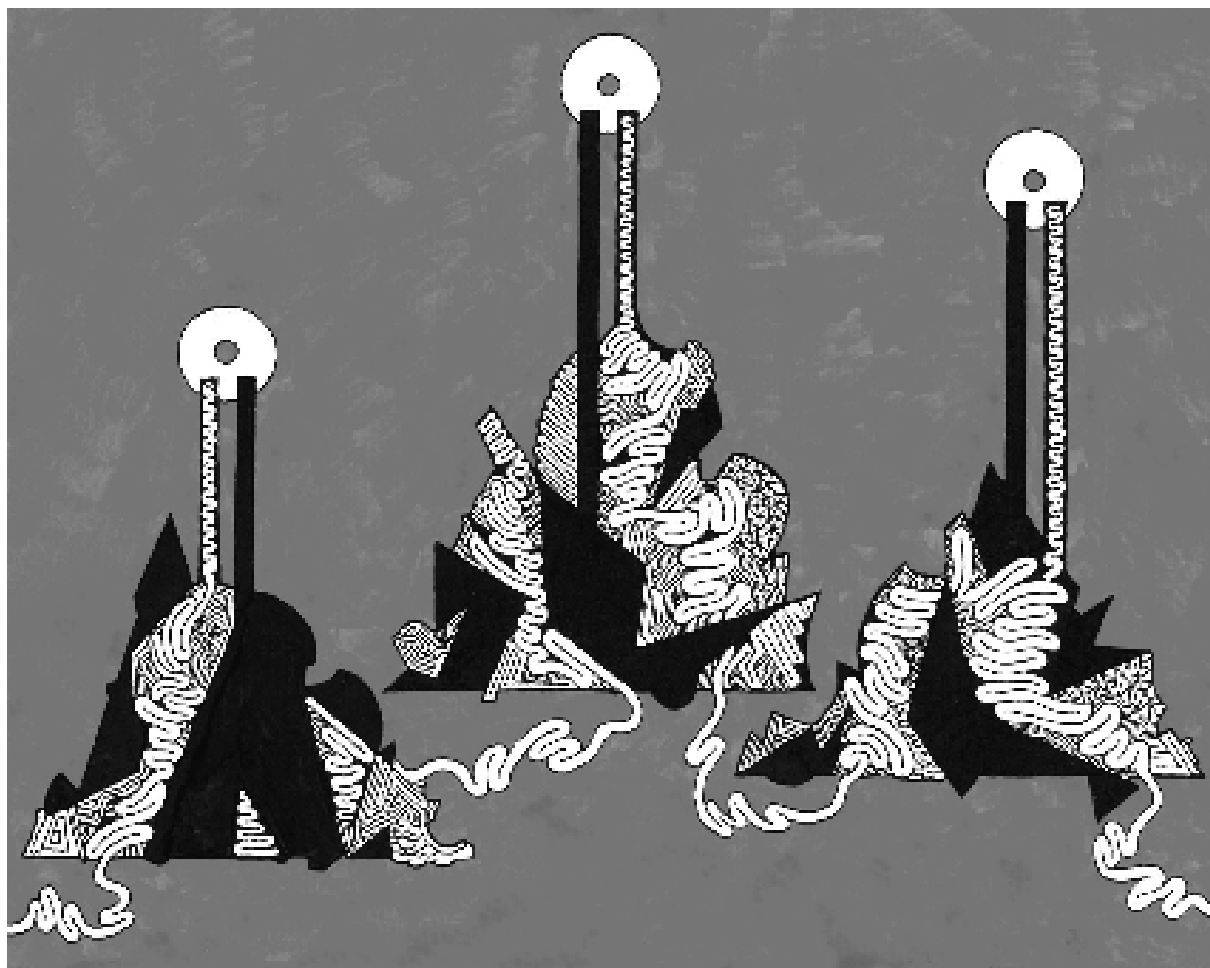
فرم تابع روایت!

سینما از ابتدا بر پایه روایت اختراع شد. این روایت در طول تاریخ، دستخوش تغییر شد، اما حذف نشد؛ زیرا روایت بذر هویتی سینما است اما معماری، تماماً به این گونه نیست؛ مؤلفه‌های بی‌شماری نظیر کاربرد، زیرساخت‌ها، محدودیت‌های اجرایی، خواسته‌ها و سلايق کارفرما و... همگی ممکن است مؤلفه «روایت» را از اولویت‌های طراحی دور کند؛ اما نکته‌ای که قصد پرداختن به آن را داریم آن است که آیا از روایت در معماری گریزی است؟ آیا می‌توان طرحی را بر مبنای روایت و طرحی دیگر را فارغ از روایت پیش برد؟ به نظر می‌رسد خیر، این گونه نیست و از روایت در معماری هم هیچ گریزی نیست! و تا به عدم پیوستن زمان به صورتی مداوم ادامه خواهد داشت. برای توضیح منظور خود، به یکی از راویان بزرگ پست‌مدرن رجوع می‌کنیم: ایتالو کالوینو در کتاب «شهرهای نامرئی» در داستان شهر رایسا روایت مداوم در طول زمان را این گونه توصیف می‌کند: «زندگی در رایسا شادمانه نیست؛ در خیابان‌ها مردم را می‌بینی که با انگشت‌های در هم گره کرده قدم می‌زنند و بچه‌های گریان را نفرین می‌کنند. شقیقه‌هایشان را در مشت گرفته‌اند و به دیوارهای رودخانه تکیه می‌دهند. صبح از کابوسی بیدار می‌شوند و بالا فاصله کابوسی دیگر را شروع می‌کنند.

شد؛ برای مثال شیوه‌های روایت در معماری، سینما و داستان‌نویسی به اشکال تقریباً مشابهی تغییر کردند و نقاط مشترک گسترده‌تری را نسبت به دوران مدرن و کلاسیک پیدا کردند. برخی از تغییرات مشترکی که از آن صحبت می‌کنیم عبارت‌اند از: ۱. آمیزش ژانرها ۲. از بین رفتن ساختارها و ویژگی‌های ثابت متنی ۳. وجود نقاط پر ابهام و گمان که توسط خواننده و یا کاربر کامل می‌شود. همان‌طور که یافتیم، روایت همواره به‌عنوان یک ابر مفهوم در مدیوم‌ها واسطه‌های روحی متفاوت به شیوه‌های جدید، اما با هویتی یکسان عمل می‌کند. سینما و معماری نه تنها از نظر ماهیت حرکت بلکه از خیال زمان، فضا، ریتم، رنگ و نور، بافت، حرکت و تداوم به یکدیگر نزدیک‌اند. سینما با ترکیب عناصری چون رنگ، نور، زاویه دید و صحنه، تدوین و صدا در جهت ایجاد رابطه‌ای مستحکم با بیننده خود و تسهیل سفر ذهنی او به درون فیلم دست به فضا سازی می‌زند درحالی‌که جوهر معماری فضا است. در سینما فیلم‌ساز به‌طور ذهنی فضا سازی می‌کند و در معماری، معمار به فضا عینیت می‌بخشد. سینماگر برای تجلی معانی موردنظر خود بی‌نیاز از فضای معماری نیست و معماری برای گسترش و تبلیغ واقعیت‌های مجازی و تجسم فضایی نیازمند سینما است.

اما در دوران مدرن و پس از تغییرات گسترده در سبک زندگی بعد از انقلاب صنعتی، روایت در معماری متحول شد. به‌نوعی راوی با از دست دادن خط داستانی و ذهنی مخاطب (به‌عنوان راوی قطعی روایت) او را در فضا تنها می‌گذارد تا خود تجربه‌ای «شخصی» از آن داشته باشد. اساساً در این دوران است که مخاطب فردیت پیدا کرده و راویان بارونق گرفتن تفکرات دکارتی و قرار گرفتن «خرد» در مرکز زیبایی سعی در نشان دادن واقعیات جامعه (عمدتاً تاریک و بحران‌زده) به مخاطب خود داشتند و حتی بحران‌های وجودی و هویتی جامعه مدرن به متن‌های ادبی آن روزها راه پیدا کرده و در بسیاری از نمایش‌ها و رمان‌های دوران مدرن «به شکل افراطی می‌تواند حتی فهم‌پذیری خود را نفی کند تا به متن و مجموعه مبهمی از واژگان تبدیل شود که به هیچ، جهان واقعی و تخیلی اشاره ندارند.» شاهی برای مثال فوق نمایشنامه‌های «در انتظار گودو» و «آخر بازی» اثر ساموئل بکت می‌باشد که تماماً نشان‌دهنده بحران‌های هویتی و پوچی جامعه آن روزها است.

و اما در دوران پست‌مدرن، پس از تجربه مدرنیسم و کلاسیسم، راویان از مسیرهای تجربه‌شده فاصله گرفتند و مسیرهای جدیدی را برای شیوه روایت خود با نگاهی به تجربه‌های گذشته ابداع کردند. اتفاق دیگری هم در این دوران رخ داد، هماهنگی میان راویان بیشتر



● طرحی Fan-Art از شهر رایسا در کتاب شهرهای تایپیدا، این طرح اثر Matt Kish می‌باشد ●

بشقاب‌ها کر می‌شود باوجوداین هرلحظه در رایسا بچه‌ای از پنجره‌ای به روی سگی می‌خندد که روی بامی پریده تا تکه‌ای نان ذرت را به نیش بکشد که از دست بنایی افتاده که از بالای داربست رو به دخترک جوان صاحب‌خانه فریاد می‌کشیده: عزیز دلم بار بخیسانمش! و دخترک بشقابی از سس گوشت را زیر آلاچیق بالاگرفته و خوشحال از این‌که آن را به چتربازی تعارف می‌کند که دارد معامله‌ای پرمفعت را جشن می‌گیرد روایت امری مداوم در طول زمان است، به عبارتی دیگر از لحظه پیدایش زمان، روایت به وجود آمده تو را از نگاه‌های بد در امان می‌دارد. در خانه‌ها وضع بدتر است و لازم نیست که در آن‌ها وارد شوید

می‌کنند. میان پیشخوان‌ها جایی که هرلحظه انگشتان انسان یا زیر چکش یا با سوزن جایی که هرلحظه انگشتان انسان یا زیر چکش یا با سوزن یا روی ستون‌های ارقام کج‌وکوله در دفاتر ثبتي انباردارها و مأموران بانک یا جلوی ردیف لیوان‌های خالی پیشخوان مسی شراب‌خانه‌های مفلوک له می‌شود. باز جای شکرش باقی است که سرهای پایین افتاده روایت امری مداوم در طول زمان است، به عبارتی دیگر از لحظه پیدایش زمان، روایت به وجود آمده تو را از نگاه‌های بد در امان می‌دارد. در خانه‌ها وضع بدتر است و لازم نیست که در آن‌ها وارد شوید تا بدانید که در تابستان پنجره‌ها از صدای مرافعه و شکستن



تا بدانید که در تابستان پنجره‌ها از صدای مرافعه و شکستن بشقاب‌ها کر می‌شود باوجود این هر لحظه در رایسا بچه‌ای از پنجره‌ای به روی سگی می‌خندد که روی بامی پریده تا تکه‌ای نان ذرت را به نیش بکشد که از دست بنایی افتاده که از بالای داربست رو به دخترک جوان صاحب‌خانه فریاد می‌کشیده: عزیز دلم بار بخیسانمش! و دخترک بشقابی از سس گوشت را زیر آلاچیق بالاگرفته و خوشحال از این که آن را به چتر بازی تعارف می‌کند که دارد معامله‌ای پرمفعت را جشن می‌گیرد یعنی فروش چتری آفتابی از جنس تور سفید به بانویی اصیل که می‌خواسته با آن در مسابقات اسب‌دوانی فخر بفروشد. زن عاشق افسری است که هنگام پرش از مانع آخر به رویش لبخند زده. خوشا به حال او؛ اما خوشبخت‌تر از او اسبش که از روی موانع می‌پرد و پرواز پرنده‌ای کوچک را در آسمان دنبال می‌کند. کاکلی شاد از قفس آزاد شده به دست نقاشی خوشحال از آنکه توانسته آن را پر به پر به رنگ‌های قرمز و زرد در مینیاتور برگه از کتابی بکشد که در آن فیلسوفی می‌نویسد: در رایسا، شهر به غم آلوده نیز، بندی نامرئی وجود دارد که هر موجودی را برای لحظه‌ای به موجودی دیگر گره می‌زنند. سپس گره باز می‌شود و دوباره در هوا می‌چرخد تا ضمن آنکه اشکالی نو ترسیم می‌کند، بین نقاط متحرک کشیده شود.»

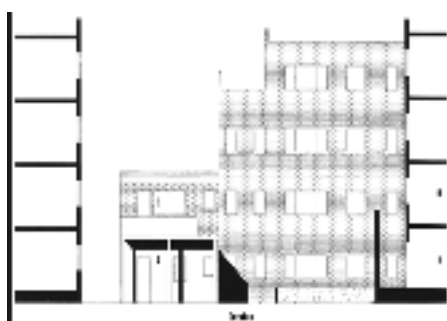
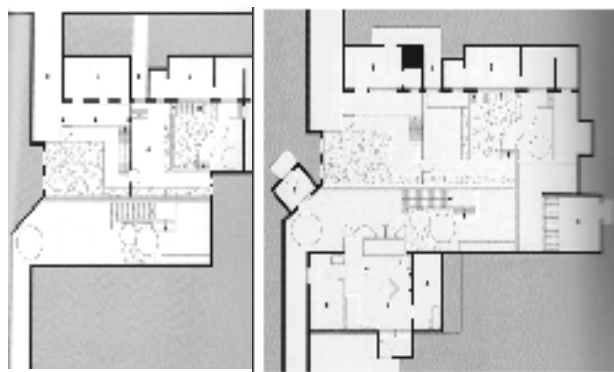
ما نیز از همان بند نامرئی یاد می‌کنیم که ایتالو کالوینو از آن سخن می‌گوید؛ اما در بستر معماری. چطور می‌شود در طراحی یک‌خانه، این بند نامرئی روایت را نادیده گرفت؟ درواقع وظیفه معمار هدایت کردن و گاهی پیش‌بینی کردن مسیر این بند نامرئی روایت است که در فضای آکادمیک «رفتارهای انسانی» نامیده می‌شود. درواقع ابعاد، فرم، رنگ، بافت، نور، منظر و... همگی شکل‌دهنده رفتارهای انسانی یا بهتر بگوییم آن بند نامرئی روایت هستند. «حال چگونه می‌توان منکر شد که در هر خطی که در معماری کشیده می‌شود، روایت ذاتاً وجود دارد.»

● ۴ سکانس متفاوت در فیلم‌خانه دوست کجاست ●



سینما؛ آرمان شهر معماران!

در سینما ما شاهد روایت‌هایی هستیم که لحظه به لحظه به هم گره خورده‌اند، این گره چه در خط داستانی و چه در بعد مکان وجود دارد؛ اما کارگردان و نویسنده هیچ اهرم فشاری جز «روایت» را برای شکل دادن به دنیای معماری خود ندارد! و هر آنچه روایت طلب کند در معماری سینما خلق می‌شود. برای مثال عباس کیارستمی در فیلم «خانه دوست کجاست» برای به نمایش گذاشتن روستایی که داستان در آن روایت می‌شود از این ویژگی سینما استفاده می‌کند و تصاویر را در سه روستای کوکر، پشته و ماسوله ضبط می‌کند، اما به شکلی تصاویر را ارائه می‌دهد که گویی با یک روستای واحد مواجه هستیم!



● تصویر پانوراما و ترسیماتی از پلاک ۱۲۵ خیابان کریستوفر که در فیلم پنجره عقبی خیابان نهم غربی نامیده شده است. ●

مربعی شکل را شکل داده‌اند که بستر را برای شروع یک روایت جنایی فراهم می‌کند. این رخداد که به‌مانند نخ تسبیجی است که شروع و پایان آن را نمی‌توان یافت، همان بند نامرئی روایت می‌باشد که در سینما با حیات انسانی و در حیات انسانی با معماری گره خورده است.

در فیلم «پنجره عقبی»، آلفرد هیچکاک معماری را دستمایه شروع روایت خود کرده است. فرم و نظام آن محله (در اصل پلاک ۱۲۵ خیابان کریستوفر می‌باشد اما در فیلم خیابان نهم غربی نامیده شده است) که دید و منظر مستقیم میان واحدهایی که یک بلوک شهری



● (سكانس‌هایی از بخش ابتدایی فیلم پنجره عقبی که توسط ویژگی‌های معماری محله خرده روایت‌هایی شکل می‌گیرد که در ادامه منتج به شکل‌گیری روایت اصلی فیلم می‌شود. با کنار هم قرار گرفتن این ۶ تصویر کنار یکدیگر ارتباطی فرمی و محتوایی با روایت شهر رایسا در کتاب شهرهای نامرئی به وجود می‌آید که نشان‌دهنده بند نامرئی روایت است) ●

زمین دست‌نخورده‌ای برای معماران می‌تواند باشد تا تمام ایده‌ها و روایت‌های مبتنی بر فضای خود را در آن بی‌هیچ دغدغه کارکردی و منطقی بسازند و بگویند که سینما؛ آرمان‌شهر معماران است. ■

صحبت پایانی؛ به نظر می‌رسد اگر پرسشی صورت پذیرد، بسیاری از معماران دوست داشتند که کارگردان باشند، یا بهتر بگوییم حتی برای یک‌بار فیلمی را کارگردانی کنند، سینما

۱. پنز، ف، تامس، م، (۱۹۹۷)، سینما و معماری. ترجمه: شهرام جعفری نژاد، چاپ دوم، تهران: انتشارات سروش.

۲. زینلیان م و کلانترزاده م م، (۱۳۹۴)، بررسی تطبیقی رابطه روایت و روایت گری در کیفیت فضایی معماری و سینما. کنفرانس سالانه پژوهش‌های معماری، شهرسازی و مدیریت شهری زومتور، پ، (۱۳۹۴)، معماری اندیشی. ترجمه: علیرضا شلویری، تهران: انتشارات حرفه هنرمند.

۴. مارتین، و، (۱۳۸۲)، نظریه روایت. ترجمه: محمد شهباء، تهران: نشر هرمس.

۵. کریم زاده، س؛ اعتصام، ا؛ فروتن م و دولتی، م، (۱۳۹۷)، روایت معماری؛ مطالعه تطبیقی روایت در معماری و داستان. کیمیای هنر. دوه هفت، شماره ۲۸، صص: ۹۳-۱۰۷

۶. حسینی، س ب؛ ابی‌زاده، ا و باقری، و، (۱۳۸۸)، معماری و سینما عناصر مکمل و هویت‌بخش فضا و مکان. نشریه آرمانشهر، دوره دوم، شماره سوم، صص: ۱۱۳-۱۲۰.

۷. رحیمیان، م، (۱۳۸۳)، سینما: معماری در حرکت، تهران: نشر سروش.

۸. کالوینو، ا، (۱۳۶۸)، شهرهای نامرئی. ترجمه: ترانه یلدا، تهران: نشر مرکز.

منابع



معماری مدرن؛ زبان سینما در انتقال مفاهیم

نویسنده: علی کاکاوند

دانشجوی دکتری معماری، دانشگاه آزاد اسلامی قزوین

xkakavandx@gmail.com

One of the ways that cinema is influenced by the theoretical and practical ideas of modern architecture is that cinema inevitably uses space architecture to express its spatial complexities in producing the intended content. In other words, within the arts and the kinship between them, the relationship between cinema and architecture in producing space to create a situation with different approaches, cinema has benefited most from architecture. To speak of the coexistence of art in their various forms of expression requires a deep reflection on the demand for art produced by it. When conversation starts from intersection of two artistic presentations (architecture and cinema in modern times), due to the separation of form of expression, it is necessary to speak about the concept and ultimate purpose of its presentation.

یکی از اشکال تأثیرپذیری سینما از اندیشه‌های نظری و عملی معماری مدرن این است؛ که سینما برای بیان پیچیدگی‌های فضایی خود در تولید محتوای موردنظر، ناگزیر از معماری فضا بهره‌مند می‌شود. به شکل دیگر می‌توان گفت: در محدوده هنرها و خویشاوندی میان آن‌ها، رابطه‌ی بین سینما و معماری در تولید فضا برای خلق موقعیت با رویکردهای متفاوت، سینما بیشترین بهره را از معماری برده است. سخن به میان بردن از هم‌زبانی هنر در شکل‌های گوناگون بروز آن‌ها، نیاز به ژرف‌اندیشی در باب خواست هنر تولیدشده از بروز آن دارد. زمانی که از فصل مشترک دو ارائه هنری (معماری و سینما در دوران مدرن) گفتمانی صورت می‌گیرد؛ به دلیل جدایی شکل بیان، لاجرم باید در محدوده مفهوم و هدف نهایی ارائه آن صحبت به میان آورد.

مدرنیته:

تجدد به معنای نو شدن، تازه شدن، طرفدار امری تازه بودن، به نوبی و تازگی گراییدن و از نو آغاز کردن است. ورود جریان مدرنیته که شروع آن از سده ۱۶ میلادی آغاز شد و بر طبق نظریه برخی اندیشمندان تا به امروز ادامه دارد، تفکرات و اندیشه‌های کاملاً نوبی را با خود آورد و محصول آن انسان خردباوری شد که در تلاش برای یافتن دلایل عقلی برای هر چیز می‌باشد. در ادامه برای شرح بیشتر، مدرنیته را از دو دیدگاه بررسی می‌کنیم:

که همانا اصالت سود در تولید اثر هنری است که در آن سینما از محدوده‌ی هنر خارج شده و در بازه‌ی صنعت قرار می‌گیرد.

زمان، وقت، هنگام و عصر تابعی از عواملی است که در آن بازه شمایل فکری و ادراکی انسان آن دوران را مشخص می‌کند. در معماری و سینما از آنجایی که مخاطب اثر در کامیابی یا ناکامی اثر آفریده شده تأثیر مستقیم دارد، بنابراین می‌تواند وجه مشترک معماری و سینما باشد.

از دستاوردهای مهم مدرنیته پیدایش صنعت سینما با ورود اولین دوربین‌ها در سال ۱۸۹۵ بود. با وجود گذشت مدت زمان بسیار کم از ظهور این هنر، تأثیرگذاری آن در سایر هنرهای مختلف و بالعکس به گونه‌ای بوده است که در طول تاریخ همیشه مورد توجه و بحث و نقد قرار گرفته است. بسیاری از آثار سینمایی تاریخ ساز به علت نمایش و ارائه تصاویر خیالی ذهن بشر و کمال و آرزوهایی که در ذهن می‌پروراند در زمان خود مورد توجه ویژه‌ای قرار گرفته‌اند.



هنر سولوی، ویکتور هورتا، مبلمان تزئینات هنری، آرت نوو
(<https://www.pinterest.com>)

مدرنیته از دیدگاه اول:

تاریخ مدرنیته را می‌توان به سه مرحله تقسیم کرد:

۱- حدوداً از آغاز قرن شانزدهم تا پایان قرن هفدهم ادامه می‌یابد، مردمان در شرف زندگی مدرن هستند. ۲- با موج یا خیزش انقلابی دهه ۱۷۹۰ آغاز می‌شود. در پی وقوع انقلاب کبیر فرانسه و ارتعاشات آن، یک جمهوری مدرن عظیم به ناگهان و به نحوی دراماتیک قد علم می‌کند.

۳- در قرن بیستم فرآیند مدرنیزاسیون چنان گسترش می‌یابد که عملاً کل جهان را دربرمی‌گیرد و فرهنگ جهانی و رو به رشد مدرنیسم در قلمرو هنر و اندیشه به پیروزی‌های چشمگیری دست می‌یابد.

مدرنیته از دیدگاه دوم:

از دیدگاه دکتر داوری اردکانی، دکارت و بیکن مؤسسان تاریخ جدید هستند. دکارت و کانت طرح تصرف عالم را مطرح کردند. آن‌ها می‌بایست برگزیده غلبه می‌کردند؛ دکارت صرفاً درس معرفت نمی‌داد؛ او راهگشای علم و تکنیک جدید بود. صورت علم جدید ریاضی است و او با طرح قواعد روش، روش علم جدید را تأسیس می‌کرد و راه تسلط بر طبیعت را گشود. فلسفه دکارت و کانت بنیاد تجدد را طبق نظر اندیشمندان گذاشته است.

