



## بررسی تطبیقی رابطه روایت و روایت‌گری در کیفیت فضایی معماری و سینما

مریم زینلیان<sup>1\*</sup>، محمد مهدی کلانترزاده<sup>2</sup>

1- دانشجوی کارشناسی ارشد معماری اسلامی، دانشگاه آزاد اسلامی سپیدان، ایران

Maryam.zainalian@gmail.com.

2- مدرس دانشکده معماری، دانشگاه آزاد اسلامی سپیدان، ایران.

ASAGOSTARAN@GMAIL.COM

### چکیده

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. الگوهای روایتی در فیلم، فضا را تعریف کرده و به آن اهمیتی بیانی می‌دهند. همچنین روایت در فضای معماری امکان دریافت تجربیات جدید و ادراک فضایی را به دست می‌دهد. بنابراین مفهوم روایت به مثابه الگویی مشترک در سینما و معماری از اهمیت ویژه‌ای برخوردار می‌باشد. ولیکن آن‌طور که باید به مفهوم روایت و روایت‌گری چه در سینما و چه در عرصه‌ی معماری، توجه نشده است. در این مقاله ابتدا به شناخت مفهوم روایت در فضای معماری و چگونگی دریافت آن در فضای معماری پرداخته می‌شود و سپس مفهوم روایت در سینما و اهمیتی که الگوهای روایتی در بیان فضاها و روحیه‌ی خاص فیلم دارد، مورد بررسی قرار می‌گیرد. در نهایت چنین نتیجه می‌شود که اساس تمامی تجربیات فضایی و درک فضا متکی بر روایت است و به عنوان الگویی که هر دو عنصر فضا و زمان را در خود جای می‌دهد، در فضای مجازی فیلم و فضای فیزیکی معماری می‌تواند بیانگر احساسات و عواطف و منشا تجربیات جدید در فضا و القاکننده‌ی هدف خاص فیلم ساز و معمار باشد.

واژه‌های کلیدی: روایت، روایت‌گری، فضا، معماری، سینما.



# اولین کنفرانس سالانه پژوهش‌های معماری، شهرسازی و مدیریت شهری



The first annual conference of Architecture, Urban planning & Urban management

## مقدمه:

تصویر سینمایی چیزی بیش از یک توهم نیست. در واقع فضاها، شخصیت‌ها و اشیائی که تماشاگر بر روی پرده سینما بدانها می‌نگرد و مفتون آنها می‌شود صرفاً لکه‌های نوری هستند که با تیرگی و روشنایی متفاوت خود، تصاویری را پی در پی بازسازی می‌کنند. اما تماشاگر سینما به یاری خطای چشم بین این تصاویر و واقعیت جهان ارتباط برقرار می‌کند و در بطن اثر سینمایی فرو می‌رود. رابطه میان دیدن و باور کردن رابطه کهنی است که بشر بسیار به آن اندیشیده است. در واقع انسان بر اساس گزینه برآنچه از راه بینایی درک می‌کند باور دارد و واقعیت آنرا مگر در شرایط خاصی مورد تردید قرار نمی‌دهد. سینما نیز از همین اصل غریزی بهره‌جسته است. ارتباط تخیل آمیز و وهم‌انگیزی که میان تصویر سینمایی و جهان واقع وجود دارد با تاثیر دراماتیک مشابهی تشدید می‌شود.

صرفنظر از فضاها و موقعیت‌های طبیعی که داستان یا روایت فیلم می‌تواند در آنها جریان داشته باشد، بخش مهمی از رویدادها در جریان یک فیلم، معمولاً در فضای معماری به وقوع می‌پیوندد و کیفیت آرایش محیط با طراحی آن که نوعی مساله معمارانه است، در تشدید حس موردنظر راوی سینما یا کارگردان اهمیت فراوان دارد. گذر از متن به تصویر -از تصویر به حجم و از حجم به فضا- فضا آنگونه که لمس می‌شود زمانمند است. در ترکیب متن با تصویر، تبدیل آنها به حجم قابل لمس و در نهایت گذر از فضای محسوس چهاربعدی (زمانمند)، به فضای متافیزیکی روح (ده بعدی).

دیگر به متن بسنده نمی‌کنیم، باید ببینیم، حس کنیم، حرکت کنیم... دیگر به شکل بسنده نمی‌کنیم، فضا می‌خواهیم، فضایی برای تجسم تخیل، تخیلی که محدودیت ندارد و بیش بصری است.

کالبد معماری به دلایل کاملاً روشنی همواره دارای دو فضای بیرونی و درونی است و با جایگیری خویش در محیط، کیفیات فضایی جدیدی را به آن می‌افزاید. تجربه فضای بیرونی و درونی معماری نیز همانند تجربه تصاویر سینمایی به واسطه حرکت امکان پذیر می‌شود. حرکت ما در فضاهای پیرامونی و اندرونی کالبد معماری با شکل‌گیری ذهنی مجموعه تصاویری که از این حرکت ناشی می‌شود، درک کلی ما را از فضای معماری پدید می‌آورد. برای آنکه کالبد یک اثر معماری را به درستی بشناسیم ناگزیریم که در اطراف و درون آن قدم بزنیم و زوایا، گوشه‌ها و صفحات مختلفی را که این کالبد از آن‌ها شکل گرفته است از نقاط مختلف در جریان حرکت در فضا ببینیم و مورد تحلیل و مقایسه قرار دهیم. بخش اعظم شناخت ما از فضای معماری نیز همانند سینما، حاصل شکل‌گیری تصویر توالی تصاویری است که از آن فضا در ذهن نقش می‌بندد.

معماری اعلام یک حضور بزرگ در کنار مرگ‌های گذشته است. یک حکایت‌گر است از زنده بودن و یا اساساً معماری حکایت‌گر یک "بودن" است. معماری هر آئینه در پیامی زمان به شناخت انسان در نیاید، چیزی جز تصویر به دست نمی‌دهد. تصویری که در حقیقت ترسیمی بی‌روح از یک وضیت کالبدی داده شده است. آدمی آنگاه که در زندگی کردن یا تجربه کردن فضای معماری از آبی به آن بعدی گذر می‌کند، خود تصویر برگرفته یا به دست داده شده از آن نخست را به تصویر بعدی حاصل از آن بعدی پیوند می‌دهد، پیوندی که شخصی است و فردی و سلیقه‌ای و تجربی. این عمل پیوند دادن دو تصویر از فضای مکانی به یکدیگر به قدرت مرموز زمان میسر می‌شود و تصویرها از واحدهایی بنام پیکسل تشکیل شده است و ما را به دنبال روایتی می‌کشاند.

رابطه‌ی میان فضای ذهنی و واقعی را می‌توان در معماری و سینما یافت، دو هنری که دست اندرکار فضابند و درباره‌ی ارتباط نامتقارن شان بسیارگفته شده است. آن‌چه عموماً بیان آن دو پل ارتباطی است، تجربه‌ی عملی فضای معماری توسط ناظری درون آن فضاست که به برداشت‌های یک بیننده از یک سکانس انتخاب شده از یک فیلم، شبیه است. در حالی که معماری ناظر را دعوت به مشارکت در روایت مکانی‌اش می‌کند، روای سینما "داستانهای مکانی" نقل می‌کند. به دلیل این گذرا از حرکت در



فضای واقعی به حرکت در فضای تصویری است که آیین‌نشینان در اواخر دهه ی سی می نویسد: معماری جد دنیای سینماست. او دو مسیر متضاد "چشم مکانی" را مشخص کرد.

