



## بررسی وجوه مشترک معماری و نمایش در مقیاس مفاهیم

عارفه بیابان پور

دانشجوی کارشناسی ارشد، دانشگاه آزاد اسلامی تهران غرب

Email: Arefeh.biabanpour@gmail.com

### چکیده

انسان از طریق دیدن، شنیدن، لمس کردن و ... با جهان پیرامون خود پیوند دارد و هر اندازه این پیوند قوی تر باشد، وسعت فکر و اندیشه بیشتر و دامنه خیال گسترده تر است. بدیهی ترین عامل پیوند معماری و هنر های نمایشی، ارتباط این دو هنر با زندگی و فضای زندگی است. این دو از جنبه های متفاوتی مقایسه شده اند زیرا ویژگی ها و خاصیتشان به گونه ای است که باعث شده تا این ارتباط بیشتر شود. ویژگی هایی مانند فرم، حرکت، ریتم، زمان، هارمونی، رنگ، صدا، نور، سایه، منظر و بسیاری موارد دیگر که اشتراک بین نمایش و معماری را محکم تر می کنند.

از این هنر ها به عنوان واسطه ی اصلی تفسیر خلاقانه از فضا استفاده می کنند. نمایش جنبش و حرکت بدن انسان در فضا و در خلال زمان است و از سوی دیگر معماری و کیفیت فضایی آن توسط حرکت بدن در خلال زمان در درون آن تجربه می شود. در هنگام اندیشیدن به فضایی که برای بدن و توسط آن خلق شده، به عنوان محتمل ترین نقطه اشتراک بین هنر های نمایشی و معماری، می توان به این نکته رسید که در طراحی فضا می توان از کانسپت های مشترکی بهره برد. یا به خدمت گرفتن کانسپت های فضایی آنگونه که در نمایش درک می شوند برای غنا بخشیدن به طراحی فضای معمارانه، می توان به پروسه خلاقانه در گذر از تبادل ایده بین دو نظام هنری اشاره کرد.

واژگان کلیدی: معماری، نمایش، سینما، اشتراک، فضا، حرکت



## مقدمه

در نگاهی به تاریخ این دو هنر نمایش و معماری در می یابیم که خالقان آنها برای بیان ذهنیت خود از سبک های مختلفی دستمایه گرفته اند. تاریخ معماری به قدمت انسان است و نمایش به عنوان یک رفتار فیزیکی، روحی، فرهنگی و اجتماعی است که همیشه جز جدا نشدنی وجود انسان بوده و خواهد بود. شاید بسیار مستقیم تر و ضروری تر از ارتباطات کلامی، نمایش و استفاده از بدن برای انتقال مفهوم از طریق ارتباط بی کلام، در انسان اولیه بدیهی بوده و تاکنون نیز به عنوان اولین رفتار یک کودک حتی قبل از رسیدن به مهارت سخن گویی نیز بدیهی می نماید در حالیکه سینما جز محدوده زمانی انسان نوین و مدرن را طی نکرده است با این وجود در همین مدت زمان اندک در قیاس با تحولات شگرف معماری، سینما نیز توانسته است با تکیه بر توانایی های ذاتی خود ادعای فضا- زمانی معماری را بر سطحی دو بعدی به اثبات برساند.

## پرسش

مسئله این است که چه شباهت هایی میتوان میان این دو هنر به ظاهر متفاوت یافت که بتواند بر جنبه هنری معماری و نمایش و برای اثر گذاری بیشتر بر روی مخاطب از آنها بهره جست.

## فرضیه

هدف از این بررسی این است که با پاسخ به این سوال با رویکردی جدید ارتباط بهتر مخاطب با بنا یا فیلم و نمایش ایجاد گشته و انتقال فکر و احساس صورت گیرد.