در راستای تعریفی که پیش‌تر از مدرنیته بیان شد، به صورت کلی می‌توان گفت در دورانی به سر می‌بریم که توجه به خرد و اندیشه در اولویت گفتمان بشر قرار دارد. حال در معماری به شکل عملکرد و ارتقاء خصوصیات تکنیکی ساختمان و بالا بردن بهره معماری از برداشت مخاطب آن است؛ اما در سینما به دلیل رسالت آن که در محدوده نمایش قرار دارد همواره مدرنیته به لحاظ تکنیکی کمک‌حال سینما گران بوده است؛ ولی در صورت مفهومی آن در جستجوی کشف آینده‌ی پیش روی جهان مدرن بوده است. البته نوع دیگری از تقابل سینما و مدرنیته وجود دارد



● برشی از فیلم نیمه‌شب در پاریس و نمایش معماری آرت نوو ●
(<https://www.pinterest.com>)

در این میان تأثیر سبک‌های هنری به‌ویژه معماری در ساخت و تولید آثار سینمایی نیز در هر دوره تاریخی و نفوذپذیری این حوزه‌های هنری بر یکدیگر جالب‌توجه است. درواقع دنیای سینما نمادی از جامعه و عصری است که فیلم در آن تولید و عرضه می‌شود. در ادامه به شرح آثار سینمایی که سبک‌های معماری در بیان مفهوم و هدف سینماگر آشکارا به کمک آمده است پرداخته خواهد شد.

نیمه‌شب در پاریس (۲۰۱۱)، آرت نوو:

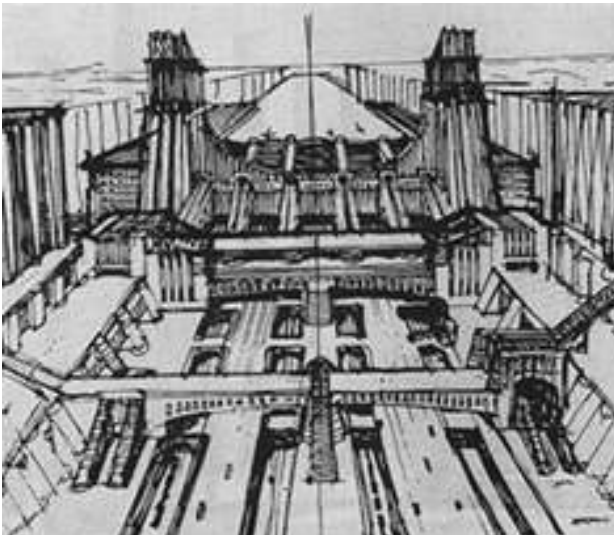
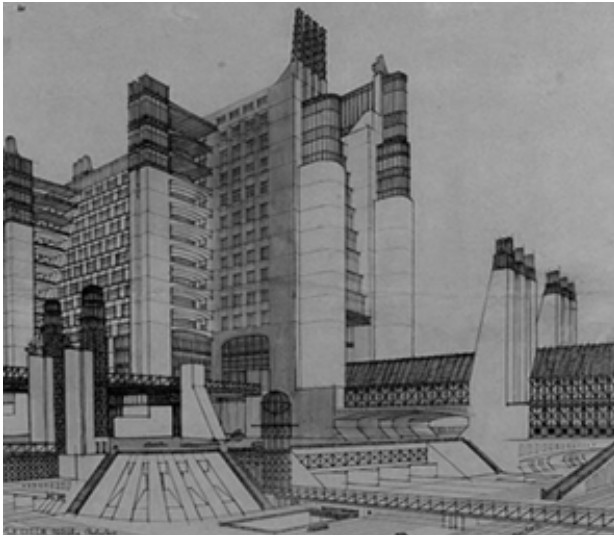
از جمله فیلم‌های شاخص سینمای مدرن می‌توان از «نیمه‌شب در پاریس» نام برد که گذشته از این‌که فیلم در جستجوی دریافت اندیشه هنرمندانی همچون پیکاسو، همی‌نگوی و ... در زمان سیر می‌کند. برای بیان رمانتیک خود از فضای معماری آرت نوو (هنر نو) بهره گرفته است. این سبک معماری از دهه‌ی ۱۸۹۰ آغاز و تا سال ۱۹۱۰ ادامه داشت که هنرمندان معمار در آن عمدتاً در پی انواع فرم‌های جدید و استفاده از تزئینات و فرم‌های طبیعی و رمانتیک بودند. تأثیر هنر نو در معماری کوتاه، اما به یادماندنی بود؛

به‌خصوص وقتی که به بسیاری از طرح‌های گرافیکی آن دوران هنوز هم محبوب هستند. از آنجایی که فیلم در محدوده‌ی رمانتیک و جریان‌ات هنری قرار دارد، کارگردان برای تلطیف فضا از سبک آرت نوو و ذات ملایم به دلیل خطوط منحنی و تزئینات اغماض گونه استفاده کرده است.

عنصر پنجم (۱۹۹۷)، فوتوریسم:

آسمان‌خراش‌های متراکم و حمل‌ونقل سریع (حتی خطرناک) در فیلم عنصر پنجم، آینده شهرهای مدرن را به نمایش می‌گذارد. اگرچه به نظر می‌رسد که ساختمان‌های در فیلم عنصر پنجم دارای سبک منحصر به فرد التقاطی هستند.

این فیلم در آینده‌ای بسیار دور تنظیم شده است و داستانی کلاسیک از «خیر» در مقابل «شر» را روایت می‌کند. در جریان فیلم به دفعات اتومبیل‌هایی را مشاهده می‌کنیم که در میان آسمان‌خراش‌های بلند حرکت می‌کنند؛ و مسیرهایی که بناهای عظیم را به هم متصل می‌کند، این احساس را به وجود می‌آورد که شهر با جنبش بسیار زیادی توأمان است.



• طرح‌های سانت الیا (از پیشگامان جنبش فوتوریسم) •
(<https://www.citytomb.com>)

طراح مشهور جنبش فوتوریسم «سانت الیا» همواره به دنبال شکل دادن به یک جامعه آینده‌نگر با توسل به اشکال محکم و به هم پیوسته بود که شباهت زیادی بین طرح‌های او و نگرش سینماگر در طراحی فضاهای این فیلم وجود دارد. رسالت این فیلم در به تصویر کشیدن آینده تلخ جهان مدرن در بسترهای خود از طریق بهره‌گیری از ایدئولوژی فوتوریسم است.

فوتوریسم ابتدا با طراحان ایتالیایی و با وسواس فراوان اقدام به بازآفرینی مفاهیمی چون کارخانه، سروصدا، سرعت، خشونت و خطر بودند. این ایده‌ها تمام جنبه‌های هیجان‌انگیز عصر ماشین جدید را تجربه می‌کردند. عناصری چون: برق، موتور احتراق و پیشرفته‌ای دیگر، ایتالیایی‌ها را متقاعد کرد که آینده سریع، کارگر و جسورانه خواهد بود. فیلم «عنصر پنجم» در پی به تصویر کشاندن آینده شهر نیویورک با در نظر گرفتن تمام خشونت، ناهنجاری و خطر زندگی در یک شهر بسیار بزرگ را با بهره‌گیری از اندیشه‌های جنبش فوتوریسم به بهترین شکل ممکن نشان می‌دهد.



• برشی از فیلم عنصر پنجم و استفاده از تفکر معماران جنبش فوتوریسم •
(<https://www.archdaily.com>)

شمال از شمال غربی (۱۹۵۹)، مدرسه پریری:

در فیلم «شمال از شمال غربی» خانه‌ای وجود دارد که بر اساس کار استاد دانشکده پریری، فرانک لوید رایت ساخته شده است که اکثر ماجراهای فیلم درون این مجموعه اتفاق می‌افتد. در این داستان هیجان‌انگیز و کلاسیک از آلفرد هیچکاک، کری گرانت را به عنوان مجری تبلیغاتی معرفی می‌کند که وقتی به اشتباه در خیابان‌های شهر نیویورک رفته می‌شود، وارد دنیای خطرناک جاسوسان می‌شود. در طول فیلم، شخصیت گرانت به سمت ساختمانی در کوهستان می‌رود که شباهت بسیاری به خانه‌های سبک مکتب پریری و طرح‌های فرانک لودرایت دارد. نمای بیرونی یک نقاشی مات بوده درحالی‌که فضای داخلی برای فیلم ساخته شده است. معماری به سبک مدرسه پریری، معمولاً دارای افق قوی، فضای داخلی مرتبط با فضای باز و مصالح محلی است. مدرسه پریری یک سبک معماری اواخر قرن نوزدهم و اوایل قرن بیستم می‌باشد که رایج‌ترین آن‌ها در منطقه میانه غربی ایالات متحده است. این سبک معمولاً توسط خطوط افقی، سقف‌های مسطح یا شیب‌دار با پوشش گسترده، پنجره‌های گروه‌بندی شده در نوارهای افقی، ادغام با چشم‌انداز، ساخت‌وسازهای مستحکم، کاردستی و نظم و انضباط در استفاده از تزئینات معرفی می‌شود. به نظر می‌رسد که خطوط افقی کشیده و بیرون زده از خصوصیات بوم‌گرایی آمریکایی باشد. با توجه به اینکه ساخت فیلم در بیان نوع زندگی آمریکایی قدم برمی‌دارد و تأکید بر موقعیت‌های مکانی و جغرافیایی دخیل در فیلم‌نامه، سازنده اثر نمایشی اقدام به استفاده از این نوع معماری کرده است.



نمونه از معماری به سبک مدرسه پریری
(<https://www.designingbuildings.co.uk>)

زمان پخش (۱۹۶۷)، مدرنیسم:

فیلم «زمان پخش» در دنیایی از طراحی مدرنیستی، به سر می‌برد که بابیانی طنز، جامعه مدرن را به نقد می‌کشد و سعی دارد پوچی آن را بیان کند. مجموعه عظیمی از بناهایی که شامل فرودگاه، دفاتر، نمایشگاه‌های تجاری، آپارتمان‌ها و باغ سلطنتی البته به سبک مدرن محض و یک مینیمالیست کامل در شهری اروپایی که به دلیل عدم منطق در طراحی‌های آن، کارگردان با تیزهوشی خاصی، جلوه کم‌دی بدان داده است.



●● ساختمان سیگرام در شهر نیویورک طراحی میس ونده رو ●●
(<https://www.arel.ir>)

ایده مدرنیسم معماری ۱۰۰ سال گذشته را در برمی‌گیرد و طیف گسترده‌ای از معماران و سبک‌های معماری را به نمایش می‌گذارد. «مدرنیسم» نزدیکی بسیاری به سبک مینیمالیسم دارد؛ به‌طوری‌که در استفاده از واژه «کمتر بیشتر است» فصل مشترکی قوی دارد. اگرچه معماران مدرن زیادی وجود دارند که ما آن‌ها را در محدوده مدرن می‌دانیم همچون لکوروبوزیه، اسکار نیمایر و لویی کان، ولی این سبک استفاده از شیشه در ابعاد وسیع و کمترین تزیینات (مینیمال) را می‌توان به اصطلاح «مدرنیسم» میس ونده رو بدانیم. در تلاش این فیلم برای بیان تلخی جهان مدرن در شکل کم‌دی، فیلم‌ساز از برهنه‌ترین شکل معماری مدرن کمک گرفته است تا مفهوم غمبار موردنظر خود را شرح دهد.



●● برشی از فیلم زمان پخش و بهره‌گیری از سبک مدرن ●●
(<http://www.tboake.com>)

بهره‌گیری از جهان معماری به تکامل می‌رساند. به‌طورکلی در هنر اصولی چون هارمونی، ترکیب، حرکت، فضا و زمان به‌صورت مشترک برای دستیابی به خواسته‌های هنرمند از تولید اثر هنری، عناصر اصلی هستند؛ و حال در مبحث خویشتاوندی هنرها زمانی که معماری و سینما باهم ترکیب می‌شوند، حاصل آن آفریده‌ای با نهایت قدرت در جریان سازی و شکل‌دهی به زندگی خواهد بود. ■

معماری و سینما هر دو در پی ایجاد تأثیر بر مخاطب خود دارای وجوه مشترکی هستند. از این دیدگاه که همواره به‌صورت مستمر مفاهیم نهفته در خود را در معرض قضاوت مخاطب قرار می‌دهند و به میزان توانایی خود، زندگی بشری را دستخوش تغییراتی می‌کنند. با این تفاوت که معماری در حالت عینی و قابل‌لمس و سینما به شکل ذهنی و خیالی که تصاویر خود را با

منابع

۱. عمید، ح، (۱۳۷۳). فرهنگ لغت. تهران: انتشارات امیرکبیر.
۲. برمن، م، (۱۳۷۹)، تجربه مدرنیته هر آنچه سخت و استوار است دود می‌شود و به هوا می‌رود. مترجم: مراد فرهاد پور، چاپ اول، تهران: طرح نو.
۳. گنجی، ا، (۱۳۷۵)، سنت، مدرنیته، پست‌مدرن. تهران: طلوع آزادی.
۴. کامل‌نیا، ح و مهدوی نژاد، م، (۱۳۹۳)، آشنایی با معماری معاصر، از شرق تا غرب. تهران: علم معمار.

معماری و تأثیر آن بر سینمای اکسپرسیونیست

نویسنده: محمد تقی راسفijانی

دانشجوی دکتری معماری، دانشگاه آزاد اسلامی قزوین

mohammad_rasfijani@yahoo.com

In the last century, the impact of architecture on world cinema has attracted the attention of many researchers. Perhaps the most prominent style that its architectural influences on cinema created an indivisible form, was the influence of expressionist architecture on cinema between the two world wars. Where architecture and cinema are immensely close together. Expressionism is a reciprocal reaction. One was the psychological aspect that was the fear, the horror, and the rejection of World War I, and the second was related to cultural debate. An art that was, after Impressionism, that reflected spatial reflection of sensory influences that expressed the artist's innermost feeling and desire. Another type of expressionism, which emerged in the years after World War II in America, became known as abstract expressionism whose concerns, like the surrealists, were to reveal the universal truths. Expressionist as one of the manifestations of the 20th century has also appeared in Iranian cinema. This study summarizes the influence of architecture on Expressionism cinema.

در قرن اخیر تأثیرات کالبد معماری بر سینما جهان مورد توجه بسیاری از پژوهشگران قرار گرفته است. شاید شاخص‌ترین سبکی که تأثیرات معماری آن در سینما فرمی جدانشدنی را آفرید، تأثیر معماری اکسپرسیونیست بر سینمای مابین دو جنگ جهانی بود. جایی که معماری و سینما بی‌اندازه به یکدیگر نزدیک می‌شوند. اکسپرسیونیسم یک واکنشی دوجانبه است. یکی جنبه روان‌شناختی داشت که ترس، وحشت و طرد شدن ناشی از جنگ جهانی اول بود و جنبه دوم به بحث‌های فرهنگی مرتبط می‌شد. هنری که پس از امپرسیونیسم که بیانگر بازتاب فضایی از تأثیرات حسی بود که درونی‌ترین احساس و امیال درونی هنرمند را بیان می‌کرد. نوع دیگری از اکسپرسیونیسم که سال‌های بعد از جنگ جهانی دوم و در آمریکا ظهور کرد به اکسپرسیونیسم انتزاعی شهرت یافت که دل‌مشغولی‌هایش همانند سورئالیست‌ها آشکار کردن حقایق جهانی بود. اکسپرسیونیست به‌عنوان یکی از جلوه‌های قرن ۲۰ ام در سینمای ایران نیز بروز داشته است. در این مطالعه به‌صورت خلاصه به بررسی تأثیر معماری بر سینمای اکسپرسیونیسم پرداخته شده است.

اکسپرسیونیسم در سینما :

بیان می‌کرد، به‌عنوان فیلم متحرک در تصاویری همچون مطلب دکتر کالیگاری واقعیت یافت. بلافاصله پس از جنگ جهانی اول، سینمای آلمان دوران شکوفایی اقتصادی کاذب و کوتاهی را طی کرد. در سال ۱۹۲۲ شکوفایی کاذب به اوج خود رسید؛ در این سال چهارصد و هفتاد و چهار فیلم بلند در آلمان ساخته شد؛ رقمی که بعدها هرگز در آلمان تکرار نشد

اکسپرسیونیست در برابر امپرسیونیست قد علم کرد چراکه نمی‌خواست دنیای پرزرق‌وبرق بیرون را نشان دهد بلکه مایل به نمایش دنیای آشفته درونی بود. نقاط تیز، میله‌های بلند، تکاپوی منحنی‌ها، علائم فرمول مانند، نقاب‌های باستانی، بازخوانی علائم کج‌ومعوج لرزه‌نگار، همه‌چیز دور می‌زند و مانند رسوبی بر پرده می‌افتد. آنچه نقاشی اکسپرسیونیستی



●● صحنه‌ای فیلم مطب دکتر کالیگاری ۱۹۲۰ ●●



●● صحنه‌ای فیلم دانش‌آموز پراگ ۱۹۱۳ ●●

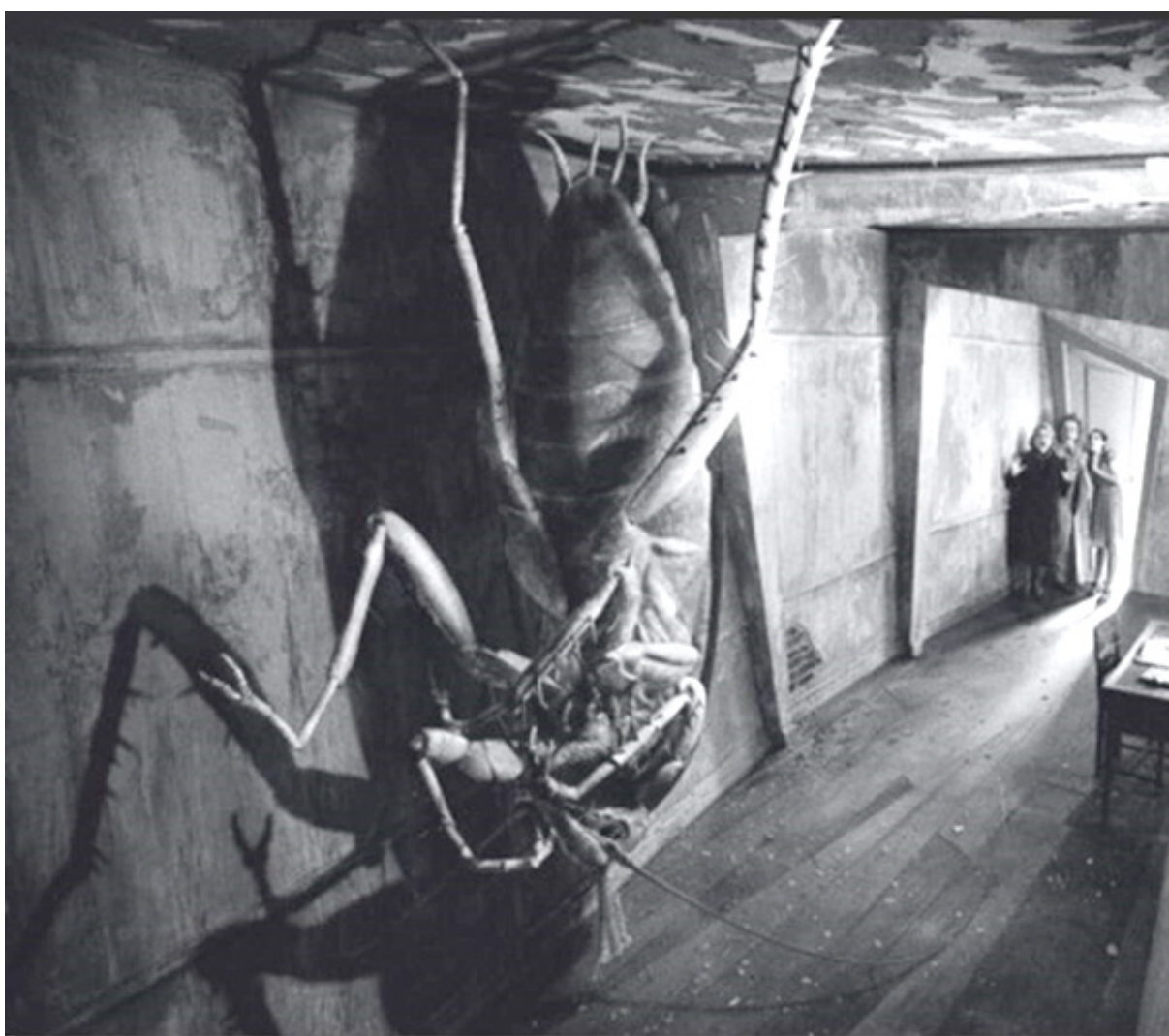
و در همین زمان نیز فقط ایالات متحده بود که بیش از این تعداد فیلم تهیه می‌کرد. یک سال بعد با تثبیت وضع مارک، این شکوفایی به پایان رسید. پنج سالی را که آلمان به خاطر شکست در جنگ به سخت‌ترین شکل ممکن طی کرد و در نتیجه شورش و کودتاها، مداخله‌های نظامی، کاهش ارزش پول و گرسنگی، به شدت متزلزل شد، از نظر هنری، غنی‌ترین دوران سینمای آلمان به شمار می‌رود. این دوران کافی بود که کسی به سینمای آلمان نظری بی‌افکند تا بتواند به کاربرد حقیقی قلمرو سینما پی ببرد. بسیاری سرآغاز سینمای اکسپرسیونیسم را فیلم کابینه دکتر کالیگاری (The Cabinet of Dr. Caligari) ۱۹۲۰ می‌دانند. در این دوران است که منتقدان اعلام کردند که سبک اکسپرسیونیستی که مدت‌ها بود در دیگر هنرها جاافتاده بود، راه خود را به سینما نیز پیدا کرده است.

تأثیر معماری بر سینمای اکسپرسیونیسم:

بسیاری از منتقدین بر این باورند که پیوند عمیقی میان معماری و سینما از ابتدای شروع فیلم‌سازی برقرار بوده است. آن‌ها بیان می‌کنند که طراحی صحنه فیلم‌های هنری اکسپرسیونیستی اغلب زوایای تیز ساختمان، ارتفاع‌های زیاد و محیط‌های شلوغ را نشان می‌دهد و برای مثال می‌توان به فیلم متروپلیس اشاره کرد که به تعداد و ازدحام برج‌ها در آرایه آن مکرر توجه شده است. نقاشان اکسپرسیونیست آلمانی تصویر ناتورالیستی از واقعیت عینی که اغلب در به تصویر کشیدن چهره تحریف‌شده از ساختمان‌ها و مناظر به شیوه‌ای که عملاً اصول پرسپکتیو در آن نادیده گرفته می‌شد را رد و مردود اعلام کردند. این رویکرد همراه با استفاده از اشکال دندانه‌دار و خشن و رنگ‌های غیرطبیعی و ترکیب آن‌ها برای انتقال احساسات ذهنی استفاده می‌شد.

سنگین و کوتاه، راهروهای پیچ‌درپیچ و تاریک، پله‌های ترک‌خورده، خیابان‌هایی با چراغ‌های رنگین و فریبنده و بازی نور و سایه و آسفالت خیس، تالارهای قدیمی، ایجاد فضای روانی، خرابه‌های قلعه‌ای، ایجاد سایه‌های بسیار بزرگ بر لبه‌های دیوار، خصوصیات هشداردهنده کنگره‌ها، درختان، پشته‌های کشتزارها، سایه‌ها، مثلث‌ها و خطوط دندان‌دار، سایه‌های نقاشی شده، نورپردازی پراکنده، تصاویر خیالی از شهری در آینده، که هرکدام به نحوی در ایجاد هیجان در فیلم‌های اکسپرسیونیستی نقش بسزایی داشتند.