## روش تحقیق:

- در این مقاله از روش‌های پژوهشی زیر استفاده شده است.
- مطالعات نظری: تحلیل مقایسه ای و استدلال منطقی و مورد پژوهشی با تکنیک راهکارهای ترکیبی.
  - گردآوری اطلاعات: میدانی، کتابخانه ای، اینترنت، مصاحبه...

## رابطه فضا در معماری

فضا واژه ای است که در حوزه های مختلف علم و با معنایی وسیع به کار می رود. آنچه در این جا مورد نظر است مفهوم مشترک فضا در علوم مختلف اجتماعی، جغرافیا، معماری و شهرسازی است. فضا به مثابه فرهنگ مادی، پدیده ای ساکن و خنثی نیست صرفاً هندسی ارزیابی شود، بلکه جزئی است پیوسته و متغیر از زندگی روزانه، که به طور عمیقی به فعالیت های اجتماعی پیوند خورده است. با اینکه معماران و طراحان شهری همواره بر ویژگی های کالبدی فضاها تاکید کرده اند، اما به هر حالی همه متفکرین بر رابطه به هم تنیده فضا با عوامل و نیروهای اجتماعی صحنه گذارده اند. در این ارتباط تعاملی بین فضا و فرآیندهای اجتماعی است که بیان می دارد فضای ساخته شده، تاثیرات عمیقی بر ساختار اجتماعی می گذارد. (1)

برونوزی می گوید: معماری هنر فضاست؛ هنری که آمیخته با فن است. در این تعریف فضا را می توان به گونه های مختلف تعریف کرد، این فضا می تواند یک فضای ساختمانی باشد، یا فضاییکه با درخت و گیاه بوجود آمده است، اما آنچه که در تمامی این تعاریف مشترک است، تعریف فضایی است که در آن مستتر است. از یک سو معماری، (غیرجنبه عملکردی آن) به مثابه وسیله ارتباط جمعی شنیده می شود که حاوی و حامل پیام است و معمار را در این مقوله وادار به شناخت و گسترش دادن شناخت در میان عامه مردم می کند و نزد آنان اندیشه ها و مفاهیمی را جستجو می کند تا با ترویج همان ها، فضای کالبدی را بیشترین شخصیت و هویت فرهنگی بخشد و از سوی دیگر معماری به مثابه یک بیان یا یک زبان قابل تعمیم شناخته می شود و همانند هر زبان زنده راه و رسم کاربردی برایش تدوین می شود و خواسته می شود که هر نیاز و سلیقه و هر تصور و تخیلی، شکل ها و روابط هایی داشته باشد، قابل تعریف و تعیین. (2).

در این تعریف به وجود فعال پنج عنصری توجه می کنیم که شناخت رابطه های متقابلشان به دریافت روحیه اصلی و اساسی آن که می توانیم پویا بنامیم راه خواهد داد.

### الف- دیده ها :

فکرها با نظریه هایی که از راه کاربرد ابزار کالبدی در فضا، در معماری اعمال می شوند .

### ب- ارزش ها :

پس از گذر از فرهنگ و اندیشه های فعال و تعیین رجحان هایی الزامی، "رجحان مرکب" از سوی سازندگان بنا به شمار می آیند و در فضا منظور می شوند.



# اولین کنفرانس سالانه پژوهش‌های معماری، شهرسازی و مدیریت شهری



The first annual conference of Architecture, Urban planning & Urban management

## پ- سیستم :

بنابر آنچه قبلاً تعریف کردیم، به عامل‌ها و متغیرهایی که در میان اندازه‌ها و پیوندها و چندی‌ها و چونی‌ها وجود دارند، به شکلی منظم یا براساس رده بندی اندیشیده شده می‌نگرد.

## ت- علائم بصری :

علائم بصری که هم ابزار کلیدی زندگی واقعی و حقیقی اند و هم در داخل و نیز خارج زیست می‌شوند و به کمک هندسه و فضای هندسی نیز فهم‌توانند شد و یکی از سرفصل‌های اصلی کار تدوین فضا به حساب می‌آیند.

## ث- بیان :

با توجه به اینکه هر ترکیب و ردیف‌سازی ابزار کلیدی یا علائم بصری آهنگی است و هر آهنگی را، در جایگزین کردن چیزی در مکان و در زمان، مفهومی و پیامی، ابزار هر معنا و پیام را، جمع انسانها، اندیشه‌ای که از خود آنان گرفته می‌شود تا همراه با ظرافت و لطف و با ترنمی هنوز بیش، به خود آنان باز پس داده می‌شود.

معماران به هنگام آفریدن فضا، در طول روندی کار می‌کنند که گذر از تصور به تصویر و یا بالعکس است. به عنوان راهی که تضمین‌کننده توفیق آنان در تسلط بر فضای طرح شده به دست آنان است، بارها تحقق می‌یابد، اگر فرض شود تصور پیش از تصویر موجودیت می‌یابد و از تخیل‌ها و تجسم‌هایی نیز زاده می‌شود که ممکن است هرگز در عالم واقعیات مورد شناخت مستقیم یا غیرمستقیم معمار قرار نگرفته باشند؛ اگر فرض شود که تصویرهایی که معماران برای تعیین صورتی از تصورات خویش مرتبط با موضوعی خاص ترسیم می‌کنند. (3).

تنها صورتی از صورتهایی است که از آن موضوع می‌توان داشت و معمار به میل و انتخاب خویش، ترسیم کرده است؛ اگر فرض شود که ترسیم تنها یکی از وسایلی است که می‌تواند آنچه در ذهن معمار نقش بسته است را بنمایاند، که در هر حال فاقد بعد چهارم، یعنی فضا است و به این دلیل نیز نمی‌تواند فضا را در جامعیت آن متصور کند، چنین استنتاجی دور از منطق نیست که راهی که باید معمار طی کند، از تصویر معینی که دارد به تصویری برسد که متناسب و هماهنگ با کلیت آن است، راهی است متکی بر ذهنیات و مشروط بر انتخاب‌ها و ارزیابی‌هایی که نه همیشه می‌توان بر چند و چون آنها دست یافت. به دیگر سخن، گذر از تصور به تصویر نزد همه معماری و برای هر اثر وی، راهی است قائم بر برداشت‌های ذهنی-فکری وی، و آنچه ره آورد آن تواند بود، نه الزاماً و نه همیشه می‌تواند بیانگر آن راه طی شده باشد، و این در حالی است که همه جا، تصویرها مشخصه تصویرهای معماران به حساب می‌آیند. گذر از تصور به تصویر که برای آفرینندگان یک اثر معماری، از این همه پیچیدگی برخوردار است، برای بهره‌وران از آن نیز، نه کمتر از همین اندازه، با نامعین بودن و نامشخص بودن چندی و چونی انتخاب‌ها و ارزیابی‌ها و در آخرین تحلیل، در برداشت‌ها همراه است. (2).

در مقام مقایسه، با مجرد ساختن سیر به تصویر کشیدن تصویری از یک فیلم، می‌توان به نتایجی تقریباً مشابه آنچه در رابطه با معماری عنوان شده، رسید.

