

مقایسه عنصر حرکت در سینما و معماری مطالعه موردی: «فیلم ابد و یک روز»

تاریخ دریافت: ۱۴۰۲/۰۹/۲۲

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۲/۱۱/۰۵

کد مقاله: ۱۶۳۵۳

مهدی حسینی^۱، حسنیه هروی^۲

چکیده

حرکت نقطه مقابل سکون به معنی جنبیدن، تکان خوردن، در مکان جابجاشدن، خروج از قوه به فعل است. با تحرک در فضا، جهان را با تجسم یک نقشه ذهنی درک می‌نماییم بخشی از حرکت‌شناسی را مکانیک می‌نامیم که به دو قسم سینماتیک (سینما به معنی حرکت) و دینامیک تقسیم می‌شود حرکت در هنرهای تجسمی با نقطه و خط ایجاد و در اندازه های مختلف به صورت راست، مدور، مستقیم، زیگزاگ، مارپیچی، گرد و تودرتو وجود داشته در جهات مختلف می‌باشد حرکت اساس و جوهر سینماست. مکانیسم حرکت در سینما بر خطای چشم انسان در درک فاصله بین تصاویر مختلف، به نمایش در می‌آید. سینما توهم حرکت را با حرکت دوربین به فرمان کارگردان با آماده‌بودن بازیگران، نور و صدا به تماشاگر منتقل می‌نماید. تجلی مفهوم حرکت در معماری در دو قالب فیزیکی و معنایی (تاثیرگذاری بر احساس) قابل شناسایی است. روش تحقیق پژوهش از لحاظ هدف، نظری-کاربردی، حیطة میدانی، ماهیت و روش، توصیفی-اسنادی و تحلیلی، از نوع مطالعات مصور بر اساس مطالعه موردی فیلم «ابد و یک‌روز» می‌باشد. گردآوری اطلاعات با مطالعات کتابخانه‌ای، برخط، و تماشای فیلم‌ها بدست‌آمده است. روش تجزیه و تحلیل در این پژوهش کمی/کیفی، بر اساس مشاهدات صورت پذیرفت. نتایج حاکی از آن است معماری و سینما ارتباط تنگاتنگی دارند و عنصر حرکت در هر دو هنر بر اساس ماهیت آن محقق می‌شود به طوری که در سینما حرکت به صورت ذهنی و در معماری به صورت فیزیکی اتفاق می‌افتد نتایج نشان می‌دهد حرکت در معماری را می‌توان به واسطه دوربین بدون حضور در مکان نشان داد.

واژگان کلیدی: هنر، سینما، معماری، حرکت، فضا، ذهن

۱- پژوهشگر دکتری رشته معماری، دانشگاه آزاد اسلامی واحد بیرجند (نویسنده مسئول)

۲- دکتری معماری، عضو هیئت علمی دانشگاه آزاد اسلامی واحد بیرجند

انسان دنیای بیرون را از طریق قوای ادراکی خود در دو حالت ادراک حسی و ادراک اجتماعی درک می کند ادراک حسی همان ادراک بنطاسیا منقول از ابن سیناست و ادراک اجتماعی می تواند برابر حس ششم یا همان قوای متصوره، متوهمه و معقله ابن سینا باشد پس انسان از طریق قوای حسی یعنی دیدن، شنیدن، لمس کردن و ... و همین طور از طریق استنتاج معانی بر اساس پارادایم ذهنی 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. دیدن، شنیدن و لمس کردن فضا مستلزم حرکت است. فضای معماری و سینما همواره از بابت جنبه های مختلفی با یکدیگر مقایسه شده اند. اما عنصر هنری حرکت، کمتر مورد توجه فیلم سازان و معماران قرار گرفته است. زمانی که در فضای معماری حرکت می کنیم و یا زمانی که فیلم می بینیم، برای لحظاتی خود را فراموش کرده و ذهن خود را درگیر عناصر بنا یا فیلم می کنیم. یعنی یک ارتباط روانی با آن ها برقرار می کنیم زمان معنای دیگری می یابد و نسبت واقعی آن با فضا و زمان واقعی کم می شود. این یک حرکت ذهنی است. معمار و فیلم ساز می توانند با دقت بر این عنصر و نگاه جدیدی به این عامل هنری در راستای ارتباط با مخاطب بهره ببرند.

۲- مبانی نظری

تعریف هنر: هنر، عواطف و احساسات را در قالب هایی می ریزد که زیبا جلوه می کنند این قالب ها می توانند فرش، تابلوی نقاشی، ساختمان، فیلم، موسیقی یا انواع هنرهای تجسمی باشند.

دیدگاه فقه اسلامی در خصوص هنر و اثر آثار: هنر در فقه اسلامی خصوصا فقه شیعی بین دو محدودیت آزاد است محدودیت اول، شناخت نسبت به قوانین جهان هستی. یعنی هنرمند باید با قوانین و مقررات جهان هستی آشنایی داشته باشد آنگاه مختار است که هر اثری را خلق کند سپس محدودیت دوم این است که هنرمند نسبت به اثر آثار خویش مسوول است در نتیجه هنرمند با شناخت از سینمای معماری و تاثیر برهمکنشی اقدامات مورد نیاز آنها نسبت به ساخت و تولید فیلم یا کالبد اقدام می نماید و بعد از ساخت نسبت به آثار دنیوی و اخروی آن مسوول است.

سینما: یک رسانه دیداری و شنیداری مبتنی بر فناوری است.

معماری: به تعریف ویلیام کورتیس^۱: «معماری، بیان سه بعدی رفتار انسان است» (وفافر، ۱۳۹۲، ص. ۱۰۲).

«فضا در مفهوم موجود خویش به تنهایی هیچ ویژگی خاصی را مطرح نمی کند ولی به محض اینکه یک گروه انسانی فعالیتی را در مکانی آغاز می کنند معنای نمادین آن پدیدار می شود بنابراین، فضا، بستری برای بیان فعالیت و رفتارهای انسانی می گردد» (حبیب، ۱۳۹۵، ص. ۱ مقدمه).

۳- پیشینه پژوهش

مهودوی نژاد و ناگهانی در مقاله ای تحت عنوان « تجلی مفهوم حرکت در معماری معاصر ایران » در سال ۱۳۹۰ به روش توصیفی تحلیلی با هدف هدف بازشناسی ویژگی های مادی و معنوی مفهوم حرکت در معماری سنتی و اندیشه های ایرانی و تبیین کیفیت تجلی آن در آثار معماری معاصر ایران به این نتیجه رسیدند حرکت یکی از مفاهیم بنیادین در معماری ایرانی-اسلامی است که معماران ایران زمین از گذشته های دور تاکنون تلاش کرده اند آن را در آثار معماری خود به کار گیرند. به وجود آمدن گرایش های جدید در معماری باعث شده توجه به حرکت، در معماری معاصر نیز امتداد یابد. حرکت در دو قالب حرکت فیزیکی و حرکت معنایی در معماری سنتی ایران قابل شناسایی است. حرکت فیزیکی با معیارهایی چون جابه جایی در فضا و ایجاد حرکت در چشم و حرکت معنایی با تاثیرگذاری بر احساس مخاطب قابل تحلیل است. این مفاهیم به عنوان معیارهای طراحی در آثار تحلیل شده نیز قابل مشاهده است و نوعی پیوستگی میان مفهوم فیزیکی و معنایی حرکت در آن ها وجود دارد. (مهودوی نژاد & ناگهانی، ۱۳۹۰ بهار، ص. ۲۱-۳۴)