به‌عنوان مثال می‌توان به فیلم شاهکار مطب دکتر کالیگاری اشاره کرد که در آن فیلم کارگردان با انتخاب نقاش و طراح صحنه به ایجاد به محیط رؤیا گونه از کابوس‌های فانتزی پرداخت که با ساختارهای پیچیده و منازری توأم با اشکال تیز و مورب درآمیخته بود. فیلم‌های مطرح شد اکسپرسیونیستی عموماً مربوط به اکسپرسیونیست آلمان است که در آن‌ها معماری نقش بسزایی در ایجاد هیجان داشته است. تأثیرات a بر فیلم‌های اکسپرسیونیستی به‌اختصار به شرح ذیل است: فرم‌های غیرعادی، سقف‌های



●● صحنه ای فیلم مسخ، ۱۹۱۵ ●●

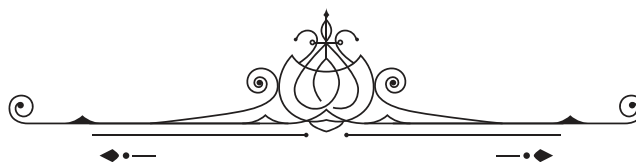
تحلیل نمونه خارجی:

و چین دار است و بی تعادل به نظر می رسد. این نگاه بصری غیرمعمول که البته تعمیدی صورت گرفته است، بیننده را به جای رئالیسم به توجه به واقعیت عواطف درونی ترغیب می کند. این مجموعه ای نگران کننده از احساس بی ثباتی و احساس ترس از بودن در فضاهای بسته را به بیننده منتقل می کند. احساسی که با فرم هماهنگ می شود تا پیامی از دلهره و نگرانی را به بیننده منتقل کند. مطب دکتر کالیگاری مترادف با اکسپرسیونیسم سینمایی معنا و تعریف شده است. تصاویری که این فیلم به نمایش می گذارد را می توان ادای احترام به نقاشی های اکسپرسیونیستی بین سال های ۱۹۰۰-۱۹۱۰ دانست. در این فیلم همه چیز در پس زمینه از خارج از مرکز است و گاه خارج از قاب قرار می گیرد. در قسمتی از فیلم شخصیت چزاره باید از طریق عبور از یک پنجره ذوزنقه ای شکل با بالای یک دیواره مورب صعود کند. این دیوارها به منظور هماهنگی با چیدمان صحنه وجود دارند و مکرر در فیلم به منظور افزایش حس تحریف واقعیت در سراسر فیلم دیده می شوند. نتیجه فیلمی می شود که هم آشناست و هم غریبه و تجارب و روایات مردم وحشت زده آلمان را در بعد فیزیکی و روحی بعد از جنگ جهانی اول را بیان می کند. به نظر می رسد فیلم مطب دکتر کالیگاری انکار سنت بورژوازی را با قدرت ایمان انسان به منظور شکل دادن به جامعه و طبیعت ترکیب می کند. ■

مطب دکتر کالیگاری ۱۹۲۰: مطب دکتر کالیگاری عموماً به عنوان یک شاهکار اکسپرسیونیسم آلمان موردستایش قرار دارد. کاسیمیر اشمیت، اکسپرسیونیسم را به عنوان واکنشی که ضد امپرسیونیسم مطرح شد و نشان دهنده ابهامات، تنوع نگرانی و تصویر زودگذر از طبیعت است تعریف می کند. اگرچه ممکن است آثار اکسپرسیونیستی در نگاه بیننده خوش به نظر نرسد اما این خود بستگی به واکنش احساسی عاطفی است که بیننده به آن می دهد. این دقیقاً همان جایی است که فیلم مطب دکتر کالیگاری تأثیرگذار است. کالیگاری در قلب هیاهوی هنر مدرن متولد شد. درحالی که هالیوود به سینما به چشم یک صنعت پول ساز نگاه می کرد، سینمای آلمان موقعیت هنری تری را انتخاب کرد که با این فیلم شروع شد و با فیلم های مورنا و لانگ ادامه یافت. کنایه های سیاسی در فیلم مشهودند. و مسخ شده ی آلمان دانست، این فیلم می تواند نشانه ی ظهور هیتلر هم باشد که مردم را همچون عروسک هایی در دست گرفت و با هیپنوتیزم آن ها، دنیا را به سمت جنگی ویرانگر برد. دکورهای فیلم که کاملاً اکسپرسیونیستی و نقاشی شده بودند، به طور کامل در خدمت آن چیزی بودند که فیلم آن را دنبال می کرد: بیان مشکلات و اختناق حاکم بر جامعه. از این رو این فیلم را می توان در فیلم مطب دکتر کالیگاری معماری ساختمان ها لبه دار، غرفه غرفه



●● صحنه ای فیلم مطب دکتر کالیگاری ۱۹۲۰ ●●



معماری و طراحی صحنه

نویسنده: نرگس رضازاده

دانشجوی دکتری معماری دانشگاه آزاد اسلامی قزوین
rezazadeh.narges@yahoo.com

According to Louis Kahn, architecture is human-based. The role of man in the architectural space is more and more real than the essence of his imagination with a scene from a movie or play; Therefore, an architecture that deals directly with the truth of human life can be more effective if it is created in the right way. It can be said that architecture, like cinema, has an inevitable impact on human life and spirit. Today, there has been a remarkable change in the process of creating the space for the show, its techniques and ways of performance, and consequently the «scene design». In modern plays, the atmosphere attracts the most attention, and therefore, the stage designers use new technologies to create the space. Stage design, as one of the factors contributing to a successful performance, by creating effective space, should attract audiences and better performance of the actor and enhance the concept of the play.

به عقیده لویی کان معماری بنای انسانی است. نقش انسان به مراتب در فضای معماری بیشتر و واقعی‌تر از هم ذات‌پنداری آن با صحنه‌ای از یک فیلم یا نمایش است؛ بنابراین معماری که مستقیماً با حقیقت زندگی بشر سروکار دارد، به شرطی که به شیوه‌ای صحیح به وجود آمده باشد، می‌تواند به مراتب تأثیرگذارتر باشد. می‌توان گفت معماری نیز همانند سینما تأثیرگذاری اجتناب‌ناپذیری بر زندگی و روح بشر دارد. امروزه در فرآیند خلق فضای نمایش، تکنیک‌ها و شیوه‌های اجرایی و به تبع آن «طراحی صحنه»، تحولی شگرف ایجاد شده است. در آثار و نمایشنامه‌های مدرن، فضای حاکم بیش از همه جلب توجه می‌کند و از این‌رو، طراحان صحنه از تکنولوژی‌ها و فناوری‌های نوین برای خلق فضا استفاده می‌کنند. طراحی صحنه به عنوان یکی از عوامل مؤثر در یک اجرای موفق، با استفاده از فضاسازی تأثیرگذار باید باعث جذب مخاطب، اجرای هرچه بهتر بازیگر و ارتقا مفهوم نمایش گردد.

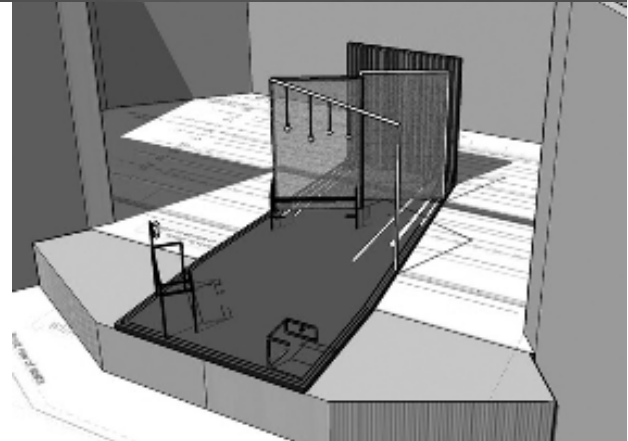
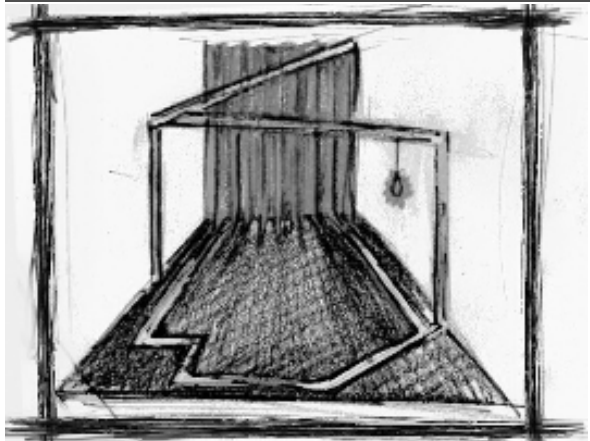
بحث و بررسی:

رسیدن به این نکته که از طریق فضا انسان قادر به درک هویت می‌گردد، همواره برای اندیشمندان دو رشته مطرح می‌باشد. امروزه در راستای عبور از موج سوم، فضای سایبرنتیک (میان گستر) تمامی علوم، فنون و هنرها را در سیطره خود گرفته و بر جهان پسامدرن رهبری می‌کند و آنچه مسلم است معماری و سینما نیز از این تغییر بی‌بهره نبوده و در فضای جدید به تکاپو می‌پردازند و اما در تمامی لحظات دو قطب اصلی هنر، اندیشه‌های شگرف نهفته است؛ مفاهیمی که فضا را می‌آفرینند.

آنچه بر اندیشمندان هنر پوشیده نیست فضاهای معماری در تمامی جهات و نیز در تمامی ژانرهای هنری و سبک‌ها تأثیری عمیق و موشکافانه داشته است. معماری بالأخص از طریق نشانه‌شناسی و معنا بر شخصیت‌پردازی، ایجاد هویت، حس زمان و مکان، ایجاد فضای مناسب برای لوکیشن خاص و عبور از لایه‌های تاریخی و ایجاد حس روانی و هویت و تأثیر بر روند روایت و ... در فضای فیلم تأثیرگذار بوده است. موضوع چگونگی ایجاد هویت و شخصیت‌پردازی در فیلم از طریق فضاسازی و

و پیرایش آن‌ها گردد. مطابق تعریف، طراحی صحنه به فضا سازی جهت نمایش فضایی فیزیکی به کمک خط، سطح، حجم و فضای احساسی که به وسیله نور و رنگ روی صحنه ایجاد می‌شود، اطلاق می‌گردد. درواقع فضای فیزیکی به کمک نور و رنگ القاشده و در نهایت همراه با لباس، گریم، لوازم صحنه و موسیقی به کمال می‌رسد. هنر و علم طراحی صحنه آن قدر گسترده است که توصیف آن در یک جمله علمی امکان پذیر نیست و هنگام طراحی و اجرای دکور ترکیب و تلفیق چند هنر دیگر اثر چشمگیری را به وجود می‌آورد و همین که طراح دست به کار شود، کار طراحی را آغاز نماید، کفایت نمی‌کند. هر شیء و اجزایی از اکسسوارهای دکور و نیز هر فردی که قرار بر ورود به صحنه اجرا را دارد، همگی باید با دقت بالا طراحی شده و پیرامون

معماری داخلی فیلم که عمدتاً با طراحی صحنه قرابتی دارد توسط انبوه تئوریسین‌ها تعریف‌های گوناگونی به دست داده است: خوزه کارلوس سرونی، طراحی صحنه را «ترجمان فضایی صحنه» می‌داند. استاوروس آنتونو پولوس آن را «مواجهه بصری واقعیت با تخیل» تعریف کرده است و از نظر یاروسلاو مالینا «طراحی صحنه پیکره‌ای است که اجزای درونی معماری را به ما می‌نمایاند» و ژوزف سیلر از آن به «عامل جسمیت بخش تخیل» نام می‌برد و در نهایت ژوزف اموبورا طراح صحنه معروف چک می‌گوید: «صحنه برآیندی است از نیروهای متقابلی که در حرکت، زمان، فضا و نور مستتر هستند». اهمیت در طراحی صحنه، هنگامی ارزش خود را نمایان می‌سازد که تماشاگر در نگاه نخست خود به صحنه، مبهوت هیبت دکور، اجرا و حتی شیوه چیدمان عوامل و آرایش





'Someone I've Never Met'

Written & Directed by: Michael Young

Actor in shot: Gary Bembich

Camera: Red Scarlet X

Exposure: 3/11 ISU 1/40th

Lens: Samyang Cine 16mm t2.2 @ f3.5

200 5000 Kelvin Tungsten Cooled

ارکان طراحی صحنه:

حرفه طراحی صحنه بسیار حائز اهمیت است. شور و شوق سینما و تلویزیون همواره با طراحی صحنه و معماری عجین شده است. این پیوستگی بعضاً توسط هنرهای بصری رنگ و بوی منحصر به فردی داشته که با تکنیک‌های تصویرسازی اثرهای شاخصی از سینما را به تصویر می‌کشند. طراحی صحنه برای نمایش ممکن است کاملاً از درون هنرمند نشأت بگیرد، بیانگر احساسات درونی وی باشد و یا این‌که با الهام گرفتن از عنصر دیگری، تلفیق آن با خواسته‌ها و دیدگاه‌های هنرمند به وجود آید یا این‌که بازسازی فضایی واقعی و موجود در طبیعت باشد. در هر صورت کلیه این طرح‌ها از عواملی تشکیل می‌شوند که طراح بایستی از آن‌ها مطلع باشد. معانی و کاربرد هر یک از آن‌ها را بداند. تا بتواند به بهترین وجه از خاصیت هر یک از آن‌ها استفاده کرده، فضای مورد نظر کارگردان و خودش

را خلق و روی صحنه بیاورد. این عوامل که به ارکان طراحی صحنه معروف‌اند عبارت‌اند از: خط، بعد، حرکت، نور، رنگ و بافت.

یکایک آن‌ها نیز باید فکر شود؛ برای نمونه به

۱- خط: خط مهم‌ترین عامل در طراحی صحنه

است؛ چرا که شکل و حجم را می‌سازد که با شکل‌ها و حالت‌های گوناگون در هر ترکیب هنری وجود دارد. خط مفاهیم بسیاری دارد. خط می‌تواند

یکایک آن‌ها نیز باید فکر شود؛ برای نمونه به نور و صدا و متصدیان آن‌ها، دکور و سازندگان آن، گریم افراد حاضر در صحنه، گریمورها، طراحی لباس، دوزندگان لباس، مدیریت صحنه، کارگردان هنری و جزئیات دیگر، می‌توان اشاره نمود. تمامی این مواردی که یاد شد از نکاتی است که پیش از اجرا باید مدنظر داشت و دشواری این امر زمانی پدیدار می‌گردد که قرار بر هماهنگ ساختن آن‌ها هنگام اجرا و همکاری مناسب در به پایان رساندن اجرای دکور و نمایش داشته باشند.

اگر بخواهیم در این زمینه، حرفه‌ای باشیم و طراحی‌های خاص و دلپذیری را به وجود آوریم علاوه بر ذوق و شوق هنری باید مطالعه و اطلاعات علمی را در این زمینه فراموش نکنیم، زیرا برای هماهنگ ساختن تمامی مواردی که پیش از این عنوان شد باید تا حدودی بر آن‌ها مسلط بود و باید حداقل اطلاعات را قبل از شروع کار، به دست آوریم. همانند: اطلاعات جامعی از معماری، نقاشی، پرسپکتیو، نقشه‌کشی، نور، رنگ، موسیقی، هنر فیلم، سینما و ... همچنین مطالعه در مورد تاریخ هنر، تاریخ تحولات طراحی صحنه، تاریخچه لباس، تاریخ تحولات اجتماعی، سبک‌شناسی، جامعه‌شناسی، مردم‌شناسی، روان‌شناسی و غیره داشته باشیم. سلسه مراتب مطالعات و اطلاعات در

الف) شدت نور: نشان‌دهنده‌ی حالت خاص نور واقعی است. مثلاً نور خورشید دارای شدتی است که نور یک پروژکتور در شب با آن متفاوت است. طراح نور باید با این شدت‌ها آشنا باشد.

ب) رنگ نور: یکی از خواص نور توانایی آن در ایجاد حالت دراماتیک است و این امر با آشکار کردن رنگ و یا تغییر آن در صحنه به وجود می‌آید. نوررنگی می‌تواند رنگ فضای صحنه را به کلی عوض کند و حالتی متفاوت باحالت اول ایجاد کند. تأثیر نورهای رنگی بر رنگ‌های مختلف از مباحثی است که طراح باید به طور تخصصی از آن‌ها آگاهی داشته باشد. به عنوان مثال نور قرمز فضایی ترسناک و خشن را به وجود می‌آورد و نور سبز با توجه به فرهنگ ایرانی، اسلامی حالتی روحانی و آرامش‌بخش به صحنه می‌دهد.

پ) پخش نور: مسیر تاباندن و زاویه تاباندن نور می‌تواند به شکل مسطح، حجم دهد و بافت مخصوصی ایجاد کند و یا از نظر بصری در بافت تغییراتی ایجاد کند. ارتفاع نور، شدت نور، تاریکی، سایه و زاویه تابش نور و رنگ می‌تواند بر روی شکل و حجم تأثیر بگذارد. نورهای مختلف و جهت تابش نور روی سطوح هم‌شکل و همسان از نظر شکل و جنسیت می‌تواند تأثیرات متفاوتی را القاء کند. استفاده از نور به عنوان یکی از ارکان اصلی طراحی صحنه تئاتر و حتی استفاده از آن به عنوان کل طراحی صحنه، در طراحی صحنه مدرن و امروزی امری متداول است.

رنگ: به عقیده برخی از روانشناسان، «رنگ همان نور است» و به گفته‌ی برخی از هنرمندان، «رنگ عبارت است از نقاشی». ولی هنرمندان تئاتر معتقدند که رنگ به عنوان یکی از عوامل خلاقانه نمایش باید از واکنشی احساسی برخوردار باشد و این موضوع درواقع همان روانشناسی رنگ است. رنگ در طراحی صحنه یکی از عوامل مهم و اساسی است و می‌تواند در فرم و انتقال فضای نمایش احساس موردنظر کارگردان، طراح صحنه و یا نویسنده تغییرات و دگرگونی‌های بسیاری به وجود آورد. به طور کلی دو عامل درروی صحنه تئاتر، رنگ را پدید می‌آورند. اول مواد رنگینه یا همان رنگی که در رنگ‌آمیزی تابلوها و اشیاء از آن‌ها استفاده می‌شود. دوم منابع نوری روی صحنه.

پیرامون اجسام را محدود کند. خط می‌تواند یک‌شکل دوبعدی بسازد یا به تنهایی جلوی چشم تماشاچی ظاهر شود. خط می‌تواند چشم را به طرفی متمایل سازد. خط به چند شکل مختلف روی صحنه یا در کادر تصویر رؤیت می‌شود. استفاده از انواع خط در هر طراحی به سلیقه و ذوق طراح و موضوع داستان بستگی دارد.

۲- بُعد: بُعد، اندازه‌ی شکل است. بُعد نه تنها به اندازه‌ی یک‌شکل بلکه به ارتباط میان اندازه‌ی شکل با شکلی دیگر و همچنین فاصله‌ی میان آن‌ها مرتبط است. باید توجه داشت ارتباط یک حجم کوچک با یک حجم بزرگ‌تر و یا ارتباط دو حجم کوچک یا دو حجم بزرگ باهم و رعایت فاصله‌های متناسب در مورد هر یک، در ارتباط نزدیک بارنگ، نور و بافت آن صحنه دارد؛ یعنی فواصل و تناسبات را می‌توان به وسیله‌ی رنگ، نور و بافت‌های گوناگون کم یا زیاد کرد. رعایت فواصل معین و متناسب چه با استفاده از بزرگی و کوچکی، دوری و نزدیکی و چه با استفاده از رنگ، نور و بافت و یا با استفاده از ترکیب آن‌ها موجب ایجاد هماهنگی می‌شود و حسی از حرکت را به وجود می‌آورد که طراح صحنه می‌تواند از تأثیر آن بر بیننده کمال استفاده را ببرد.

۳- حرکت: حرکت کنش یک‌شکل یا انرژی جنبشی یک ترکیب‌بندی است. حرکت همواره در طراحی صحنه وجود دارد. حرکت می‌تواند در یک طرح ثابت و ظاهراً بی‌حرکت نیز وجود داشته باشد. تکرار یک نقش یا یک‌شکل یا یک حجم، استفاده از رنگ‌های کنتراست و مکمل و ایجاد اختلاف سطح، بزرگ شدن تدریجی یک‌شکل، یا کوچک شدن تدریجی آن، تکرار یک نور در یک مسیر با شدت‌های مختلف، سایه‌روشن‌های رنگی و استفاده از بافت‌های ریزودرشت و غیره، احساسی از حرکت را روی صحنه ایجاد می‌کنند.

۴- نور: واضح است بدون وجود نور هیچ چیز قابل رؤیت نیست. در نمایش اولین وظیفه‌ی نور نمایاندن و آشکار کردن اشکال و احجام روی صحنه است؛ اما این تنها یکی از کارکردهای نور در صحنه است. بدون وجود نور هیچ چیز قابل رؤیت نیست. نور دارای خصوصیت‌های فیزیکی است که آگاهی از آن‌ها می‌تواند طراح صحنه را در استفاده حداکثری از امکانات بالقوه نوری یاری دهد. نور درروی صحنه تئاتر سه حالت دارد:

نیست (ولی خیلی نزدیک به هم می‌تواند باشد) ولی باید سعی کرد تمام تماشاچیان حتی‌الامکان بتوانند تمامی صحنه را ببینند و با طراحی انجام‌شده ارتباط برقرار کنند. اولین و مهم‌ترین ارتباط در اجرای یک نمایش درروی صحنه ارتباط بصری است و اولین گام برای برقراری این ارتباط قابل‌رؤیت بودن طراحی و دکور ساخته‌شده روی صحنه است. البته همان‌قدر که باید عدم رؤیت دکورهای سمت راست صحنه برای اولین تماشاچی سمت چپ صحنه را در نظر داشت باید از نفوذ دید همین تماشاچی به پشت‌صحنه نیز جلوگیری نمود و همین‌طور برای تماشاچی سمت راست نسبت به دید سمت چپ پشت‌صحنه. برای این کار و جلوگیری از نفوذ دید تماشاچیان به پشت‌صحنه (خارج از دوزنقه فرضی) اطراف صحنه را با پرده‌هایی به رنگ تیره و عمدتاً مشکی به‌صورت عمودی پوشش می‌دهند تا مانع نفوذ دید تماشاچی به پشت‌صحنه شوند. برای تکمیل این مورد از همین جنس و رنگ پرده‌ای هم در انتهای صحنه آویزان می‌کنند. تا فضای چهارگوش صحنه (که یک دیوار طرف تماشاچی را ندارد) با پرده‌های تیره پوشانده شود تا دکور، لوازم صحنه و بازیگران در داخل این فضا قرار گیرند. لازم به ذکر است به‌منظور جلوگیری از نفوذ دید تماشاچی به بالای صحنه پرده‌هایی هم در سقف صحنه آویزان می‌شود که در امتداد پرده‌های چپ و راست هستند بنابراین چهاردیواری نیز با پرده پوشانده می‌شود و باعث می‌شود تماشاچی هیچ‌گونه دیدی به پشت‌صحنه و بالای صحنه نداشته باشد.

باید توجه داشت رنگ استفاده‌شده روی صحنه زیر نورهای صحنه از جهات مختلف قابل‌توجه و مطالعه می‌باشد: ۱- ته رنگ (رنگ مایه یا فام)، ۲- ارزش رنگ، ۳- درخشندگی رنگ.

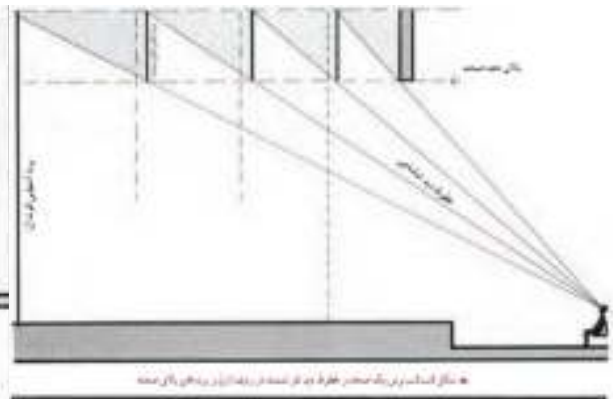
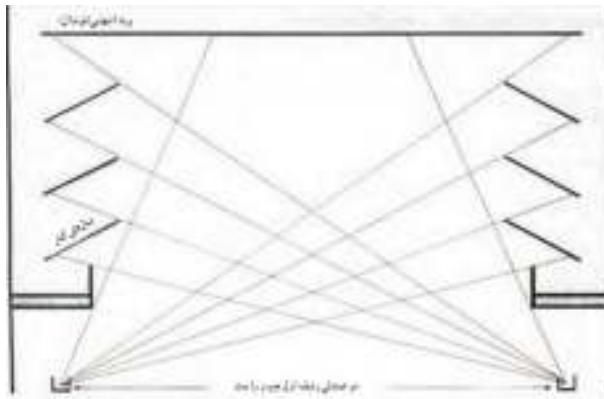
۶- بافت: نوع بافت یا جنسیت اجسام بیان‌کننده حالتی خاص و کیفیتی مخصوص به خود است. چوب، فلز، پارچه، کاغذ، مشمع، نایلون، شیشه، پلکسی گلاس، سنگ، آجر، گچ، پلاستوفوم و غیره ممکن است از بسیار خشن تا بسیار صاف و صیقلی روی صحنه تئاتر وجود داشته باشد که هر یک از نظر بصری اثرهای مختلفی بر بیننده دارند. در مراحل ساخت دکور در طراحی صحنه، آخرین مرحله قبل از رنگ ایجاد بافت است و درواقع بافت یا جنسیت قسمت قابل‌رؤیت و قابل‌لمس یک‌شکل یا یک حجم توسط تماشاگر است. جذب، انعکاس و یا خنثی کردن نور از اهداف مهم استفاده از نوع خاصی از یک بافت است. باید به این نکته توجه داشت که نورپردازی دقیق و متناسب روی بافت به تقویت و القای هر چه بیشتر و بهتر بافت اصلی به تماشاچی کمک شایانی می‌کند.

خطوط دید:

نکته بسیار مهم در طراحی صحنه ارتباط تماشاچی با طراحی انجام‌شده و دکور ساخته‌شده روی صحنه است. طراح باید صحنه نمایش را طوری طراحی کند که همه تماشاچیان بتوانند دکور را دیده و با آن ارتباط برقرار کنند. هرچند هیچ‌گاه دید دو نفر از تماشاچیان که در سالن نمایش نشسته‌اند یکی

انواع رنگ و بافت روی صحنه تأثیرات متفاوتی بر انسان داشته و حس‌های متفاوتی ایجاد می‌کنند؛ تئاتر اولیورتونیست (طراح صحنه: سهیل دانش).