چرا که زمانی که در فضای معماری حرکت میکنیم و یا زمانیکه فیلم می بینیم برای لحظاتی هر چند کوتاه خود را فراموش کرده و ذهن خود را درگیر عناصر بنا یا فیلم می کنیم و به نوعی ارتباط روانی با آنها برقرار می کنیم و زمان معنای دیگری می یابد و نسبت واقعی آن با فضا و زمان واقعی گم می شود. این یک حرکت ذهنی است که می توان از آن در راستای ارتباط با مخاطب بهره جست

## زبان مشترک هنرهای نمایشی و معماری

نمایش هنری است که با دیگر هنر ها دارای ریشه های یکسان است. به خصوص هنر هایی که به لحاظ بصری در حال تاثیر گذاری بر مخاطب هستند. هنرهای نمایشی با دیگر هنرها دارای ریشه های یکسانی هستند به خصوص هنرهایی که به لحاظ بصری در حال تاثیر گذاری بر مخاطب هستند. در حقیقت هر دو اساس کارشان بر ایجاد فضایی است که حاصل از چیدمان یک سری عوامل در کنار یکدیگر است. « سینما با هر شات یا پلانی که نمایش می دهد، در واقع رویدادی را در یک فضا معرفی میکند و همانطور که موضوع معماری فضاست.» ( عرب زاده یکتا: ۱۳۶۹: ۶۶)

درید ویلیامز می گوید: «نمایش پدیده ای است که از نظر بصری درک شده، به صورت ریتمیک منظم شده و به صورت فضایی تنظیم شده است که حداقل در سه بعد از فضا و یک بعد از زمان وجود دارد.» نمایش شامل یکسری از عناصر جنبشی



است و حرکت، زمان و فضا از اعضای جدانشدنی آن هستند. در نمایش باید زمان و فضا موجود باشد و از عناصر محیطی فیزیکی تاثیر بگیرد.

« معمار کسی است براساس نیاز های بشر و بر اساس تفکرات و فرهنگ حاکم اجتماعی و نیروی تخیل خویش فضا سازی می کند و یا به بیان دیگر به فضاهای مختلف انتظام های مورد نظر خود را می بخشد.» ( همان: ۶۷)

«معنای کمال در معماری بدین گونه تجلی میکند که تمام اجزای این معماری دارای شخصیت هستند و از سوی دیگر تمام این اجزا یک کل وحد همگنی را می سازند که همه با آن مرتبط اند.» ( حجت: ۱۳۶۸: ۵۱) معماری هنری اجتناب ناپذیر است . ما غالبا در زندگیمان چه در خواب، چه در بیداری داخل ساختمانی هستیم و در اطرافمان ساختمان هایی قرار دارد تا در فضایی حضور داریم که ساختمان ها و عناصر طبیعی آن را تعریف می کنند. به عبارت دیگر معماری یک شکل ارتباط غیر کلامی است و سندی خاموش از فرهنگ خالق خود است. میس وان دروهه بر این نظر است که : « معماری تبلور ساختار درونی خود و آشکار شدن آرام شکل است .» لویی کان معتقد است : وقتی یک بنا را می سازید، زندگی را می سازید بنا از زندگی نشئت می گیرد و با شما حرف میزند اگر فقط به عملکرد بنا فکر کنید دیگر آن بنا محیط زندگی نمی شود. فضا عنصر اساسی معماری است. نقش اول هنر معماری را فضای ایفا میکند و حتی نقشه های طراحی شده یک معماری نمی تواند حس فضایی قابل لمس در یک معماری را به بیننده کامل القا کند.

همواره با صحبت از مقایسه معماری و سینما، نخستین چیزی که به ذهن خطور می کند فضایی است که به عنوان دکور در صحنه نمایش یا فیلم از آن استفاده می شود. بررسی های بسیاری در ارتباط با معماری و سینما از دیدگاه طراحی صحنه و عوامل بصری نظیر نورپردازی، رنگ و ... پرداخته اند و کمتر عواملی نظیر تخیل، ریتم، حرکت و ... مورد توجه قرار گرفته است. اگر از منظر نوعی فرآیند در اندیشه معماری به نمایش و سینما نگاه کنیم سینما می تواند در فرآیند خلق فضا مداخله کند. (مجتهد زاده، ۱۳۸۹: ۱۲). و همچنین سینما را می توان از سایر هنر ها به معماری نزدیک تر دانست، نه تنها به خاطر ساختار فضایی و وابسته به زمانش، بلکه اساسا به این خاطر که هم معماری و هم سینما هر دو از تجربه فضا سخن می گویند و صحنه هایی برای تجربه شرایط مختلف زندگی می آفرینند. (پالاسما، ۱۳۸۶: ۹)

فضا، زمان و حرکت، سه ویژگی برجسته ای هستند که بین نمایش و معماری مشترک می باشند.