احمدنژاد در مقاله ای تحت عنوان «بررسی مفاهیم حرکت و زمان در معماری ایرانی» در سال ۱۳۹۹ با رویکرد تفسیری - تاریخی، با مطالعه کتابخانه ای و جمع آوری اسناد و مدارک معماری ایران به روش مقایسه ای - تطبیقی با هدف بررسی مفهوم حرکت یا سکون در مورد معماری ایرانی پرداخته سعی در جمع بندی و تدوین معیارهایی برای حرکت و سکون و تحلیل و بررسی این معیارها در مورد نمونه های موجود در معماری ایرانی داشته به این نتیجه رسیده که اندام هایی مانند محور، و یا سلسله مراتب، که در دیگر پژوهش ها به عنوان عاملی برای حرکت نشان داده شده اند، تأکید بر جنبه بازدارندگی و به وجود آوردن فاصله زمانی و مکانی به فضای خصوصی دارد تا وارد شونده به لحاظ روحی و معنوی برای ورود به فضای حریم شخصی افراد آماده شود، لذا یکی

از اصلی ترین کلیدواژه‌هایی که این پژوهش به آن می پردازد، بحث زمان و رابطه آن با بحث حرکت و معماری می باشد. (احمدنژاد، ۱۳۹۹)

شجاری و همکاران در مقاله ای تحت عنوان « مراتب ادراک فضای سیال در مسجد جامع تبریز؛ با نگاهی به مفهوم حرکت در آراء ملاصدرا» در سال ۱۳۹۷ به روش کیفی تحلیلی-توصیفی با هدف تحلیل تجربه‌ی ادراکی ناظر در مسجد جامع تبریز، مقارنهی حرکت و ادراک در فلسفه و معماری این نتیجه رسیدند که بین مراتب استکمالی بدن تا نفس در کسب معرفت بر مبنای فلسفه‌ی حرکت جوهری و مراحل ادراک تجربی فضا از ماده به معنا در معماری اسلامی، هم‌خوانی قابل توجهی مشاهده می‌شود. معماری اسلامی با ایجاد فضای معنوی خاص همواره بستری برای کشف و شهود درونی ناظر فراهم می‌ساخته و با توجه به ویژگی‌های سیالیت، تجربه‌ی ادراکی ناظر را از نازلترین مراتب به سوی کاملترین آن هدایت می‌کرده است (شجاری، سلخی خسرقی، & آصفی، ۱۳۹۷).

حبیبی و همکاران در مقاله ای تحت عنوان «مفاهیم حس حرکت در معماری» در سال ۱۳۹۱ به روش کیفی تحلیلی-توصیفی به این نتیجه رسیدند که حرکت در دو قالب حرکت فیزیکی و حرکت معنایی بحث شده است. حرکت فیزیکی با معیارهایی چون جابجایی در فضا و ایجاد حرکت در چشم و حرکت معنایی با تأثیرگذاری بر احساس مخاطب قابل تحلیل است. در معماری بدون پویایی، سیالیت و مکت (سکون) حرکت معنایی نخواهد داشت از این رو این مقاله بر آن است تا جنبه های مختلف حس حرکت و سیالیت را در عناصر مختلف بررسی نماید و ناگفته نماند این حس از طریق عناصر بصری و نحوی قرارگیری آن در معماری توسط معمار طراحی میشود. به بیننده الفاء خواهد شد (حبیبی رنجیری، اکبری نامدار، & سالک زمانخانی، ۱۳۹۱).

دهقانپور و محمدی در مقاله ای تحت عنوان « بررسی روابط و تاثیر پذیری بین معماری و هنر های هفت گانه» به این نتیجه رسیدند سینما و معماری نه تنها از نظر ماهیت و حرکت بلکه از، خیال زمان، فضا، ریتم، رنگ و نور، بافت و حرکت و تداوم به یکدیگر نزدیک هستند.

سینما با ترکیب عناصری چون، نور، ریتم، رنگ، زاویه دید و صدا در صدد ایجاد رابطه ای مستحکم با بیننده خود و سفر ذهنی او به درون فیلم، دست به فضا سازی می زند در حالی که جوهر معماری فضاست. در سینما فیلمساز به طور ذهنی فضا سازی می-کند و در معماری معمار به فضا عینیت می بخشد. سینماگر برای تجلی معانی مورد نظر خود بی نیاز از فضای معماری نیست و معماری برای گسترش و تبلیغ واقعیت های مجازی و تجسم فضایی نیازمند سینماست.

در گروهی از فیلم های اپرئوسونیستی معماری تأثیری عمیق و موشکافانه ای داشته و در گروهی دیگر از قبیل مترو پلیس و دوندۀ ای روی تیغ تصاویر خیالی شهر ها، فیلم را تشکیل داده اند و سینما تحت تأثیر عمیق و شگرف معماری قرار دارد. معماری با ایجاد فرم های غیر عادی و راهرو های پیچ در پیچ، فضاهای بغرنج، پله های ترک خورده و بازی با نور در ایجاد هیجان در فیلم های اکسپر سیو نیستی تأثیر شگرفی داشته است.

در پایان اگر جای مقایسه باشد می‌توان گفت که ساختار روایی در سینما همان فلسفه طراحی در معماریست و نقش مایه های معماری همان تابلو های مصور کردن صحنه هاست که برخی فیلمسازان به کار می برند به این ترتیب حرکت درون تصاویر ذهنی آینده برای معماران بسیار آسان تر از فیلم سازان است. زیرا ابزار عینی بیشتری در اختیار دارند. اخیرا با استفاده از فناوری دیجیتال این امکان فراهم شده که به نحوی بسیار متحرک تر و فعالانه تر بتوان هر فضای معماری را تجزیه و تحلیل کرد. و یک فضای معماری یا صحنه پردازی فیلم را بسیار سریع و ارزان شکل داد. بنابراین معماری و سینما می توانند در بسیاری از شیوه های بیانی از یکدیگر بهره بگیرند و از این راه تأثیر خلاقانه تری بر مخاطب بگذارند (دهقانپور & محمدی).

۳- تعریف حرکت

حرکت در لغت به معنای جنبیدن و تکان خوردن است. در اصطلاح فلسفه این عنوان در ضمن مباحث قوه و فعل مورد بحث قرار می‌گیرد. بهترین تعریف برای حرکت تغییر تدریجی است. برخی از فلاسفه یونان باستان تغییر تدریجی و حرکت را انکار کرده‌اند. حرکت به اصطلاح فلسفه اخص از حرکت به معنای لغوی است زیرا حرکت لغوی شامل تغییر دفعی و تدریجی هر دو می‌شود، در حالی که تنها تغییر تدریجی، حرکت فلسفی است.

انواع حرکت: حرکت از حیثات گوناگون اقسامی دارد:

- از حیث معنا
- از حیث موضوع
- از حیث مبدأ و منتها
- از حیث مسافت

انواع حرکت از منظر فیزیک

به طور کلی هر حرکتی ممکن است انتقالی (Translation)، دورانی (Rotation) و یا ترکیبی از این دو توصیف شود.

۱. حرکت انتقالی
۲. حرکت دورانی
۳. حرکت عام

حرکت انتقالی: حرکت انتقالی موقعی صورت می‌گیرد که جسم طوری حرکت کند که کلیه اجزاء آن دقیقاً مسافت یکسانی را در جهت و زمان مشابهی طی کرده باشند.



