



## تحلیل و بررسی فضای معماری مدرن در فیلم «وقت بازی» ژاک تاتی

فرزاد نوائی<sup>۱\*</sup>، سارا پورمختار<sup>۲</sup>

f.navaiee@gmail.com

sarah\_purmokhtar@yahoo.com

### چکیده

در این تحقیق سعی شده است نحوه بازنمایی و تاثیر فضای معماری مدرن در فیلم «وقت بازی» ژاک تاتی، یکی از کارگردانهای آشنا به زبان هر دو هنر (معماری و سینما) بررسی شود. در این پژوهش، با استفاده از روش تحلیل محتوا و بازبینی فیلم، نقش معماری مدرن برای درک فضا، زمان و احساسات توسط تماشاگر مورد بررسی قرار می گیرد. فرایند حاصل از تحقیق به این نتایج دست یافته است که ژاک تاتی در فیلم «وقت بازی» به روش آرام خودش اعتراضی هزل آلود به ناسازگاری ذاتی بین ماهیت انسان و انتظارات مدرنیسم رفتار انسان در فضای معماری و ماهیت ضدعقونی زندگی و معماری مدرن دارد، ولی این بیگانگی شهری اش توأم با شادمانی است. تاتی از شخصیت انسانی (و بطور خاص شخصیت فرانسوی) به گونه ای رام نشدنی مقاوم در برابر نظم تحمیلی، به ویژه وقتی که این نظم ضربه ای تحمیل شده ناشی از بوروکراسی ماورای اقیانوس اطلس است، تجلیل می کند. تاتی با دستکاری در فضا، صدا و رنگ و بهره گیری استادانه از لنز، به مقیاس و پرسپکتیو و در مجموع به دیدگاه های معمارانه اش نزدیک می شود. او همه این فاکتورها را نه تنها در جهت نقد معماری مدرن بلکه نقد رادیکال شیوه های زندگی در درون این معماری به کار می برد و این را دقیقاً زمانی یادآور می شود که هنوز گرایش به مدرنیسم و فضای شهری مدرن در جامعه در اوج خود قرار دارد.

کلمات کلیدی: ژاک تاتی، زمان بازی، سینما، معماری، فضا

### ۱- مقدمه

سینما و معماری را می توان از نظرگاه های متفاوتی به هم مرتبط دانست و مورد مطالعه قرار داد. ماهیت حرکت، فضا، ریتم، نور و رنگ، حوزه هایی هستند که در آنها امکان بررسی و سنجش تاثیرات متقابل سینما و معماری وجود دارد. فضا، زمان و مفاهیم نهفته در این دو از مهمترین عناصری هستند که این دو هنر را بهم نزدیک می کنند (Petrovici, 2009: 1). در حقیقت معماری و سینما هر دو به خلق فضا و روح زندگی می پردازند. اگرچه فضای معماری توسط مصالح واقعی خلق می شود ولی فضای سینمایی فضایی مجازی و خیالی است (جعفری نژاد، ۱۳۸۹: ۱۵). عناصر معماری، می توانند فضای صحنه را تشکیل دهند و فضای صحنه به فرآیند اندیشه در فیلم منتهی می شود. با طراحی دقیق و خلاقانه معماری در فیلم، می توان از طریق نشانه شناسی، به جریان تفکر در فیلم کمک کرد. کالبد بخشیدن به مکان های فیلم، نمودهای برجسته ای از رابطه معماری و سینما در سازماندهی فضا بر اساس نیازهای (نمایشی) فیلم است. سازماندهی فضا به این معنا نیست که طراحی صحنه،



همیشه و در همه جا، ساختن و برپا کردن یک مکان نو و تازه است. برخی اوقات مکان و معماری در فیلم‌ها بر مکانهای ازپیش‌ساخته واقعی استوار است و گزینش مکان (لوکیشن) های شکل‌گیری رویدادهای فیلم، بستگی تنگاتنگ و نزدیکی با خواسته‌های فیلمساز دارد. بخش مهمی از حس موجود در فیلم‌ها، مبتنی بر فضا سازی‌های کارگردان است. بنابراین سینما به فضای فیزیکی نیاز زیادی دارد و این فضای فیزیکی می‌تواند در دو شکل وجود داشته باشد. یکی فضاهای طبیعی که وجود دارند و از آنها می‌توان بهره برد. شکل دیگر فضاها، فضاهایی هستند که به وسیله طراحان ساخته و آماده می‌شود.

از ابتدای تاریخ سینما کارگردانان مهمی وجود داشته‌اند که فضای فیلم و نقش معماری در آن را جزئی بنیادین از زبان سینما و اثر دانسته و به همین خاطر کنترل و احاطه شخصی آنها بر بازنمایی معماری در فیلم - چه به شکل بازسازی شده و چه استفاده از فضاهای واقعی - جزئی از ارزش‌های زیبایی شناسانه آثارشان محسوب می‌شود (خوش بخت، ۱۳۸۸: ۱۷۱). فیلم - های ژاک تاتی نمونه درخشان از کاربرد معماری در سینما و نقش محوری آن در آثار یک کارگردان هستند. بنابراین در این مقاله سعی شده است نقش معماری مدرن و فضاها و معنای آن در روایت سینمایی فیلم «وقت بازی» مورد بررسی قرار گیرد. فیلمی که در آن معماری مدرن به عنوان عنصری مهم در فیلم محسوب شده و احساسات و هجو موجود در فیلم نیز عمیقا با این فضاها و معماری پیوند خورده است.