## فضا، نمایش، معماری

فضا در نمایش و نیز در معماری از طریق حرکت درک می شود. کالبد انسان به فضا زندگی می بخشد و به نمایش وجود. کار معمار ساختن ساختمان نیست ، بلکه ایجاد فضایی است با حال خاصی که او در نظر دارد. فیلم ساز نیز به روش دیگری چنین می کند. او نیز میخواهد با فضا سازی حال خاصی را در مخاطب خود ایجاد کند، چه با استفاده از روابط درون اجزای فیلم چه روابط میان کل اجزا (حجت، ۱۳۶۸ : ۵۵) فضا سازی در نمایش و سینما نیز نوعی شخصیت پردازی است. معماری از طریق فضایی که ساختمان را از ملاحظات فرمال و قراردادی آزاد می کند طراحی می شود. از میان عناصر منفی می گذرد، فضا اینگونه خلق می شود. فرم های معمارانه معنی پیدا می کند و قالب تعریف می شوند.



تجربه فضایی در معماری چیزی است که به انسان اجازه می دهد تا بر فضا اثر متقابل داشته باشد . ویژگی فضاها، پارامترهایی را برای روابط اجتماعی فعال برپا میکند . معنا و مفهوم فضا فقط از طریق حواس چند گانه انسان مانند بینایی، لامسه ، بویایی، شنوایی و جنبش قابل اندازه گیری است. ( هوانگ، ۱۹۹۱، ۲۱)

### زمان، نمایش و معماری

زمان در نمایش ضرب آهنگ ریتم را می سازد و به حرکت نظم می دهد. نمایش و تئاتر ممکن است در زمان اجرای آن و یا حتی از لحاظ ساخت به عنوان چیزی زود گذر درک شود چرا که تصور، پردازش، واسطه و محصول همه فانی و زودگذر هستند اما این تجربه و حافظه است که باعث می شود نمایش بر زمان سبقت بگیرد ( خضری دریا، ۴)

زمان در معماری کیفیت فضایی را آشکار می کند. زمان در معماری برای رشد و سخاوت ستوده می شود. معماری در جنبه سودمندی آن فانی و زودگذر است، معماری نیز از طریق مجموعه ای از خاطرات و تجارب، بر زمان سبقت می گیرد.

تداوم که در زمان مستتر است، در هنر و معماری با حرکت درون فضا مصداق پیدا می کند. معماری به معنای مکانی که موجودیت جسمی یافته است می تواند زندگی شود و پیموده شود و یا می تواند اندازه گیری مکانی و اندازه گیری زمانی شود بدین معنا که بیننده برای درک کامل فضای معماری و یک ترکیب بایستی در آن حرکت کند تا بتواند آن را از جهات مختلف ببیند. (شولتز، ۱۳۸۱: ۱۷۸)

هر تکرار منظم عناصر طبیعی و مصنوعی را ضرب آهنگ یا ریتم می نامیم. در عالم بسیاری از تحولات و تغییرات ریتمیک هستند. تولد و مرگ نیز به نوعی دارای ریتم می باشند. آنچه در پیدایش ریتم اهمیت دارد مسئله زمان است. ریتم را می توان تکرار یک عامل در واحد زمان تعریف کرد. ریتم ارتباط درونی با مفهوم حرکت نیز دارد، زیرا حرکت از تکرار ضرباهنگ دار یا ریتمیک به وجود می آید و این مفهوم توسط حس بینایی ، شنوایی و لامسه دریافت می شود.

### حرکت در هنرهای نمایشی و معماری

ریتم و حرکت ناشی از آن برای ایجاد احساس زندگی، حیات و تحول در هر اثر هنری ضروری است زیرا این دو مشخصه هایی لازم و ضروری برای وجود زندگی و تحرک و تحول هستند. در جهان خلقت همه چیز پویاست، یا از حرکتی ظاهری بهره مند است و یا حرکتی درونی دارد. زمین حرکت می کند، درختان رشد می کنند، نور و سایه به تناوب ظاهر و محو می شوند و خود انسان که شاهد و ناظر بر همه اینهاست در معرض انواع تحولات مادی و معنوی است. هیچ چیز واقعی نیست که از حرکت گریزی داشته باشد. همین درک موقعیت های فضایی و مفاهیم گسترش در بعد فضایی است که به شناخت زمان منجر می شود. در واقع حرکت ترکیبی از فضا و زمان است . مینکوفسکی در کتاب اصل نسبیت می گوید : « هرگز مکان معینی را در مگر در زمان معینی و زمانی معینی را مگر در مکانی معین ندیده است». (منصور بیگی، ۱۳۸۷: ۱۳۸)