شکل شماره (۱): چند تصویر تداعی کننده حرکت انتقالی

حرکت دورانی: حرکت دورانی و یا زاویه‌ای موقعی صورت می‌گیرد که جسم در یک مسیر دایره‌ای و در حول محوری در فضا به حرکت درآید به طوری که کلیه اجزاء و قسمت‌های آن جسم در محدوده‌ی یک زاویه‌ی مشخص در جهت و زمان مشابهی حرکت نمایند.

حرکت عام: حرکت دورانی به طور کلی معمولی‌تر از حرکت انتقالی می‌باشد لیکن از هر دو آنها همگانی‌تر حرکت‌های عام و متداولی است که از ترکیب حرکت‌های انتقالی و دورانی به وجود می‌آید به طور مثال دوچرخه‌سواری را در نظر بگیرید که بالاتنه‌ی او دارای حرکتی است انتقالی که در نتیجه انجام حرکت دورانی پاهای او (رکاب زدن) به دست می‌آید.

موضوع حرکت: حرکت یا جنبش در فیزیک، به معنی تغییر مکان جسم در ارتباط با زمان است. حرکت یعنی تغییر مکان جسم نسبت به ناظر. حرکت در فیزیک از نیرو ناشی می‌شود و با مفاهیم سرعت، شتاب، جابجایی و زمان مرتبط است. حرکت وسیله‌ای برای درک فضا است حرکت به نسبت یک درک فیزیکی یا ذهنی ثابت اتفاق می‌افتد حرکت در امتداد سکون است سکون در مقابل حرکت نیست بلکه ابتدا یا انتهای حرکت است. هر ماده‌ای در ذرات خویش در حرکت و تکاپوست و هر موجودی در طبیعت از تحرکی درونی برخوردار می‌باشد.

حرکت نسبی است وقتی ما از پنجره یک قطار در حال حرکت به بیرون نگاه می‌کنیم چنین به نظر می‌رسد که این منظره اطراف است که در برابر ما حرکت می‌کند. حرکت وسیله‌ای برای درک فضا است. وجود معماری مدیون خلق فضا و درک فضا مدیون حرکت می‌باشد. حرکت در معماری یعنی راه رفتن در میان دیوارها، ستونها، سقفها و سایر عناصر بصری و ایجاد خیال در ذهن. در نهایت هدف نهایی ایجاد خیال است. در معماری این خیال به وسیله عناصر مادی و بصری شکل می‌گیرد.

ما زمانی نیز می‌خواهیم حرکت را متوقف کنیم و سکون و مکث برسایم چنین مواردی را می‌توان در فضاهای شهری که تحت عنوان فضای مکث شهری نام برده می‌شوند نام برد این فضای مکث را میتوان "فضای شهری پذیرای دیدار"، "نشیمن شهری"، "پاتوق شهری" و "فضای مردم‌گرا" نامید کارکرد آن توقف، تدبر، تفکر و گفتگو در شهرهای امروزی که همگان با سرعت و بی تفاوتی از کنار یکدیگر می‌گذرند است.

مشخصات حرکت

(الف) بستر حرکت (ب) مدار حرکت (ج) جهت حرکت (د) سرعت حرکت (ذ) شتاب حرکت (ر) فاعل حرکت.

لوازم حرکت

- (الف) مبدا یا نقطه آغاز حرکت؛
- (ب) منتهای یا نقطه پایان حرکت؛
- (ج) زمان که همان طول حرکت است؛
- (د) مسافت یا آن چیزی که در حال حرکت جسم، پیوسته در حال عوض شدن است؛
- (ذ) موضوع یا متحرک یعنی موصوف و پذیرنده حرکت که همان جسم است؛
- (ر) فاعل یا محرک یا به وجود آورنده حرکت در جسم.

مفهوم حرکت در معماری

بدیهی است که معماری و فضای معماری بدون حضور مخاطب بی معنا می شود و اصل یک معماری به مخاطبان آن و درکنار استفاده کننده موجودیت می یابد. از اینرو هنگامی که از حرکت در معماری سخن می گوئیم نمی توان گفت صرفاً 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 (حاصل کار معمار) 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.



شکل شماره (۲): چند تصویر تداعی کننده حرکت و پویایی در معماری

در ادامه به شرح هر یک از این دو عامل می پردازیم:

حرکت در اثر معماری: معماری ساکنی که پویا نباشد درست مثل فضایی است که بعد سوم آن حذف شده باشد و تنها یک در معماری هدایت نگاه از طریق ترکیب شکل ها، خطوط و ریتم فضایی بنا حاصل. «سطح بدون عمق و دو بعدی از آن بر جا بماند می شود. علاوه بر درک ظاهری فضا، نوعی درک باطنی از فضای معماری نیز وجود دارد که به روح انسان باز میگردد. بنابراین حرکت مخاطب در در معماری را می توان به دو دسته حرکت فیزیکی و حرکت معنایی تقسیم کرد.

عوامل حرکت در معماری: عوامل حرکت در معماری عبارتند از: هندسه، سلسله مراتب، ریتم، شفافیت، ارتباط بصری، محور، اختلاف سطح، رخدادهای منظم اشکال، تاکیدات متوالی در تورفتگی ها و برجستگی ها، مقاطعی 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 شوند، و اساس این نوع حرکت درونی معماری، رابطه ظاهری و باطنی فرم هاست. چشم در نقاط مختلفی در میدان بصری خود متوقف می شود.

حرکت در معماری را می توان به شکل سه خاصیت فضایی مشاهده نمود: الف) پویایی ب) سیالیت ج) مکث
حرکت تغییر وضعیت از قوه به فعل است

دریافت حرکت در معماری

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 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 مگر در زمان معینی و زمانی معین را مگر در مکانی معین ندیده است.»
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 حسی 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 نحوه حرکت در آن به انسان کمک می کنند.

دریافت حرکت در معماری تا حد زیادی متأثر از تمایلات و آمادگی عاطفی و فکری انسان است. با این وجود، عامل حرکت ریشه در خصلت بنیادین دید انسانی دارد. هر چشم حدود ۱۴۵ درجه از سطح افقی دید را می پوشاند که از این مقدار، ۱۱۰ درجه برای دید دو چشمی در دسترس است. در سطح عمودی، این زاویه بایک چشم حدود ۱۱۰ درجه است که ۴۵ درجه آن در بالای سطح دید چشم و ۶۵ درجه در پایین این سطح دید قرار گرفته است. در عین حال برای تمرکز بر روی یک نقطه و برای دیدن یک

شیء در شرایط کاملاً واضح، زاویه دید فقط یک درجه است. بنابراین برای چشم ضروری است تا برای درک کلیت یک شیء و شناخت جزئیاتش بر روی اشیا حرکت کند. از طرف دیگر، مغز نسبت به تغییرات مقادیر نور و الگوهای نور ایجاد می‌کند، بیشتر از محرک‌های ثابت و واکنش نشان می‌دهد. از این رو، اگر بخواهیم چیزی را ببینیم باید به طور فعال به آن نگاه کنیم.

وقتی مرکز توجه ما در طول یک ساختمان حرکت می‌کند، عناصری مثل پنجره‌ها، درها و تغییرات در بافت و رنگ و شکل، وقایعی با اهمیت جلوه می‌کنند. هر نوع افزایش یا کاهش در ارتفاع و عمق قابل توجه است به خصوص اگر تغییر ناگهانی باشد.