## ۲- روش تحقیق

آنچه را که در این پژوهش به عنوان روش برگزیده ایم، تحلیل محتوای کیفی است؛ بدین گونه که با بازبینی و بررسی صحنه ای فیلم می‌خواهیم معانی نهفته حاصل از حضور فضای معماری در این اثر را آشکار سازیم. ابزار مورد استفاده تحقیق نیز از ابزار کتابخانه ای می‌باشد.

## ۳- سینمای ژاک تاتی

ژاک تاتی در فاصله سال های ۱۹۵۳ تا ۱۹۶۷ سه‌گانه‌ای را با محوریت شخصیتی به نام آقای اولو می‌سازد. اولین چیزی که بلافاصله به ذهن می‌رسد شباهت شخصیت آقای اولو در سه گانه ژاک تاتی (تعطیلات آقای اولو ، دای جان و وقت بازی) با شخصیت های چاپلینی است. هم اولوی تاتی و هم ولگرد چاپلین تاحدی همدلی برانگیزاند: هر دو دست و پاچلفتی و حواس پرت اند تا آن جا که به نظر می‌رسد چندان عاقلانه تصمیم نمی‌گیرند. این خصائل در جهانی منظم که به صورت عقلانی مدیریت شده و سبک زندگی در آن مبتنی بر مبادله است سویه‌هایی ایزورد از زندگی مدرن را نشان می‌دهد. در واقع همین از خط خارج شدن شخصیت ها در دل زندگی مدرن اساس کمدی موقعیتی این دو شخصیت را شکل می‌دهد (ملک، ۱۳۹۳: ۱۶).

تاتی با یادداشت برداری و دقت در تمام جزئیات، قاب هاش را می‌چید و زیبایی بصری و صوتی فیلم‌ها او معمولا مهم تر از مضمون و داستان فیلمش بود. در فیلم های تاتی انسان گرایی، صداقت، صراحت، هوش و دقت را می‌توان به وضوح باز شناخت ولی مهمترین خصوصیت سینما تاتی واگذاشتن بخشی از روایت کمیک بر عهده مخاطب است، تا به نوبه خود ببیند، ببیند و حتی بخندد (دهکردی، ۱۳۹۳: ۹).

سینمای ژاک تاتی یکی از معدود فصول مشترک معماری و سینما به ویژه در ژانر کمدی است. هر فیلم او فصلی از دیدگاه بنیادین و توأم با ظن او به معماری و فن آوری مدرن است (جعفری نژاد، ۱۳۸۹: ۶۹). تاتی چه در روایت و چه در فرم آثارش نگاهی متفاوت به مفهوم بیگانگی فرد از فضا انداخته است. اگر آنتونیونی را بواسطه فرم آثار و قاب بندی های منحصر به فردش

مهم ترین معمار سینمای مدرن بدانیم، بی شک تاتی نیز یکی معماران خوش ذوق سینما به حساب می آید. نماهایی سنجیده و قاب هایی حساب شده در کنار میزانشن هایی دقیق و خط کشی شده سینمای تاتی را به یکی از دیدنی ترین نمونه ها در تاریخ سینما بدل کرده است (میر بابا، ۱۳۹۳: ۳۹).

آثار او از دو نظر بسیار قابل توجه است: نخست در مقام مورخ و شاهدهی بر تغییرات معماری پس از جنگ جهانی دوم و سپس به مثابه ناقد آن، هر چند اهمیتش به عنوان طنزپرداز بر جسته از تاثیر این نوع معماری در فرهنگ و جامعه نیز ابداء کم نیست (جعفری نژاد، ۱۳۸۹: ۶۹).

#### ۴- ساختار فیلم «وقت بازی»

فیلم «وقت بازی» با نمایی از یک توده از ابر سفید که در احاطه آسمان آبی لایتناهی قرار گرفته است آغاز می شود. یک موسیقی بهشتی نواخته می شود. همچنین نمایی از یک ساختمان شیشه ای فرامدرن، هم وجود دارد اما کل نمای شهری که می بینیم، یک مجموعه را تشکیل می دهد. اگر بنا بر این است که این شهر پاریس باشد، این مضمون تنها با انعکاس تصویر برج ایفل در صفحه شیشه ای دریافت می شود (Gonzalez, 2005: 2). تاتی خود مضمون بسیار خلاصه این فیلم را چنین تعریف می کند: «گروهی از گردشگران خارجی به پاریس می آیند و فرودگاه اورلی را بسیار شبیه فرودگا های مونیخ، لندن و شیگاکو می یابند، سوار اتوبوس هایی مشابه اتوبوس های رم و هامبورگ می شوند و در بزرگراه هایی شبیه بزرگراه های شهر خود سفر می کنند» (جعفری نژاد، ۱۳۸۹: ۷۳).