ما برای رسیدن به هدف خود به چند عامل طبیعی متکی هستیم . اول از همه چشم است که فضا را برای ما قابل رویت می سازد. دوم تداعی تجربه های گذشته است. یعنی تکرار در گذر از مکانی به مکان دیگر از لحاظ خسی به دریافت ما از فضا و کیفیت آن کمک می کند. سوم شناخت قوانین مادی حاکم بر ساختارهای طبیعی است. این سه عامل با یکدیگر در دریافت فضا و نحوه حرکت در آن به انسان کمک می کنند.



حرکت بستگی تام به درک و دریافت دارد. پدیده دریافت در چشم و مغز ماست و شامل ناخودآگاه دیگر موقعیت هایی می شود که بر آن تاثیر می گذارند. روش هایی که نور، رنگ، توده، فضا، ریتم، زمان و ... را به هم مرتبط می کنند و یا هریک را به تنهای سازماندهی می نمایند، می تواند در بیننده حسی از حرکت القا کند. (همان)

تصویر متحرک وجه تمایز هنرهای نمایشی و به خصوص سینماست از سایر هنر ها و حرکت اعم از اینکه مربوط به سوژه باشد یا دوربین، فضا و زمان و وقایع سینمایی را موجودیت می بخشد. (آوینی، ۱۳۸۰: ۱۶۹)

در هنگام تماشای نمایش، مغز برای پیش بینی مجموعه بعدی حرکات، قبل از وقوع واقعی آن تلاش می کند با این حال اگر مغز نتواند حرکت بعدی را به طور صحیح پیش بینی کند، ما شگفت زده خواهیم شد. اسکن مغز انسان نشان می دهد، مغز برای لذت بردن از وقایع غیر منتظره طراحی شده است. همین حالت می تواند در جریان تجربه فضایی در درون فضای معماری تکرار شود. (بایرن، ۲۰۱۲: ۳)

جریان پیوسته ی فضا در معماری ناشی از حرکت است. رخداد های منظم اشکال، تاکیدات متوالی در تورفتگی ها و برجستگی ها، مقطعی که به صورت دوره ای تکرار می شوند و سایر عناصری که در یک معماری به کار رفته اند منجر به انتقال دید و فکر ما از یکی به دیگری می شود. ویژگی اساسی این نوع حرکت درونی معماری، رابطه ظاهری و باطنی فرم هاست. چشم در نقاط مختلفی در میدان بصری خود متوقف می شود. احساس انسانی این است که وقتی چشم در طول یک مسیر منحنی که به وسیله ضربه های موجی، شکل خاصی یافته است حرکت می کند بخشی از جریان پیوسته فضا و حرکت در آن القا می شود. (خضری: ۷)

معماری و فضای معماری بدون حضور مخاطب بی معنا می شود و اصل یک معماری به مخاطبان آن و در کنار استفاده کننده موجودیت می یابد. از این رو هنگامی که از حرکت در معماری سخن می گوئیم نمی توان گفت صرفا حرکت بیننده یا حرکت بنا به عنوان یک اثر معماری مد نظر است. بدین ترتیب اجزای مرتبط با حرکت در معماری عبارتند از: بنا یا اثر معماری و انسان به عنوان استفاده کننده، حرکت در هر دوی اینها اتفاق می افتد و آنچه که در نهایت حاصل می شود، ادراک فضا است. حرکت اثر معماری بدین معناست که معماری ساکنی که پویا نباشد درست مثل فضایی است که بعد سوم آن حذف شده باشد و تنها یک سطح بدون عمق و دو بعدی از آن برجا بماند. «در معماری هدایت نگاه از طریق ترکیب شکل ها، خطوط و ریتم فضایی بنا حاصل می شود. اگر معمار نتواند چنین حرکتی را برای بیننده فراهم کند، بنای او که مهم نیست از نظر شکل و ساختار چگونه باشد، بدون شک برای بیننده جذابیتی نخواهد داشت یعنی لحظه ای که تماشاگر وارد بنا می شود اگر هیچ مسیری را نیابد تا در طول آن حرکت کند و یا هیچ جریان فضایی را در خود احساس نکند، با ذهنی آشفته مایل خواهد بود آن مکان را ترک کند. این جریان فضایی همانند جاذبه های فیلمی است که بیننده را در همان لحظات اول و از آغاز فیلم نسبت به تداوم عمل تماشا بر می انگیزاند» (رحیمیان، ۱۳۸۹: ۴۴)