فضای فیلمیک، فضایی سه بعدی در تصور فیلمساز، فضایی دو بعدی (از لحاظ فیزیکی) بر روی پرده و بار دیگر فضایی سه بعدی در ذهن تماشاگر است. آنچه این سیر تکاملی را تحقق می‌بخشد، مجموعه ابزارهای فیزیکی، مانند دکورها، افراد، نورپردازی و... ابزار روحی مانند درک فیلمساز، تصویر روشن او از آنچه می‌خواهد به نمایش در آید و از سوی دیگر ذهن سازنده و ذهن بیننده را پدید می‌آورد.

زمان عامل مورد بحث دیگر است. زمان در فضای معماری می‌تواند گذشتی طبیعی نداشته باشد، فضای معمارانه قادر خواهد بود، زمان خاص خود را به ذهن بیننده القاء کند و گذر آن را با گذر از امکان همراه ساخته یا آن را سریعتر یا کندتر نماید. زمان در



فیلم، جزو ابزار فیلم ساز است. زمان هر فیلم اکنونی جاودانه است که خود می‌تواند تغییر پذیر باشد و گاه بر خلاف زمان طبیعی حرکت کند. (3).

### رابطه زمان و مکان در معماری

از آنجا که زمان و فضا به صورتی متداخل و هم زمان تجربه می‌شوند، درک آنها به طرز غیر قابل باوری تفکیک ناپذیر است. در واقع زمان به صورت نظم متوالی فضا به هنگام حرکت در مکان تصور می‌شود. از طرف دیگر پیوستگی فضایی به صورت یک رشته تجربه حسی سازمان یافته در زمان و روابط فضایی که از طریق زمان حرکت از یک مکان به مکان دیگر حاصل می‌شود به دست می‌آید.

ما وقتی فضا را احساس می‌کنیم که مکان مان را در خلال زمان تغییر دهیم. هم چنان که در زمان و فضا حرکت می‌کنیم. درک ما از این دو عامل نیز به طور مداوم تغییر می‌کند. یعنی به هنگام تصویر کردن جهان اطراف مان به دنبال این تغییر ذهنی هستیم و در جست و جوی مشاهدی تنوع ایم. از طرف دیگر ما به دنبال ساختی ذهنی از جهانیم که به نحو معقولی ثابت و مستدام باشد. هنگامی که یک معماری را از نظر زمانی تجربه می‌کنیم ذات حاکم بر طراحی آن به روابط درونی متنوع ادراکی و تداوم صوری آن باز می‌گردد. (4).

به گفته بولدینگ ده بعد<sup>1</sup> وجود دارد که بر نحوه تصویر کردن دنیای اطراف ما تاثیر می‌گذارد یکی از این ابعاد تصویر زمانی است، یعنی جریان زمان و موقعیت ما در آن جریان. به عبارت دیگر، درک و فهم ما از یک زیستی در ابتدا اشتراک مساعی این تصویر زمانی با تصویر فضایی (موقعیت فرد در مکان) و یک تصویر واسطه یا مرتبط با جهان اطراف مان، یعنی درک ما از یک واقعیت نظام یافته است. فرهنگ های مختلف تصورات متفاوتی از زمان دارند. برخی زمان را به صورت گسترش و پیشرفتی خطی می‌بینند و برخی زمان را خصلتی دوره ای و ریتمیک می‌پندارند که گذشته، حال و آینده را به صورت دوایری پی در پی به هم متصل می‌کند. عده ای هم هستند که فقط بر زمان حال متمرکزند و از زمان تصویری آنی دارند، و سرانجام عده ای نیز به آینده فکر می‌کنند. (5).

در بسیاری از فرهنگ های نوین، از جمله فرهنگ آمریکای امروزی تصویری از کنونیت بر زمان حاکم است. به طور مثال، در این فرهنگ ارزش ها معطوف به آن چیزی است که اکنون در حال اتفاق افتاده است و نتایج نیز باید فوری و آنی باشد، در این فرهنگ همچنین توجه عمده بر سهولت دست یابی و وجوه عملکردی مکان و فضا متمرکز است. آن ها رستوران های سرپایی را دوست دارند. به بانک های ماشین رو و ماشین های بانکی (مثل عابر بانک و سایر بانک های ماشینی)، علاقه مندند، زیرا از نظر زمانی کاملاً به صرفه است حاصل این طرز نگرش به زمان تصمیم گیری های کوتاه مدت است و فعالیت ها برای دست یابی به اهداف تعیین شده در مدت زمان های کوتاه انجام می‌گیرد. پاره ای دیگر از فرهنگ ها بر آینده متمرکزند. این فرهنگ های هدفمند با تجربه زمان حال برای آینده برنامه ریزی می‌کنند و به عبارتی آن ها بیشتر از سفر، به مقصد سفر می‌کنند. (4).

ساختار ذهنی انسان از جهان در خلال زمان تغییر می‌کند. چیزی که به صورت ساختار ذهنی طرح واره از یک معماری به هنگام ورود به یک ساختمان آغاز می‌شود، در طول زمان تکامل می‌یابد و به ساختار ذهنی غنی از بخش ها، فضاها و روابط درونی آن ها میسر می‌شود. به عبارت دیگر آنچه ابتدا به صورت راه های عبور نسبی از یک نقطه به نقطه دیگر در ذهن انسان نقش می‌بندد. براساس تداوم این جریان حرکت، زمان و درک نسبی انسان را از فضای اطرافش متحول می‌کند، و سرانجام تناوب و توالی مواجه

<sup>1</sup> -Dimnsion



# اولین کنفرانس سالانه پژوهش‌های معماری، شهرسازی و مدیریت شهری



The first annual conference of Architecture, Urban planning & Urban management

انسان با یک مکان وابستگی روحی وی به آنجا را بیشتر می‌کند. هر چه ما یک مکان یا فضا را بیشتر تجربه کنیم، ویژگی‌های فیزیکی آن کم رنگ تر و احساس وابستگی و دل بستگی ما به اندیشه‌ی عامی که فضا و ملحقات آن در ما برمی‌انگیزد، بیشتر و بیشتر می‌شود. (6).

زمان برای معمار یک تناقص به وجود می‌آورد. از یک طرف، تغییر و تحول یکی از خصلت‌های نظام فضایی است که معمار به آن‌ها توجه دارد، با این همه بسیاری از واحدهای تشکیل دهنده یک ساختار فضایی ایستاست. در واقع واحدهای ایستایی هستند که در یک نظام پویا (محیط فیزیکی) قرار می‌گیرند. (6).

معماران معاصر از هر دو نگرش در تصور فضایی آثارشان استفاده می‌کنند. آن‌ها معماری را به صورت یکی از چند واقعه‌ای که در تداوم زمان و فضا به وقوع می‌پیوندد و وابستگی فراوانی به متن زمان و تسلسل تغییر دارد، می‌پندارند. به طور مثال، معمارانی چون فرانک لویید رایت<sup>۲</sup> و آلوار آلتو<sup>۳</sup> اهمیت زیادی برای تسلسل بصری و رابطه زمان و فضا در آثارشان قایل‌اند. (5).

## روایت و روایت‌گری در هنر معماری

روایت‌گری نوعی فرایند انتظام و تشکل بخشیدن به فضا است و اگر رویدادها برای تحقق یافتن به فضا نیاز دارند و فضا را اشغال (و تبدیل به مکان) می‌کنند روایت‌گری، که در ساده‌ترین تعریف آن فرایند به هم پیوستن رویدادهای مختلف به یکدیگر است، در واقع فرایند متشکل ساختن فضاهای مختلف -دسته به نوع روایت‌گری- رسیدن به فضایی کم و بیش منسجم یا طرق عدول از این قاعده‌ی کلی است. (7).