- برش یک صحنه و خطوط دید نفر نشسته در ردیف اول و پرده‌های بالای صحنه
- پلان یک صحنه قاب عکس و خطوط دید آخرین نفر ردیف اول نشسته سمت راست و چپ سالن. پرده‌های کناری صحنه و پرده انتهای صحنه

نتیجه گیری:

تماشاچی برای دیدن یک معماری زیبا و دل‌فریب نیست بلکه هدف هرچه بیشتر نزدیک‌تر کردن فضای صحنه به حال و هوای نمایش است. در طراحی صحنه، فضای فیزیکی به کمک رنگ و نور القاشده و درنهایت بالباس و گریم و لوازم صحنه و موسیقی کامل می‌شود و باید از شلوغی به‌سادگی و از کل به جزء رسید. آگاهی از جزئیات بناها چه از نظر شکل ظاهری و چه از نظر کاربرد مصالح و چه از نظر کاربرد اجتماعی و فرهنگی و سیاسی در دوره‌های مختلف از نکات عمده‌ای است که طراح صحنه باید اطلاعات کافی و کامل از آن‌ها داشته باشد. وقتی طراحی صحنه انجام گرفت، فضای موردنظر ساخته شد، دقت در جزئیات باعث می‌شود فضای ایجادشده طبیعی‌تر جلوه کند. القای فضا در طراحی صحنه از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است. این فضا سازی است که معماری و احجام ساخته‌شده یا انتخاب‌شده را در خدمت نمایش قرار می‌دهد. ■

یکی از مهم‌ترین روابطی که سینما به‌عنوان هنر باهنرهای دیگر دارد، با معماری است. هر دو به‌گونه‌ای باهم درگیرند. هر دو خالق فضا هستند: فضای سینمایی، فضایی خیالی است که عینیت پیدا می‌کند و درواقع عینیت واقعی نیست، بلکه توهم واقعیت است. تصویری است که می‌تواند در دنیای واقعی وجود داشته باشد و همین ویژگی است که به پدیده هم ذات‌پنداری منجر شود. از سوی دیگر معماری فضای واقعی را به وجود می‌آورد. فضا برای زندگی بشر. در فضاهای معماری زندگی و حرکت جریان دارد. در حقیقت فضای ذهنی معمار عینیت یافته و نه خیالی، بلکه واقعیت یافته است. معماری در فیلم جدا از آنکه مستقیم به‌صورت طراحی صحنه حضور دارد، در تلفیق با عناصر ساختاری سینما جزئی لاینفک از روح سینما گردیده است. سلسله‌مراتب مطالعات و اطلاعات در حرفه طراحی صحنه بسیار حائز اهمیت است. امروزه هدف طراح صحنه برانگیختن تحسین و تشویق

منابع

۱. صنیعی پور، ح؛ خلیل آذر، ج و دانش، ج، (۱۳۹۲)، تحلیلی بر اندیشه خلق فضا در صحنه‌پردازی جوزف اسووبودا. نشریه هنرهای زیبا، دوره ۱۸، شماره ۱۰، صص: ۶۸-۵۵.
۲. طوسی، م؛ فیض‌آبادی، م و کامل نیا، ح، (۱۳۹۵)، تأثیرات متقابل معماری و سینما در دوران معاصر (بررسی تطبیقی سبک‌های معماری معاصر و سینما). چهارمین کنگره بین‌المللی مهندسی عمران، معماری و توسعه شهری، دانشگاه شهید بهشتی، تهران.
۳. علیاری، ف، (۱۳۹۵)، اصول و مبانی طراحی صحنه، چاپ چهارم، تهران: شرکت چاپ و نشر کتاب‌های درسی ایران.
۴. مختاباد امرئی، س م، پناهی، س، (۱۳۸۶)، بررسی و تحلیل نقش معماری داخلی در تجلی معنا در فیلم‌های علمی تخیلی. نشریه هنرهای زیبا، دوره ۳۰، شماره ۳۰، صص: ۱۱۸-۱۰۷.

طراحی صحنه معماری آبستره است؟

گفتگوی با: امیرحسین قدسی
مصاحبه‌کننده: پوریا تورینی

میان آن‌ها می‌تواند به بیان بسیاری از احساسات از طریق تولید فضا بپردازد، اگر صدا هم چاشنی شود که چه بهتر می‌توان تمامی تعبیری که در گذار معماری از مبانی نظری تا طرح کالبدی باید طی شود را در صحنه‌ای مجسم کند و برای به تصویر درآوردن مهیا کرد. شاید برای هر معماری تجربه یا حداقل تمرین طراحی صحنه نه واجب ولی لازم و همین‌طور جالب باشد.

با این دغدغه‌ها به سراغ امیرحسین قدسی خواهیم رفت؛ وی فعالیت حرفه‌ای خود از سال ۱۳۹۰ با فیلم «پذیرایی ساده» به کارگردانی مانی حقیقی به‌عنوان طراح صحنه آغاز نمود. قدسی با کارگردان‌های زیادی از نسل‌های مختلف سینمای ایران در این سال‌های همکاری داشته و جلوه‌ی بصری و نقش‌آفرینی فضا بر پرده سینما را در فیلم «اژدها وارد می‌شود» به اوج رساند. به‌طوری‌که در سکانس‌هایی از این فیلم می‌توان نقش‌آفرینی فضا را در روایت داستان از دیگر عناصر گیراتر و قوی‌تر دانست.

همان‌طور که در بسیاری از تعاریف معماری می‌توان برداشت کرد، هنر معماری به‌نوعی هنر طراحی فضای زندگی انسان و یا به تعبیر دیگر، معماری را هنر طراحی ظرفی برای زندگی انسان تلقی کرد. از سوی دیگر، سینما را به هنر روایت بریده‌ای از زندگی انسان می‌توان تعبیر نمود. از این‌رو می‌توان معماری یا ظرف زندگی انسان را بر پرده سینما یکی از عوامل مهمی دانست که با مخاطب ارتباط برقرار می‌کند. شاید بتوان گفت معماری در سینما هم سنگ و هم‌ردیف باقی بازیگران به ایفای نقش می‌پردازد.

نزدیکی این دو هنر را از حیث میزان گستردگی و تخصص و دست‌اندرکار بودن افراد زیادی در تولید اثر نیز می‌توان قرین دانست. در سینما شاید بتوان گفت طراح صحنه هم‌تراز با کارگردان در شکل‌دهی این بخش مؤثر است و در سینما به‌مثابه راوی زندگی، طراحی صحنه را می‌توان به‌نوعی آبستره‌ای از معماری به تعبیر طراحی فضا و ظرف زندگی دانست. طراح صحنه با یک صندلی خالی و یک پنجره و رابطه و تناسبات





در گالری آ؛ این هم‌نشینی‌ها بر چه جنبه‌ای از شخصیت هنری شما تأثیرگذار بوده؟

+: خوب باز هم نمی‌توانم به این سؤال جواب سرراست بدهم چون فکر می‌کنم با این سؤال می‌خواهید میزان آشنایی من را با معماری بسنجید. درباره نمایشگاه پروسه و هم‌نشینی ضمن آن باید بگویم که آثار در این نمایشگاه فقط به صورت گروهی ارائه و برای روایت شکل‌گیری اثر در بخش‌های مختلف شاخه‌های هنری بود. روند جمع‌آوری اما متأسفانه موجبات هم‌نشینی هنرمندان را در خود نداشت.

اما درباره آشنایی با حوزه معماری و هم‌نشینی و تجربه مشترک با معماران و کارهایشان باید بگویم که بخش غیرقابل چشم‌پوشی رو شامل می‌شود و می‌توانم بگویم شناختی کافی برای وارد شدن به حوزه‌های این بحث را هم حاصل همین تجربیات و هم‌نشینی‌ها می‌دانم. بد نیست همین جای صحبت گریزی به یکی از بخش‌های دیباچه بزنیم. درست است که گفته بودید «معماری» و حالا شاید جا انداختید «شهر» به گونه‌ای ظرف زندگی آدم امروز را شکل می‌دهد، اما به نظر من تنها بخشی از این ظرف را تشکیل می‌دهد، بخش زیادی از این

تورینی: با توجه به این که ما یک نشریه دانشگاهی هستیم، گفتگو را از این تجربه آغاز کنیم: تحصیلات آکادمیک شما در چه زمینه‌ای بوده؟ تأثیر و تأثر آن بر فعالیت حرفه‌ای خود چگونه می‌بینید؟

قدسی: قبل از اینکه به سراغ جواب برویم بهتر است که این‌طور شروع کنم، صحبت‌هایی ضمن بحث دلم می‌خواهد داشته باشم درباره دیباچه‌ای که برای طرح گفتگوی امروز نوشته‌اید و می‌خواهم آن را نقد کنم؛ چون به نظرم آن‌طور که باید، ابعاد کار طراحی صحنه رو درک نکرده‌اید و نکات زیادی را دلم می‌خواهد در آن روشن کنم و با توجه به همین سؤال که مخاطباتان را اکثر معماران و دانشجویان این رشته تشکیل می‌دهند، این‌گونه می‌توانیم مرزهای مشترک و افتراق‌های این دو حوزه را برای آن‌ها بهتر روشن کنیم. درباره بقیه سؤال هم ترجیح می‌دهم جواب سربالا بدهم. شما کارهای من را دیده‌اید و به سراغ من آمدید تا نظرم را بپرسید. تصور می‌کنم کارهایم برای معرفی‌ام کافی باشند.

-: تا جایی که من می‌دانم هم‌نشینی‌ها و فعالیت‌های مشترکی با معماران داشته‌اید؛ مثل نمایشگاه پروسه



باشد. حداقل برای من خیر. خیلی اوقات پیش آمده که بعد از خواندن فیلم نامه و در حین سروکله زدن با عوامل دیگر به این نتیجه رسیده ایم که این کاراکتر و یا این اتفاق بهتر است کلاً در جای دیگری بیفتد و یا اصلاً جهان کاراکتر و جهان فیلم طور دیگری باشد. باید بتوانیم آنجایی که فیلم نامه به وقوع می پیوندد را آن طور که می خواهیم تصور کنیم. حتی اگر داستان واقعی باشد و در جای مشخصی اتفاق افتاده، در سینما می توانید بهترش را آن طور که می خواهید و بهتر می شود بسازید.

-: نگاه شما هم می شود به یکی دیگر از جذابیت های این حوزه برای معماران افزود. می دانید درس اول معماری همین اساس طراحی کردن است چون در معماری باید خیلی از اتفاقات را پیش بینی کنید و حتی وقوع و عدم وقوع بسیاری از این اتفاقات را کنترل کنید پس باید بتوانید بدون حدومرز فکر کنید و برای هر آنجایی که عقل می رسد طرحی داشته باشید. به قول یکی از اسطوره های تاریخ معماری مدرن فرانک لوید رایت: معمار پیامبر است؛ یعنی باید بتواند مثلاً ده سال بعد را ببیند.

حالا اگر سناریو و دستور صحنه ای هم که باشد و قرار باشد از قبل همه این ده سال را بدانی که چه قرار است پیش بیاید می توان تمام جزئیات فضا و عوامل دیگری را هم که شما اشاره کردید کشید. یک معمار بزرگ دیگر هم می گوید: خداوند در جزئیات است. پای این چیزها که وسط باشد ما معماران دلمان قند آب می شود...!

+ : شما بهتر است بروید کارگردان بشوید پس!

این ظرف را «طبیعت» در بر می گیرد؛ اما شاید بتوان گفت بخش زیادی از زندگی بشر امروز شهرنشین درون این قالب باشد. نکته اینجاست که در سینما معمولاً به آن بریده ای از زندگی بشر توجه و نگاه می شود که دارای لحظات «دراماتیکی» هستند. چنین لحظه هایی الزامی وجود ندارد که سهم شهر و معماری در وقوع آن به اندازه بقیه فضاهای غیر انسان ساز باشد و حتی سینما می تواند پایش را فراتر بگذارد و در یک محیط و جهان دیگری به روایت بپردازد. در این بخش یکی از مهم ترین تفاوت ها را می توان بین معماری و طراحی صحنه در حوزه فعالیتشان نشان داد. تازه در سینما بخش های دیگری نیز به کمک این فضا سازی می آیند مانند نور، صدا و ...

-: خب شما در طراحی صحنه دستور صحنه دارید. از قبل در داستان مشخص شده که چطور صحنه ای را باید خلق کنید و چه حسی قرار است در آن صحنه حاکم باشد. همان طبیعتی که به قول شما بخش دیگری از ظرف زندگی است. تا جایی که من در فیلم ها دیده ام آن قدرها هم لخت و عور نیستند. دستی به سر و گوششان می کشید. اصلاً انتخابشان می کنید! این لوکیشن ها را هم طراح صحنه انتخاب می کند؟ و اصلاً آنجا را از آن به بعد آماده هم می کند؟

+ : خب، بله! وظایف یا بهتر است بگوییم همین دستور صحنه نوشتن، یکی از مهم ترین کارهایی است که ما انجام می دهیم؛ چه در بخش شهری و چه غیر شهری! و آماده اش هم می کنیم. الزاماً نه برای چیزی که هست، بلکه برای چیزی که می خواهیم. دستور صحنه البته چیزی نیست که از قبل دیکته شده

-: به آنجا هم می‌رسیم. رابطه بین هنر معماری و هنر سینما را به‌طور عام چگونه می‌بینید؟

+ : سؤالتان خیلی کلی است و اصلاً داریم درباره همین موضوع صحبت می‌کنیم؛ اما نکته جالبی را در مقدمه اشاره کرده بودید که فکر کنم در این بحث فرصت نکنیم تا به آن بپردازیم اما برایم جالب بود. درباره‌ی شباهت‌های این دو حوزه به هم بود. «تخصص گرایی» و عوامل زیادی هستند که در همان روند و پروسه تهیه محصول هنری دخیل و دست‌اندرکار هستند و روی کیفیت نقش دارند. در هنرهای دیگری مثل تئاتر یا بخش‌های خاصی از موسیقی یا رقص هم شاید به‌گونه‌ای تعدد عوامل را داشته باشند؛ اما این گستردگی از حیث میزان هزینه‌ای که در برمی‌گیرد؛ این دو حوزه را از بقیه متمایز می‌کند و توجیه‌پذیر بودن همین هزینه‌ها، اساساً تأمینش، می‌تواند هدف هر دو رو تحت تأثیر قرار بدهد و از این جنبه کارشان را سخت می‌کند.

آیا با این تعبیر که «طراحی صحنه، معماری آبستره است» موافقید؟ و با توجه به این‌که گفتید نظری دارید بیشتر ابعاد ماجرا را موشکافی کنیم.

+ : خب این سؤال و جای خوبی برای شروع صحبت دارد. این آبستراکسیون فضایی که شما می‌فرمایید با یک پنجره و صندلی و این‌ها بیشتر به نظرم طراحی صحنه تئاتر را مدنظر دارید که مثلاً یک کاناپه نشیمن مجلل را تداعی می‌کند و یا با یک پله بازیگر از کافه می‌رود به میدان شهر.

-: گفتید یک فضایی را برای ذهن مخاطب تداعی می‌کند که شاید حتی وجود نداشته باشد این نمی‌شود هم آن آبستراکسیون؟

+ : چرا درست می‌گویید، این هم جنبه‌هایی از موضوع را در برمی‌گیرد. المان‌ها و موتیف‌های بسیاری می‌تواند در صحنه، تداعی‌کننده احوال و فضایی خاص باشد. اگر گفتید شما معماران دوست دارید با جزئیات بازی کنید، این حوزه می‌شود شهرسازی‌تان... با عوض کردن یک شی یا یک جزئی از صحنه و حتی ارائه مختلف احوال، شناخت مخاطب از کاراکتر و جهان فیلم می‌تواند به‌کلی تغییر کند. رنگ و هارمونی و کمپوزیسیون و چیزهایی ثابت، بر احوال تصویری که می‌بینید و میزان و حوزه تأثیر می‌تواند متفاوت باشد.

-: پس این رابطه آبستره را شما هم می‌بینید؟
+ : «رابطه» رو با سینما می‌بینم؛ اما درباره آبستره بودنش بازهم می‌گویم تئاتر! آن چیزی که من از طراحی آبستره می‌بینم. با سینما بهتر است بگویم این «رابطه» وجود دارد. همان‌طور که خودتان گفتید.
-: شهر و معماری ایران (چه وضع فعال امروز و چه آرک‌تایپ‌های کلاسیک) چگونه در ایرانی شدن یک فیلم به عقیده شما می‌تواند نقش داشته باشد؟ آیا اساساً این نقش را برای وضع موجود قائل می‌شوید؟ یا فضا را به‌هم‌ریخته‌تر از آن می‌بینید که بتواند دارای چنین بیان‌مندی باشد؟

+ : بازهم سؤال سخت پرسیدید... من که درست‌وحسابی متوجه نشدم... ولی خب درباره سینمای ایران باید بگویم چیز عجیبی است در سطح سینمای جهان. ببینید، معماری ایران و همان آرک‌تایپ‌های کلاسیک ایرانی بودنش که گفتید حدود ۳۰۰۰ سال می‌توان گفت بی‌رقیب وقت داشته تا خود را جا بی‌اندازد و برای خودش جایگاهی دست و پا کند و اساساً خود را تعریف کند. هنر سینما از شکل‌گیری اساساً احساس نیازش، نسبت به معماری تا به اینجا چیزی نگذشته و در همین فرصت کم و به نسبت به اتفاقات این دوران و ابزار تحت اختیارش... اما سینمای ایران به نظر من توانسته است که جایگاهش را در جهان تعریف کند. حالا شاید این تعریف خیلی مطرح نباشد اما می‌توان گفت منحصربه‌فرد است. این تشخیص از کجا می‌آید از نگاه ایرانی... از تفکر ایرانی... با خوب و بدش اینجا کار ندارم. اما این به نظر من همان چیزی است که هم معماری ایرانی را شکل داده هم سینمای ایرانی را. حوزه اندیشه‌ای که انگار هیچ جای دیگر این‌طور شکل نمی‌گیرد. گیاهی که انگار بومی این سرزمین است. فرقی نمی‌کند کجا میوه می‌دهد یا از کدام خاک تغذیه می‌کند یا با چه میوه‌ای پیوندش می‌زنند. محصول یک‌جورهایی داد می‌زند که گلش کجا لگدخورده. موجود عجیبی است ایرانی جماعت...

-: مرسی از وقتی که گذاشتید. اگر صحبتی نظری مخصوصاً انتقادی به این زودی با چه ما هست بفرمایید؟

+ : نه متشکرم ■

سینمای تخیلی و معماری

نویسنده: فاطمه سرحدی

کارشناس ارشد معماری، دانشگاه آزاد اسلامی قزوین

Fatemeh_sarhadi2012@yahoo.com

Man, instinctively believes in what he understands through vision. Cinema and architecture are the arts that exacerbate this reality and give humans the ability to better discover and achieve their surroundings. In this respect, the imaginative and scary connection between the cinematic image and the real world is exacerbated by a similar dramatic effect. Regardless of the natural spaces and situations in which the story or narrative of the film can flow, an important part of the events during a film usually take place in the architectural space. And the quality of the layout of the environment with design, which is kind of an architectural issue, is very important in enhancing the sense of purpose of the cinema narrator or director. Cinema and architecture are interconnected not only in nature but in imagination, time, space, rhythm, color and light, texture, movement and continuity; The combination of all of the above will eventually lead to a superior product. To better understand the relationship between Imaginary cinema and architecture, It will first express the imagination in both arts and then illustrate examples of the relationship between architecture and imaginary films.

انسان بر اساس گزینه بر آنچه که از راه بینایی درک می کند، باور دارد. سینما و معماری هنرهایی هستند که این واقعیت را تشدید می کنند و به انسان این توانایی را القا می کنند تا بهتر محیط اطراف خود را کشف کند و به یقین دست یابد. در این راستا ارتباط تخیل آمیز و وهم انگیزی که میان تصویر سینمایی و جهان واقع وجود دارد، با تأثیر دراماتیک مشابهی تشدید می شود. صرف نظر از فضاها و موقعیت های طبیعی که داستان یا روایت فیلم می تواند در آن ها جریان داشته باشد، بخش مهمی از رویدادها در جریان یک فیلم، معمولاً در فضای معماری به وقوع می پیوندد و کیفیت آرایش محیط با طراحی آن که نوعی مسئله معمارانه است، در تشدید حس موردنظر راوی سینما یا کارگردان اهمیت فراوان دارد. سینما و معماری نه تنها از نظر ماهیت بلکه از خیال، زمان، فضا، ریتم، رنگ و نور، بافت، حرکت و تداوم با یکدیگر در ارتباط هستند؛ ترکیب تمام موارد ذکر شده در هر دو هنر در نهایت به یک محصول برتر ختم خواهد شد. جهت درک بهتر رابطه سینمای تخیلی و معماری ابتدا به بیان تخیل در هر دو هنر پرداخته و سپس نمونه هایی از ارتباط معماری با فیلم های تخیلی را به تصویر خواهیم کشید.

تخیل چیست؟

هنگامی که با استفاده از ادراک شهودی و استدلال برداشت های حسی قلبی به گونه ای جدید از اول پایه ریزی و سازمان دهی می شود. به طور کل تخیل عامل تسریع کننده تصور است درحالی که تصور مانند صافی است که تخیل برای پیوستن به واقعیت باید از آن بگذرد.

تخیل حاصل پردازش اطلاعات حافظه است؛ در مرحله اول به صورت بازسازی واقعی تصاویر ذهنی در قالب جدید بروز می کند که این مرحله از تخیل هنوز به مراجعه اطلاعاتش وابسته است و جنبه تقلیدی دارد. نوع دیگر تخیل، تخیل خلاق است؛

تخیل در معماری:

تخیل به اندازه اختراع و شاید بیش از آن اهمیت دارد. قدرت انسان در تولید فرم، تصویر یا ایده است. فرآیند تخیل هدفمند نیست و از آغاز فایده ای عملی از تخیل انتظار نمی رود. تخیلی که همواره در بند نیازها و الزامات عملی باشد به خلاقیت نمی انجامد. تخیل می تواند از نوع تصویری یا مجرد باشد. تخیل مجرد، که به معنی پرورش یک ایده است، همان تصاویر و اوهامی است که معمار آزادانه و بدون قیدوبند در ذهن خود برای خلق یک اثر معمارانه می پروراند. این تخیل به دلیل آزادی و رهایی زیاد، مقدمه مناسب خلاقیت معمارانه است؛ بدین ترتیب که معمار می تواند در تخیل خود هزاران اثر معماری را که اولین بار به ذهن خود او خطور کرده است، پدید آورد. اما تصور معماری به مثابه تصاویر ذهنی است که معمار بارانمایی استادش از یک اثر معماری که تابه حال ممکن است اصلاً ندیده باشد ولی آن اثر در واقعیت وجود دارد، ساخته می شود. حال معمار برای تبدیل تخیلات خود به واقعیت باید با استفاده از تصورات خود از یک اثر معماری که اکتسابی به دست آمده است، آن تخیلات را به جهان واقعیت وارد کند.

تخیل در سینما:

تخیل در سینما افسونی است برای پدیدار کردن چیزی که آدم به آن می اندیشد. از دیدگاه اجتماعی، سینما همچون ابزار سرگرمی است که دنیای خیال را با آن می سازیم. در فیلم تماشایی در لحظه، میان واقعیت و خیال سرگردان است. تصویر جهان راستین را که در آن زندگی می کند، از میان می برد. سینما به دلیل چیزی بیان ناشدنی و رمزآمیز به ما نزدیک است، به گونه ای آمودشد میان خیال و واقعیت است، گذری است میان قصه و استناد. به گمان پانوفسکی، نظریه پرداز هنرهای تصویری، ما با خواندن یک رمان، تصاویر ذهنی در خیال خود می سازیم اما سینما اساساً استوار بر تصاویری عینی است که لطف آن ها برای ما در حرکت واقعی آن ها نهفته است. سینما گذرنده از بیداری به خواب، از واقعیت به خیال است و همچون خیال، منطق زندگی را درهم می شکند و جایگاه رخداد اعجازهاست. تصویر، چنانچه پدیدارشناسان بحث کرده اند، خود موجب خیال پردازی است. در سینما به علت حرکت تصویر، این خاصیت دوجندانی می شود.