جریان پیوسته فضا در معماری ناشی از حرکت این تغییرات است. رخدادهای منظم اشکال، تأکیدات متوالی در توفرتگی‌ها و برجستگی‌ها، مقاطعی که به صورت دوره‌ای تکرار می‌شوند و سایر عناصری که در یک معماری به کار رفته‌اند منجر به انتقال دید و فکر ما از یکی به دیگری می‌شود. ویژگی اساسی این نوع حرکت درونی معماری، رابطه ظاهری و باطنی فرم هاست. چشم در نقاط مختلفی در میدان بصری خود متوقف می‌شود. چگونه حرکت چشم از یک گره تا گره بعدی حاصل می‌شود؟ احساس انسانی این است که وقتی چشم در طول یک مسیر منحنی که به وسیله ضربه‌های موجی، شکل خاصی یافته است حرکت می‌کند، بخشی از جریان پیوسته فضا و حرکت در آن القا می‌شود.

رودلف آرنه‌ایم یکی از معدود مفسران هنری است که معتقد است حرکت بصری را می‌توان در حال وقوع در همه جهات دید و این عمل به نحوه خواندن بنا توسط بیننده بستگی دارد. با وجود این، آرنه‌ایم مدعی است اشیایی که اندازه حقیقی شان کاهش می‌یابد، مثل شاخه‌های درختان همواره از ریشه به طرف بالا خوانده می‌شوند. مفسران معماری برای حرکت و جریان حرکت در فضا به اندازه شکل اهمیت قائل‌اند. آنها این حس را دارند که یک اتاق فقط یک خروجی قابل رویت، در دیواره‌ای دور به صورت یک در وجود داشته باشد، فضا به صورتی محصور و بسته دیده می‌شود. در چنین فضایی حرکت محدود است و جریان فضایی نیز به سختی قابل تداوم است. با این همه اگر تبادل فضایی در یک بنا به گونه‌ای باشد که این جریان بتواند خود را از حصار یک چهار دیواری خارج کند، آن‌گاه حرکت در درون معماری برای بیننده نیز مفهوم می‌یابد. بدین ترتیب حتی وجود نظاره‌ای از ورای درها یا پنجره‌های قابل قبول و رو به فضاهای مجاور، باعث ایجاد یک تصویر سه بعدی از کل بنا در ذهن بیننده می‌شود.

در معماری، هنرمند می‌تواند چشم ما را روی سطوح، در فاصله بین آنها فضاهای محصور و باز و در عمق بنا هدایت کند. این هدایت نگاه از طریق ترکیب شکل‌ها، خطوط و ریتم فضایی بنا حاصل می‌شود. 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 جذابیته نخواهد داشت. یعنی لحظه‌ای که تماشاگر وارد بنا می‌شود اگر هیچ مسیری را نیابد تا در طول آن حرکت کند و یا هیچ جریان فضایی را در اطراف خود احساس نکند، با ذهنی مایل خواهد بود آن مکان را ترک کند. این جریان فضایی همانند جاذبه‌های فیلمی است که بیننده را در همان لحظات اول و از آغاز فیلم نسبت به تداوم عمل تماشا برمی‌انگیزاند.

۴- حرکت در معماری سنتی ایرانی

حرکت و کشش در مسجد شیخ لطف الله

ترکیب فضاهای مختلف از نظر کارکرد، ساختار و نوع ارتباط وارد شوندگان به مسجد امام اصفهان به گونه‌ای است که آگاهی معماران سنتی ایران را از وجوه فنی و زیبا شناختی ساختار معماری منتجلی می‌سازد. در مسجد امام اصفهان، در یک سوی فضای ورودی که در کنار میدان قرار دارد، یک جلوخان و سپس یک پیش‌طاق، یک درگاه و یک هشتی به موازات ضلع میدان قرار گرفته است. بدین ترتیب، فضای ورودی در این ضلع با فضای میدان کاملاً هماهنگ شده است و نمازگزاران به طور مستقیم و به موازات راستای اصلی میدان به فضای فوق وارد می‌شوند. در فضای هشتی پشت درگاه، چشم انداز محدودی به داخل فضای مسجد وجود دارد که ضمن تأمین نور لازم، اشتیاق و کنجکاوی وارد شونده به صحن مسجد را افزایش می‌دهد و نزدیکی فاصله و زمان ورود به آن را نشان می‌دهد. سپس دو دالان از دو سوی اضلاع هشتی، یعنی اولین فضای مسجد منشعب می‌شود. هر یک از این دالان‌ها پس از تغییر جهت در مسیری موازی با دو ضلع متعلق به ایوان شمالی مسجد که در امتداد راستای قبله هستند به صحن مسجد وارد می‌شوند.

به این ترتیب، تغییر جهت در مسیر حرکت در دالان‌ها صورت می‌گیرد، یعنی در حالی که وارد شونده در حال حرکت از فضایی عبوری و هدایت‌کننده است و چشم‌اندازی ندارد تا تغییر جهت اجباری باعث گسستگی ذهنی و احساس ناخوشایند گردش فضاها شود. در چنین فضایی، وارد شونده به شکلی محترمانه و متناسب با خصوصیات و ویژگی‌های ساختاری و کارکردی مسجد وارد فضاهای دورنی مسجد می‌شود، و در هنگام ورود به این فضاها به بهترین چشم‌اندازهای ممکن یعنی دیدگاه مطلوب از ایوان، گنبد خانه و شبستان واقع در سمت قبله که در جلو وی قرار گرفته است، دست پیدا می‌کند. چنین فضای ورودی علاوه بر نقش ارتباطی و هدایت‌کننده، فضایی فیزیکی و ضمناً رفتاری است. در چنین فضایی است که بسیاری از خصوصیات وارد شونده در مقام یک مسلمان رشد می‌یابد. در مسجد شیخ لطف الله... نیز، برای این که نمازگزار از روبه روی محراب و در امتداد جهت قبله به فضای گنبد خانه مسجد وارد شود، دالانی طولی با تغییر مسیر طراحی و احداث شده است. بدین ترتیب در این مسجد نیز طراحی فضای

ورودی به گونه ای است که در طول مسیر، شرایط را برای آمادگی روحی و هم چنین رعایت سنت و عرف احترام به محیط مقدس مسجد فراهم می‌سازد.

۵- مفهوم حرکت در سینما

تصویر متحرک وجه تمایز سینماست از سایر هنرها و حرکت اعم از اینکه مربوط به سوژه باشد یا دوربین، فضا و زمان و وقایع سینمایی را موجودیت می‌بخشد حرکت در سینما به چند شکل اتفاق می‌افتد. این حرکت‌ها گاهی به صورت عینی و گاهی ذهنی می‌باشند. هر کدام دارای کاربرد خاص در زمانهای خاص خود هستند.

حرکت در سینما در سه دسته کلی قرار می‌گیرند:

حرکت نوع اول: حرکت اشخاص و اشیاء در جلو دوربین

حرکت نوع دوم: حرکت دوربین و سکون اشخاص و اشیاء

این نوع از حرکت برای تعقیب فرد یا موضوعی که در حال حرکت است یا زمانی که کشف و معرفی اشیاء و رویدادهای جدیدی بدون قطع دوربین نیاز باشد به کار می‌رود. در این لحظه طبیعتاً چشمان بیننده نیز خواستار تعقیب آن است و بنابراین هیچ حرکتی بدون دلیل انجام نمی‌شود.