## مقدمه‌ای بر روایت

روایت شکلی خاص از تجربه‌ی دسته‌جمعی است، یا نوعی تصویرپردازی گذشته‌های اقوام و گروه‌های اجتماعی که شرح دقیقی از واقعیات هم نبوده و به گونه‌ای ارتباط واقعیات زندگی روزمره انسان‌ها با تاریخ است. روایت یا اسطوره‌های اولیه را می‌توان از سویی به اولین "دانشنامه" بشریت تشبیه کرد که سرمنشا بسیاری از حرکت‌های فرهنگی بعدی بوده‌اند.

در خلق روایی پدیده‌های زندگی آدمی، تنها نقش رویا نبوده، همانطور که در اقوام و دیگر ملت‌ها مشاهده می‌شود روایت‌ها را به عالم رویا و حتی نیروهای ماوراءطبیعت منسوب می‌داشته‌اند. در سنت‌های بسیار کهن آن را فرستاده رب‌النوعیان و مستقل از دخالت آدمی می‌دانسته‌اند زیرا آنها این موضوع نیز عقیده داشته‌اند که زمان نیز یک پدیده‌ی آسمانی است.

روایت شامل شماری عناصر است. برخی از آنها روایت را به اشکال و آهنگ محیط زندگی مرتبط می‌کنند. در بعضی به واقعیت‌های تاریخی پیوند می‌یابند، و پاره‌ای به بهره‌برداری‌های افسانه‌ای از پدیده‌های برگزیده برای تجسم آهنگ (حرکت) و رویدادها (وقایع) اختصاص داده شده‌اند. (8).

از طرف دیگر، روایت چنان طبیعی و چنان جهانی است و چنان به سادگی رام می‌شود که به ندرت برای نظریه‌ی ادبی حوزه‌ای مشکل‌آفرین به نظر رسیده است. روایت به شکل‌های متفاوتی تعریف شده، و هر مکتب آن را با توجه به بنیان‌های فکری خود تعریف می‌کند.

<sup>2</sup>-Frank Lloyd wright

<sup>3</sup>-Alvar Alto



# اولین کنفرانس سالانه پژوهش‌های معماری، شهرسازی و مدیریت شهری



The first annual conference of Architecture, Urban planning & Urban management

از دید بعضی از روایت‌شناسان همچون تودورف<sup>4</sup> اگرچه روایت به قدمت خود بشر است (به قول تودورف روایت خود مبدا زمان است) ولی روایت‌شناسی علم نسبتاً جوانی است که از عمر آن بیش از چند دهه نمی‌گذرد. (9).

طبق نظریه ی مایکل تولان<sup>5</sup> روایت توالی سلسله‌ای از حوادث است؛ اما نه هر سلسله‌ای از حوادث که کنار هم زنجیر شوند تشکیل روایت دهند بلکه از شرایط عمده ی این توالی به هم مربوط بودن حوادث است، این که بطور اتفاقی با هم تلاقی پیدا نکرده باشند. و در حقیقت روایت توالی منظم حوادثی است که ارتباط استنتاجی داشته باشد و یکی از دیگری منتج شود. علاوه بر این پیوند زمان نیز اهمیت بسزایی دارد. و اگر این خط کم رنگ زمانی وجود نداشته باشد دیگر روایتی وجود ندارد. (10).

## ویژگی‌های روایت

از نظر مایکل تولان برای روایت، پنج ویژگی می‌توان قائل شد:

- 1- مصنوعی بودن به این معنا که با زبان طبیعی و روزمره متفاوت است و از قبل دارای طرح و برنامه است که طبق آن ساخته می‌شود.
- 2- تکراری بودن این حالت تکرار ریشه در طبیعت روایت دارد و از ویژگی‌های آن است.
- 3- هر روایت سیر مشخصی دارد، یعنی از جایی شروع شده و به جایی ختم می‌شود و نتایج آن نیز مشخص است.
- 4- هر روایت یک راوی چه به صورت ضمنی و چه ناپیدا دارد.
- 5- در روایت با نوعی جابجایی روبرو هستیم، یعنی راوی می‌تواند حادثه‌ای را جا به جا کند و به دلخواه خود دست به ترکیبات تازه‌ای بزند. (9).

اساس روایت نگرشی ویژه به جهانی معطوف به گذشته است تا کنش و واکنش شخصیت‌های گزینش شده را به بیان درکشد و یا متنی را قاب گیرد تا همان گونه که به دقت تصویر شده است به دقت نیز از نامیدی مخاطب مشاهده گردد.

بنابراین ادامه ی منطقی این عبارت را می‌توان چنین آورد، پس روایت: "توالی ملموسی است از حوادثی که به صورت غیر تصادفی در کنار هم آمده‌اند." (9).

با این تعاریف می‌توان دریافت که معنا آفرینی روایت، از عناصری که تصویر می‌شوند، و هم از غیاب حوادث و عناصری که عمداً نادیده گرفته شده‌اند به دست می‌آید.

روایت گر اما زبان را به عرصه ی "گفت" می‌آورد و با احضار زمان، به آن متنیت می‌بخشد. متنیت بخشیدن به زمان - گذشته، حال و آینده - قاب‌گیری آن برای سیر حوادث، سازماندهی، جزء نگری، ریزینی، و ژرف‌کاوی متن روایی، توسط روایت گر را برجستگی می‌بخشد.

یکی از ویژگی‌های مهم و تعیین‌کننده ی یک روایت معنا بخشی آن است. روایت فقط گزارش یکسری رویداد نیست. (روایت آن طور نیست که حوادث سلسله وار به دنبال هم می‌آیند، بلکه راوی می‌تواند آن‌ها را جابجا کند و ترکیب‌های تازه‌ای بی‌آفریند و زمان را تغییر دهد. زیرا عناصر بسیار مهم روایت، زمان است و اکثر روایت‌شناسان زمان را جزء جدایی‌ناپذیر هر روایت می‌دانند. (10).

<sup>4</sup> -Tzvelan Todorov

<sup>5</sup> -Micheal J.Toolan



# اولین کنفرانس سالانه پژوهش‌های معماری، شهرسازی و مدیریت شهری



The first annual conference of Architecture, Urban planning & Urban management

## زمان روایی

و اینجاست که مسئله زمان در روایت نیز رخ نموده و خود را نشان می‌دهد، چرا که روایت، گونه‌ای نظم دادن به زمان و آفرینش دوباره آن نیز محسوب می‌شود. "یک آغاز و یک پایان - این بدان معناست که روایت یک رشته زمانی است و باید بلافاصله قید کنیم یک رشته زمانی دو گانه، چرا که زمان آن چه گفته شده است را داریم و زمان گفتن را (زمان مداول و زمان دال). این دوگانگی همه تحریف‌هایی را که در روایت‌ها اموری پیش پا افتاده هستند امکان پذیر می‌گرداند." (11).

یا به تعبیری دیگر "روایت نوعی توالی زمانی دو لایه است... [در روایت دو نوع زمان داریم]: زمان چیزی که نقل می‌شود و زمان روایت (زمان مداول و زمان دال) کار این ثنویت تنها آن نیست که همگی تحریف‌های زمانی رایج در روایت‌ها را امکان پذیر سازد. کار اساسی که از ما می‌خواهد در نظر داشته باشیم که یکی از کارکردهای روایت عبارت است از ابداع یک طرحواره‌ی زمانی بر حسب یک طرحواره‌ی زمانی دیگر." (12).