● ● ارائه نمونه معماری شهر فلزی جهت تولید فیلم های علمی و تخیلی ● ●

رابطه میان معماری و سینمای تخیلی:

رابطه میان فضای ذهنی و واقعی را می‌توان در معماری و سینما یافت، سینما هنری است که به کمک معماری شکل‌گرفته است. تصور کردن فرم یا فضایی که گاه خوشایند بیننده باشد، تخیل است؛ حسی درونی که ناظر خود را در آن فضا یا شرایط تصور

می‌کند و در برخورد با زمان و گذر آن شروع به ایجاد رؤیا و خیال می‌نماید و این زمان قادر است بدون منطق و هیچ استدلالی پیش برود و یا در گذشته سیر کند که این‌ها همه نیازمند چارچوب فکری فضا هستند. این چارچوب در واقعیت به‌وسیله هنر معماری

خلق و در قالب سینما به تصویر کشیده می‌شود. معماری فیلم بر اساس اندیشه و خیال کارگردان و طراح صحنه شکل می‌گیرد و عناصر مشخصه فضای معماری در خلق معنا و مفاهیم معنوی نقش بسزایی دارند. فضای مجازی، فیلم و فضای فیزیکی، معماری می‌تواند بیانگر احساسات، عواطف و منشأ تجربیات جدید در فضا و القاکننده هدف خاص فیلم ساز و معمار باشد. ازجمله ویژگی‌های مشترک این دو هنر، به‌خصوص در بحث حس مکان، بهره‌گیری از سینما و فیلم جهت خلق فضاهای معماری و برانگیختن حس تخیل طراح است. در یک فیلم تخیلی، پیشگویی آینده تکنولوژیک در فیلم به کمک فضای جذاب و محیرالعقول طراحی‌شده توسط معمار تأمین می‌گردد. همگی ما این نوع معماری را در اغلب فیلم‌های تخیلی فضائی که سراسر ماجرای فیلم در شهرهای فضائی عظیم در جریان است شاهد بوده ایم.



جلوه‌ای از معماری شهرهای فانتزی در سینما

در فیلم‌های تخیلی، از همان ابتدای شروع فیلم بیننده فضائی تخیلی را در ذهن خود قبول کرده است. بنابراین تمامی قدرت طراحی معماری می‌بایست در جهت تأیید و پرورش این نوع تخیلی قرار گیرد. و در این راه این طراحی از آزادی کامل برخوردار است. فضای

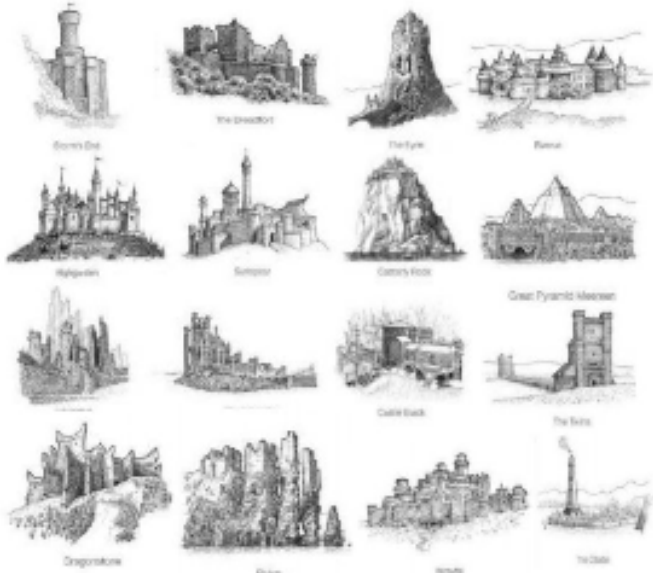
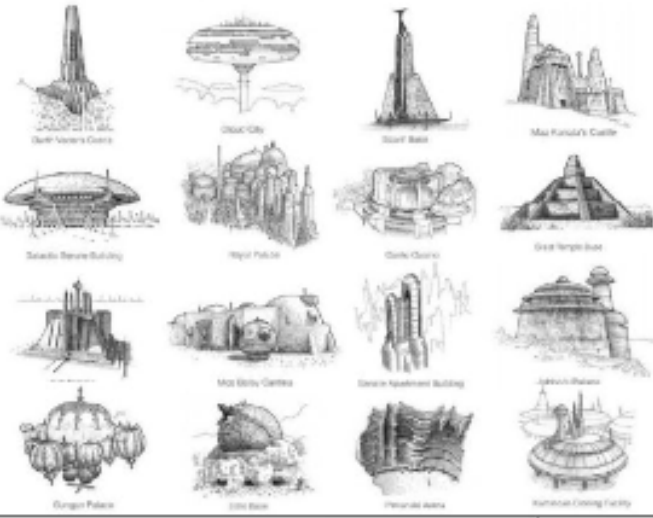
آزاد تخیل، در فراسوی وابستگی به حقیقت و جدا از ارزش‌های کلاسیک و تثبیت‌شده فعلی و جاری در طبیعت امکان تجربه جدیدی را به بیننده می‌دهد که شاید هرگز در جهان واقعی و مادی قابل‌لمس نباشد. این حس جدید، توسط فضای فیلم که در

تداوم بر شهری کنترل‌شده، حرکت می‌کند به وجود می‌آید و این تداوم خطی باعث آزادی واقعیت بیننده و پرواز او به دنیای دیگری، فراسوی خیال می‌شود. بررسی تبدیل اندیشه و خیال به فضای معماری مربوط به ساخت فیلم‌های تخیلی و چگونگی ایجاد آن از

طراحی: مهدیس هوشیار

روی اسکيس های معماران و طراحان صحنه در رابطه با چند فيلم تخيلي پرتعداد در جهان در قالب جدول ۱ به تصوير کشيده شده است.

The Lord of the Rings / ارباب حلقه ها		مشخصات
کارگردان: پيتر جکسون	اسکيس معماري	انر
خلق فيلم		
	  	  
Harry Potter / هري پاتر		مشخصات
کارگردان: کریس کلمبوس	اسکيس معماري	انر
خلق فيلم		
    	           	
Superstitions / موهومات		مشخصات
کارگردان: کن آدام	اسکيس معماري	انر
خلق فيلم		
		
War Room / اتاق جنگ		مشخصات
کارگردان: استرنج لاور	اسکيس معماري	انر
خلق فيلم		
		
		نمونه داخلی
		 

Game of Thrones / بازی تاج و تخت		مشخصات
کارگردان: دیوید بنیاف، دی.بی. وایس	اسکیس معماری	اثر
خلق فیلم		
		
Star Wars / جنگ ستارگان		مشخصات
کارگردان: جورج لوکاس	اسکیس معماری	اثر
خلق فیلم		
		
A.I. Artificial intelligence / هوش مصنوعی		مشخصات
کارگردان: استیون اسپلبرگ	اسکیس معماری	اثر
خلق فیلم		
		

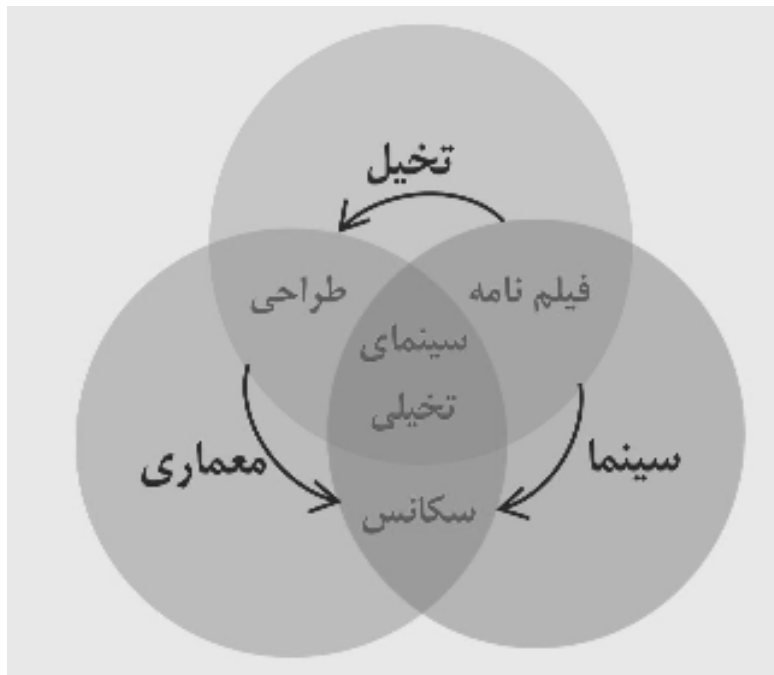
منبع تصاویر: (https://www.pinterest.com)



● ● معماری فیلم تخیلی دروازه ستارگان آتلانتیس ● ●

نتیجه گیری

نویسنده محقق خواهد گشت. به طور کلی تخیل در معماری و اجرای آن در تحقق اهداف نویسنده جایگاه ویژه ای دارد که بر اساس آن می تواند بیننده را جذب سینمای تخیلی گرداند. با توجه به مباحث بیان شده می توان چرخه زیر را به عنوان نتیجه در نظر گرفت: ■



در سینما فیلم ساز به طور ذهنی به هدف فضا سازی خود می رسد، در معماری طراح به فضا عینیت می بخشد. معماری فیلم های تخیلی که تجسمی از معماری خیال می باشد ماهیتی در یک سبک معماری می باشد که بتواند مفاهیم و پیام فیلم را به بهترین شکل به تماشاگر القاء نماید و بیننده را بر باور واقعیت فضاها و صحنه ها در فیلم متقاعد سازد و حسی را که کارگردان می خواهد در بیننده در مورد سوژه فیلم ایجاد شود، را با به کارگیری سبک معماری خاص در فضاها القاء کند. آن گونه که در نمونه های ذکر شده دیده می شود جلوه های به کاررفته در سینما و به خصوص در سینمای تخیلی با اسکیس های اولیه و نهایی معماری در راستای اجرای دقیق فیلم نامه و دستیابی به هدف

زیبایی شناسی گروتسک در معماری و انیمیشن

نویسنده: ابوالفضل کربلایی حسینی غیاثوند

دکتری تخصصی معماری، دانشگاه آزاد اسلامی قزوین

Aqiyasvand@yahoo.com

If we look at the arts from a phenomenological point of view, they all seem to have common roots and meanings that are manifested in different and identical forms in the various arts. Aesthetics is a common denominator of all these arts, which is more represented in architecture and cinema. Going beyond the classic definitions of aesthetics and the emergence of concepts like Grotesque in contrast to it, new definitions of aesthetics have emerged, namely the aesthetics of Grotesque, whose examples in architecture and cinema can be found in medieval church decorations as well as animation works.

اگر با نگاهی پدیدارشناسانه به هنرها بنگریم، این گونه به نظر می رسد که همگی دارای ریشه ها و مفاهیم مشترکی در ذات خود هستند که در هنرهای مختلف در اشکال همسان و غیر همسان تجلی پیدا می کند. زیبایی شناسی وجه مشترک تمام این هنرها می باشد که در معماری و سینما دارای نمود بیشتری است. با گذر از تعاریف کلاسیک زیبایی شناسی و پدیدار شدن مفاهیمی مانند گروتسک در تقابل با آن، تعاریف جدیدی از زیبایی شناسی که همانا زیبایی شناسی گروتسک است مطرح می گردد که نمونه های آن در معماری و سینما را می توان در تزئینات کلیساهای قرون وسطی و همچنین آثار انیمیشن مشاهده کرد.

سیر تاریخی گروتسک:

پیشینه گروتسک به غرب و دست کم به نخستین سال های مسیحیت؛ به ویژه در فرهنگ رومی، می رسد. هنگامی که در نقاشی، تصویر انسان و گیاهان و حیوان را به شیوه ای عجیب در هم می آمیختند. دیوارهایی که به این صورت نقاشی شده بودند، برای نخستین بار در قرن شانزدهم میلادی در رم کشف و در توصیف آن از کلمه «گروت» و «گروتو» به معنای حفره و غار استفاده شد و صفت «گروتسکو» اشاره به این نوع نقاشی داشت. در دوران رنسانس، این سبک دوباره در معماری، مجسمه سازی و هنرهای تزئینی رواج یافت که برجسته ترین نماینده آن «رافائل» نقاش مشهور ایتالیایی است.



حکاکی گروتسک روی کاغذ، حدود ۱۵۰۰ - ۱۵۱۲،
توسط نیکولتو دا مودنا
(منبع: www.collection.cooperhewitt.org)

خنده‌دار و همراه با اغراق و افراط استفاده می‌کرد؛ البته امروزه کاربرد گروتسک گسترش بسیاری یافته؛ چراکه به بسیاری از سبک‌ها و انواع ادبی و هنری چون کاریکاتور، فکاهی، پارودی، طنز و مطایبه و کنایه و انواع دیگری چون مرگینگی (Macabre)، فراشگفت (Bizarre) و پوچی (Absurd) که بیشتر در غرب رواج دارند، داخل شده است.



گروتسک برای نخستین بار در نیمه دوم سده شانزدهم میلادی توسط «فرانسوا رابله» مورد استفاده قرار گرفت و پا به عرصه ادبیات نهاد. رابله که از چهره‌های سرشناس طنز و فکاهی ادبیات فرانسه به شمار می‌رفت، در توصیف و شرح اعضای بدن؛ به‌ویژه نقص‌ها و عیوب جسمانی و اصل زندگی مادی و جسمانی از تصاویر دوگانه



● افراط و اغراق در توصیف نقص و عیوب بدن در نقاشی گروتسک ●

مفهوم گروتسک:

چون گروتسک، امری حقیقی، مستقیم و بی‌پرده است و دقیقاً دنیای آشنای ماست، با خیال‌پردازی متفاوت است و به همین جهت قدرتمند و باصلابت به نظر می‌رسد. باید توجه داشت که افراط و اغراقی که در گروتسک حضور دارد هم در محتوا هست و هم در شکل، یعنی خود مطلب، فی‌نفسه اغراق‌آمیز است و هم نحوه عرضه آن مبالغه‌آمیز است.

همان‌طور که در روند تاریخی تعریف گروتسک مشاهده می‌شود، در دوره‌های مختلف شاهد تعاریفی مختلف هستیم؛ اما این تعاریف باهم اشتراکاتی هم دارند و بر پایه یکدیگر بنا شده‌اند. یکی از این اشتراکات، ارتباطی است که امر گروتسک با مفهوم اغراق و زیاده‌روی دارد. وجود عنصر اغراق و افراط در گروتسک آن را با فانتزی و خیال‌پردازی هم‌ردیف می‌کند؛ اما



● ● زیبایی‌شناسی گروتسک در نقاشی دوره رنسانس ● ●

واکنشی که برمی‌انگیزد، پدیده‌ای دوگانه است؛ به این معنا که ساختاری است که تقابل‌های دوگانه یا ترکیبی از افکار متضاد را در دل خود دارد. از نظر روانی، تأثیر گروتسک این است که ترس و انزجار را از عمق به سطح بکشد و ظاهر کند تا در سطح، با لعابی از خنده بی‌ضرر کند. گروتسک این تأثیرگذاری ویژه را از همین دوگانگی و کشاکش بین عناصر متضاد به دست می‌آورد.

نظریه‌های اندیشمندان

تعاریف گروتسک در دوره‌های مختلف تاریخی تغییر کرده است. گاه با مفاهیم دیگر ادغام شده و گاه تداعی‌کننده مفهومی دیگر شده است. تعریف گروتسک همواره محل اختلاف و بحث میان منتقدین و نظریه‌پردازان بوده و می‌باشد. در طول تاریخ جنبش‌ها و مکاتب مختلف هنری و ادبی این مفهوم را به نفع خود به‌کاربرده و از آن بهره جسته‌اند. در ادامه نظریات راسکین و باختین به دلیل اهمیت آن‌ها مورد بررسی قرار می‌گیرد.

گروتسک مسیر عادی و مالوف جهان‌بینی مخاطب را تغییر می‌دهد و بدین طریق او را با محیطی کاملاً متفاوت و نامأنوس روبه‌رو می‌کند. این تأثیر گروتسک را می‌توان تحت عنوان ازخودبیگانگی بیان داشت. آنچه قبلاً آشنا و مورد اعتماد بود، ناگهان غریب و نامأنوس می‌شود. بخش عمده‌ای از این کیفیت به علت ماهیت جنگ‌طلبانه گروتسک و آمیزش تضادها در آن است. هنگامی که ابعاد حقیقت ناگهان در معرض تابش نوری عجیب و نامأنوس قرار گیرد، به نظر می‌رسد که اضلاع و ابعاد و پستی و بلندی این حقیقت، هیچ‌گاه باهم موزون و متناسب نبوده‌اند، درحالی‌که این موارد به‌خودی‌خود هیچ‌گاه توجه ما را جلب نمی‌کرد و کنج‌کاوی ما را برنمی‌انگیخت. البته ناگفته نماند که تبدیل گروتسک به اصطلاحی اصولی و بهنجار در دوره مدرن باعث شد، قدرت عصیانگری و قابلیت تکان‌دهنگی آن از بین رود.

وجه مشترک دیگر در تعاریف، آن است که گروتسک، به لحاظ ویژگی‌های بیرونی و به لحاظ

به نظر باختین - که نمی‌توان به‌سادگی با آن مخالفت کرد- این است که گروتسک بذاته جسمانی است و همواره با تن و زیاده‌روی‌های تنانه و بزرگداشت این زیاده‌روی‌ها به‌گونه‌ای فارغ از قیدوبند و اهانت‌بار اما بذاته شادمانه سروکار دارد. از نظر باختین، کارناوال رخدادی است گروتسک به معنای واقعی کلمه، جایی که مردمان عادی خود را رها می‌کردند تا به زیاده‌روی‌های وقیحانه‌ی پرنشاط از نوع جسمانی آن بپردازند. «از نظر او، تن انسان، محیطی است که در آن گروتسک خود را نشان می‌دهد. از سویی دیگر می‌گوید در کارناوال، جهانی ممکن می‌شود که در برابر جهان رسمی قرارگرفته است. باختین به وجه مخرب کارناوال، فرهنگ مردم در دوران رنسانس و خنده‌ی رهایی‌بخش آن می‌پردازد. «باختین به‌منظور علاقه‌مند کردن ما به این مقوله [گروتسک] انرژی بسیاری برای درک گروتسک صرف می‌کند و این کار را از یک‌سو با شناسایی کارناوال و جشن و سرور و قالب‌های مرتبط با آن مانند فستیوال‌ها، فرهنگ عامی، تصاویر دلچسب‌ها، آدم‌های مسخره و دیوانه و شیطان به‌عنوان اولین منابع مواجهه با گروتسک و از سوی دیگر با بررسی نگرش گروتسک به‌عنوان ساختاری مثبت که می‌تواند ارائه‌کننده‌ی تجربه‌ای آزاد بخش و متحول‌کننده باشد، انجام می‌دهد».



● نمونه‌ای از نقاشی معاصر گروتسک توسط کیم ییونگوان (منبع: www.theculturetrip.com) ●

جان راسکین

جان راسکین منتقد انگلیسی در دو کتاب «سنگ‌های ونیز» و جلد سوم «نقاشان مدرن» به مقوله‌ی گروتسک می‌پردازد. «راسکین بیان گروتسک را به‌مثابه طیفی میان مقوله مضحک و مقوله هولناک توصیف می‌کرد. هرچند او گروتسک‌هایی که حاصل آزادگی ذهنی جدی بود را جایز می‌شمرد، اکثر گروتسک‌های رنسانس را منحنی می‌دانست». وی گروتسک «راستین» یا «اصیل» را از گروتسک «دروغین» یا «فرومایه» جدا می‌کند و وی فرق بین گروتسک راستین و دروغین را این‌گونه بیان می‌کند: «گروتسک راستین آن است که ماهیت ناقص و مصیبت‌بار انسان را به ما می‌شناساند درحالی‌که گروتسک دروغین، بازی پلیدی بیش نیست». وی بر عنصر شوخی، بازیگوشی و بذله‌گویی در گروتسک تأکید دارد. به عقیده او «گروتسک تا حدی معلول میلی مفرط به شوخی، ابداع و دست‌کاری است و اگر بخواهیم دقیق‌تر گفته باشیم، اشتیاقی است برای تجربه کردن... او بر ترکیب مضحکه و وحشت در گروتسک تأکید دارد».

میخائیل باختین

میخائیل میخائیلویچ باختین، نظریه‌پرداز و فیلسوف روس، نقشی مهم در تعریف و تبیین مفهوم گروتسک داشته که نظریات وی از گذشته تاکنون موردتوجه منتقدین و هنرمندان قرارگرفته است.

هنرها تقریباً مشترک می‌باشند. تامپسون این عناصر را این‌گونه برشمرده است: ناهماهنگی، خنده‌آور و خوفناک، افراط و اغراق، نابهنجاری

ناهماهنگی (Disharmony)

بارزترین خصوصیت گروتسک، عنصر اساسی ناهماهنگی است. این ناهماهنگی می‌تواند ناشی از کشمکش، برخورد، آمیختگی ناهمگون‌ها یا تلفیق شدن ناجورها باشد. ناهماهنگی از نظر فرم ظاهری در یک سو و ناهماهنگی از نظر محتوای اثر هنری که خالق اثر سعی در انتقال آن داشته است، در سوی دیگر قرار می‌گیرد ولی به‌گونه‌ای بیان می‌گردد که به ساختار کلی اثر و هماهنگی اجزای آن لطمه‌ای وارد نشود.

خنده‌آور و خوفناک

(Comic and terrifying)

گروتسک ماهیت آمیزه‌ای از دو عنصر مضحکه و ترس است و اگر یکی از این دو ویژگی را از آن بگیریم درواقع آن را از ماهیتش جدا نموده‌ایم و اثر یا تبدیل به ژانر وحشت می‌شود و یا در ژانر کمدی قرار می‌گیرد؛ یعنی عامل کشمکش در گروتسک بسیار مهم است و کمکی است به تشخیص آن از سایر سبک‌های هنری. از نظر تامپسون صفت مشخصه گروتسک «سرگردانی و تردید در تعیین این است که یک اثر مضحک است یا چندان‌آور» و ممکن است آمیزش مضحکه و انزجار به یک نسبت نباشد، در این‌گونه موارد اطلاق اصطلاح گروتسک به اثر با شک و شبه همراه است.



مبانی فکری - فلسفی گروتسک: زیبایی‌شناسی گروتسک

اگر بپذیریم که گروتسک یک سبک یا شیوه ادبی - هنری است و اگر قبول کنیم که جنبه‌های تلخ، سیاه، مشمئزکننده، دلهره‌آور، زشت، کج‌ومعوج و مضحک از اصول گروتسک اند، آنگاه می‌توان نتیجه گرفت که گروتسک به‌منزله یک سبک ادبی و هنری در تقابلی اساسی با مفهوم متعارف زیبایی و خوبی قرار می‌گیرد؛ یعنی باهنری یا ادبی دانستن گروتسک باید بپذیریم که هر چه هنری باشد، یا هر اثری که ادبی تلقی شود، الزاماً زیبایی و هنرمندانی آن زیبا و دل‌انگیز معمول نیست. چه‌بسا زیبایی آن در زشتی‌اش باشد! چه‌بسا جذابیت آن در اشمئزاز برانگیزی‌اش باشد! و چه‌بسا هنری ادبی بودنش در نابسامانی و نامتوازی و دلهره‌آور بودن آن باشد.

این مسئله گروتسک را به مباحث زیبایی‌شناسی مدرن و پست‌مدرن می‌کشاند؛ به مقولاتی چون زیبایی‌شناسی زشتی و زیبایی‌شناسی شر. از این رو می‌توان به این مسئله پرداخت که زیبایی‌شناسی اساساً چیست و زیبایی‌شناسی گروتسکی از چه نوعی است؟ آیا آنچه در تصور کلاسیک و سنتی زشت است می‌تواند امری زیبا و هنری دانسته شود. بررسی آراء اندیشمندان معاصر در خصوص زیبایی‌شناسی این‌گونه می‌نماید که زیبایی به معنای سنتی آن از رساندن بسیاری از مفاهیم ناتوان است. برای مثال تصویری که هنرمندان مختلف بارها و بارها از به صلیب کشیده شدن مسیح ارائه کرده‌اند، مسیحی که بر بلندای صلیب از جسم نزارش خون می‌چکد و در دستان و پاهایش میخ فرورفته و نیمه عریان رها شده است، بی‌شک «زیبا»، در معنای متعارف آن، نیست اما باز بی‌شک اثری هنری است. گروتسک در معنایی مقابل با زیبایی و گاه در معنایی مکمل زیبایی این سویه‌های امور را بازمی‌تاباند. سویه‌های گاه زشت، مشمئزکننده و نفرت‌انگیز زیبایی را با این دیدگاه می‌توان گروتسک را درواقع نوعی زیبایی‌شناسی از نوع شر دانست.