پایداری و ایستایی یک اثر معماری از بدیهی ترین ملزومات یک اثر است. ساختمان که به صورت تجسمی و پلاستیک است و برای اینکه تبدیل به یک فضا و مکان شود در ابتدا باید ساکن و ایستا باشد اما پویا بودن ساختمان و حرکت ساختمان یک مفهوم بصری است و البته که به ذهن ارتباط دارد «این تحرک یک صفت فیزیکی نیست، تحریکات ادراکی شبکه، این تحرک



را در حین تجزیه و تحلیل اطلاعات در مغز پیدا می کنند. آرنهام معتقد است که در فرایند ادراک اثر پویایی در یک ترکیب، احتمال موثر از تناسب یا شکل آن محرک است در هر ادراکی یک تحرک قوی یا ضعیف نیز وجود دارد. شدت این پویایی بر حسب سبک و دوره ساختمان و معماری متغیر است. ساختمانی که متقارن و دارای تناسبات متعارف باشد، پویایی را کمتر القا می کند تا ساختمانی که عناصر آن متضاد و دارای پیچیدگی باشد. ادراک هر ترکیب متحرک همراه به تمایل به ایجاد تعادل است. این بدین معنی نیست که ذهن از ادراک هر تحرک خودداری می کند بلکه ادراک چنان سازمان داده می شود که تا حد امکان انرژی پتانسیل بیشتری را به تعادل برساند» ( شیخ مهدی، ۱۳۸۲ : ۴۸)

حرکت مخاطب: علاوه بر درک ظاهری فضا، نوعی درک باطنی از فضای معماری نیز وجود دارد که به روح انسان باز می گردد. بنابر این حرکت مخاطب در معماری را می توان به دو دسته حرکت فیزیکی و حرکت معنایی تقسیم کرد. در حرکت فیزیکی مسیر حرکت را می توان به صورت یک ریسمان حسی تصور کرد که فضاهای یک بنا یا مجموعه فضاهای داخلی را به یکدیگر مرتبط می سازد. و این حرکت را سیر کولاسیون می نامند. (چینگ، ۱۳۷۹: ۲۸۹)

در حرکت ذهنی فضای معماری همانند یک قطعه موسیقی است که به دست انسان و با عاملیت او آفریده شده و با حضور انسان در آن آماده نواختن می شود به امید آنکه نوای آن بر دل و جان اثر کند. هنر و توانایی آفریدگار آن علاوه بر تامین راحتی جسم، با قرار دادن استادانه اجزا در کنار هم می تواند خالق آهنگی بدیع باشد که بر روح و جسم انسان تاثیر می گذارد. (مسعودی، ۱۳۸۳: ۶۱-۷۳) فضای معماری هم در جز خود و هم در ارتباط خود با سایر اجزا مفاهیمی را بر ذهن استفاده کننده منتقل می کند. حرکت در فضای معماری یعنی راه رفتن در میان دیوارها، ستونها، سقفها و سایر عناصر بصری و دریافت پیام های ذهنی که حاصل کار معمار است. (حجت، ۱۳۶۸: ۴۶-۶۰)

در واقع حرکت معنایی، حرکتی است که موجب تغییر در مخاطب می شود. این حرکت ذهنی است و تحولی که در آن اتفاق می افتد به جای مختصات جغرافیایی، به مختصات ذهنی مخاطب بر میگردد. به این ترتیب معنایی را در ذهن مخاطب و یا استفاده کننده از بنا متجلی میکند. این حرکت در واقع نشأت گرفته از احساس مخاطب به هنگام درک فضا است. (مهدوی نژاد، ۱۳۹۰: ۲۱)