این فیلم در زمان ساخت خود گرانترین فیلم تاریخ سینمای فرانسه بود. تاتی آن را در «تاتی ویل» فیلمبرداری کرد- مجموعه ی عظیمی خارج از پاریس که یک فرودگاه، خیابانهای شهر، ساختمانهای بلند، دفاتر و ترافیک خودروها در آن بازسازی شده بود (حائری، ۱۳۹۱: ۳۱). تاتی در ساخت شهر از تکرار پایان ناپذیر ساختمان های همگون و یک شکلی استفاده می کند تا جایی که در بسیاری از صحنه های فیلم به رغم تغییر مکان پس زمینه یکسانی از ساختمان ها به چشم می خورد. نوعی یکنواختی همگون که در آن ساختمان های شهر از قبیل هتل ها، بیمارستان ها، دفاتر و ... کاملاً یکسان و از بیرون غیرقابل تشخیص به نظر می رسند (ملک، ۱۳۹۳: ۱۷). منبع الهام ساختمانهای «وقت بازی» بیش از همه ساختمانهای اسو<sup>۱</sup> (۱۹۶۳) و اس.او.ام<sup>۲</sup> (۱۹۵۲) در لادفانس پاریس بود، و بالاخره پس از یک سال صحنه آرائی، فیلمبرداری در ۱۹۶۵ آغاز شد (جعفری نژاد، ۱۳۸۹: ۷۳). هزینه ی بالای تولید فیلم و فروش پایین آن، باعث شکست اقتصادی و ورشکستگی تاتی شد.

تاتی برای نخستین بار از پرده عریض هفتاد میلی متری که قابی مناسب برای مناظر وسیع از فضاها ی معماری است استفاده می کند که روی پرده های بزرگ نمایش داده می شود و بیشترین حد جزئیات در آن قابل رویت است. نخستین دلیل این انتخاب فراهم آوردن فضای کافی برای گردش دیدگان در صحنه به منظور مختل نکردن اداراک تماشاگران و دلیل دیگر دورتر ساختن آقای اولو از مرکز داستان بود (او حتی تا مدتی پس از شروع فیلم ظاهر نمی شود) (جعفری نژاد، ۱۳۸۹: ۷۲). کل فیلم را لانگ شات و مدیوم شات فیلمبرداری کرده، نه کلوزآپ در کار است، نه فیلمبرداری رو شانه (حائری، ۱۳۹۱: ۳۱). این توجه به مقیاس و پرسپکتیو فضا از دیدگاه فن آوری سینمای تاتی را به درستی فیلم ساز محبوب معماران ساخت (جعفری نژاد، ۱۳۸۹: ۷۲).

<sup>1</sup> ESSO

<sup>2</sup> SOM



فیلم «وقت بازی»، یکسره با شهر مدرن و ویژگیهای معمارانه مکانهای آن سروکار دارد. سرتاسر فیلم، در مکانهای شناخته شده و همگانی شهر مدرن می گذرد. ساختار فیلم بطور کلی از شش سکانس اصلی تشکیل شده است که بوسیله دو کاراکتر اصلی که متناوبا در طول روز بارها با یکدیگر روبه رو می شوند بهم مرتبط می شود: باربارا، یک زن آمریکائی جوان که همراه یک گروه توریستی متشکل از زنان میانسال به پاریس آمده؛ آقای اولو، یک فرانسوی ساده، بی آرایش و صادق و مهربان که در قسمت نئو مدرن پاریس گم شده است. شش سکانس اصلی عبارتند از:

**سکانس اول در فرودگاه:** گروه تور آمریکایی که به فرودگاه فوق مدرن و فاقد هویت و شخصیت اورلی وارد می شوند (شکل ۱).  
**سکانس دوم در ادارات:** آقای اولو به یک ساختمان فولادی و شیشه ای برای یک ملاقات مهم وارد می شود اما در پیچ و خم اتاقها و دفاتر گم می شود و بطور اتفاقی به یک نمایشگاه تجاری که شبیه طرحهای دفاتر تجاری و مبلمانی مدرن اما یکسان با بقیه ساختمان می باشد هدایت می شود (شکل ۲).

**سکانس سوم در نمایشگاه تجاری:** آقای اولو و توریست های آمریکائی در نمایشگاه تجاری با آخرین ابزار مدرن آشنا می شوند. این محصولات که بیشتر تولید دیگر کشورهاست، عملا تاثیر زیادی در زندگی خریداران ندارد. مثلا در اینجا جارویی تبلیغ می شود که دو چراغ روی قسمت مکنده آن قرار دارد تا فضاهایی مانند زیر میز و کابینت و... را هنگام تمیز کردن روشن کند (شکل ۳).