عناصر گروتسک

هرچند گروتسک معنای مشخص و جمع‌بندی شده‌ای ندارد اما می‌توان عناصر بارزی را در اثر گروتسک تشخیص داد که بین تمامی



افراط و اغراق

(Extravagance and exaggeration)

اینکه گروتسک دارای طبعی افراطی است، بارها در آثار گروتسک مورد اشاره و تأکید قرار گرفته است و عنصر اغراق و زیاده‌روی در آن بارز است، به همین جهت اغلب با فانتزی و خیال‌پردازی به اشتباه، هم‌ردیف قرار گرفته است. اگر تعریفی که از فانتزی ارائه می‌شود را «انحراف آشکار از قوانین طبیعی» در نظر بگیریم بدون تردید گروتسک هم فانتزی است؛ اما اگر نحوه‌ی بیان مطلب و زمینه‌ی آن واقعه را در نظر بگیریم که آیا واقعه در دنیای خیالی اتفاق می‌افتد یا در دنیای حقیقی و واقعی اطراف ما، بهتر می‌توان این دو را از یکدیگر تفکیک نمود. گروتسک بدون شک در دنیای حقیقی صورت می‌گیرد چراکه در غیر این صورت بیان ماهیتی و تأثیرگذاری خود را از دست می‌دهد زیرا مخاطب در صورتی دچار تضاد حسی می‌شود که باور داشته باشد این رویداد واقعی و ملموس است.

نابهنجاری (Abnormality)

نابهنجاری ممکن است به معنای مسخرگی باشد. انعکاسی از کاربرد روزمره‌ی «مسخره» که هم به معنای سرگرم‌کننده و هم به معنای عجیب است و در عین حال وحشت و انزجار را به یاد می‌آورد. تامپسون عقیده دارد «اگر لذت ناشی از نوآوری و خوشی حاصل از زیر پا نهادن قوانین طبیعی از حد معینی از نابهنجاری بگذرد، به ترس ناشی از ناشناخته‌ها و مجهول‌ها بدل می‌شود» و با مثالی این مسئله را اثبات می‌کند. او می‌گوید بچه از شکلک خوشش می‌آید و به خطوط کج و معوج صورت می‌خندد، اما به محض اینکه این کجی و اعوجاج، صورت آشنای طرف را ناآشنا کند، بچه از ترس به گریه می‌افتد؛ و همین مرز باریک‌بین این دو نوع واکنش است. لحظه‌ای جالب که این دو نوع واکنش، هم‌زمان برانگیخته می‌شود و جنبه‌ی مضحک و مفرح نابهنجاری، با جنبه‌ی دهشتناک و انزجارآور آن یکسان احساس شود. در اهمیت نقش نابهنجاری در گروتسک و خصوصیت دوگانگی آن تامپسون تعریف جدیدی ارائه می‌کند: «گروتسک یعنی نابهنجاری دو چهره».



● Saturn در حال بلعیدن پسرش (۱۸۲۳-۱۸۱۹) توسط ●
فرانسیسکو دی گویا - (منبع: www.theculturetrip.com)





گروتسک در معماری

انسان‌نما با ترکیب از انسان و حیوان جستجو کرد. بسیاری از کلیساهای قرون وسطایی از این پیکره‌ها جهت تزئین استفاده می‌کردند که از نمونه‌های بارز آن می‌توان به کلیسای جامع نوتردام پاریس اشاره کرد. همان‌گونه که ملاحظه می‌گردد، گروتسک‌های معماری جنبه‌هایی از عناصر گروتسک مانند نابهنجاری، خوفناکی و خنده‌آوری، افراط و اغراق و نابهنجاری را همراه خود دارند. از نظر فلسفه وجودی و اعتقادی گروتسک‌ها یا مجسمه‌های محافظ که در قرون وسطا ساخته شده، به منظور دفع شر شیاطین نمادپردازی می‌شدند. باور به دفع شر یا نمایش آن یک باور ریشه‌دار در تمدن‌های باستانی بوده است. در ایران نیز این اعتقاد با به کار بردن اشیاء نمادین جهت دفع شیاطین و اجنه وجود داشته است. در قرون وسطا نیز در کلیساهای این مفهوم مورد استفاده قرار می‌گرفته است. برخی روانشناسان مانند مرگان اسکات پک معتقد است، نمایش عینی شیاطین به شکل یک مجسمه سبب می‌شده است که فرد با نظارت به بعد موجود در درون خویش آگاه شود و افکار و امیال شیطانی را از ذهن خویش بیرون کند و آن‌ها را برای زمان نیایش بیرون بگذارد.

گروتسک در معنای معماری، مجسمه‌ها و پیکره‌های ساخته شده یا حک شده‌ای هستند که معمولاً از یک موجود اسطوره‌ای، شیاطین یا جانوران عجیب و غریب الهام گرفته شده‌اند و به عنوان یک عنصر تزئینی، در نمای کلیساهای دوره گوتیک مورد استفاده قرار می‌گرفته است. گروتسک‌های دوره گوتیک را می‌توان تقریباً در هرجایی در داخل یا خارج از یک کلیسا مشاهده کرد؛ اما اغلب از آن‌ها برای تزئین نمای کلیساهای در زیر سقف‌ها یا به صورت کنده‌کاری شده و حجاری شده در برج‌های کلیسا استفاده می‌شده است. گروتسک اغلب با کارگوی ها (gargoyle) اشتباه گرفته می‌شوند. کارگوی ها در کلیساهای اغلب برای انتقال آب باران از بام کلیسا یا همچنین برای دودکش‌های ساختمان مورد استفاده قرار می‌گرفتند. به این صورت که با ایجاد مسیری برای انتقال آب به آن‌ها و در نهایت خارج شدن آب از دهانشان فرایند انتقال آب باران از بام به مسیر فاضلاب انجام می‌شد ولی گروتسک‌ها فاقد این عملکرد بوده‌اند و اغلب بر جنبه‌های نمادین و اسطوره‌ای تأکید می‌کردند. پیشینه گروتسک معماری را شاید بتوان در معماری مصر و در حکاکی‌های مربوط به پیکره‌های



● ● گروتسک های نمادین بر پیکره کلیسای نوتردام - منبع: (<http://www.viator.com>) ● ●

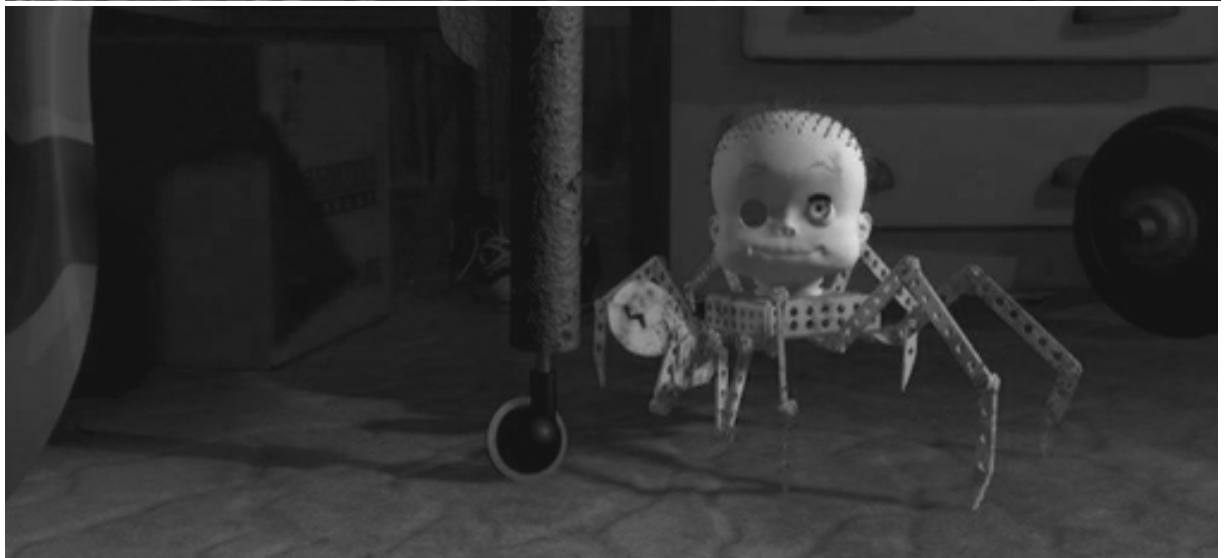
گروتسک در انیمیشن:

با جوهی از گروتسک مواجهیم. به طوری که می توان گروتسک را جزئی از تعاریف انیمیشن دانست. انیمیشن در اجزای سازنده خود در ذات دارای دو ماهیت اصلی دلهره آوری و طنز است؛ که هر دو از اجزای اصلی گروتسک است پس به طور کلی می توان این نتیجه را گرفت که هر نمونه فیلم انیمیشن در ذات حرکت که عنصر اصلی و ذاتی انیمیشن است دارای این خصوصیت است؛ اما بر اساس ساختار دراماتیک نمی توان تمامی فیلم های انیمیشن را دارای نتیجه گروتسک دانست. برای روشن شدن مطلب ذکر شده، نتیجه گروتسک در ذهن مخاطب توضیح داده می شود.

در تعاریفی که در قسمت های قبل برای این مفهوم ارائه شد به تفاوت های زیادی رسیدیم. جنبه های که تفاوت های مشخص و واضحی از مفهوم گروتسک با خود همراه داشتند؛ اما آنچه در تمامی توضیحات ارائه شده یکسان به نظر می رسد. وجه خیال پردازی گروتسک است. همان گونه که قبلاً ذکر شد، هر جریانی که به مختصات خیال پردازی نزدیک شود به صورت ناخود آگاه در قسمت هایی به تعریف گروتسک نزدیک می شود. آنچه انیمیشن را به صورت ناب معرفی می کند، خیال پردازی بیشتر آن است. با توجه به تعاریف ذکر شده تقریباً در اکثر اوقات در فیلم های انیمیشن

ناخواسته رها می‌کند. از مفاهیم و نتیجه نمی‌گیرد و بیننده را در یک بلا تکلیفی گنگ رها می‌کند. بلا تکلیفی که مخاطب در آن نمی‌داند بخندد یا بترسد یا گریه کند؛ اما به‌طور مشخص تمامی فیلم‌های انیمیشن نتیجه گفته‌شده را ایجاد نمی‌کند. اکثر فیلم‌های انیمیشن دارای اجزای گروتسک هستند اما در ساختار و سازوکار نهایی نتایج متفاوتی را ارائه می‌کند. ■

مهم‌ترین عاملی که گروتسک را از جریانات مشابه تفکیک می‌کند جنبه رئالیته آن است، بدین معنی که در ساختمان گروتسک اشاره به فضا و با دنیای دیگری نمی‌شود. تمامی جریانات در همان دنیای آشنای ما می‌افتد، اما با منطق متفاوت که این عدم منطق باعث دوگانگی در جریان ذهن مخاطب می‌شود. در تألیف گروتسک مؤلف دنیا‌های ارائه‌شده را از یکدیگر تفکیک نمی‌کند و مخاطب را در تعلیقی



تامسون، ف، (۱۳۹۰)، گروتسک. ترجمه: فرزانه طاهری، تهران: نشر مرکز.
 آدامز، ل و یتس، و، (۱۳۹۵)، گروتسک در هنر و ادبیات. ترجمه: آنوسا راستی، تهران: نشر قطره.

منابع



معماران مشاهیر زن برنده جوایز معماری ۲۰۱۹



●● لیز دیلر (انگلیسی)، معمار ●●



●● هلن بینت (انگلیسی)، عکاس معماری ●●

گذشته به آماندا لوت (۲۰۱۸)، دنیس اسکات براون (۲۰۱۷) و اودیل دک (۲۰۱۶) رسیده بود. اخبار جایزه جین درو در مهم‌ترین لحظه فعالیت و زندگی لیز دیلر به وی اعلام شد، آن‌هم زمانی که دفتر طراحی وی سالن کنسرت و موسیقی لندن و توسعه‌بخشی از هادسون یاردز در نیویورک را به پایان رساند. دیلر نسبت به دریافت چنین جوایزی غریبه نیست. سال گذشته او به‌عنوان ۱۰۰ چهره اثرگذار دنیای معماری در مجله تایمز معرفی شد. دیلر جزء معدود معماران زنی است که طیف گسترده‌ای از فضاهای عملکردی معماری را به مرحله اجرا رسانده که مهم‌ترین آن‌ها شامل: پارک High line نیویورک، موزه هنر لس‌آنجلس و مرکز موسیقی لندن می‌باشد.

معمار مشهور «لیز دیلر» و عکاس پروژه‌های معماری «هلن بینت»، به ترتیب جایزه‌های Jane Drew و Ada Louise Huxtable ۲۰۱۹ را به خاطر دستاوردها و کمک‌های استثنایی خود در عرصه معماری و عکاسی کسب نموده‌اند. این جوایز بخشی از دوره هشتم جوایز زنان در عرصه معماری است که توسط ژورنال معماری و نقد معماری به‌دست‌آمده است. لیز دیلر، یکی از بنیان‌گذاران Diller Scofidio + Renfro در نیویورک، عنوان کرد: «افتخار بزرگی است که از «جین درو» جایزه برتر معمار زن سال ۲۰۱۹ را دریافت می‌کنم و نام من در کنار بسیاری از معماران زنی که پیش از من این افتخار را کسب کرده‌اند قرار می‌گیرد.» این جایزه در سال‌های

برخی از آثار لیز دیلر با همکاری ریک اسکوفیدو در شرکت معماری Diller Scofidio + Renfro:



Centre for Music, London



Gallery of Alice Tully Hall Lincoln Center

برخی از آثار عکاسی هلن بینت:



An indoor swimming pool in the Paris suburb

هلن بینت:

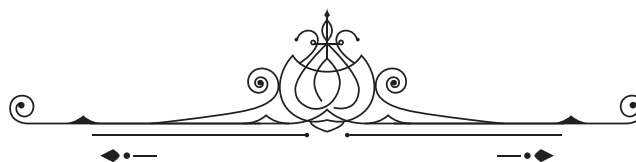
هلن بینت به واسطه ۳۰ سال فعالیت در این حرفه و دریافت جایزه آدا لوئیس، جزء شاخص‌ترین عکاس پروژه‌های معماری به شمار می‌رود. سردبیر مجله Ada Louise Huxtable در بیانیه‌ای عنوان کرد: برای نزدیک به سه دهه کارهای هلن بینت به درک کامل ما از کالبد‌های معماری کمک کرده است. بینت در کشورهای مختلف و انواع پروژه با مقیاس‌های مختلف عکاسی کرده که برخی از آن‌ها به پروژه‌های زها حدید و جفری بوا تعلق دارد. وی در سال ۲۰۱۵ جایزه عکاسی ژولیوس شولمن را دریافت نمود و در سال ۲۰۰۷ به‌عنوان عضو افتخاری موسسه سلطنتی معماران بریتانیا انتخاب شد. ■



National Theatre / Haworth Tompkins



Port Control Tower / Maria Giuseppina Grasso Cannizzo



طرح های برتر مسابقه و جایزه A' Design سال ۲۰۱۹



1. Essential Dressing Table by Linda Martins



2. Waltz Stool by Junyi Zeng

مسابقه و جایزه A' Design بزرگترین رقابت جهانی دیزاین است که به بهترین طرح‌ها، مفاهیم دیزاین، تولیدات و خدمات در این حوزه اعطا می‌شود. این مسابقه به صورت سالانه برگزار می‌گردد و شرکت‌کنندگان آن از سراسر دنیا می‌توانند در آن ثبت‌نام کنند. لازم به ذکر است در این رقابت، هم طرح‌های نهایی و هم طراحی‌هایی که در مرحله ایده هستند قابلیت ارائه دارند. هدف اولیه مسابقه، پشتیبانی از فرهنگ جهانی دیزاین و ایجاد فرصت تبلیغات برای برندگان و نیز ایجاد مشوق‌هایی برای داوطلبان است تا بتوانند ایده‌هایی برای طرح‌های عالی و برتر جهت آینده‌ای بهتر ارائه دهند. جایزه A' Design تنها یک جایزه نیست بلکه وجود آن نشانگر کیفیت و کامل بودن هر طرح است. این جایزه در جهان شناخته شده است و توجه شرکت‌ها، گروه‌های حرفه‌ای و گروه‌های علاقه‌مند به دیزاین را جلب می‌کند. این مسابقه در رده‌های مختلف تشکیل می‌شود؛ هر رده مسابقه طراحی، دارای شرحی ویژه، داورانی مخصوص و معیارهای ارزیابی مجزا، باهدف ارزیابی منصفانه می‌باشند. رده‌های جایزه A' Design می‌توانند در ۴ عنوان خلاصه شوند:

۱. مسابقات طراحی صنعتی
۲. مسابقات طراحی گرافیکی
۳. جوایز طراحی داخلی و معماری
۴. جوایز مهندسی و هنری

این مسابقه که برندگان آن از ۱۸۰ ملیت متفاوت می‌باشند فرصتی را مهیا ساخته تا برندگان، شهرت، اعتبار، تبلیغات و شناخت بین‌المللی را به دست آورند؛ همچنین آثار برنده جایزه طراحی به تمام زبان‌های اصلی ترجمه می‌شوند تا بتواند دوستداران طراحی، اعضای مطبوعات و درخواست‌کنندگان طراحی را از سراسر جهان به هم متصل کنند. در ادامه نمونه‌هایی از آثار همه برندگان در هر چهار رده شرکت‌کننده از جوایز برتر سال ۲۰۱۹ نمایش داده شده است. ■



A'DESIGN AWARD
& COMPETITION

AWARD WINNING DESIGN
PLATINUM A' DESIGN AWARD 2019

3. Yuanlu Community Center by Jie Lee-
Challenge Design



A'DESIGN AWARD
& COMPETITION

AWARD WINNING DESIGN
GOLD A' DESIGN AWARD 2019

4. The Sea Vibes Installation by to Three Design



A'DESIGN AWARD
& COMPETITION

AWARD WINNING DESIGN
GOLD A' DESIGN AWARD 2018

5. Hong Kong West Kowloon Station
High-Speed Rail Terminus by Aedas



A'DESIGN AWARD
& COMPETITION

AWARD WINNING DESIGN
GOLD A' DESIGN AWARD 2018

6. Casa Ojala by Beatrice Bonzanigo



A'DESIGN AWARD
& COMPETITION

AWARD WINNING DESIGN
GOLD A' DESIGN AWARD 2018

7. Feliz Villa Suite by Nakahara Norito



A'DESIGN AWARD
& COMPETITION

AWARD WINNING DESIGN
SILVER A' DESIGN AWARD 2019

8. Eleva School by Miguel Pinto Guimaraes

از تخت جمشید تا تخت مرمر

سخنرانی دکتر سلطان زاده

سخنرانی آقای دکتر حسین سلطان زاده با عنوان «از تخت جمشید تا تخت مرمر» با بیان ضرورت پژوهش درباره ی موضوعات تاریخی آغاز گردید؛ اینکه سایر هنرهای هفت گانه نظیر موسیقی، نقاشی (به ویژه نگارگری) و... با دقت به سنت های خود توجه کرده و با مذاقه، آن ها را معاصر سازی می کنند به نظر ایشان موضوع مغفول معماری کشور است.

این پژوهشگر برجسته ی معماری ایران در ادامه به معرفی کالبدی تخت جمشید و بیان برخی فرضیه های محققانه ی خویش درباره این بنای باستانی ایران پرداختند. برقرار نمودن ارتباط معنادار میان برخی اشعار فردوسی با تعدادی از بناهای ایران که در طول تاریخ به طور مشابه تکرار شده اند را می توان از دیگر نکات ارزشمند این سخنرانی برشمرد. مؤلف کتاب «معماری و شهرسازی به روایت شاهنامه فردوسی» چنین بیان نمودند که شعر فردوسی با بیت «ز ایوان و میدان و کاخ بلند ... ز پالیز وز گلشن ارجمند» شامل ایوان، میدان، کاخ و باغ های سبز پشت آن است که این ها همه از ویژگی های مشترک بناهایی نظیر تخت جمشید، کاخ عالی قاپو و تخت مرمر می باشند؛ که البته در هر دوره بسته به میزان قدرت حکومت مرکزی به نحوی در معماری جلوه نموده است. ایشان همچنین به تشابه مراسم بار عام و بار خاص و برخی ویژگی های مشترک آداب تشریفات در حکومت ها از دوره ی پادشاهان هخامنشی تا قاجاری و همچنین فقدان وجود چنین فضاهایی در شهرهای امروزی اشاره نمودند. ■





تجارب مرمتی برج های خرقان و مدرسه التفاتیه

سخنرانی مهندس پرهیزکاری

با تلاش معاونت پژوهشی دانشکده معماری و شهرسازی، نشست با حضور جناب آقای مهندس مهرزاد پرهیزکاری به عنوان سخنران و با حضور رئیس دانشکده معماری و شهرسازی جناب آقای دکتر حسین سلطان زاده، معاونت پژوهشی دانشکده سرکار خانم دکتر مریم ارمغان و جمعی از اساتید و دانشجویان علاقه مند با عنوان تجارب مرمتی برج های خرقان و مدرسه التفاتیه در این دانشکده برگزار شد. مهندس پرهیزکاری در ابتدای نشست مرمت را عملی غیر کارگاهی توصیف نموده و آن را فرآیندی دانستند که باید به هنگام اجرا بر روی یک بنا، به طور هم زمان بر روی بناهای دیگر و کل جامعه نیز تسلی یابد؛ به این معنی که مرمت همانند معماری باید جزئی از زندگی افراد شود. وی در ادامه آغاز مرمت را در دو مرحله اساسی، یکی «ماهیت بنا» و دیگری «شناخت بنا» توصیف نموده و بر تهیه طرح و برنامه مرمتی قبل از شروع عملیات مرمت بنا تأکید نمودند. ایشان مرمتی را موفق دانستند که به نکات ریز فنی در آن توجه شود؛ نکاتی که ممکن است در دانشگاه ها راجع به آن صحبت نشده باشد. در غیر این صورت مرمت صرفاً سبب جذب گردشگران خواهد بود؛ این در حالی است که حفظ بنای تاریخی باید در اولویت قرار گیرد. ایشان در نهایت به توصیف مراحل فنی مرمت دو بنای برج های خرقان و مدرسه التفاتیه پرداختند. مرمت این دو بنا به اواخر دهه ۷۰ و اوایل دهه ۸۰ برمی گردد، ایشان هدف مرمت از این دو بنای ارزشمند را ارائه فرآیند مرمت دانستند. ■



دوست عزیز و ارزشمند جناب آقای دکتر کربلایی حسینی غیاثوند همه موفق شدن را دوست دارند، اما فقط کسانی که سخت تلاش می‌کنند، به موفقیت دست پیدا می‌کنند. اکنون شما با فداکاری نتیجه تلاش و کوشش خود را به دست آورده و موفق شده‌اید. پس از این موفقیت بزرگ، بیش‌ازپیش مفتخرم که با شما همکار هستم. مسیر شما به این موفقیت به پایان نمی‌رسد و پله‌ای برای ترقی و پیشرفت‌های بزرگ شما در آینده خواهد بود. موفقیتتان را تبریک عرض نموده و آرزومندم در آینده به موفقیت‌های بیشتر برسید.

پایدار باشید
جمال‌الدین سهیلی

جناب آقای دکتر ابوالفضل کربلایی حسینی غیاثوند
با احترام

بدین‌وسیله صمیمانه‌ترین تبریکات خود را نسبت به انتخاب شایسته حضرت‌عالی به‌عنوان دانشجوی نمونه کشوری دانشگاه آزاد اسلامی در سال ۱۳۹۸ ابراز داشته و از جهت همراهی و همکاری با شما بر خود می‌بالم. حضور و فعالیت پژوهشی و فرهنگی جنابعالی باعث افتخار دغدغه‌مندان رشته معماری بوده و امیدبخش دانشجویان معماری در عرصه پژوهش و فرهنگ است. از خداوند منان برای شما توفیق روزافزون در دانش‌اندوزی و فرهنگ را خواستارم.

صاحب‌امتیاز نشریه آسمانه
محمدتقی راسفیحانی

چهارمین آئین
انتخاب و معرفی دانشجویان نمونه
دانشگاه آزاد اسلامی



تقدیر از دانشجویان نمونه دانشگاه آزاد به مناسبت روز دانشجو

سرپرست دانشگاه آزاد اسلامی استان تهران و واحد تهران مرکز مورد تقدیر قرار گرفتند.