حرکت ذهنی از کنار هم گذاشتن تصاویر منفرد حاصل می شود. در حین حرکت در یک فضای معماری و ادراک فضای معماری، « آنچه که به حرکت ذهن و خیال منجر می شود تصاویر جداگانه ثبت شده در ذهن مخاطب نیستند بلکه تصاویر پی در پی برداشت شده از صحنه هنگامی گویای معانی و مفاهیم نهفته در خود هستند که تسلسل در ادراک و احساس آنها نیز وجود داشته باشد. این تسلسل تنها از طریق قرارگیری تصاویر پشت سر هم انتقال نمی یابد بلکه تغییر و تحول در تصاویر ضروری است تا ضمن ایجاد تصاویر تازه، تعاقب و استمرار به وجود بیاید.» (مسعودی، ۱۳۸۳: ۶۱-۷۳)

### تفاوت حرکت در معماری و سینما

زمانی که در تعریف حرکت فیزیکی از تصاویر متعدد صحبت می کنیم، بدیهی است که این تصاویر متعدد فقط در کنار هم معنا می یابند. « تصویر های متعدد از یک صحنه بدان معنا نیست که هر تصویر به طور جداگانه قابل تشخیص و ادراک است بلکه مجموعه آنها موجودیت مستقلی است که تشخیص و ادراک شخص از هر صحنه فضا را شامل می شود. تصاویر پی در پی



برداشت شده از صحنه، هنگامی گویای معانی و مفاهیم نهفته در خود هستند که تسلسل و ادراک و احساس آنها نیز وجود داشته باشد» ( مسعودی، ۱۳۸۳: ۳۷-۶۵) در روند یک فیلم نیز اتفاق مشابهی می افتد فیلمساز اجزای تقطیع شده و لحظات پراکنده فضای سینمایی را مطالب با طرح نهایی و مفهومی که در ذهن دارد شکل می دهد. و هر شی در پرده سینما تنها از آن وجه وجود دارد که نشانه ای برای دلالت به آن طرح آرمانی باشد

در جهان تجربه عادی، هر حادثه در چارچوبی که یکپارچه، به هم پیوسته و تغییر ناپذیر است رخ می دهد. برای مثال اگر شخصی از پنجره اتاقش دو نفر را در حال قدم زدن در خیابان ببیند و بخواهد آنقدر نزدیک شود که بتواند دریابد آنها چه می گویند، می تواند از اتاق خارج شود و به سوی آنها برود، اما مطمئناً نمی تواند این کار را فوراً انجام دهد، او مجبور است که از درگذرد، پلکان را طی کند و قدم در خیابان بگذارد. او می بایستی از میان فضایی عبور کند. که طبیعتاً میان وی و آنها فاصله انداخته است. او با فضای واقعی سر و کار دارد. همین مطلب درباره زمان صادق است. او قادر نیست، آنچه را آن دو نفر در دقیقه بعد انجام خواهند داد ببیند. او باید صبر کند تا آن ده دقیقه به سر آید. در سینما قضیه بسیار متفاوت است. می توان فضا و زمان را جدا کرد، توسعه داد یا در هم فشرد. ممکن است فضاها و زمانهای مختلفی را با هم آمیخت، فواصل مکانی را از میان برداشت و زمان را کاهش داد، بدون اینکه تماشاگر ذره ای احساس اضطراب کند. ناظر مورد اشاره ای که از ورای پنجره به بیرون نگاه می کند، می تواند در یک لحظه همراه آن دو نفر در خیابان دیده شود. در همان لحظه وی می تواند در پاریس یا پکن دیده شود. تماشاگر فیلم می تواند تصویری را در یک فاصله ببیند و بعد به آن نزدیک شود. در این فاصله، می توان از یک روز به روز بعد منتقل شد، تا آنچه را دیروز و فردای آن اتفاق افتاده مشاهده کند. بدین ترتیب سینما بر خلاف جهان فیزیکی، به نقض پیوستگی فضا و زمان مجاز است و از این راه سرشت جداگانه ای به دست می آورد که برای آفرینش هنری مناسب است (رالف، ۱۳۶۸: ۹۵) این خاصیت شگفت انگیز سینماست که در میان سایر هنرهای تجسمی آن را متمایز کرده است و سینما را که شباهت های تصویری زیادی با معماری دارد متفاوت می سازد یعنی حرکت در یک زمان کیفی و غیر واقعی، در مقابل حرکت و سیر در فضاهای معماری در زمان واقعی و به صورت کمی است.