هر روایت، "گزاره‌ای است الزاماً نه یکدست، مبتنی بر زمانی" شدن واقعیت جهان بیرون و "امرواقع" در امکانات زمانی. بنابراین زبان، "امرواقع" را با گزاره‌ای کردن آن تکامل می‌دهد و آن را از امور واقع از هم گسیخته، تبدیل به شکلی اورگانیک و منسجم می‌کند. این امر از طریق زبان روایت شکل گرفته با این که از نظر ظاهر و سطح بیرونی به "امرواقع" نزدیک می‌شود. اما از نظر ارجاعی از طبیعت خود فاصله گرفته و امکانات معنایی و زیبایی شناختی را به مخاطب خود نشان می‌دهد. (10). بنابراین واقع‌گراترین روایت‌ها، در ساده‌ترین برآورد معنایی خود از یک شی یا صحنه یا شخص، محصولی است متفاوت با واقعیت بیرون.

روایتگر جهانی را می‌آفریند که اجزای آن با قاعده و چهارچوب درهم تنیده‌اند. بنابراین فرآوری معنا با ریزنگاری و درنگ به جزئیات به دست می‌آید. (10).

راهکار روایی بر پایه ارتباط جریان خطی متن و تقارن هندسی آن است. راهکاری که کلیه‌ی عناصر روایت را، فراتر از جایگاه زمانی خویش در توالی خطی متن، به یکدیگر مربوط می‌سازد. به جهت بیان این ارتباط، با استفاده از فضا سازی، تجربه‌های هم سطح چشم با توصیفات کلی ترکیب می‌شوند. نمونه‌های معماری از دل متون تاریخی، فرهنگی و ایدئولوژیک بیرون کشیده شده تا مضامین فلسفی موجود تقویت شوند. (13).

از دیدگاه معماران، معماری نوعی فعالیت ذهنی است که به فرم، فضا، برنامه و مصالح مربوط می‌شود. ولی وقتی درباره‌ی یک ساختمان صحبت می‌کنند، گویی روایتی را شرح می‌دهند که تماشاگری فرضی را تحت تاثیر قرار داده و او را به سیر و سفری درون فضایی می‌برد. از این رو وقتی معماری به صورت یک فعالیت در نظر گرفته می‌شود، ساختمان به عنوان چیزی برای تجربه تلقی می‌گردد. این تجربه در راهی پیش می‌رود و به موقع خود را آشکار می‌سازد. از نظر برخی معماران، روایت فضایی، نه تنها در روش‌های تشریح یک بنا، بلکه در شیوه‌های طراحی نیز عنصری کلیدی است. از اندیشه‌گردشگاه معمارانه لوکوربوزیه تا "موزه یهود" دانیل لیسکیند در برلین چشم اندازه‌ها بسته و باز می‌شوند و جاده‌ها و مسیرهای می‌چرخند و لایه‌لایه می‌شوند تا به نمایشی فضایی و تعلیقی مضاعف برسند. (13).

روایت، چه بر پایه‌ی حرکت‌های متوالی در داستان باشد و چه بر پایه‌ی فضاهایی که به صورت متوالی دیده می‌شود، در مرکز تخیل خلاقانه قرار دارد. این رابطه، از سه راه به دست می‌آید. اول، استفاده از معماری به عنوان استعاره‌ای برای حرکت و جهت یابی در بین مسیرخطی طرح. دوم، استفاده از زمینه‌های معمارانه‌ای که ایده‌های فلسفی موجود را درمیان گرفته باشد و در آخر با اعمال یک ساختار روایی تقارن محور که ما را قادر به فهم عناصر روایی به طور همزمان و فراتر از جایگاه آن‌ها در توالی خطی





متن می‌کند. وظیفه ما، چه در معماری و چه در ادبیات تدوین دریافت هاست. این مهم به تحولاتی بستگی دارد که درکی همزمان از روابطی که به طور معمولی متوالی دیده می‌شوند و بر فراز زمان گسترش می‌یابند، ایجاد کند. (13).

### رابطه زمان و فضا در سینما

شبیه پنداری واقعه حقیقی و صحنه ثبت شده آن بر روی فیلم، منتقدان بسیاری را به اشتباه انداخته است که دوربین جانشین چشم بیننده است و این که زمان فیلمی، زمان حال است، یعنی بیننده فیلم چیزهایی را می‌بیند که اکنون اتفاق می‌افتد. با این استدلال، بیننده در محل تماشای فیلم واقعه حضور ندارد، بلکه در محل وقوع واقعه است؛ اما این بحث در معرض اعتراضاتی قرار می‌گیرد که دکتربین چشم-دوربین را نیز مردود می‌داند. این موضوع از یک جهت حقیقت دارد اما پشتوانه‌ای ندارد. البته آنچه را که بیننده می‌بیند همواره این جا و اکنون است؛ زیرا این جایی و اکنون با حضور بیننده تعریف می‌شود. در سایر موارد نکته‌ای انحرافی است، زیرا در این صورت دیگر نباید بسیاری از فنون فیلمی مثل بازگشت به گذشته، رفتن به آینده و تند و کند شدن فیلم را در این مقوله جای داد. زمان فیلمی کیفیتی مشابه با رویا دارد که بین حضور فعال و مشاهده صرف، بین روابط مشخص و نامطمئن، شناور است. همین ویژگی به فضا در فیلم شخصیتی فراگیر می‌بخشد توهم<sup>6</sup> حرکت به همراه متقاعد سازندگی تصویر فیلم باعث می‌شود که ما حرکت ارائه شده را به صوت پیوسته و زمان آن را به اندازه‌ای که مشاهده آن هستیم، بپذیریم. (14).

کانت<sup>7</sup> می‌گوید زمان صورتی از ذهنیت است، اما در سینما، زمان وجوه عینی هم دارد. سینما می‌تواند الگویی انبساطی برای زمان تامین کند. اما اساساً هنری نیست که مثل زمان وقایع را به خاطر آورد. از طرف دیگر سینما صرفاً هنر تعلیق مثل تأثر نیست. زمان با چیزهایی سروکار دارد که اتفاق افتاده اند. تأثر در جست وجوی آن چیزی است که می‌خواهد اتفاق بیفتد. سینما به ما می‌گوید که آنچه در حال اتفاق افتادن است از اهمیت بیشتری برخوردار است، زیرا سینما هنری بسته نیست، بلکه همیشه در گذشته و آینده می‌گذرد. از این جهت با معماری نزدیک ترین رابطه را برقرار می‌سازد. (15). سینما می‌تواند از طریق حرکت تند و کند، فضا را جانشین زمان، و زمان را جایگزین فضا نماید. در تفکر علمی گذشته این دو عامل از استقلال کاملاً مجزایی برخوردار بودند و هر یک از قواعد خاص خود پیروی می‌کردند. فضا بسته و دارای ساختاری اقلیدسی بود، در حالی که زمان از جریانی پایان ناپذیر حکایت می‌کرد. در علم امروزی، فضا و زمان تشکیل چارچوبی را می‌دهند که جهان بر آن اساس بنا شده است. ما همان طور که در فضا حرکت می‌کنیم در زمان نیز جلو می‌رویم و فضا از کیفیت شناور زمان برخوردار شده است. (6).