در این مراسم آقای **دکتر ابوالفضل کربلایی حسینی غیاثوند**، مدیرمسئول و سردبیر نشریه **آسمانه** به عنوان دانشجوی نمونه کشوری مورد تقدیر ریاست محترم دانشگاه آزاد اسلامی و مسئولین این دانشگاه قرار گرفتند. هیئت تحریریه نشریه آسمانه ضمن تبریک به کسب این عنوان ارزشمند توسط ایشان، پیشتازی روزافزون در عرصه علم و فرهنگ را در سایه حق تعالی برایشان آرزو دارد. ■

به گزارش ایسنا، جمعی از دانشجویان برگزیده و نمونه دانشگاه آزاد اسلامی که از میان خانواده یک میلیون و دویست هزار نفری این دانشگاه از سراسر کشور انتخاب شده بودند؛ طی مراسمی با حضور محمدمهدی طهرانچی رئیس دانشگاه آزاد اسلامی، حجت الاسلام محمد شریفانی سرپرست نهاد نمایندگی مقام معظم رهبری دانشگاه آزاد اسلامی، حجت الاسلام ابراهیم کلانتری معاون فرهنگی و دانشجویی دانشگاه، جواد علمایی، سرپرست معاونت علوم، مهندسی و کشاورزی دانشگاه آزاد و دکتر سید محمود رضا آقامیری،



عشق به حسین لا زمان است و لا مکان

خلاصه ای بر ماهیت واقعه ی عاشورا

نویسنده: ابوالفضل کربلایی حسینی غیاثوند

سرشناس در مدینه و مکه داشتند، به روشنی نمایان است. آنان به این گمان که حسین بن علی (ع) برای دستیابی به ریاست و حکومت دنیایی قیام کرده است؛ اما در ارزیابی خود برای دست یافتن به چنین هدفی، دچار اشتباه شده است، حرکت حضرت را ناصواب دانسته و در لباس خیرخواهی، کوشش می‌کردند امام (ع) را به هر شکل ممکن، از این سفر بازدارند؛ چراکه می‌دانستند این حرکت به شکست نظامی منجر خواهد شد و دستیابی به حکومت، خیالی بیش نیست. چنانکه در همان زمان عبدالله بن عمر با چنین نگاهی چندین بار کوشید تا حضرت را از هدف خود منصرف نماید (الفتوح، ج ۵: ۲۲۳-۲۵). عبدالله بن مطیع نیز با چنین اعتقادی، از امام (ع) می‌خواهد که از تصمیم خویش منصرف شود و در دیدارش با حضرت می‌گوید: «شمارا به خدا، ای پسر رسول خدا (صلی‌الله علیه و آله) ، مگذار حرمت اسلام شکسته شود! شما را به خدا، حرمت رسول خدا (صلی‌الله علیه و آله) و حرمت عرب را حفظ کن! به خدا سوگند، اگر آنچه را که (امروز) در دست بنی امیه است (یعنی حکومت) در پی آن باشی، تو را می‌کشند و اگر شمارا بکشند، بعد از شما هرگز از کسی نمی‌هراسند» (تاریخ الامم و الملوك، ج ۴: ۲۹۸).

روشن است چنین برداشتی از نهضت عاشورا، ریشه در نگاهی دنیاگرایان به قیام عاشورا دارد. روح این منطق و چنین اندیشه‌ای آن است که قدرت مادی که تجسم آن امکانات و قوای روشن است چنین برداشتی از نهضت عاشورا، ریشه در نگاهی دنیاگرایان به قیام عاشورا دارد. روح این منطق و چنین اندیشه‌ای آن است که قدرت

از زمان قیام امام حسین (ع) با تمام شرایط و ویژگی هایش تاکنون، انگیزه این حرکت و این قیام همواره دغدغه‌ی ذهنی بسیاری از نخبگان، اندیشمندان و مردم عادی بوده است؛ اینکه ماهیت این قیام چیست...؟ دعوت کوفیان...؟ دستیابی به حکومت...؟ یا اصلاح امت پیامبر (ص)...؟ آیا با شرایط مسالمت‌آمیز امکان دستیابی به این اهداف وجود نداشته است...؟

پیچیدگی و چندبُعدی بودن قیام امام حسین (ع)، علت اصلی سؤالات متعددی است که در این خصوص مطرح شده و می‌شود و اندیشمندان مختلف تلاش کرده‌اند در طول تاریخ با توجه به میزان درک خود از این واقعه پاسخی مناسب برای این سؤالات مطرح کنند. توجه به این موضوع که تنها نیم‌قرن بعد پیامبر (ص)، امتی که هنوز پیامبر را در خاطر داشته و داعیه‌ی دین‌داری دارند، نوه وی را که در دامن فاطمه (س) و خلیفه چهارم مسلمین رشد یافته، تنها می‌گذارند مسئله‌ای متضاد و دوگانه‌ای را در برابر اندیشمندان قرار می‌دهد. لذا شناخت رویکردهایی که در تحلیل این واقعه وجود دارد و شناخت ابعاد شخصیتی این امام شهید می‌تواند انسان را به‌طور صحیح به شناخت ماهیت صحیح این واقعه رهنمون کند. به همین علت در ادامه مهم‌ترین نظریاتی که پیرامون ماهیت واقعه عاشورا وجود دارد به‌اجمال معرفی می‌گردد:

۱. دیدگاه و برداشت دنیاگرایان

یکی از دیدگاه‌های مهم اهل سنت درباره فلسفه قیام عاشورا، برداشت دنیاگرایان از نهضت اباعبدالله (ع) است. این برداشت از همان آغاز نهضت در برخوردهایی که امام (ع) با برخی از بزرگان و افراد

قفی روحشان را شکسته به عالم ملکوت به پرواز درآوردند. نگاه صوفیانه و عارفانه به قیام عاشورا اگرچه نسبت به نگاه‌های دیگر، کم اشکال تر و به سبب هم سویی نسبی آن با زبان دل، از مقبولیت و جذابیت ویژه‌ای برخوردار است؛ لکن این نگاه نیز خالی از تأمل و اشکال نیست: چنین تفسیر و قرائتی از حادثه عاشورا، سبب می‌شود که شهادت امام حسین (ع) با آن همه عظمت و بزرگی، پوچ و خالی از محتوا تصویر شود و در هر صورت کشندگان حضرت تبرئه شوند؛ زیرا آنان نه به اراده و انتخاب خود، بلکه به خواست الهی برای این کار از همان روز الست انتخاب شده و آلت اجرای اراده خداوند شده‌اند. اگرچه بی‌تردید زبان این تفسیر زبان دل است و عرفان در شناخت این حادثه، نقش کلیدی دارد و از اساسی‌ترین جنبه‌های حادثه عاشورا، جنبه پاک‌بازی حسین (ع) در راه معبود است، ولی باید توجه داشت که عرفانی قابل‌اعتنا و پذیرش است که مبتنی بر کتاب خدا و سنت پیامبر (ص) و ائمه اطهار (ع) باشد، نه عرفان مسیحی، بودائی، هندی و... و عرفان به اصطلاح التقاطی.



مادی که تجسم آن امکانات و قوای زمینی است و با جسم انسان سروکار دارد، اصل به شمار آورده شده است؛ اما احساس وظیفه و تکلیف و دغدغه مصلحت دین، فرع و حتی هیچ پنداشته شده است. از این رو در مقوله نهضت کربلا چون امکانات و قوای مادی امام (ع) را اندک می‌بینند و هدف حضرت را نیز دستیابی به قدرت و حکومت می‌پندارند و تصور کنند که اگر حرکت حضرت حرکتی معقولانه بود، آنگاه نیروی نظامی کافی و امکانات مادی فراوان در اختیار داشت.

این دیدگاه ناشی از عدم اطلاع است که امام حسین (ع) مصلحت دین و جامعه اسلامی را بر مصالح دنیایی خود ترجیح داده و مسئولیت حفظ دین نزد وی (همانند جد، پدر و برادر بزرگوارشان) بسیار خطیر بوده است؛ از این رو نمی‌توانست برای حفظ مصالح دنیایی خود و اهل بیت (ع) و یارانش، از مصالح دینی و آخرتی چشم‌پوشی کند.

۲. نگرش عارفانه و صوفیانه

عارفان و صوفیان، حادثه عاشورا را در چارچوب عرفان نظری و عملی خود تفسیر می‌کنند. در این نوع نگرش، نهضت حسینی زائیده عشق است. قهرمانان عاشورا عاشقان پاک‌باخته‌ای بودند که به پیمان الست وفا کردند و عاشقانه به سوی حق شتافتند و فانی در او شدند و حضرت حق آنان را به مقام فنا و نوشیدن باده وصال رساند و در اعلا علیین جایشان داد (تحریرف شناسی عاشورا در پرتو انسان شناسی: ۴۴). از دیدگاه عارفان و صوفیان پاسخ این پرسش‌ها که: مگر امام حسین (ع) نمی‌دانست در کربلا کشته خواهد شد، پس چرا رفت و چرا وقتی خود را در میان لشکر انبوه دشمن تنها یافت، با آنان صلح نکرد؟ مگر در اینجا عقل حکم به سازش نمی‌داد؟ پاسخ این سؤال‌ها، در یک کلمه یعنی عشق خلاصه می‌شود و عقل از پاسخ‌گویی عاجز می‌ماند. محو و فانی شدن در انوار معشوق برای عاشق وصال است و بس. در بینش صوفیانه، شهادت امام حسین (ع) همانند سرِ دار رفتن حلاج است.

با چنین دیدگاهی است که مَلای رومی روز عاشورا را روز فرح و شادمانی می‌داند. چون معتقد است که اباعبدالله (علیه السلام) و یارانش با شهادت، بند و



۳. بینش مسیحانه

بهبهانه‌ای لازم است تا شخص آمرزیده شود، اگرچه در تمام عمر خویش زشت‌ترین اعمال را مرتکب شده باشد و پرونده اعمال وی از کارهای نیک خالی باشد! با چنین نگرشی است که برخی از شاعران و تعزیه‌خوانان در لایه‌لای اشعار و متون تعزیه‌خوانی، به موضوع انگیزه قیام امام حسین (ع) پرداخته‌اند. بنابراین نتیجه چنین نگرشی به واقعه عاشورا آن

است که گریستن‌ها و گریانیدن‌ها در عزای حسین (ع) خود هدف نهضت عاشورا قلمداد شده و هدف اصلی فراموش شود؛ و مردم برای آنکه بهتر و بیشتر گریه کنند و دامن خود را از هرگونه گناه و پلیدی شست‌وشو دهند، در کنار روضه‌های صحیح، به روضه‌های دروغ و تحریف آمیز و عزاداری‌های بی‌محتوا و گاه در تضاد با اهداف واقعی قیام امام حسین (ع) نیز رو آورند و نگاه آنان به حادثه عاشورا، به‌عنوان یک جنایت و مصیبت باشد که باید برای آن گریه و عزاداری کرد. بدون تردید با این نگاه به نهضت کربلا، دیگر امام (ع)، قهرمان جاویدان وبی بدیل نیست، بلکه تنها مظلومی است که باید بر مظلومیتش گریست! و مرثیه‌سرایی کرد.

یکی از اصول اعتقادی مسیحیت درباره حضرت عیسی آن است که آن حضرت به صلیب کشیده شد تا فدا شوند ۲۳۶ و کفار گناهان بشر باشد. بنابر چنین باوری: عیسی رنج‌ها و مرگ خود را با آزادی کامل پذیرفت تا به نمایندگی از بشر، کفار تمام گناهانی باشد که مردم مرتکب شده و بر اثر آن، به خدا بی‌حرمتی کرده‌اند (کلام مسیحی، ج ۱: ۸۹).

بسیاری از افراد قشری و شاید مقدس، با تفسیری شبیه این اصل اعتقادی در مسیحیت، پنداشته‌اند مام حسین (ع) برای مبارزه با حکومت باطل قیام نکرد، بلکه برای کشته شدن نهضت کرد تا خود را فدای امتش کند و دوستان اهل‌بیت (ع) را که مرتکب گناهانی شده‌اند، در قیامت شفاعت کرده و گناهان آنان را تبدیل به حسنات کند. اینان به روایاتی تمسک می‌کنند که فضیلت گریستن بر سیدالشهدا (ع) را برشمرده و تشویق و ترغیب به عزاداری می‌کند و پاداش آن را، آمرزش گناهان و ورود به بهشت می‌داند، (بحار الانوار، ج ۴۴: ۲۸۸-۲۹۶). تنها تفاوت این نگرش با دیدگاه مسیحیت آن است که طرفداران این نظریه بر این باورند که

۴. نظریه قیام برای تشکیل حکومت اسلامی

دست‌کمی از نظریات دنیا‌گرایانه افرادی هم چون: ابن عربی، ابن کثیر، ابن خلدون و... ندارد. چراکه نخست اینکه: این نظریه بر این باور استوار است که اگرچه ارزیابی امام (ع) در موازنه قوا و شرایط قیام، بر اساس واقع بوده، اما از حوادث پیش‌بینی‌نشده و پشت پرده آگاه نبوده و این امر منجر به شکست نهضت او شد. افرادی هم چون: ابن عربی، ابن کثیر، ابن خلدون و... ندارد. چراکه نخست اینکه: این نظریه بر این باور استوار است که اگرچه ارزیابی امام (ع) در تصور این موضوع که امام حسین (ع) با امکانات محدود خود می‌توانست شرایط نامساعدی که طی فرمانروایی معاویه و یزید در جامعه اسلامی به وجود آمده بود را از بین ببرد، بی‌اساس و ساده‌لوحانه است که برای آن نمی‌توان شاهد موافقی یافت، چراکه صاحبان چنین اندیشه‌ای به جوّ پر اختناق و دین ستیزانه

یکی دیگر از دیدگاه‌های مهم درباره قیام امام حسین (علیه‌السلام) که به‌ویژه در سه دهه اخیر مطرح‌شده است، دیدگاه قیام به انگیزه پیروزی نظامی و تشکیل حکومت اسلامی است. بر اساس این نظریه، پیروزی نظامی و تشکیل حکومت اسلامی برای امام (ع) مطلوب درجه‌یک و صلح شرافتمندانه، مطلوب درجه‌دو و شهادت، مطلوب درجه سه بوده است. با این تفاوت که آن حضرت نخست برای پیروزی نظامی و بعد برای صلح فعالیت کرد، ولی برای کشته شدن هیچ‌گونه فعالیت‌ی نکرد، بلکه این کارگزاران حکومت ضد اسلام بودند که فرزند پیامبر (ص) را کشتند و چنین خسارت بزرگی را بر جهان اسلام وارد ساختند (شهید جاوید: ۱۵۹). این نظریه اگرچه در ظاهر نوگرایان به نظر می‌رسد، اما در محرف و وارونه جلوه دادن انگیزه نهضت امام حسین (ع)،



در دستگاه خلافت رسوخ کرده، از بین ببرند. بلکه تنها راه درمان و نجات امت اسلامی، برپایی یک نهضت عمیق است که بازتاب و گستره آن، افزون بر آنکه فرا مکانی باشد، فرا زمانی نیز بوده و در گستره زمان، الگویی برای آزادمردان تاریخ باشد. عصاره این آرمان را می‌توان در سخنان ایشان به‌وضوح مشاهده نمود:

۱. امام حسین (ع) در مکه در جمع گروهی از علما و نخبگان دیگر مناطق اسلامی با ایراد خطبه‌ای شورانگیز و کوبنده، ضمن یادآوری وظیفه سنگین



و تکلیف خطیر علما و بزرگان شهرها درباره پاسداری ز کیان دین و اعتقادات مسلمانان و پیامدهای سکوت در برابر جنایات امویان، از خاموشی آنان در برابر سیاست‌های دین‌ستیزانه حاکمان اموی انتقاد کرده و هرگونه همراهی و سازش با آنان را گناه نابخشودنی دانستند. حضرت در پایان سخنان خود، هدف از اقدامات و فعالیت‌هایش را برضد نظام ستمگر حاکم (که چند سال بعد خود را در قالب يك نهضت نشان داد) چنین اعلام فرمودند: «...خدایا تو می‌دانی آنچه از طرف ما انجام گرفته است (از سخنان و اقدامات برضد

حکومت اموی که تمام ارزش‌های الهی را واژگونه ساخته بود، توجه نداشته و نتوانسته‌اند این واقعیت را درک و هضم کنند که در جامعه‌ای که شرک محوری جایگزین خدامحوری شده است، تشکیل حکومت عدل الهی و احیای ارزش‌های اصیل اسلامی کاری بس دشوار است. هم چنانکه امیر مؤمنان (ع) در عصر خویش به‌رغم میل باطنی خویش در پذیرش خلافت (با توجه به چنین دشواری‌هایی که وجود داشت) چنین تجربه‌ای را آزمودند و با اینکه امکاناتشان نسبت به فرزندش حسین (علیه‌السلام) زیادتر بود و به‌جز شام بر سرتاسر قلمرو اسلامی تسلط داشتند، ظاهراً موفق به تأسیس حکومت فراگیر اسلامی که در سایه آن حتی مردم فاسد و دنیاگرای شام اصلاح شوند و تن به ارزش‌های الهی دهند، نشدند تا آنجا که به‌وسیله برخی از مردم به اصطلاح موافق؛ اما کژاندیش، به شهادت رسیدند. بنابراین امکان موفقیت در تشکیل حکومت اسلامی برای حسین بن علی (ع) که به مراتب امکاناتشان کمتر و محدودیتشان بس فزون‌تر از پدرشان علی (ع) بود و مردم نیز به سبب حاکمیت بیست ساله معاویه فاسدتر و بی‌اعتنا تر به مسائل دینی شده بودند، بسیار ضعیف بود. از سوی دیگر اگر هدف این جهاد درواقع دستیابی به حکومت اسلامی و شکست یزید بود، ایشان در این نبرد شکست‌خورده و به‌غایت خود که تشکیل حکومت اسلامی بود دست نیافتند؛ ولی اشتیاق و روشننگری پرشور این واقعه پس از گذشت سالیان طولانی آیا این نظریه را تأیید می‌کند؟!

نتیجه‌گیری

آنچه در سیره حسین بن علی (علیه‌السلام) به‌عنوان امام معصوم، مسلم و غیرقابل‌تردید به نظر می‌رسد، آن است که شخصیتی همانند امام حسین (علیه‌السلام) حاضر نبودند با شخصی هم چون یزید بیعت کرده و حکومت وی را به رسمیت بشناسند، چراکه حضرت با مشاهده و بررسی عمق انحراف‌های امت اسلامی در عصر حکومت معاویه و سپس حکومت یزید، به این نتیجه رسیده بود که دیگر نمی‌توان با موعظه و خطبه‌های آتشین و سخنرانی‌های تهدیدآمیز و تحریک‌کننده، انحرافی را که در مبانی اعتقادی و سیاسی جامعه اسلامی و نیز

۳. اباعبدالله (ع) در خطبه‌ای که پس از برخورد با حرّ بن یزید ریاحی در منزل «بَيْضَه» ایراد فرمودند، انگیزه قیام خود را با استناد به فرمایش پیامبر (ص) چنین بیان کردند:

«ای مردم! رسول خدا (ص) فرمودند: کسی که فرمانروای ستمگری را ببیند که حرام خدا را حلال کرده و پیمان الهی را شکسته و با سنت رسول خدا (ص) مخالفت ورزیده در میان بندگان خدا با گناه و تجاوزگری رفتار می‌کند، ولی در برابر او با کردار و گفتار خود برنخیزد، بر خدا است که او را در جایگاه (عذاب‌آور) آن ستمگر قرار دهد. هان (ای مردم) بدانید که این‌ها تن به فرمان‌بری از شیطان داده و اطاعت از فرمان الهی را رها کرده و فساد را نمایان ساخته و حدود خدا را تعطیل نموده‌اند، درآمدهای عمومی (بیت‌المال) مسلمانان را به خود اختصاص داده‌اند و حرام خدا را حلال و حلالش را حرام کرده‌اند و من شایسته‌ترین فرد برای تغییر دادن (سرنوشت و امور مسلمانان) هستم». (مقتل خوارزمی، ج ۱: ۲۳۴)

۴. امام حسین علیه السلام هنگامی که رهسپار کربلا بودند در توجیه حرکت خویش چنین فرمودند: آیا نمی‌بینید که به حق عمل نمی‌شود و از باطل دست برنمی‌دارند؟! به‌طوری که مؤمن حق دارد که به مرگ و دیدار خدا مشتاق باشد. به‌راستی، من چنین مرگی را جز سعادت ندانم و زندگی در کنار ظالمان را جز هلاکت نخوانم» (تحف العقول، ترجمه حسن زاده: ۴۲۷).

بیانی دیگر در مقابل پیشنهاد عبیدالله که حضرت را بین کشته شدن و بین بیعت کردن با یزید مخیر کرده بود، می‌فرماید: «...هِيَاهُ مِمَّا الذِّلَّةُ يَأْبَى اللَّهُ ذَلِكَ لَنَا وَرَسُولُهُ وَ الْمُؤْمِنُونَ...» (الاحتجاج، ج ۲: ۹۹).

عاشورا با تمام ویژگی هایش همواره چراغ راهی بوده هدایتگر برای آنان که اندیشمند...؛ حقیقتی تاریخی که روایت از انسان بلندمرتبه‌ای دارد که جهت دستیابی به آرمانی والا و الهی، خویش و اهل بیت خود را فدا می‌کند....

■ و عشق به حسین همیشه زنده است ...

حاکمان اُموی به خاطر رقابت و سبقت جویی در فرمانروایی و افزون‌خواهی در متاع ناچیز دنیا نبوده است، بلکه برای این است که نشانه‌های دینت را (به مردم) نشان دهیم (برپاگردانیم) و اصلاح در سرزمین‌هایت را آشکار کنیم. می‌خواهیم بندگان ستم‌دیده‌ات در امان باشند و به واجبات و سنت‌ها و احکامات عمل شود...» (تحف العقول: ۲۳۹)

۲. امام حسین علیه السلام هنگام حرکت از مدینه به‌سوی مکه وصیت‌نامه‌ای نوشتند و با



مهر خویش مهور ساختند و به برادرش محمد حنفیه تحویل دادند. امام در وصیت‌نامه‌اش پس از بیان عقیده خویش درباره توحید و نبوت و معاد، هدف خود را از این سفر این‌چنین بیان نمود: «...من نه از روی خودخواهی و یا برای خوش‌گذرانی و نه برای فساد و ستمگری از شهر خود بیرون آمدم؛ بلکه هدف من از این سفر، امر به معروف و نهی از منکر و خواسته‌ام از این حرکت، اصلاح مفسد امت و احیای سنت و قانون جدم، رسول خدا (ص) و راه و رسم پدرم، علی بن ابی‌طالب (ع) است...». (مناقب آل ابی‌طالب، ج ۴: ۹۷).



چرا باید نماز را اول وقت بخوانیم؟

در ابتدا ذکر این نکته لازم است که خواندن نماز در اول وقت، امری است مستحب نه واجب. یعنی اینکه بجا آوردن نماز در اول وقت نسبت به وقت‌های بعدی، ثواب بیشتری دارد و به تأخیر انداختن آن موجب کم شدن ثواب این عمل خواهد شد. منظور کسانی هم که می‌گویند: باید نماز را در اول وقت خواند، اشاره به همین مطلب است. سؤال فوق در دو بخش قابل جواب است بخش نخست در مورد اهمیت نماز اول وقت در منابع اسلامی و بخش دیگر در مورد علت اهمیت انجام نماز در اول وقت.

اهمیت نماز اول وقت در قرآن یکی از خصوصیات اهل ایمان محافظت بر نماز بیان شده است: و الَّذِينَ هُمْ عَلَى صَلَاتِهِمْ يَحَافِظُونَ^۱ مؤمنان کسانی هستند که بر نماز خویش مواظبت دارند و همه اوقات نماز را حفظ می‌کنند. محافظت نماز، همان توجه ویژه به نماز و عدم سهل‌انگاری در برپایی این امر مهم است. این محافظت صورت‌های گوناگونی دارد که یکی از آن‌ها بجا آوردن نماز در اول

وقت است.

رسول خدا - صلی‌الله علیه و آله - فرمودند: تا انسان مواظب نمازهای پنج‌گانه در اوقاتش می‌باشد، شیطان از او می‌ترسد پس وقتی آن را ضایع ساخت (نمازها را در اوقاتش نخواند) شیطان بر او جرأت نموده و او را به گناهان بزرگ و می‌دارد.^۲

امام ششم فرمود: هنگامی که انسان نماز را در اول وقت خواند، نوری سفید و پاکیزه به آسمان می‌رود و می‌گوید: خدا تو را حفظ کند که مرا حفظ کردی و برعکس اگر کسی نسبت به وقت نماز مراقبت نکند سیاهی تاریک بالا رفته و می‌گوید: مرا ضایع ساختی خدا تو را ضایع کند.^۳

جایگاه نماز اول وقت به گونه‌ای است که حتی جهاد و جنگ در راه خدا نیز باعث نمی‌شود تا انسان آن را از اول وقت به تأخیر بیندازد، هنگامی که علی - علیه‌السلام - در جنگ صفین سرگرم نبرد بود در میان هر دو صف کارزار مواظب وضع آفتاب بود (تا ببیند که ظهر می‌شود و نماز ظهر را بخواند) ابن عباس عرض کرد یا امیرالمؤمنین این چه کاری است؟ فرمود: منتظر

زوال هستم تا نماز بخوانم. ابن عباس گفت: آیا حالا وقت نماز است با این سرگرمی به جنگ. فرمود: چرا با ایشان می‌جنگیم؟ تنها به خاطر نماز با آنان نبرد می‌کنیم.^۴

امام حسین - علیه‌السلام - نیز در ظهر عاشورا هنگامی که وقت نماز فرارسید، نماز را به همراه اصحاب در اول وقت اقامه کردند. سعید بن عبدالله حنفی هنگام نماز امام، جلوی او ایستاد و همه تیرهای دشمن را که به سوی امام می‌آمد به جان خرید تا آنجا که نماز امام پایان یافت. و او غرق در خون، اولین شهید نماز در جبهه کربلا شد.^۵

همچنین به تأخیر انداختن نماز از اول وقت یکی از مصادیق استخفاف و سبک شمردن نماز است که در روایات بسیاری مورد نکوهش شدید قرار گرفته است.