## نتیجه گیری

با توجه به موارد و مطالبی که در طول مقاله مورد بررسی قرار گرفت و نکاتی که ذکر شد، نتایج این گونه است که سینما و معماری به دلیل خصوصیات که دارند بیشترین ارتباط را با یکدیگر نسبت به سایر هنرها دارند. مفاهیمی همچون زمان، فضا، ریتم، حرکت، فضا سازی، سکانس، سناریو و بسیاری از موارد دیگر که این دو را تا حد زیادی به یکدیگر نزدیک می کند. چرا که یک معمار و سینماگر هر دو به دنبال ایجاد فضایی هستند که بتوانند مخاطب را با آن فضا درگیر کنند. حال آنکه ایجاد و تولید این فضا دارای مولفه های مشابهی می باشد که باعث شده تا این دو از اشتراک زیادی برخوردار باشند. همانطور که یک کارگردان در فیلم خود روند داستان را با یک سناریو خاص دنبال می کند و مخاطب را تا انتهای داستان هدایت میکند، یک معمار نیز به همین ترتیب با استفاده از سلسله مراتب و سکانس بندی فضاها مخاطب را از مسیر این داستان گذر می دهد و یا



ایجاد ریتم در فضا که از مهمترین ویژگی ها در معماری و سینما می باشد. از موارد مهم دیگر زمان می باشد که به گونه های مختلف مانند مکث یا سرعت در حرکت از آن استفاده می شود .

مقایسه حرکت در معماری و نمایش به علت اینکه حرکت در مقوله نمایش و به خصوص سینما و در تجربه دیدن یک فیلم خاصیت ذهنی دارد با حرکت در معماری که به ظاهر امری عینی است در نگاه اول مشکل می نماید به همین علت مفاهیم ذهنی و خیالی به صورت مفاهیم فیزیکی و عینی در قالب بعد فضا و زمان گنجانده و توصیف شدند. فیلم و نمایش را می توان نتیجه کنش شخصیت و واکنش های او نیز حرکت دوربین یا ترکیبی از آن دو دانست. و ادراک انسان از فضای معماری در لایه ها و پرسپکتیو های مختلف، در طول زمان و توام با حرکت انسان ( عینی یا ذهنی) شکل می گیرد.

## منابع و ماخذ

- ۱- آوینی، مرتضی، ۱۳۶۸، مونتاژ به مثابه معماری سینما، سوره
  - ۲- پالاسما، یوهانی، ۱۳۹۴، معماری تصویر فضای وجودی در سینما، ترجمه ابهری، علی
  - ۳- چینگ، فرانسیس، احمدی نژاد، محمد، ۱۹۴۳، فرم فضا نظم، خاک
  - ۴- حجت، مهدی، ۱۳۶۸، معماری و سینما، فارابی
  - ۵- رالف استیون، ژر. دبری، ۱۳۸۹، هنر سینما ترجمه پرویز دوایی، امیرکبیر
  - ۶- رحیمیان، مهدی، ۱۳۸۹، سینما معماری در حرکت، تهران، سروش
  - ۷- نوربرگ شولتز، کریستین، سید احمدیان علیرضا، ۱۳۹۸، معماری حضور زبان مکان، نیلوفر
  - ۸- شیخ مهدی، علی، ۱۳۸۲، بررسی حرکت در تصویر سینمایی، فارابی
  - ۹- عرب زاده یکتا، ایرج، ۱۳۶۹، معماری و سینما، فارابی
  - ۱۰- خضری، دریا، مقاله زبان مشترک رقص و معماری در شکل دهی فضا
  - ۱۰- مجتهد زاده، روح اله، ۱۳۸۹، معماری اساسا باید داستان فضا باشد، نشریه درگاه: ۱۲
  - ۱۱- مسعودی، محمد حسین، ۱۳۸۳، تدوین و ادراک آهنگ قصه، صفه ۳۷، ۶۱-۷۳
  - ۱۲- منصور بیگی، نازیلا، ۱۳۷۸، ریتم در هنرهای تجسمی، فصلنامه هنر: ۴، ۱۴۸-۱۳۵
  - ۱۳- مهدوی نژاد، محمد جواد، ۱۳۹۰، تجلی مفهوم حرکت در معماری معاصر ایران، مطالعات شهر ایرانی اسلامی ۳۴: ۲۱
- ۱۴-Rai-Pi Huang ,Emily, june 1991, Body In Space: The Sensual Experience of Architecture and Dance ,Massachusetts institute of Technology.