شکل ۳



شکل ۲



شکل ۱

**سکانس چهارم در آپارتمان:** هنگام شب آقای اولو دوستش را می بیند و آن شخص او را به آپارتمان کم مبله، فوق مدرن و تمام شیشه اش دعوت می کند؛ خانه ای که مثل ویتترین کنار خیابان است. این سکانس کاملا از خیابان فیلمبرداری شده است و تماشاگر فیلم شاهد اتفاقیهای کاملا یکسان در این خانه ها مثل روشن کردن تلویزیون و دیدن فیلم های یکسان می شود (شکل ۴).

**سکانس پنجم در رویال گاردن:** این سکانس که تقریبا تمام نیمه دوم فیلم در این مکان اتفاق می افتد. در رستوران آقای اولو دوباره به افراد زیادی که در طول روز متناوبا با آنها مواجه شده به همراه چند شخصیت جدید شامل یک خواننده تصنیف عاشقانه نوستالژی و یک تاجر آمریکائی مست بی ادب و پر هیاهو می پیوندد (شکل ۵).

**سکانس ششم در خیابان:** در این سکانس آقای اولو با خانم باربارا در رستورانی صبحانه می خورد و دو هدیه کوچک بعنوان سوغاتی از پاریس برای او موقع برگشت می خرد اما فرصتی برای دادن هدیه اش به او پیدا نمی کند. در این سکانس با صحنه دقیقی مواجه هستیم که نحوه حرکت ماشین ها را در فرانسه نشان می دهد که مانند چرخ و فلک با حرکتی کند دور هم می چرخند، بعد اتوبوس گردشگران آمریکایی برای بازگشت به سمت فرودگاه می رود (شکل ۶).



شکل ۶



شکل ۵



شکل ۴

با توجه به بیانیه ۱۹۳۸ کنگره سیام در آتن که به مانیفست مدرنیسم در حوزه معماری و طراحی شهری در مورد شهرهای آینده معروف بوده و از آن به عنوان شهر کارکردی نام برده می شود که قرار است چهار کارکرد مختلف را در خود پوشش دهد، تاتی نیز در این فیلم هر چهار بُعد معماری و طراحی شهری مدرن را هدف قرار می دهد. این چهار عملکرد، تقسیم شهر به چهار ناحیه مجزا بود که هر کدام برای هدفی خاص در نظر گرفته شده بودند (سکونت، کار، تفریح، حرکت) (ملک، ۱۳۹۳: ۱۶). «وقت بازی» فیلمی است درباره فضای سکونت در بخش آپارتمان، فضای کار در بخش ادارات، تفریح که در فضای رستوران هست و خیابانهای شهری که نماد حرکت است.

این رویکرد به برنامه ریزی شهری و حرکت به سمت کاهش هزینه و افزایش سرعت بهره وری شکل خاصی از همگنی زیبایی شناسانه بود که پشت سر آن منطق تولید انبوه قرار داشت. زیبایی شناسی جدیدی که مطابق با این روح جدید می بایست به تمام انواع ساختمانها از دفاتر و خانه ها تا کلیساها اعمال می شد. با این حال این رویکرد منطقی و عقلانی جدید به معماری نه تنها در نقشه شهرها و نمود زیباشناختی آنها بلکه در تاثیرات روانی آن بر شهروندان نیز قابل ردیابی بود (ملک، ۱۳۹۳: ۱۶).

#### ۴-۱- عناصر معماری تشکیل دهنده فیلم «وقت بازی»

اینک به بررسی عناصر مهم در سینمای تاتی از منظر معماری می پردازیم: ابهام فضائی، صدا، رنگ، شیشه، تاریخ و تصاحب.

##### ۴-۱-۱- ابهام فضائی (بیگانگی)

دوران مدرن دوران استیلاي بیش از حد انسان بر طبیعت است. به حدی که بسیاری از مکانیسم های طبیعی بشدت تغییر کرده و حتی کارکردهای متفاوتی پیدا کرده اند. نقطه اوج این وضعیت را می توان در پدیده شهرنشینی و البته پیدایش شهرهای مدرن دید. آنچه در سینمای ژاک تاتی نمود اصلی این بیگانگی به شمار می رود همین مواجهه ی بیگانه شده ی فرد با شهر مدرن است (میر بابا، ۱۳۹۳: ۳۸). این بیگانگی در فیلم «وقت بازی» به اوج خود می رسد. در این فیلم آقای اولو در فضای شهری قرار می گیرد. در واقع طبیعت به فضا تبدیل شده است. فضایی مدرن با سامانه های منظم که سعی دارد دقتی موشکافانه را به هر کسی که داخل این فضاها قرار می گیرد، تحمیل کند. دقتی که آقای اولو را به شدت دچار سردرگمی می کند (میر بابا، ۱۳۹۳: ۳۹).



تشریح گم شدن افراد در جهان معماری مدرن بدون توجه به مفهوم «تصاحب»<sup>۳</sup> ناقص خواهد بود. مردم تنها در لحظات گسست میان کارکرد تعریف شده برای فضا توسط سازندگان آن و استفاده واقعی خود از آن ها می توانند راهی به رهایی یابند. تاتی با به تصویر کشیدن رویدادهایی واقع در فضا، اعمال و رفتارهای شخصیت های اصلی اش را در ارتباط با هجوم معماری مدرن به تصویر می کشد که از خود بیگانه و بیگانه کننده است. به طور خلاصه او با فرم سینمایی از نوعی مضمون ربایی میان رویدادها و فضاها برای ایجاد تأثیری کمیک استفاده می کند (ملک، ۱۳۹۳: ۱۷).