سینما زمان‌های مختلف را با نمایش بخش‌های متفاوت فضا بیان می‌کند. این نکته ما را به بنیادها و اصول اساسی سینما باز می‌گرداند. یعنی سینما از یک رشته تصاویر ثابت از فضا تشکیل شده است که در زمان تنظیم و آرایش شده اند. از طرف دیگر، پدیده‌ی دیگری در تدوین فیلم ظهور می‌کند و آن فضایی کردن زمان است. در فیلم، زمان هر نما حاضر است یعنی هر تصویری که بر پرده ظاهر می‌شود چیزی است که در حال اتفاق افتاده است. از طرف دیگر، از طریق نمایش یک رشته موقعیت‌ها از یک نما به نمای دیگر و یا در داخل یک نما، زمان به شکل نمایشی عرضه می‌شود. در چنین شرایطی حرکت دوربین به عنوان عنصری جدید در نمایش یک رشته از بخش‌های مختلف فضا، وارد عمل می‌شود.

<sup>6</sup> -Hallucination

<sup>7</sup> -Immanuel Kant



# اولین کنفرانس سالانه پژوهش‌های معماری، شهرسازی و مدیریت شهری



The first annual conference of Architecture, Urban planning & Urban management

بدین صورت فضا و زمان، این دو وجه اساسی سینما با یکدیگر جابجا نشده و تعاملی پیوسته پیدا می‌کنند. چیزی که در فیلم به نمایش در می‌آید، فضا است و بس. به طوری که این فضا ناگزیر است برای بیان زمان به کار رود. با این همه، این فضا مجبور است در زمان تجربه شود و مجبور است در یک الگوی زمانی قرار گیرد. از طرف دیگر این الگوی زمانی الگویی است که مداوماً انعطاف پذیر است و همان طور که در فضا حرکت می‌کنیم ما را قادر می‌سازد تا در زمان نیز حرکت کنیم. این ویژگی‌ها خاص سینماست، ویژگی‌هایی که سینما را از دنیای واقعی و از همه هنرها متمایز می‌سازد. (14).

## روایت در سینما

روایت حاوی تحرکی است که می‌تواند شفافیت دید را در نو به نو شدن‌های دائم پرسپکتیو در معرض تهدید قرار دهد؛ فضا، در اقدامی که چیزی بیش از تحقق کامل نیروی محرک رنسانس نیست، بدل به مکان می‌شود. (روایت بمثابه صورت / مکان گیری فیلم). (15)

طبق تبیین بازن، تحقق روایت در فیلمی از ولز یا وایلر به شیوه‌ای است که باعث می‌شود تاثیرات و جلوه‌های خاصی از "وحدت تصویر در زمان و فضا" اخذ شود، شیوه‌ای که واقعگرایی ذاتی سینما را منقح و ترسیم می‌سازد؛ رئالیسمی که در آن فضا اهمیت تام و تمام دارد: "تصویر سینما توگرافیک می‌تواند جز یک واقعیت از تمام واقعیت‌های دیگر خالی شود و آن واقعیت، واقعیت فضا است. (16).

کانون عمیق اجازه می‌دهد ترکیب بندی حد بالایی از پرسپکتیو را داشته باشد (و این دقیقاً مصداق اصطلاح "عمق میدان" است)، و این مکان می‌تواند حین تمهید برداشت بلند افزایش هم پیدا کند - چرا که برداشت بلند پتانسیل ویژه‌ای برای تعیین و تعریف کنشی پیچیده در یک نمای واحد دارد و سرشار از حرکات و جایگاه‌ها در نمایش به لحاظ زمانی قابل مشاهده‌ای از فضا بمثابه مکان روایت است. (17).

روایت، به عبارتی، فیلمی را تعیین و تمدید می‌کند که پیشاپیش در فرآیند خودش در آن تعیین و تمدید منطقی است و خود این "به هم پیوستن" نیز یک فرآیند است - دقیقاً همان که از آن به عنوان روایی سازی یاد می‌شود. روایت بایستی بر روایت - شده<sup>8</sup> اعمال گردد، همان گونه که بیان<sup>9</sup> نیز باید بر بیان - شده<sup>10</sup> (گفته) اعمال شود؛ تلقی از روندهای فیلمیک بایستی بمثابه جلوه‌های روایی (بسیار شبیه به "علائم یا سرنخ‌ها") باشد، به نحوی جامع و فراگیر، بدون شکاف یا تناقض. آنچه بعضاً به نحوی مبهم به عنوان "شفافیت"<sup>11</sup> مورد اشاره قرار می‌گیرد در همین فرآیند روایی سازی فضا و مفهوم پیدا می‌کند. طرح گفتمانی که عملیات و مواضع خود را به خاطر مدلولی انکار می‌کند که همان را به عنوان توجیه از پیش موجود خود مطرح می‌سازد. علاوه بر این، مفهوم "شفافیت" تا آنجا که دلالت بر آن کند که روایی سازی ضرورتاً بایستی با نوعی "نامرئی بودن"<sup>12</sup> ساده سروکار داشته باشد همراه کننده نیز هست (نامرئی بودن که به هر صورت شکل محال است - هیچکس تا کنون دالی بودن مدلول ندیده است). روایت را شاید بتوان بخوبی بمثابه امر قابل مشاهده‌ای در رویه‌های فیلمیکش درک کرد، آنچه حائز اهمیت حیاتی است این است که روایت بمثابه امری قابل مشاهده برای امر روایت شده درک شود.

<sup>8</sup> -narrated

<sup>9</sup> -enunciation

<sup>10</sup> -enounced

<sup>11</sup> -trans parency

<sup>12</sup> -invisibility



# اولین کنفرانس سالانه پژوهش‌های معماری، شهرسازی و مدیریت شهری



The first annual conference of Architecture, Urban planning & Urban management

یکی از اعمال روایی هر فیلم خلق فضاست، اما آنچه به فضای متحرک انسجامش در ظرف زمان را می بخشد و اصطلاحی مثل "صورت / جاگرفتن" را باب می کند، در اینجا "خود روایت" است و بالاتر از همه هنگامی است که روایت برگرد شخصیت به عنوان نگاه و نقطه ی دید متبلور و متعین می شود. نقش اساسی این دو دقیقاً کاربرد حیاتی آن ها بمثابه شیوه ای برای سازماندهی و ارگانیک سازی، پیوستن ساخت بندی های هر فیلم و چسباندن مجازهای لایه لایه است پیامد برساخته شدن فضا به عنوان شرطی برای آن نحوه پیوستگی در سینمای کلاسیک برای تماشاگر در قالب صورت گرفتن فیلم بمثابه روایت اتفاق می افتد؛ پیامد - فرآیند یک بازتعریف دائمی - فضا تنظیم، جهت دهی، تداوم یافته و بازسازی می شود. استفاده از نگاه و ساختارهای نقطه ی دید - محصل نمونه، جلوه ی نما / عکس نما که بی شک حتما هم به نماهای نقطه دید وابسته نیست. برای این فرآیند که در قالب عبارت دوخت<sup>۱۳</sup> تشریح شده است اهمیت اساسی دارد؛ در اینجا دوخت همان معنای فرآیند چسباندن یا بستن را دارد. (18)

عملیات دوخت زنی در قالب نوعی فرآیند صورت می گیرد، داد و ستد حضور و غیاب، بازی منفیت و نفی<sup>۱۴</sup> جریان و بست<sup>۱۵</sup>. روایی سازی، با تداوم خود اقدام به بستن می کند و همین عمل بستن است که جای تماشاگر را با سوژه بر حسب شرایطش عوض می کند: تماشاگر همان نقطه و کانون روابط فضایی فیلم - به عبارتی، محل تبدیل نما به عکس نما - سوژه - مسیر این روابط است. روایی سازی همانا صحنه و حرکت، حرکت و صحنه است، بازسازی سوژه به میل و خواست آن تعادل است. بازسازی ای برای خاطر تجانس و تحفیظ. (19).