انواع حرکات اساسی دوربین

الف) حرکات دوربین روی پایه ثابت

ب) حرکات دوربین روی پایه متحرک: که شامل: حرکت دالی، حرکت تراولینگ و حرکت کرین و بوم می‌باشد. در حالتی که دوربین متحرک است، دوربین به جای تماشاگر قرار می‌گیرد و بیننده همانند کسی است که واقعا در فضای فیلم حضور دارد.

حرکت نوع سوم

این حرکت همان تدوین یا مونتاژ است. آیزنشتاین در یکی از کتابهایش با تشبیه کار تدوین به خصوصیت خط ژاپنی که واقعیت سینمایی یعنی واقعیتی که در فیلم عرضه می‌شود چه در زمان و چه در مکان، از واقعیت در کل بیش از جمع اجزاست. حرکتها می‌توانند به صورت افقی، عمودی و مورب باشند.

۶- مقایسه حرکت در معماری و سینما

زمان و حرکت در معماری و سینما متفاوت هستند عموماً این دو در معماری واقعی و فیزیکی هستند اما در سینما می‌توانند ذهنی یا وهمی باشند بدون آنکه واقعه اتفاق افتاده باشند 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 می‌گویند، می‌تواند از اتاق خارج شود و به سوی آنها برود، اما مطمئناً نمی‌تواند این کار را فوراً انجام دهد، او مجبور است که از در بگذرد، پلکان را طی کند و قدم در خیابان بگذارد. او می‌بایستی 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 ده دقیقه بعد انجام خواهند داد ببیند. او باید صبر کند تا آن ده دقیقه به سر آید. در سینما قضیه بسیار متفاوت است.

می‌توان 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 می‌کند، می‌تواند در یک لحظه همراه آن دو نفر در خیابان دیده شود. در همان لحظه وی می‌تواند در پاریس یا پکن دیده شود.

سینما می‌تواند در زمان صرفه جویی کند و یک معنا را در زمان کمتری به مخاطب انتقال دهد سینما می‌تواند با حرکات تقطیع شده در زمان کمتری به مکان دیگری حرکت کند اما این امکان در فضای واقع و معماری امکان پذیر نیست.

تماشاگر فیلم می‌تواند تصویری را در یک فاصله ببیند و بعد به آن نزدیک شود. در این فاصله، می‌توان از یک روز به روز بعد منتقل شد، تا آنچه را دیروز و فردای آن اتفاق افتاده مشاهده کند بدین ترتیب سینما برخلاف جهان فیزیکی، به نقض پیوستگی فضا و زمان مجاز است و از این راه سرشت جداگانه ای به دست می‌آورد که برای آفرینش هنری مناسب است این خاصیت شگفت انگیز سینماست که در میان سایر هنرهای تجسمی آن را متمایز کرده است و با سینما که شباهت های تصویری زیادی با معماری دارد متفاوت می‌سازد. یعنی حرکت در یک زمان کیفی و غیر واقعی، در مقابل حرکت و مسیر در فضاهای معماری در زمان واقعی و کمی.

مسأله دیگری که شباهت سینما و معماری به شمارمی آید، حرکت ذهنی می‌باشد که از کنار هم گذاشتن تصاویر منفرد حاصل می‌شود.

یکی از وجوه ناهممانند سینما و هنرهای دیداری نظیر معماری، مجسمه‌سازی و... است، پیوستگی در حرکت می‌باشد. واقعیت سینمایی برخلاف واقعیت خارجی، متشکل از اجزای تقطیع شده‌ای است که در پیوند با یکدیگر به نمایشی از یک مجموعه کلی دست یافته‌اند حرکتی که در اینگونه هنرهاست واقعی و پیوسته است در حالیکه حرکت بر پرده سینما گسسته است و در نمایش بسیار سریع تعدادی از حرکت‌های ثابت به دست می‌آید.

در معماری، فضا و زمان در نسبت درست و مستقیم با یکدیگر هستند. به این صورت که هرچه زمان بیشتری به حرکت در یک فضای اختصاص یابد، به همان نسبت فضای بیشتری دیده می‌شود و شرایط برای حضور، کشف و ادراک آن فضا فراهم می‌شود. در معماری همیشه حرکت و درک فضا، در اسارت زمان است.

شباهت فیلم و اثر معماری این است که ما به عنوان ناظر از بیرون یک ارتباط دیداری با این دو پدیده برقرار می‌کنیم، و در گام بعدی وارد دنیای معماری یا فیلم می‌شویم. در مورد معماری این ورود به طور فیزیکی انجام می‌شود ولی در مورد فیلم به طور ذهنی.

تفاوت دیگر معماری و سینما بحث پویایی و ایستایی است. معماری ایستا است. یک کالبد ایستای شکل گرفته که ظاهراً حرکتی ندارد و این ناظر است که در درون این جهان حرکت می‌کند. بنابراین در مواجهه با اثر معماری، ناظر عنصر متحرک و اثر معماری عنصر ایستا است. اما در فرایند دیدن فیلم قضیه برعکس است. ما در یک فضای بسته ساکن می‌نشینیم و در واقع عنصر ایستا هستیم. و آنچه پویا و در حال حرکت است فیلم است.

همانگونه که بیان شد، صرف‌نظر از حرکت ذهنی که در خیال ما رخ می‌دهد، نوعی از حرکت در معماری که توسط استفاده-کننده صورت می‌گیرد، یعنی گردش در فضای معماری و دیدن فضا با چشم، قدم زدن و راه رفتن در آن، واقعی و فیزیکی است. این حرکت توسط مخاطب معماری صورت می‌گیرد. شروع و خاتمه حرکت مخاطب در فضایی که در آن قرار دارد در حالت عادی، در اختیار استفاده‌کننده از فضا است. اما در نقطه مقابل این مخاطب، مخاطب سینما یعنی بیننده فیلم قرار می‌گیرد که حرکت را نه به صورت عینی بلکه فقط با دیدن فضای فیلم و بازیگران تجربه می‌کند و در فضای فیلم شناور می‌شود. این حرکت بیننده فیلم، در کنترل پرده سینما است و تجربه‌ای است که نقطه آغاز آن شروع فیلم و پایان آن زمانی است که چراغ‌های سینما خاموش می‌شود. البته تجربه‌ی حرکت فیزیکی در اینجا پایان می‌گیرد، اما چه بسا که حرکت ذهنی همچنان ادامه یابد.

۷- فیلم ابد و یک روز

ابد و یک روز فیلمی به کارگردانی و نویسندگی سعید روستایی و تهیه‌کنندگی سعید ملک‌ان محصول سال ۱۳۹۴ است. این فیلم محصول کشور ایران، به سبک اجتماعی (درام) و به زبان فارسی است. ابد و یک روز در طول نمایش مورد توجه عموم مردم و منتقدان قرار گرفت و توانست ۹ سیمرغ بلورین ۷ سیمرغ در بخش اصلی و ۲ سیمرغ بهترین فیلم و بهترین کارگردانی در بخش نگاه نو سی و چهارمین دوره جشنواره فیلم فجر را به دست آورد.