در سینمای تاتی عدم تناسب فضا یا موقعیت با رویکرد شخصیت ها زمینه ی بروز کمدی را بوجود آورده است (میر بابا، ۱۳۹۳: ۳۹). آقای اولو بیگانه ای است که گویی از دنیای غریب وارد دنیای مدرن شده است و ناخواسته نظم نهادینه شده در این دنیای جدید را به بازی گرفته و سر آخر جمع زیادی با او همراه می شود (میر بابا، ۱۳۹۳: ۴۰).

«وقت بازی» فرصت مناسبی برای تاتی به منظور بیان دیدگاهش در مورد همسانی فضاها در معماری مدرن بود. در فصل آغازین این فیلم، تاتی سبک بین المللی معماری فرودگاه را دستاویزی برای ابهام فضائی آن می سازد، تا جایی که طی دقایقی فکر می کنیم این جا بیمارستان است (جعفری نژاد، ۱۳۸۹: ۷۳)؛ در این صحنه فیلم ما راهبه ها، افسر پلیس و افراد دیگری را می بینیم که در فضای خالی مهیبی مشغول پرسه زدن اند. یکی از این افراد خدمه ای است که با ماهوت و سطل آب مذبوحانه به دنبال لکه می گردد. نوع معماری ساختمان به گونه ای است که به نظر می رسد این مکان بیمارستان بزرگی است اما حدس ما بلافاصله نادرست از آب در آمده و صدای مهیبی خبر فرود پروازی از ایالات متحده را اعلام می کند (شکل ۷). در این جا هویت مکان آشکار می شود با این حال تا پیش از آن تاتی با استفاده از سکوت و معماری ساختمان با بیننده اش بازی می کند (ملک، ۱۳۹۳: ۱۷). در ادامه نیز از همین فضا به عنوان ساختمان اداری استفاده می شود؛ یا در صحنه ای دیگر از همین فیلم، گردشگران وارد داروخانه ای می شوند و قهوه و ساندویچ سفارش می دهند (جعفری نژاد، ۱۳۸۹: ۷۳). بیگانگی از فضا در شکل تداخل فضاها و ادغام نقش ها به شکلی رادیکال خود را به نمایش گذاشته است (میر بابا، ۱۳۹۳: ۴۰).

بنابراین پاریس «وقت بازی» شهری ست که شیشه و فلز در آن تکثیر شده اند و فرودگاه، بیمارستان، کافه و داروخانه در آن به لحاظ فضا و معماری، تفاوت چندانی با یکدیگر ندارند. حتی آدم هایش شبیه هم اند؛ آنها هم انگار مثل همه ی عناصر پیرامونشان تکثیر شده اند (سیادت، ۱۳۹۳: ۱۴).

#### ۴-۱-۲- صدا

تاتی «وقت بازی» را بدون داستان و یا دیالوگهایی (اغلب انگلیسی) و غیر قابل شنیدن و بدون قهرمان ساخت (حائری، ۱۳۹۱: ۳۱). این تکنیک که بخشی از آن برگرفته از (هنر) پانتومیم و بخشی دیگر نتیجه تأثیر دوران سینمای صامت است، بر ماهیت اغلب خاموش و اغلب بی اعتنایی زندگی روزمره، تأکید می ورزد. به جای دیالوگ، او انبوهی از صداهای یکسان گفت وگوهای مردم را به صورت پس زمینه بهره می گیرد. این دنیای ساکت یا خفه فیلم های تاتی، همان نقطه قوت او در ایجاد یک شیب مرکزی در جلب توجه (بیننده) به اشیا و رخدادهای روزمره است. این یک عمل نسبتاً نبوغ آمیز و ظریف است که در دنیایی با انبوه صداهای مختلف تاتی باید بر جنبه های به ظاهر بی اهمیت چنین دنیایی تأکید و تمرکز کند (Gonzalez, 2005: 3).

در فیلم صحنه ای وجود دارد که در آن آقای اولو در اتاقی به همراه مرد دیگری منتظر قرار ملاقات است. این صحنه با مجموعه ای از شوخی هایی صوتی پیش می رود؛ صدای هرگام او بر سطح تمیز و جلا یافته کف دفتر صدای جیرجیر عجیبی

<sup>3</sup> Appropriation

تولید کرده و آنها تنها به خاطر سروصدای عجیب و غریب ناشی از جابه جایی هوای درون کوسن های صندلی های مشکی مدرن که دقیقاً ابتکار مکتب باهاوس می باشد به یکدیگر توجه نشان می دهند (شکل ۸). بنابراین تاتی به خوبی در یافته بود که صدا، نه کلام؛ چه نقش مهمی در درک صحیح فضا و بافت معماری ایفا می کند و به اندازه تصویر در القای مفاهیم مهم است.