## کنش روایتگری

به هر تقدیر باید دانست که روایت با همه ی ویژگی هایش، کنشی است انسانی که از تخیل آدمی سرچشمه می گیرد. کریستین متز این کنش انسانی را چنین بیان می کند. "روایت یکی از شکل های مهم تخیل انسانی است که به عنوان جمع بندی و نتیجه گیری مایلم آن را چنین تعریف کنم: روایت گفتمان بسته ای است که با غیرواقعی سازی یک رشته زمانی از رویدادها عمل می کند. (11). کنش روایتگری، فضایی است که در آن، روایتگر و مخاطب با موضوع روایت نسبت می یابند. بنابراین کنش روایتگری از دو جنبه قابل بررسی است، یکی فعالیت روایتگری و دیگری فعالیت روایت. (20). راوی، همواره از آنچه بر وقوع پیوسته است خبر می آورد و با خواننده ارتباط برقرار می کند (یا بیننده ارتباط برقرار می کند). وقوع رویداد می تواند واقعی یا ذهنی باشد. اما همیشه بیان وقوع و روایت آن، فاصله ای وجود دارد. این فاصله از فرآیند وقوع تا بیان آن را شامل می شود. (21).

از اینجاست که مسئله زاویه دید نیز خود را نشان می دهد. جایگاه راوی بر اساس نوع بیان موضوع و فاصله وی از واقعه مشخص می شود. این فاصله و نقطه دید راوی است که واکنش مخاطب را نسبت به اثر پدید می آورد. مخاطب آن چه را که راوی به وی ارائه می کند در ذهن خود می سازد. با نشانه ها، راهنمایی شده و جهت می گیرد و می تواند از این رهگذر با وقایع همراه شود. (9).

<sup>13</sup> Suture

<sup>14</sup> -Negativity and negation

<sup>15</sup> -Flow and bind



"در یک روایت خاص نوعی محدودیت گذاری نظام یافته بر معنی است. "موضوع" روایت که در یک سطح ظاهر می شود همیشه به شرایط مشاهده آن، یعنی مبداء، رویت، زمان، قاب و ذهن وابسته است." (21).

## چگونگی شکل گیری تحلیل روایی فیلم

"تحلیل روایی فیلم جدیدترین شاخه از تحقیقات نشانه شناختی است که از بطن نوآوری های نقادانه که در دهه ی 1970 تعریف جدیدی از نظریه ی فیلم ارائه دارند، سربرآورده است، و هر چند اصطلاحات و شیوه های تحقیق خاص خود را پدیدآورده است، ولی آشکارا ریشه در جنبش های اصلی نشانه شناختی دوران ما دارد. نظریه ی روایی فیلم مفاهیم اساسی خود را از دو منبع اصلی اندیشه ی نشانه شناختی می گیرد: ساختارگرایی و شکل گرایان روس. این تاثیر دوگانه خود را در پرسش هایی منعکس می کند که نظریه ی روایی در ارتباط با متن پیش می کشد، از جمله کوشش برای تعیین ساختارهای بنیادین فرآیندهای داستان و تعریف زیباشناختی مختص گفتمان روایت فیلم. تحلیل روایی همچون همه ی تحقیقات نشانه شناختی قصد دارد که پوسته ی به ظاهر توجیه شده و طبیعی بین دال و جهان داستان را کنار بزند، تا نظام عمیق تر تداعی ها و روابط فرهنگی را آشکار سازد که از خلال فرم روایی بیان می شوند. عناصر قراردادی ساختارروایی (شخصیت ها، الگوبندی پیرنگ، صحنه بندی، نقطه دید و زمان بندی) در صورتی که پس از منشور روش شناسی نشانه شناختی دیده شوند، می توانند به مثابه نظام هایی از نشانه هایی تلقی شوند که منطبق بر رمزگان مختلف، ساختار و سازمان یافته اند. هریک از این نشانه ها، پیام هایی کاملاً اختصاصی را منتقل می کنند که به شیوه های گوناگون با جهان داستان در ارتباط اند." (22).

## نتیجه گیری:

رابطه ی میان فضای ذهنی و واقعی را می توان در معماری و سینما یافت، دو هنری که دست اندرکار فضاپردازی و درباره ی ارتباط نامتقارن شان بسیارگفته شده است. آن چه عموماً بیان آن دو پل ارتباطی است، تجربه ی عملی فضای معماری توسط ناظر درون آن فضاست که به برداشت های یک بیننده از یک سکانس انتخاب شده از یک فیلم، شبیه است. در حالی که معماری ناظر را دعوت به مشارکت در روایت مکانی اش می کند، روای سینما "داستانهای مکانی" نقل می کند. به دلیل این گذرا از حرکت در فضای واقعی به حرکت در فضای تصویری است که آیزنشتاین در اواخر دهه ی سی می نویسد: معماری جد دنیای سینماست. او دو مسیر متضاد "چشم مکانی" را مشخص کرد.

روایت ها پیوسته از صبح تا شب در خیابان ها و ساختمان ها جا خوش کرده اند. آن ها شیوه ی زندگی ما را با آموزشی که به ما می دهند به فصاحت بیان می کنند، آن ها رخدادها را پوشش می دهند، یعنی افسانه های ما را می سازند... جامعه ی ما بواسطه داستان ها، نقل داستان ها و بازخوانی بی پایان داستان تعریف می شود. ما به ندرت به روایت ها فکر می کنیم اما زندگی مان عمیقاً در آن ها غوطه ور است. هر روزه از نخستین روزمرهای عمر تا واپسین دم زندگی مان در دریایی از داستان هایی غوطه می خوریم که می شنویم، می خوانیم یا می بینیم (یا تلفیقی از اینها). حتی مرگ ما نیز در روایت ثبت می شود. چرا که آگهی های ترحیم نیز چنین هستند. بنا به تعبیر پیتر بروکس<sup>16</sup> "زندگی ما به طرز پایانی ناپذیر با روایت درهم تنیده است با داستان هایی که نقل می کنیم، داستان هایی که همه آنها در داستان زندگی خودمان که برای خود روایت می کنیم باز پرداخته می شود...

<sup>16</sup> -Peter Brooks



# اولین کنفرانس سالانه پژوهش‌های معماری، شهرسازی و مدیریت شهری



The first annual conference of Architecture, Urban planning & Urban management

ما غرق در روایت هستیم، ما برای بازگویی به خلق روایت از اصطلاحی استفاده می‌کنیم به نام "متن"، در واقع به ما کمک می‌کند تا پیرامون همه چیز از قصه‌های مصور گرفته تا رمان سخن بگوییم. یعنی متن نوعی اثر هنری است. پست یا متعالی، عامیانه یا برگزیده، برای کودک یا بزرگسال، متن اصطلاحی انتزاعی و کلی است که می‌تواند بسیار سودمند باشد به ویژه زمانی که به مضامین نظری می‌پردازیم..