جدول شماره (۱): بازیگران اصلی و نقش آنها

بازیگر	نقش
پیمان معادی	مرتضی
نوید محمدزاده	محسن
پریناز ایزدیار	سمیه
شبنم مقدمی	اعظم
ریما رامین‌فر	شهناز
شیرین یزدان‌بخش	مادر
معصومه رحمانی	لیلا
مهدی قربانی	نوید

این فیلم روایتگر خانواده‌ای است که درگیر مشکلات مختلفی همچون اعتیاد، فقر، بیکاری و مشکلات خانوادگی هستند. از همه مهم‌تر، روابط عاطفی میان اعضای خانواده است. به دنبال رهایی از این مشکلات، داستان‌هایی در حین تدارک دیدن مراسم عروسی «سمیه» پریناز ایزدیار شکل می‌گیرد که منجر به اتفاقات و تغییراتی در رابطه افراد خانواده می‌شود.

خلاصه‌ی داستان: یک خانواده از محله‌های پایین‌شهر، بعد از مرگ پدر، دچار مشکلاتی می‌شوند؛ از یک طرف عروسی سمیه دختر کوچک خانواده که قرار است با یک مرد افغانی ازدواج کند، از طرف دیگر مشکل اعتیاد برادر خانواده، محسن که هر لحظه امکان دستگیری‌اش وجود دارد این خانواده‌ی پرجمعیت را تحت فشار قرار می‌دهد.

سعید روستایی در «ابد و یک روز» یک داستان سرراست تعریف می‌کند. با شناخت درست از یک طبقه، و تسلط بر درآوردن حال‌وهوا و اتمسفر واقعی زندگی در یک منطقه‌ی جغرافیایی خاص، این اتمسفر چه‌گونه ساخته می‌شود؟ با انتخاب و طراحی درست لوکیشن و میزانشن‌دهی به شخصیت‌ها برای شکل‌گرفتن فاصله‌های میان‌شان و واقعی‌تر شدن رفتارشان، این دو عامل، برگ‌برنده‌ی روستایی در موفقیتش است. علاوه بر این دو، او یک تیم بازیگری درجه‌یک دارد که حداقل زوج اصلی‌اش این توانایی را دارند که تماشاگر را مرعوب خودشان کنند، به‌نحوی که او چشم روی هر ضعف و اشکال دیگری در فیلم بیند.

۸- مواد و روشها

روش تحقیق این پژوهش از لحاظ هدف، نظری- کاربردی؛ حیطه میدانی؛ ماهیت و روش، توصیفی- اسنادی و تحلیلی از نوع مطالعات مصور بر اساس مطالعه موردی فیلم ابد و یک روز می‌باشد. گردآوری اطلاعات از طریق مطالعات کتابخانه‌ای، برخط، و تماشای فیلمهای کوتاه و بلند بدست آمده است. روش تجزیه و تحلیل در این پژوهش کمی و کیفی و بر اساس مشاهدات صورت پذیرفت. روش تحقیق در مقالات و پژوهشهای انجام شده بیشتر بر تحلیل و توصیف کیفی تاکید دارد و کمتر بر مطالعات کمی تاکید شده است. شاید دلیل عمده آن نداشتن معیارهای کافی برای سنجش هنرها باشد زیرا هنرها بر پایه تصمیم فردی و برگرفته از حالات احساس افراد ظهور می‌کنند.

در این پژوهش ابتدا بر اساس مطالعات کتابخانه‌ای مبانی نظری پژوهش مورد مطالعه قرار گرفت سپس با تطبیق مبانی نظری در فیلم ابد و یک روز موضوع حرکت از ابعاد گوناگون مورد بررسی قرار گرفت.

جدول شماره (۴): آمار کمی مطالعات انجام شده

شرح	مقاله	پایان نامه	کتاب	فیلم بلند	فیلم کوتاه	لابو اینستاگرام
تعداد	۱۶۵	۵	۳	۵	۶	۵

۹- یافته‌ها

یافته‌ها نشان می‌دهد همه اشیا و موجودات به صورت ظاهری و ذاتی از حرکت برخوردارند. حرکت باعث فهم و خوانایی پیرامون می‌شود. مقوله حرکت در سینما و معماری از نظر فهم ذهنی متفاوت هست با استفاده از حرکت فضاها درک می‌شوند. حرکت می‌تواند به صورت فیزیکی و حضور در فضا یا به صورت ذهنی و خیالی باشد به عنوان مثال همانطور در قوه حسی چشایی اگر فردی به صورت واقعی یک مزه ترش مانند انار را تجربه کند دچار ترشح بزاق می‌شود بر اثر شکل گرفتن این خاطره در ذهن به عنوان حافظه تاریخی چنانچه به صورت غیر واقعی مزه انار را تجسس نماید باز هم بزاق دهان ترشح خواهد شد در حالی که واقعا مزه انار را تجربه نکرده باشد در نتیجه موضوع حرکت هم علاوه بر اینکه می‌تواند به صورت واقعی و فیزیکی اتفاق بیفتد می‌تواند به صورت حسی و ذهنی اتفاق بیفتد.

استفاده از خاطرات حرکت در ابعاد فضای واقعی و استنتاج از قوای حسی می‌تواند به سینما کمک نماید تا به صورت مجازی این حرکات را و اثرات آن را منتقل نماید. استفاده از معماری در فهم ذهنیات مورد نظر کارگردان از طبقه اجتماعی و اقتصادی خانواده مورد نظر در فیلم، همانطور که در فیلم دیده می‌شود این مقایسه حرکت در معماری و سینما، به علت اینکه حرکت در مقوله سینما و در تجربه دیدن یک فیلم خاصیت ذهنی دارد، با حرکت در معماری که به ظاهر امری عینی است در نگاه اول مشکل می‌نماید به همین علت مفاهیم ذهنی و خیالی به صورت مفاهیم فیزیکی و عینی و در قالب بعد، فضا و زمان گنجانده و توصیف شدند. فیلم را می‌توان نتیجه کنش شخصیت و واکنشهای او و نیز حرکت دوربین یا ترکیبی از آن دو دانست. و ادراک انسان از فضای معماری در لایه‌ها و پرسپکتیوهای مختلف، در طول زمان و توأم با حرکت انسان (عینی یا ذهنی)، در قالب صحنه‌ها و پرده‌های مختلف شکل می‌گیرد. در سینما معانی و آرمانهای ذهنی فیلمساز با حرکت دوربین، میزاسن، تدوین، طراحی صحنه، نورپردازی و... ساخته می‌شوند و به مخاطب انتقال داده می‌شوند، در معماری هم حرکت مخاطب، نحوه قرارگیری و ترکیب بندی فضاها و تداعی حرکت، و حرکات ذهنی ناشی از جزییات معماری نظیر تزیینات، به مخاطب، امکان حضور فعال در فضا و ادراک را می‌دهد. آنچه که حرکت در معماری و سینما را به هم پیوند می‌دهد بیشتر جنبه‌ی ذهنی حرکت است. نتیجه اینکه معماری که نتواند چشم را از روی سطوح به حرکت در آورد، با ترکیب شکل، ریتم، تضاد و... اشتیاق به حرکت بیشتر و کشف فضا و انتقال احساس را برای بیننده فراهم کند، درست مثل فیلمی که جریان و نحوه حرکت دوربین و تدوین آن فضای یکنواخت و کسالت بار و حتی گاهی سطحی را برای بیننده فراهم می‌کند، جذابیتی نخواهد داشت. زیرا احساس، عواطف و انتقال فکر، در هیچ یک از این دو فضا بدون وجود حرکت و پویایی خلق نمی‌شود و آرمان ذهنی معمار و فیلمساز محبوس می‌ماند. سخن آخر اینکه، کسب آگاهی در زمینه معماری برای یک فیلمساز و کسب آگاهی در زمینه فضای ذهنی حاصل از فیلم، برای یک معمار می‌تواند به خلق آثار معماری و فیلمسازی بهتر کمک کند و در نهایت امکان تجربه زندگی بهتری برای جامعه فراهم آورد.