#### ۴-۱-۳- رنگ

فیلم «وقت بازی» به شیوه رنگی ساخته شده است؛ اما ما آن را احساس نمی کنیم؛ به این ترتیب فقدان یا حضور رنگ بسیار تعیین کننده است. صحنه ها و لباس ها غالباً به رنگ های خاکستری، قهوه ای و سیاه اند که حالتی از سردی را القا می کنند (رحیمیان، ۱۳۸۹: ۲۱۱) و همچنین به مثابه نمادی از معماری بی روح مدرن می باشد. رنگ قرمز گاهی و در مقاطعی خاص و مشخص، به صورت مینی مال و برای تاثیرگذاری ویژه استفاده شده است. جایی از سکانس نمایشگاه، اولو با روشن کردن چراغی قرمز، برای لحظه ای رنگی گرم را به سالن بی رنگ و دلمرده هدیه می دهد (شکل ۹) (سیادت، ۱۳۹۳: ۱۴). در سکانس رستوران لباس شخصیت ها تغییر رنگ می دهد و به رنگ های قرمز، صورتی و سبز تبدیل می شود. این تغییر رنگ ها پشتوانه تحولی است که در رویداد روایی فیلم رخ می دهد و از منظره شهر بی روح و غیر انسانی به محیطی انسانی و گرم می رسد (رحیمیان، ۱۳۸۹: ۲۱۲).



شکل ۹



شکل ۸



شکل ۷

#### ۴-۱-۴- نظم و تعادل، تمایز و آشوب

سینمای تاتی، مثل آقای اولو، شیک و منضبط است. مبتنی بر نظمی ست بی همتا و جزء به جزء آن با وسواسی نفسگیر از پیش طراحی و محاسبه شده. در همین راستا و بطور کلی می توان از نظم خود بسنده ی عناصر سبکی در سینمای تاتی سخن گفت که نقشی تقریباً همسنگ با روایت و در مواقعی - مثلاً در «وقت بازی» - چه بسا حیاتی تر یافته اند. به بازی نظرگیر عناصر فرمال و نظام واحدهای هندسی و خطوط (پارتیشن ها و دیوارها، تیرهای چراغ برق، آسمانخراشها، خط کشی معابر، وفور اجسام یک شکل در عرض یا عمق یک نما و ...) در فریم به فریم «وقت بازی» نگاه کنید که چگونه مستقل از الزامات روایت و بسط پیرنگ، واجد تشخیص شده اند و در کار عرضه کردن بوطیقای تازه اند. تاتی در عین پایبندی به نظم، عامل اخلال بود. تاتی اصولی بنا می کرد که آن زمان آشنا و شناخته شده نبود و اگر کسی با معیارهای کلاسیک آثارش را می سنجد، بی شک به نتایج نامعقول می رسد و آنها را بی قاعده و ناهنجار می یافت. تاتی نمی خواست سینمایش شبیه فرانسه ی «وقت بازی» شود. در صحنه ای از این فیلم که سراپا ریشخند صنعت توریسم است، پوسترهای تبلیغاتی شهرهای مختلف جهان را می بینیم که همه به گونه ای طعنه آمیز شبیه هم اند. در تمامی پوسترها شهرها پشت آسمانخراشها گم شده

اند. همه آمریکائی شده اند (شکل ۱۰). تاتی در این جهان متحد الشکل پی تمایز می گشت؛ تمایز هنرش با گفتمان غالب سینما آمریکا؛ چیزی که جز با انقلاب در فرم محقق نمی شد (سیادت، ۱۳۹۳: ۱۳).

نکته ی مهم دیگر در سینمای تاتی، خرابی و آشفتگی است، و ملازم با آن سرخوشی و بازی است که در لحظات مهم همه فیلم هایش اتفاق می افتد (معظمی، ۱۳۹۳: ۴۲). نظم عبوس و رسمیت فلج کننده ی زندگی روزمره باید جایی به تعلیق در آید تا آدم ها غرایز خودشان را تخلیه کنند و جان بگیرند. تاتی در سکانس رستوران «وقت بازی» همین کار را با خود فیلم می کند و آنچه را شهر کم دارد برجسته می کند: سر زندگی و رها شدن از قید و بند، یعنی همان وقت بازی. آدم ها رستوران را قرق می کنند و رنگ های شاد یکی یکی وارد دنیای فیلم می شوند تا در تصاویر زیبای پایانی و حرکت چرخ و فلک وار ماشین های رنگارنگ، شهر را به تعادل برسانند؛ تعادلی در اصل حاصل شده از چرخه ی نظم و آشوب (سیادت، ۱۳۹۳: ۱۴). در سکانس پایانی فیلم هنگامی که رابطه مقرر میان معماری محیط و رمزگان رفتاری معین برای رستورانی مجلل از هم پاشیده می شود برخی از میهمانان با خشم از آنجا رفته و دیگران مجبور به کنار آمدن با وضعیت و سپس انجام رفتارهای تازه در فضایی می شوند که قرار بود غایت دیگری داشته باشد. سقف معلقی که به پائین فرو می افتد بدل به دیواری میشود که محل میهمانان ویژه را از سالن رقص جدا می کند، صحنه ای که برای اجرای موسیقی آرامش بخش در نظر گرفته شده بود بدل به مکانی برای بداهه نوازی موسیقی جاز می شود و سالن های غذاخوری به سالن رقص تغییر ماهیت می دهند (شکل ۱۱). در واقع می توان گفت مردم فضا را تصاحب کرده و از آن آنگونه که می خواهند استفاده می کنند. دیگر هنجارهایی از پیش تعریف شده برای رویدادهای مدون و طرح معمارانه ای برای آن وجود نداشته و رستوران به مکانی برای مضمون ربایی (دخل و تصرف)، یا به مکانی تصاحب شده، بدل می شود (ملک، ۱۳۹۳: ۱۸).