۱. معارج: ۲/۳۴. محمدی ری‌شهری. محمد، میزان الحکمه، بیروت، مؤسسه دارالحديث، ۱۴۱۹ هـ. ق، ج ۴، ص ۳/۱۶۴۵. همان. ۴/۱. قمی، شیخ عباس، سفینه البحار، ناشر دارالاسوه، ج ۵، ص ۵/۱۵۱. محدثی، جواد، پیامدهای عاشورا، ناشر کوثر غدیر، چاپ سوم، ۱۳۸۱.



تا جائیکه پیامبر اکرم - صلی الله علیه و آله - فرمودند: «لیس منی من استخف بصلاته^۱ از (امت) من نیست کسی که نماز را سبک بشمارد.

امام صادق - علیه السلام - نیز در آخرین لحظات زندگی خود خطاب به همه فامیل‌ها و بستگان خود فرمودند: «إِنَّ شفاعتنا لاتنالُ مستخفّاً بالصلوه»^۲ همانا شفاعت ما (اهل بیت) به کسی که نماز را - سبک بشمارد نمی‌رسد حضرت امام(ره) در کتاب آداب نماز می‌نویسند: «... پس، از اوقات آن (نماز) حتی الامکان محافظت کن. و اوقات فضیلت آن را انتخاب کن که در آن نورانی‌تری است که در دیگر اوقات نیست. و اشتغالات قلبیه خود را در آن اوقات کم کن بلکه قطع کن. و این حاصل شود به اینکه اوقات خود را موطّف و معین کنی و برای نماز که متکفل حیات ابدی تو است، وقتی خاص تعیین کنی که در آن وقت کارهای دیگر نداشته باشی و قلب را تعلّقاتی نباشد. و نماز را با امور دیگر مزاحم قرار مده تا بتوانی قلب را راحت و حاضر کنی^۳

فلسفه اهمیت نماز اول وقت با توجه به مطالب فوق روشن می‌شود که مهم‌ترین حکمت در توصیه به نماز اول وقت، آثار معنوی فراوان آن است که ذکر شد. بالاین‌همه می‌توان به آثار و فواید ذیل نیز اشاره کرد:

الف) عادت دادن شخص به نظم.^۴
ب) وجود نشاط، آمادگی و حضور قلب بیشتر در اول وقت.^۵

ج) زمینه‌سازی جهت برگزاری جماعت بزرگ و انس و الفت و اتحاد بیشتر مسلمانان.

توضیح آنکه: وقتی جامعه اسلامی مقید به خواندن نماز اول وقت باشند در هر منطقه غالب مردم هم‌زمان به نماز خواهند ایستاد این مسئله آمادگی آنان را برای جماعت و ایجاد صفوف گسترده و پرجمعیت بیشتر می‌کند. درحالی‌که نماز در غیر اول وقت، در بین زمان‌های مختلف پراکنده می‌شود و از اجتماع و شکوه عبادی و انس و الفت مؤمنان در مراکز دینی می‌کاهد.^۶

د) در روایتی از امام رضا - علیه السلام - می‌خوانیم: وقتی وقت نماز فرارسید نماز را در اول وقت بجای آر زیرا که نمی‌دانی در وقت بعدی چه اتفاقی خواهد افتاد^۷ (و شاید در اثر اتفاق یا حادثه‌ای نتوانی نماز را بجای بیاوری

ه) نماز خود از کارهای خیر بلکه از بهترین کارهای خیر محسوب می‌شود (حیّ علی خیر العمل) و تعجیل در کار خیر، درهرحال خوب و پسندیده است. ■

۱. میزان الحکمه، ج ۴، ص ۲/۱۶۴۵. همان، ۳/۰. موسوی خمینی، سید روح الله، آداب نماز، مؤسسه تنظیم و نشر آثار امام خمینی(ره)، چاپ اول، ۱۳۷۰.
۴. کلیاسی، مجتبی، یک صد پرسش و پاسخ درباره نماز (دفتر اول)، ستاد اقامه نماز و احیاء زکات، چاپ ششم، ۵/۰۱۳۸۲. همان، ۶۷/۰. همان، ۷۷/۰. حرّ عاملی، وسائل الشیعه، ج ۳، باب «استحباب الصلاه فی اوّل الوقت»، ص ۸۷.

کسب رتبه شایسته تقدیر در امر ترویج و توسعه فرهنگ نماز توسط دانشگاه آزاد
اسلامی قزوین

امسال نیز برای پنجمین سال متوالی دانشگاه آزاد اسلامی در امر خطیر ترویج و توسعه فرهنگ نماز در بین دستگاه‌های اجرایی استان رتبه شایسته تقدیر ویژه را به دست آورد که این حاصل تلاش همه ارکان فرهنگی دانشگاه و نتیجه حضور جوانان انقلابی و مذهبی در این دانشگاه باعظمت که همواره پیشرو علم و دانایی و حاصل بیش از یک ربع است. ■



نشست تخصصی آراستگی و شئون رفتاری

مسیر باید ظرفیت‌ها و ضعف‌ها شناسایی شود و همان‌گونه که رهبر معظم انقلاب تأکید دارند، رسالت ما این است که برای ایجاد یک تمدن بشری اسلامی تلاش کنیم. حجت‌الاسلام والمسلمین ابوترابی فرد خطاب به فعالان فرهنگی دانشگاه آزاد اسلامی، اظهار داشت: از شما عزیزان خواهش می‌کنم که بر اساس عدالت و برنامه‌ی درست در مسیر تعالی این دانشگاه در عرصه‌ی فرهنگی گام بردارید. معاون فرهنگی دانشجویی دانشگاه آزاد اسلامی نیز در این نشست با اشاره به وجود حجاب در ایران پیش از اسلام، به نگاه تحقیرآمیز غرب به زنان اشاره کرد و گفت: متأسفانه غربی‌ها با تجارت کثیف زنان، موجب از بین رفتن جایگاه انسانی زن و مادر شدند و این مسئله افزایش کودکان نامشروع در غرب و از بین رفتن بنیان خانواده را به دنبال داشته است.

نشست تخصصی تبیین دقایق و ارائه‌ی راهکارهای عملیاتی برای اجرایی شدن دستورالعمل آراستگی و شئون رفتاری با حضور حجت‌الاسلام والمسلمین ابوترابی فرد امام‌جمعه موقت تهران، حجت‌الاسلام والمسلمین کلانتری معاون فرهنگی دانشجویی دانشگاه آزاد اسلامی و دکتر نصیری مدیرکل فرهنگی و اجتماعی این دانشگاه و جمعی از مسئولان فرهنگی به میزبانی دانشگاه آزاد اسلامی قزوین برگزار شد. به گزارش روابط عمومی دانشگاه آزاد اسلامی قزوین، در این نشست تخصصی که به سه استان قزوین، زنجان و البرز اختصاص داشت، مصوبات و مسائل فرهنگی مربوط به آراستگی و شئون رفتاری استادان، کارکنان و دانشجویان در دانشگاه آزاد اسلامی موردنقد و بررسی قرار گرفت. امام‌جمعه موقت تهران در این نشست با اشاره به لزوم نظام‌سازی در گام دوم انقلاب، گفت: در این





وی با تأکید بر اجرای دستورالعمل آراستگی و شئون رفتاری در دانشگاه آزاد اسلامی، تصریح کرد: دکتر ولایتی و دکتر طهرانچی نیز ترویج و تبیین حجاب را یکی از اصلی‌ترین و مهم‌ترین امور جاری در دانشگاه آزاد اسلامی می‌دانند که جا دارد همگی در این مسیر جدی و ثابت‌قدم باشیم. رئیس دانشگاه آزاد اسلامی قزوین نیز به‌عنوان میزبان، ضمن خیرمقدم به میهمانان و مدعوین، بر اجرای صحیح و دقیق مصوبات مربوط به حجاب و عفاف تأکید کرد.

دکتر موسی خانی برخی از ناهنجاری‌ها در حوزه‌ی حجاب در کشور را ناشی از عدم آموزش و تبیین صحیح مبانی این مسئله عنوان و خاطرنشان کرد: جا دارد در این زمینه تلاش و جدیت بیشتری داشته باشیم تا شاهد اجرای صحیح حجاب و پذیرش آن در جامعه باشیم. در ادامه‌ی جلسه، بخشنامه‌ها و مصوبات اجرایی دستورالعمل آراستگی و شئون رفتاری در دانشگاه آزاد اسلامی به‌صورت جز به‌جز مورد بررسی قرار گرفت و نکاتی برای فعالان این حوزه بیان شد. ■

حجت‌الاسلام والمسلمین کلانتری با اشاره به اهمیت مقوله‌ی حجاب در جامعه، افزود: ما در این حوزه در کشور مدعی هستیم و قطعاً کسی که از حجاب، عفاف و رفتار درست حرف می‌زند نباید نگران و پاسخ‌گو باشد. وی خاطرنشان کرد: حقیقتاً مسئله‌ی حجاب و عفاف امروز صرفاً تنها یک مسئله‌ی دینی نیست؛ بلکه به مسئله‌ای سیاسی بدل شده و یک نماد یا پرچم است. حجت‌الاسلام کلانتری ادامه داد: همان‌طور که در جنگ نظامی دشمن نمادها را مورد هدف قرار می‌دهد، در جنگ نرم امروز نیز حجاب به‌عنوان یک نماد یا الگو مورد هدف قرار گرفته است؛ دشمن می‌خواهد این نمادها را نابود ساخته و چیزی از آن باقی نگذارد که ما باید در این مسیر آگاه باشیم. معاون فرهنگی دانشجویی دانشگاه آزاد اسلامی یکی از فضاهای مورد هجوم دشمن در جنگ نرم را فضای آموزش عالی کشور به‌خصوص دانشگاه‌ها عنوان و خاطرنشان کرد: ما باید این مسائل و فلسفه‌ی حجاب را برای نسل جوان به‌طور صحیح تبیین نماییم.

عزاداری هیات دانشجویی محبان اهل بیت (ع) دانشگاه آزاد اسلامی قزوین در جوار بارگاه امام رضا (ع)



پیامبر اکرم (ص)، شهادت امام حسن مجتبی (ع) و شهادت امام رضا (ع) عزاداری کردند.

شایان ذکر است؛ ارادت، شکوه و نظم عزاداری و سینه زنی هیات محبان اهل بیت (ع) دانشگاه آزاد اسلامی قزوین، طی سال های اخیر مورد توجه و ستایش مردم مشهد مقدس نیز قرار گرفته است. ■

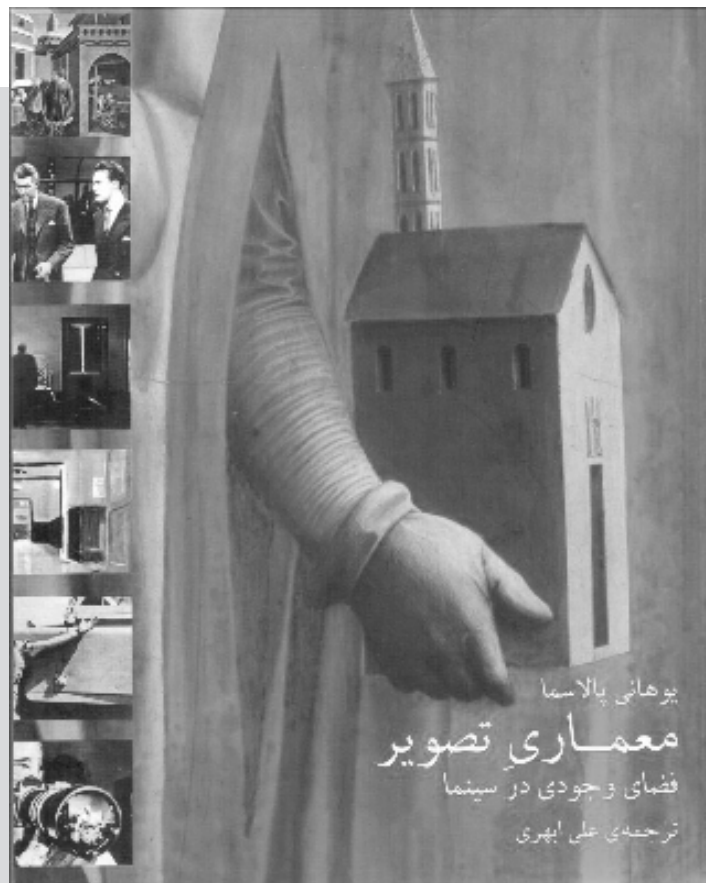


همزمان با رحلت پیامبر اکرم (ص)، شهادت امام حسن مجتبی (ع) و شهادت امام رضا (ع)، هیات دانشجویی محبان اهل بیت (ع) دانشگاه آزاد اسلامی قزوین در کنار بارگاه ملکوتی امام رضا (ع) به سوگواری و عزاداری پرداختند.

به گزارش روابط عمومی دانشگاه آزاد اسلامی قزوین، هیات محبان اهل بیت (ع) دانشگاه آزاد اسلامی قزوین که هر سال در ایام تاسوعا و عاشورای حسینی با حضور در مشهد مقدس به عزاداری می پرداخت؛ امسال نیز همزمان با ۲۸ و ۳۰ صفر و به مناسبت رحلت پیامبر اکرم (ص)، شهادت امام حسن مجتبی (ع) و شهادت امام رضا (ع) در دو گروه خواهران و برادران با حضور در مشهد مقدس، با عزاداری و سینه زنی، ارادت خود به خاندان اهل بیت (ع) را نشان داد. در این مراسم باشکوه هیات ریسه، استادان، کارکنان و دانشجویان دانشگاه آزاد اسلامی قزوین با سینه زنی و زنجیرزنی، در غم رحلت

معماری تصاویر

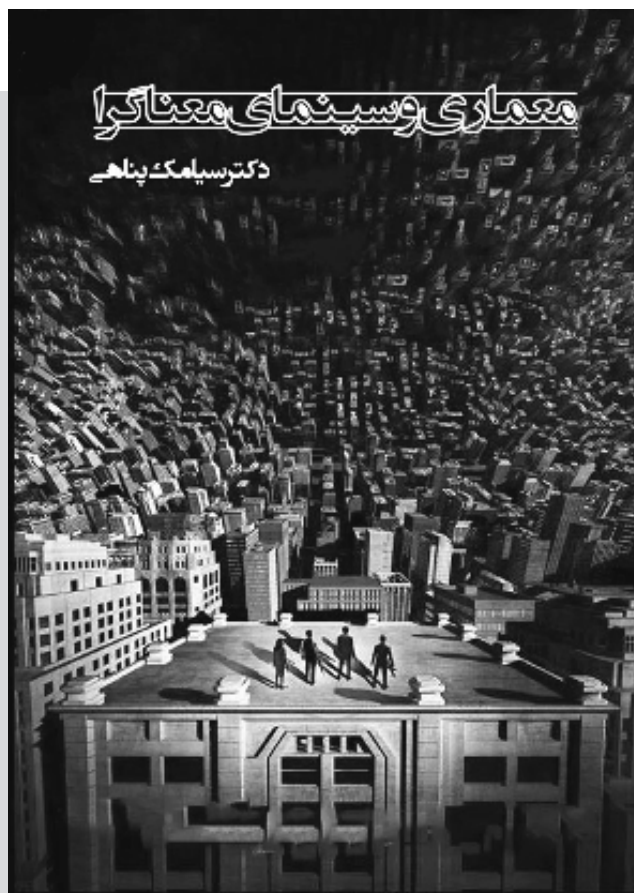
نویسنده: یوهانی پالاسما
مترجمان: علی ابهری - ناشر: مس - ۱۳۹۴



این کتاب معماری تصویر از طریق انگاره فضای وجودی، زمینه‌های مشترک تجربه ادراکی معماری و سینما را مورد بررسی قرار می‌دهد. سینما با منشی تجربه‌گرا، تصاویر راستین زندگی را بازنمود می‌کند و معماری، در جهان بودن انسان را قاب می‌بندد و بستری برای فهم هستی انسان فراهم می‌آورد. مؤلف نشان می‌دهد که کارگردانان بزرگ چگونه به یاری تصویربرداری معمارانه حالات ذهنی معینی را در بیننده ایجاد و تقویت می‌کنند... جستارهای این کتاب، تصاویر معماری فضا، نور، ماده و صدا را در پنج فیلم مورد بررسی قرار می‌دهند. این جستارها می‌کوشند روش‌هایی را بررسی کنند که این تصاویر بنا دارند از طریقشان احساسات، شاخصه‌ها و معانی معینی را بیافرینند.

معماری و سینمای معناگرا

نویسنده: سیامک پناهی - ناشر: عصر کنکاش - ۱۳۹۷



در این کتاب چگونگی نقش فضاهای معماری در تجلی مفاهیم در فیلم‌های معناگرا مورد بررسی و تحلیل قرار گرفته است. چارچوب نظری این کتاب به سه بخش: نحوه برخورد با فضاهای معماری، چارچوب و دیدگاه فلسفی پژوهش و روش نشانه‌شناسی تقسیم می‌گردد. این کتاب سعی در ارائه یک مدل برای تحلیل فضاهای معماری موجود در فیلم‌های معناگرا دارد. فرآیند حاصل از این تحقیق به این نتیجه دست‌یافته است که عناصر مشخصه فضاهای معماری فیلم‌های معناگرا عموماً بر اساس اندیشه شکل‌گرفته و در تجلی معنا و مفاهیم معنوی آن از قبیل سقوط، سردرگمی، عروج، آرمانشهر، مفهوم خانه، بازگشت به ریشه‌ها، عشق، ادیسه، کشف، ایمان، وجدان و ... نقش بسزایی دارد. در تحلیل فوق با دیدگاه شولتز هر مرحله در تطبیق با شش فضای: جغرافیا، فضای شهری، شهر، معماری، معماری داخلی و شیء مورد بررسی قرار گرفته و در هر مرحله با نقد سه حالت مورفولوژی، توپولوژی و تیپولوژی، نشانه‌ها از طریق نشانه‌شناسی لایه‌ای مورد تحلیل قرار گرفته‌اند.

طراحی: مهدیس هوشیار

“

**«نشریه آسمانه» از علاقه
مندان به مقاله نویسی، عکاسی،
کارهای گرافیکی و هنری و وبلاگ
نویسی در بخش های مختلف نشریه
دعوت به همکاری می نماید.**

”

فرم نظرسنجی



فرم اشتراک



جهت ارسال آثار خود به منظور بررسی و چاپ در
نشریه، و همچنین سفارش آگهی، از راه های ارتباطی
زیر استفاده کنید:

تلفن همراه: ۰۷۷۲ ۸۸۷ ۰۹۱۲ (غیاثوند)

تلفن ثابت: ۵۲۷۵ ۳۳۶۶ ۰۲۸ (داخلی ۶۰۰۶)

ایمیل: info.asemanehmag@gmail.com

نشانی دفتر نشریه: قزوین، بلوار نخبگان، دانشگاه
آزاد اسلامی قزوین، ضلع غربی مسجد امام رضا (ع)،
ساختمان حوزه فرهنگی، طبقه اول، خانه نشریات

Index

Reports and Articles

- An Introduction To The Interplay Of Architecture And Cinema/Behnaz Montazer..... 6
- Introduction To The Dramatic Spaces/Farshid Rahimi Kalahroudi 12
- Cinema; Architects Utopia/Seyyed Farid Tavakoli 18
- The Modern Architecture, The Linguistic Leverage Of Cinema In Conveying Concepts/Ali Kakavand 24
- Architecture And Its Impact On Expressionist Cinema/Mohammadtaghi Rasfijani 30
- Architecture And Scenic Design/Narges Rezazadeh 34
- Could The Scenic Design Be Defined As Abstract Architecture?/Puriya Toreini 40
- Science Fiction Cinema And Architecture/Fatemeh Sarhaddi 44
- Grotesque Aesthetics In Architecture And Animation/Abolfazl Karbalayi Hoseini Ghiasvand .. 50

Architectural Reports and News

- Female Celebrity Architects Winner Of Architecture Awaed 2019 60
- Top Contest Designs And A`Design Award 2019 62

College News

- From Perspolis To Marble Throne (Lecture by Dr. Soltanzadeh) 64
- Restoration Experiences Of Kharraqan Tower And Eltefatieh School (Lecture By Dr. Parhizkari) ... 65

Cultural News of QIAU

- Appreciation To The Exemplary Students Of Azad University On The Occasion Of The Students Day... 67
- A Brief History Of Nature Of Ashura Occurrence 68
- Why Should We Pray On Time?..... 74
- Acquiring A Decent Rank In Promoting The Cultural Of Namaz..... 76
- Pictorial Report Of The Activities And Achievements Of The Cultural Domain In 1398..... 77
- Specialized Meeting On Adornment And Behavioral Dignity 78
- Mourning Of Student Board For Ahl Al-Bayt (AS) Of QIAU 80

Book Introduction

- Image Architecture 81
- Meaningful Architecture And Cinema..... 82

Asemane

Subject: Seventh Art Architecture

Scientific and Cultural Journal

Volume 2 | Issue 4 | Summer and fall 2019

The Foundation Of The Journal:

Concessionaire:

MohammadTaghi Rasfijani

CEO and Editor in Chief:

Abolfazl Karbalaee Hosseini Ghiyasvand

Scientific Advisor of the Journal:

Dr. Jamaledin Soheili

Administration Manager:

Behnaz Montazer

Head of public relations:

Farshid Rahimi Kalahroudi

The Editorial Board:

Abolfazl Karbalaee Hosseini Ghiyasvand/
Behnaz Montazer / Farshid Rahimi

Kalahroudi/ MohammadTaghi Rasfijani/
Fateme Sarhaddi / Farid Tavakoli

Partners of this Issue:

Amir Hosein Ghodsi / Ali Kakavand /Narges
Rezazade / Pouria Toreini

Graphics and Visuals:

Cover Page Designer: Ali Nafaripour

Layout Designer: Mahdis Hooshyar

Special Thanks To:

Cultural and Student Deputy of QIAU

Research Deputy of Qazvin IAU

Translator:

Behnaz Montazer

Contact Information:

Address: Qazvin, Nokhbegan Blvd, QIAU,
Department of Architecture and Urban
Planning, West of Imam Reza Mosque,
Department of Culture, First Floor,
House of Publications

Phone: +98 28 5275 5275 (Extension 6006)

Email: info.asemanehmag@gmail.com

• This magazine is licensed by the Cultural and Student Deputy of the Islamic Azad University of Qazvin as No. 97/02/K.N which is dated 06/10/2018.

• Each of the articles in this magazine only reflects the author's opinion and aims to provide different ideas about architecture and urbanization.

• Quoting a piece of an article or publication materials is allowed only if the name and the source of the text is mentioned.



Editor's Word

Art is one of the activities of the human being that, with its language, addresses human perception and emotions and deals with his mental aspects. Some argue that art could be defined as a means to enjoy and show beauty, while others view it as sacred and a tool for human perfection and the acquisition of virtue and supreme human spirituality.

According to Leo Tolstoy, art is not merely the production of pleasing and, above all, pleasure, it is the means of communicating human beings for the survival of human life and the pursuit of happiness for the individual and human society - so it is necessary because it induces human beings with identical emotions. Its roots in all levels of society. On the other hand, some of the traits are common to all the arts, and their in-depth look reveals their common roots. Architecture and cinema, as a division of art, have many commonalities that link them together. The purpose of both arts is to create a quality of space, a quality that is tangible but finite in cinema, and strange but infinite in cinema. Architecture and cinema are a collection of arts and techniques that are intertwined with the help of capable architects and filmmakers. Architecture and cinema both create space and the spirit of life, and in the process of perception of space, both arts adhere to universal principles. The world of architecture and the world of cinema share common foundational elements such as scene, space, light, motion, and vision. The art of architecture in cinema is seen as a critical element in creating balance and harmony in the form of images and scene composition. In the last century, the interaction between architecture and cinema has been the focus of many researchers. To speak of the coexistence of the arts in their forms of expression requires deep reflection on their origins and the needs of the human being, which calls for attention to the various dimensions of the subject.

In this issue, Asemaneh gives a brief overview of the interplay between architecture and cinema in various dimensions so that it may be able to provide clear directions for further studies in this field.

Abolfazl Karbalaee Hosseini Ghiyasvand

CEO and Editor in Chief of scientific and cultural journal of Asemane

December 2019

IN THE NAME OF GOD

Asemane

scientific and cultural journal

VOLUME 2 - ISSUE 4
SUMMER AND FALL 2019