در فیلم ابد و یک روز فهم بسیاری از رفتارها به واسطه حرکت در فضا اتفاق می‌افتد. حرکت در درون یک فضای معماری که نشان دهنده بضاعت کم خانواده است نشان می‌دهد که خانواده با مشکلات اقتصادی دست و پنجه نرم می‌کند دیوارهای ریخته با پنجره‌هایی که برخی شیشه‌های آن شکسته و رنگهای پوسته شده و خنثی که در یک طبقه فقیر جامعه پیدا می‌شود نوع ناماسازی، شکل پروفیل‌های درها و خصوصا درب فلزی دو لنگه ورودی با قفل کشویی پشت در، چیدمان لحافها و تشکهای مورد نیاز خانواده در گوشه اتاق که شبها پهن و روزها جمع می‌شود، رختهای آویز، تراس و حفاظهای فلزی آن که نشان از رونق نسبی خانواده در دوران حضور پدر داشته و بعد از آن به سمت ویرانی و خرابی رفته، مشکلات بهداشتی که با نشان دادن یک سرویس بهداشتی با سیستم فاضلاب ناقص و نزدیکی سینک ظرفشویی به توالی که از مسیر آب آن یک انشعاب برای سینک گرفته شده

است تلفیق استفاده از کت و شلوار به ظاهر شیک فرزند ذکور ارشد خانواده که نشان دهنده علاقه او برای فرار از این وضعیت هست را نشان می دهد ارتباط حیاط به پشت بامی که راه در روی یک خانواده ای که دستی در فروش مواد مخدر دارد را نشان می دهد تا در موقع مناسب بتواند از به عنوان راه فرار استفاده نمایند.

در سینما ادراک بیشتر بر دیدن و شنیدن تاکید دارد اگر چه در بعضی فیلمهای چند بُعدی یا خاص می تواند دیگر حواس را هم درگیر کند اما عموماً بر دیدن و شنیدن تاثیر دارد.

در معماری عموماً دیدن و لمس کردن اهمیت پیدا می کند اگر چه اینجا هم با استفاده از تکنیک هایی، دیگر حواس را هم به واکنش و می دارند.

در همین راستا ریتم، آهنگ، رنگ و نور را در سینما و معماری به عنوان ارتباط این دو بررسی کردیم. نگاهی به انتقال مفاهیم از طریق عناصر معماری مانند سردر، هشتی، حوضچه، کوبه، گودال باغچه، رواق، ایوان، میانسرا و باغ انداختیم. معماران فیلم ساز خانم و آقا و فیلمسازان طراح داخلی و معماری مانند خانم تهمینه میلانی به عنوان یک معمار خانم فیلمساز، لیلا حاتمی و تعدادی دیگر را اجمالاً مطالعه کردیم.

میزان توفیق سینما و معماری، دال و مدلول معماری و سینما:

یافته ها نشان می دهد که سینما در ایران نسبت به معماری موفق تر عمل کرده و توانسته مسیر خود را از سینمای هالیوود و بالیوود جدا کند. سینما توانسته بر اساس ذهنیت و پارادایم سرزمینی، مدلول خود را در داخل ایران پیدا نماید و بر اساس استفاده از نشانه های فرهنگی جامعه خودی نسبت به ساخت و تولید محصولات موفق عمل نماید اما در مقابل معماری هنوز نتوانسته مشخص نماید که دال بر کدام مدلول است معماری بلا تکلیف است که مدلول خود را در معماری غرب بیابد یا در معماری سنتی ایران بعد از صفویه یا اینکه مدلول خویش را در معماری باستانی ایران پارتی و پارسی جستجو نماید با این اوصاف اما سینما توانسته معماری را به خدمت بگیرد و با استفاده از عناصر معماری مفاهیم مورد نظر را انتقال دهد. مفهوم حرکت در فضا، واقعیت های عینی و ذهنی مختلفی را از نوع و کیفیت فضا، چه واقعی و چه مجازی به دست می دهد. الگوهای حرکتی در سینما، فضا را تعریف کرده و به آن ویژگی بیانی می دهد و همین عامل حرکت در فضای معماری است که باعث ادراک فضای معماری می شود.

جدول شماره (۳): شباهت سینما و معماری

معماری	سینما	شرح
انتقال معنا و مفهوم و عملکرد...	انتقال معنا و مفهوم و لذت و آموزش...	هدف
برنامه ریزی و پلان و نقشه	فیلمنامه و سناریو پلان	برنامه ریزی و دستور کار
ساخت بنا	ساخت فیلم	نحوه انتقال معنا
مهندس معمار عمران کارفرما .	کارگردان، تولید کننده	سازنده
مردم	مردم	بهره بردار
کالبد	فیلم	نتیجه

انتقال مفهوم در سینما از طریق معماری، مفاهیمی مانند خشونت، ترس و دلهره، وحشت، آرامش، مرگ با کلیسا، شادی، خلق فضا و زمان برای انتقال معنا بکار برده می شود.

فیلم ابد و یک روز با تاکید بر لوکیشن خانه از این دست است.

برج آزادی، مجسمه آزادی، ایفل، تاج محل و ... می توانند بار معنایی، تجسم زمانی و مکانی را ایجاد کنند. سبک های معماری می توانند دوره های خاص را روایت نمایند. به عنوان مثال برای تشخیص و فهم زمان: معماری ویکتوریایی، صدر مسیحیت، کاتا کمپها، اهرام و ... می توانند راوی خوبی باشند.

انسان از طریق دیدن، شنیدن، لمس کردن و ... با جهان پیرامون خود پیوند دارد و هر اندازه این پیوند قویتر باشد، وسعت فکر و اندیشه بیشتر و دامنه خیال گسترده تر است. دیدن، شنیدن و لمس کردن فضا مستلزم حرکت است. فضای معماری و سینما همواره از بابت جنبه های مختلفی با یکدیگر مقایسه شده اند. اما عنصر هنری حرکت، کمتر مورد توجه فیلمسازان و معماران قرار گرفته است. حرکت در معماری به شکل فیزیکی و ذهنی یا معنایی وجود دارد.

حرکت فیزیکی یعنی راه رفتن در میان دیوارها، ستونها، سقفها و سایر عناصر بصری و ایجاد تصور و تجسم در ذهن. دوم حرکت خیالی در معماری به وسیله عناصر مادی و بصری شکل می گیرد.



شکل شماره (۳): نشان‌دهنده سبک زندگی و سبک معماری دوره پهلوی دوم و ارتباط همه اتاقهای خانه با هم



شکل شماره (۴): امتداد ذهنی حرکت در سه تصویر به منظور حرکت دادن یک نفر از روی پله های داخل حیاط تا کشاندن او داخل کوچه با تکیه بر زور و امتناع



شکل شماره (۵): جهت حرکت افراد به سمت یک نفر همزمان در یک نما از سرویس بهداشتی و سینک ظرفشویی داخل حیاط که علاوه بر ظرفها برای شستن دستهای فرد بیرون آمده از توالت کاربرد دارد.