شکل ۱۱



شکل ۱۰

#### ۴-۱-۵- شیشه

تاتی از شیشه به جز عنصری به منظور تشدید ابهام فضایی معماری مدرن، به شکل های دیگر نیز استفاده می کند (جعفری نژاد، ۱۳۸۹: ۷۴). در صحنه ای از فیلم وقتی آقای اولو به دنبال مردی که می خواهد درباره کار با او صحبت کند در پیچ و خم اداره راه می رود، هر دو به جای این که یکدیگر را ببینند بازتاب طرف مقابل را در شیشه می بینند. تاتی این جا باز هم نشان مان می دهد که جهان مدرن جهان بازتابها است نه جهان اصل (شکل ۱۲)؛ یا تماشاچی در این فیلم همراه تعدادی گردشگر آمریکایی وارد پاریس می شود، ولی هیچ کدام پاریس سنتی و قدیمی را نمی بینند و همه دست خالی از دیدنی های پاریس باز می گردند. تنها انعکاس چند بنای تاریخی پاریس (برج ایفل، تاق نصرت) را در شیشه های معماری بناهای مدرن می توان دید (شکل ۱۳). این جا تاتی با زبان طنزآمیز به ما می گوید جهان مدرن جایی است که در آن فقط انعکاس تاریخ و شهرهای سنتی





دیده می شود. در جایی شیشه خرد شده به جای یخ برای نوشیدنی استفاده می شود. این جا شیشه به عنوان پدیده ای نشان داده می شود که از بین خواهد رفت. بنابراین تصویر تاریخ کهن اروپا توی یک شی موقتی مثل شیشه نشان گر عظمت تراژیک وضعیت معاصر شهر مدرن از دید تاتی است. همچنین شیشه به عنوان المان جداکننده نامرئی بیرون و درون در فیلم او حضور دارند؛ زدوده شدن فضای خصوصی که یکی از بحث های جدی مدرنیسم است، در تمام این فیلم وجود دارد. داخلی و خارجی بودن فضاها از مصونیت برخوردار نیستند. اینکه کجا بیرون است و کجا درون. در صحنه ای که آقای اولو برای لحظاتی به خانه ی دوست قدیمی اش رفته و از آنجایی که خانه به اصطلاح مدرن ساخته شده، دیوارهایی شیشه ای دارد که همه چیزش از خیابان پیداست (شکل ۱۴). در صحنه ای دیگر مردی برای روشن کردن سیگارش به طرف نگهبان ساختمان می رود و متوجه نمی شود که بین آنها شیشه قرار دارد. دیوارهای شیشه ای در تمام طول فیلم دردسر سازند؛ در جایی از فیلم اولو دری شیشه ای را می شکند و دربان دستگیره ی بزرگ برنجی را نگه می دارد و در نامرئی را باز و بسته می کند و مثل قبل بابت انجام کارش انعام می گیرد (حائری، ۱۳۹۱: ۳۳). بنابراین در این فیلم شیشه به موتیفی موثر تبدیل شده است.



شکل ۱۴



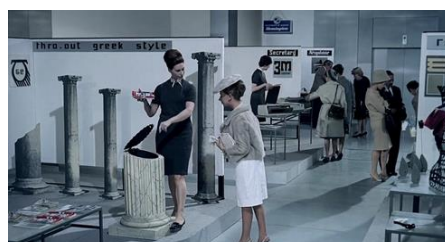
شکل ۱۳



شکل ۱۲

#### ۴-۱-۶- تاریخ

نگاه تاتی به تاریخ نیز معنای خاص خود را دارد. در سکانس نمایشگاه، یکی از ستون های کاخ های یونان که در اصل نماد ریشه فرهنگی تاریخ اروپاست نشان داده می شود که اکنون به سطل آشغال تبدیل شده است (شکل ۱۵). در این صحنه کلیدی، یکی از شمایل تاریخی اروپا به ابژه ای کاملاً بی ارزش تبدیل می شود. این نگاه تاتی به جهان مدرن است و به همین دلیل فیلمش بسیار تلخی است.