سینما از جنبه‌های گوناگون با رسانه‌های دیگر متفاوت است. پس، روایت‌هایی که در سینما می‌یابیم ویژگی‌هایی دارند که بررسی‌شان خالی از ارزش نیست. به طور اساسی، فیلم سینمایی رشته‌ای از تصاویر عکسی است که با سرعت 24 قاب در ثانیه، بر پرده افکنده می‌شود، با صدای همراه (که پاره‌ای از آن گفتگوست) و موسیقی که برای نقل داستانی به کار گرفته می‌شوند. مخاطبان به واسطه سوءظن مشتاقانه به ناباوری، از نظر عاطفی تحت تاثیر این تصاویر، صداها و موسیقی قرار می‌گیرند، و نیز اغلب با شخصیت‌های فیلم هم ذات‌پنداری کرده و در این روند چیزهایی راجع به خود و زندگی می‌آموزند.

"سینماتیک" که در آن اثرات و برداشت‌های متضاد از جلوی ناظر می‌گذارند، و "معمارانه" که در آن ناظر در داخل مجموعه‌ای از پدیده‌هایی به دقت به معرض دید گذارده شده، حرکت می‌کند و با حس بصری‌اش، آن‌ها را با نظامی از پیش تعیین شده جذب می‌کند. این همگونی است که بر طراحانی همچون ژان نوول<sup>17</sup> تاثیر گذارده است، کسی که برای او "معماری مانند سینما" در ابعاد زمان و مکان جای دارد. انسان هر ساختمان را هم چون سکانس‌ها حس می‌کند و می‌خواند. بر افراشتن یک ساختمان همچون پیش‌بینی و جستن جلوه‌های تضاد و ارتباط چیزهایی است که انسان از میان آنها می‌گذرد.

می‌توان شکاف میان این دو هنر مکانی را با گفت و گویی اجتماعی - مکانی، که علم مکانی جغرافیا عرضه می‌دارد پر کرد. می‌توان با درک هدف مشترک معماری و سینما به این مهم رسید. یعنی "در ساختن روابط نوین فضا زمان" و این که در فاصله انداختن مشترک اند. یعنی فاصله میان بیننده و دیده شده و میان نویسنده و بازنمایی، تا کشف و شناسایی تفاوت ممکن باشد.

سینما می‌تواند مفاهیم قراردادی و تلقی‌های رایج از هر پدیده‌ای را در متن به کارگیرد و درعین حال آن را در شبکه‌ای پیچیده از روابط بصری و صوتی به تعاریف و عمقی تازه برساند. تعاریفی که در معماری ابتدای قرن بیستم از مرحله تئوری فراتر نرفته بودند و در سینما به شکلی خودکار مطرح می‌شدند و جزئی جدایی‌ناپذیر از زبان آن بودند.

درک درباره معماری از منظر سینما از تاثیرات مهم این حوزه است. کشف سینما همان کشف امکان نظاره کردن جهان با واسطه‌ای مکانیکی / اپتیکال است.

روایت در سینما و معماری، نوعی فرآیند انتظام و متشکل‌بخشیدن به فضا است و اگر رویدادها برای تحقق یافتن به فضا نیاز دارند و فضا را اشغال می‌کنند روایت، فرآیند به هم پیوستن رویدادهای مختلف به یکدیگر است، در واقع فرآیند متشکل ساختن فضاهای مختلف و بسته به نوع روایت - رسیدن به فضایی کم و بیش منسجم است.



# اولین کنفرانس سالانه پژوهش‌های معماری، شهرسازی و مدیریت شهری



The first annual conference of Architecture, Urban planning & Urban management

## منابع:

- 1- صدوقیان زاده، م، فضای کالبدی و ساختار جنسیت تاملی در معماری ایران، معماری و شهرسازی، 1375-1376
- 2- چینگ، ف، معماری - فرم - فضا و نظم، ترجمه ز. قراگزلو، چاپ اول، تهران، انتشارات دانشگاه تهران، 1377.
- 3- ایراندوست، م، مجموعه سینمایی کرمان، پایان نامه کارشناسی ارشد معماری، دانشگاه آزاد اسلامی تهران مرکز، دانشکده معماری، 1380.
- 4- وایت، ا، مفاهیم پایه در معماری، ترجمه م. احمدی نژاد، چاپ اول، تهران، نشر خاک، 1377.
- 5- شولتز، کریستین، معماری، معنا و مکان، ترجمه ویدا نوروز برازجانی، چاپ اول، تهران، انتشارات نشر جان جهان، 1384.
- 6- حسنی کاخکی، مهسا، مجتمع سینمایی تجاری مشهد، پایان نامه کارشناس ارشد معماری، دانشگاه آزاد اسلامی تهران مرکز، دانشکده معماری، 1390.
- 7- مرادی، رستگار، حسن، بررسی مکان روایت، پایان نامه کارشناسی ارشد سینما، دانشگاه آزاد اسلامی تهران، دانشکده سینما و تاتر، 1383.
- 8- عبادیان، محمود، در آمدی بر پیشینه روایت و نقش رویا در تکوین روایت، فرهنگ و هنر، 1386.
- 9- اخوت، احمد، دستور زبان داستان، چاپ اول، اصفهان، نشر فردا، 1371.
- 10- کیایی، نازنین، روایت در تصویرگری ایران، پایان نامه کارشناسی ارشد هنر، دانشگاه آزاد اسلامی تهران مرکز، دانشکده هنر، 1391.
- 11- متز، کریستین، نشانه شناسی سینما، ترجمه روبرت صفاریان، چاپ اول، تهران، انتشارات فرهنگی - هنری ایثارگران، 1376.
- 12- مکوئیلان، مارتین، گزیده مقالات روایت، ترجمه فتاح محمدی، چاپ اول، تهران، نشر مینوی فرد، 1388.
- 13- سوفیا، سارا، کتاب و هزار توییگانه و همانندند، روایت و معماری در داستان های بورخس، ترجمه علیرضا کرباسیون، چاپ اول، تهران، ش 1، آینه خیال، 1386.
- 14- پنز و تامس، مورین و فرانسوا، سینما و معماری: از مدلی یس تا ماله اسپیتونس و چند رسانه ها، ترجمه شهرام جعفری نژاد، چاپ دوم، تهران، نشر سروش، 1388.
- 15- Krauss, Rosalind, A view of modernism, Art forum, p: 50, 1972.
- 16- بازن، آندره، سینما چیست، ترجمه محمد شهبان، چاپ سوم، تهران، انتشارات هرس، 1382.
- 17- Cl. Bailble, M. Marie and M.c. Ropars, murie , Galilee, p: 128-36, 1974.
- 18- Encyclopaedia, Britanica, Maeropaedia, 12: 498, 1974.
- 19- Heath, Stephen, language, sight and sound in Questions of cinema, p: 204-17, 1974-1975.
- 20- اسکولز، رابرت، عناصر داستان، ترجمه فرزانه طاهری، چاپ دوم، تهران، نشر مرکز، 1377.
- 21- براینگان، ادوارد، نظریه روایت و ذهنیت در سینمای کلاسیک، ترجمه مجید محمدی و مسعود اوحدی، چاپ اول، تهران، انتشارات بنیاد سینمایی فارابی، 1376.
- 22- استم، رابرت، رابرت بورگواین و سندی فیلترمن، روایت شناسی، چاپ سوم، تهران، انتشارات بنیاد سینمایی فارابی، 1377.