شکل شماره (۶): بک‌گراندی از یک نمای سیمانی ریخته‌شده و حیابی لایم قدیمی با طناب‌های آبی‌رنگ پلاستیکی برای خشک کردن رختها و در تصویر بعدی آبرگرمکن مخزنی تعبیه شده در گوشه تراس.



شکل شماره (۷): بگ گراندی از یک نمای سیمانی ریخته‌شده و درب فلزی و شیشه‌ای شکسته که به جای آن یک مقوا گذاشته شده است و تداعی حرکت بازیگر نقش سمیه در داخل این فضا را دارد.



شکل شماره (۸): بگ گراندی از یک نمای داخلی اتاق که لحافها و تشکهای گلدار در گوشه اتاقف بدون کمد روی هم گذاشته شده‌اند و یک گل‌من آب سرد و تشک‌های پهن‌شده روی زمین و نوری که از پنجره بالای دیوار به درون می‌ریزد. با حرکت نگاه پیرزن به بالا و گرفتن ساق پا مبنی بر عدم توانایی حرکت جسمی.

یکی از عناصری که حرکت را در درون حیاط از پایین به بالا نشان می‌دهد پلکان فلزی آب رنگ قرار گرفته در ضلع مقابل ورودی خانه می‌باشد حرکت در نردبان داخل حیاط فیلم «ابد و یک روز» برای دسترسی به فضای پشت بام برای فرار، حرکت آزاد در فضای باز پشت بام با حرکت دوربین و حرکت افراد خانواده تداعی می‌شود. حرکت کند یک پیرزن کم‌توان جسمی با واکر برای حرکت در ایستگاه پله کلانتری که عدم توجه به افراد معلول و کم‌توان جسمی برای حرکت در فضاهای عمومی را نشان می‌دهد.



شکل شماره (۹): حرکت کند یک پیرزن کم‌توان جسمی با واکر برای حرکت در ایستگاه پله کلانتری که عدم توجه به افراد معلول و کم‌توان جسمی برای حرکت در فضاهای عمومی را نشان می‌دهد.

۱۰- نتیجه گیری

آنچه از یافته‌ها می‌توان نتیجه گرفت این است که حرکت جزو لاینفک سینما و معماری هست فهم و درک فضا و مفهوم با حرکت اتفاق می‌افتد حرکت در همه انواع خود هم از نظر معنا و هم از نظر فیزیکی در سینما و معماری کاربرد دارد و به طور عمده در فیلم «ابد و یک روز» بکار برده شده است اغلب ساکنانها فقط با حرکت می‌توانند مفهوم خود را به مخاطب برسانند. حرکت در معماری با زمان هماهنگ است اما در سینما می‌تواند انتزاعی از زمان را در خویش داشته باشد.

به طور مثال حرکت پیرزن در ایستگاه پله هم در معماری و هم در فیلم همگام با زمان می‌شود اما در حرکت دختران برای سوال پرسیدن از سرباز از زمان جدا شده و حرکت تقطیع می‌شود.

یافته‌ها نشان می‌دهد معماری همانند سینما در دو بعد زمان و حرکت جریان دارد انسان یک ساختمان را در ذهن خود در سکانسهای مختلف درک و تصویر می‌کند. در طراحی و ساخت یک بنا، پیش‌بینی و جست و جوی تاثیرات متقابل و ارتباط انسانهایی است که از برابر آن عبور می‌کنند، بسیار ضروری به نظر می‌رسد. یک ساختمان از سکانسها و پلانهای پیوسته‌ای تشکیل می‌شود که معمار به همراه برشها(کاتها) قاب‌بندیهای، بازشوها، و تدوین، آنها را بوجود می‌آورد. از یافته‌ها می‌توان نتیجه گرفت که حرکت در «ابد و یک روز» در اقسام مختلف وجود دارد و عنصر حرکت در کنار دیگر عناصر خلق معنا می‌تواند به خوبی به بیان مفهوم کمک نماید.

منابع

1. Mohsen Wafafar. (2012). Satiety in architectural technology ideas. Mashhad: Imam Reza University (AS).
2. Dr. Mohammad Karim Pirnia, and Dr. Gholamhossein Memarian. (2017). Iranian architectural stylistics, 20th edition. Tehran: Goljam Publications.
3. Sohail Dehghanpour, and Faiza Mohammadi. (without date). Examining the relationships and influence between architecture and the seven arts.
4. Shadi Habibi Ranjbari, Shabnam Akbari Namdar, and Jalal Salek Zamankhani. (2011). Concepts of sense of movement in architecture. Civilica is a knowledge reference.
5. Ali Akbar Yacoubi. (1389). Getting to know Daulat Abad garden in Yazd and investigating the geometry of the garden with emphasis on the principle of symmetry. Internet magazine of landscape architecture.
6. Faizeh Mohammadi Shashkel, Hassan Sajjadzadeh, and Sadegh Fathi. (2018). Analysis of components affecting physical immunity in non-active defense patterns. A scientific-research journal of the city of Ayman.
7. Farhad Ahmednazad. (2019). Examining the concepts of movement and time in Iranian architecture. Embryology.
8. Mohammad Karim, Professor of Pirnia. (1373). Iranian gardens . Abadi magazine, year 4, issue 15, winter.
9. Mohammad Javad Mahdavejrad, and Noushin Sudadi. (Spring 2010). Manifesting the concept of movement in contemporary Iranian architecture. Studies of the Iranian Islamic city.
10. Morteza Shajari, Safa Selkhi Khosraghi, and Maziar Asefi. (2017). Levels of perception of fluid space in the Grand Mosque of Tabriz, with a look at the concept of movement in Mullah Sadr's opinions. Contemporary wisdom, humanities and cultural studies research institute.

Comparison of motion element in cinema and architecture

A case study of the movie *Abed and One Day*

Abstract:

Moving the opposite point of stillness means moving, shaking, and according to physics; On the move. In fact, motion is a departure from power to action. Motion is a means of understanding space. By moving in space, motion can perceive the world and represent a mental map of representation around it. It calls itself a part of mechanical kinematics that divides itself into two films. Cinematic (cinema is divided into meaningful motion) and dynamics. Motion is created in the experimental arts with dots and lines and is available in different sizes: straight, circular, straight, zigzag, spiral, round and nested in different directions. Is and is the essence of cinema. The mechanism of movement in cinema is based on the human eye in understanding the distance between different images to be shown

In fact, cinema transmits the illusion of movement to the spectator. Movement in cinema is shown based on the movement of the camera. On the other hand, movement in cinema is a command that the director issues to start work with the actors, light, sound and camera ready. The manifestation of the concept of movement in architecture can be identified in two forms of physical movement by displacement in space and semantic movement by affecting the audience's feeling. The research method of this research is theoretical-applied in terms of purpose; Field; The nature and method is descriptive-documentary and analytical of the type of illustrated study based on the case study of the film *Eternal and One Day*. Data collection is obtained through library studies, online, and watching short and feature films.

The method of analysis in this research was quantitative and qualitative and based on observations. The results indicate that architecture and cinema are closely related and the element of movement in both arts is achieved based on its nature so that in cinema movement as It happens mentally and physically in architecture. The results show that movement in architecture can be shown by the camera without being present in place.

Keywords: art, cinema, architecture, movement, space, mind