شکل ۱۵



## ۵- نتیجه گیری

هدف این تحقیق بررسی نقش و معنای فضای معماری مدرن در روایت سینمایی فیلم «وقت بازی» بود. با توجه به مجموع یافته های تحلیل محتوایی و اطلاعات حاصل از آزمون فرضیات می توان به این نتایج اشاره کرد:

«وقت بازی» امروزه به عنوان یک اعجاز نوآورانه بنیادی مورد تایید قرار می گیرد و یکی از گزنده ترین بیانیه های سینمایی درباره ی معماری مدرن است. هیچ فیلم دیگری کاملاً این چنین از فضا، معماری و جمعیت استفاده نکرده است. این فیلم در واقع توصیفی از تجربه شهر مدرن و مسائل انسان در فضای چنین شهری است در جامعه ای که در آن تجددگرایی و از آن مهم تر شهرگرایی مدام پررنگ تر می شود. تاتی با به تصویر کشیدن رویدادهایی واقع در فضا، اعمال و رفتارهای شخصیت های اصلی اش را در ارتباط با هجوم معماری مدرن به تصویر می کشد که از خود بیگانه و بیگانه کننده است. تاتی به جای خرده گیری آشکار از جهان مدرن، با نمایش جایگاه ریشخندآمیز آدمی در آن، گویاترین نقد مدرنیسم را، با فیلمهایش پیش رو می گذارد. در مجموع زمان بازی فیلمی است که رابطه انسان با فضای مدرن را به تمسخر می گیرد و تاتی این ادعا را از جنبه های مختلف اثبات می کند. ساختمانهای زیبایی که بیشتر باعث سردرگمی مراجعان می شوند، وسایل نقلیه ای که بیشتر عامل سلب آسایش هستند، ابزار و وسایلی که کارایی لازم را ندارند و در نگاه کلی تر نظمی توخالی که خود مسبب آشفستگی افرونتر است. برخی از تصاویر در عین سادگی آنچنان نمادین و پرمفهوم هستند که چشمها را خیره میکنند. البته تاتی خود گفته است که به هیچ وجه با معماری مدرن مشکل ندارد فقط در جستجوی یافتن راهی بهتر برای زندگی کردن در این فضاست. به هر حال، نوع دید تاتی به معماری، هم در مقام سینماگری مورخ و هم نقاد طنزپرداز جنبه های مدرن آن، قطعاً بسیار مهم است. کم اهمیت ترین آن ممکن است این باشد که معماران در آینه فیلم های او حاصل آثار خود را ببینند، گرچه شاید برایشان چندان دل پذیر نباشد.

## مراجع

- ۱- پنز، فرانسوا (۱۳۸۹) «سینما و معماری»، ترجمه شهرام جعفری نژاد، شهرام، چاپ دوم، تهران: انتشارات سروش، صص ۱۵ و ۶۹ و ۷۲ تا ۷۴.
- ۲- خوش بخت، احسان (۱۳۸۸) «معماری سلولوید»، چاپ اول، تهران: انتشارات کسری و حرفه هنرمند، صص ۱۷۱
- ۳- دهکردی، همایون (۱۳۹۳) «زندگی و آثار ژاک تاتی با نگاهی به گوشه ای از تاریخچه سینمای فرانسه/ قهقهه مدرن شاعر لنگ دراز»، مجله سینما و ادبیات، سال یازدهم، شماره ۴۴، صص ۵ تا ۹.
- ۴- رابرت، راجر (۱۳۹۱) «درباره ی وقت بازی، تعطیلات آقای اولو و دای جان»، ترجمه فرناز حائری، فصلنامه تخصصی فیلمخانه، شماره ۲، صص ۳۱ تا ۳۹.
- ۵- رحیمیان، مهدی (۱۳۸۹) «سینما معماری در حرکت»، چاپ دوم، تهران: انتشارات سروش، صص ۲۱۱ تا ۲۱۲
- ۶- سیادت، امیرحسین (۱۳۹۳) «نگاهی به سینمای ژاک تاتی/ خدای چیزهای کوچک»، مجله سینما و ادبیات، سال یازدهم، شماره ۴۴، صص ۱۲ تا ۱۵.
- ۷- کرنس، گراهام، کالج، ریتل (۱۳۹۳) «اشغال نامتعارف فضا در وقت نمایش»، ترجمه مهدی ملک، مجله سینما و ادبیات، سال یازدهم، شماره ۴۴، صص ۱۶ تا ۱۸.
- ۸- معظمی، جاوید (۱۳۹۳) «اولو لطفا چترت را باز نکن»، مجله سینما و ادبیات، سال یازدهم، شماره ۴۴، صص ۴۲ تا ۴۳.
- ۹- میربابا، محمدحسین (۱۳۹۳) «بازنمایی بیگانگی در سینمای ژاک تاتی»، مجله سینما و ادبیات، سال یازدهم، شماره ۴۴، صص ۳۸ تا ۴۱.



First International Comprehensive Competition Conference  
on Engineering Sciences in Iran

September 2016  
Anzali - Iran

WWW.IRAN3C.COM

اولین مسابقه کنفرانس بین المللی جامع علوم مهندسی در ایران

11- Petrovici, Liliana. (2009). **Art Of Film– A Way Of Architectural**, Universitatea Tehnică, Gheorghe Asachi din Iași