

فروشگاه ، بزرگترین سایت تخصصی معماری

جهت مشاهده آموزش نرم افزارهای معماری از صفر تا ۱۰۰ با زبان فارسی و با

کمترین هزینه [اینجا](#) را کلیک کنید.

جهت مشاهده نقشه ها ، پایان نامه و طرح های نهایی آماده معماری جهت کانسپت

گرفتن و یا تحویل پروژه [اینجا](#) را کلیک کنید.

جهت مشاهده مقالات ، رسالات و مطالعات نهایی آماده معماری جهت تحویل

پروژه [اینجا](#) را کلیک کنید.

بزرگترین سایت تخصصی معماری WWW.CADYAR.COM

جهت عضویت در کانال ما در تلگرام کافیسیت روی عکس زیر کلیک کنید.

برای انجام پروژه های عمران و معماری با ما تماس بگیرید.

۰۹۹۰۷۵۳۰۹۲۰



آیدی تلگرام

<https://t.me/Cadyar60>

آیدی تلگرام

<https://t.me/Cadyarmemar>

ایمیل

Vrya.cadyar@gmail.com

جهت مشاهده مطالب زیر به صورت رایگان کافیسیت روی لینک روبرو عنوان موردنظر کلیک کنید

[HTTP://WWW.CADYAR.COM/?CAT=473](http://WWW.CADYAR.COM/?CAT=473)

دانلود رایگان کتب معماری

[HTTP://WWW.CADYAR.COM/?CAT=262](http://WWW.CADYAR.COM/?CAT=262)

آموزش رایگان پست پروداکشن در معماری

[HTTP://WWW.CADYAR.COM/?CAT=1377](http://WWW.CADYAR.COM/?CAT=1377)

دانلود رایگان مقالات معماری

[HTTP://WWW.CADYAR.COM/?CAT=206](http://www.cadyar.com/?cat=206)

دانلود رایگان نقشه های معماری

[HTTP://WWW.CADYAR.COM/?CAT=1300](http://www.cadyar.com/?cat=1300)

دانلود رایگان رساله و مطالعات معماری

[HTTP://WWW.CADYAR.COM/?CAT=283](http://www.cadyar.com/?cat=283)

آموزش رایگان نرم افزار های معماری

جهت مشاهده مطالب کاربران مهمان که مطالب خود را به صورت رایگان و یا در قبال هزینه به اشتراک گذاشته اند در سایت کدیاری [اینجا](#) کلیک کنید.

شما نیز میتوانید مطالب خود را در سایت کدیاری به اشتراک بگذارید تا بدون هیچ هزینه ای صاحب شغل دوم شوید. جهت اشتراک گذاشتن مطالب خود [اینجا](#) را کلیک کنید.

جهت دریافت هرگونه رساله و مطالعات معماری با
قیمت پایین با ما تماس بگیرید.

۰۹۹۰۷۵۳۰۹۲۰

قسمتی از رساله طراحی مجموعه فرهنگی سینمایی
با رویکرد معماری سبز در ۳۱۱ صفحه در قالب
ورد:

۱- سینما و هنر:

در تلاطم گذشته دراز مدت، معترض، پرخاش-جوی و پر تحول هنر، سینما همچون جنین بردباری در انتظار تولد، کهکشانشان فلسفه و نهضت های گوناگون را پشت سر نهاد تا به امروز- قرن ما- «این کژ آیین قرن دیوانه» به راستی و استحکام هنری اصیل و متعهد پا به عرصه وجود نهد. تحیرانگیز است که در فاصله ابداع روزنه اتاق تاریک داوینچی، که تجسم جهان آن سوی دیوار را بر صفحه سفید داخل اتاق متبلور می ساخت و حتی پیش از آن، آنگاه که افلاطون سخن از طنین اندازی و ماندگاری تصویر در چشم می راند، تا به امروز، پیدایش هنر هفتم در نهانگاه ذهن انسان به انتظار نشسته

بوده است و از آن گذشته از نظر مکانیک هم، سینما، «پیچیدگی ساختمان دوربین فیلم برداری و پروژکتور نمایش از پیچیدگی ساعت قرن هیجدهم هم بیشتر نبوده است».

از سوی دیگر، اندیشه و آرزوی بازسازی زندگی که قلمرو وسیعی را در حیطه سینما به خود اختصاص داده، همواره در مخیله انسان بوده که از نمادهای آن می توان آثار غارنشینان عهد سنگ را مثال زد که بر دیوار حفره های خود بازتاب زندگی و افکار خویش و حتی تحرك آن ها را ترسیم می کردند. «آندره بازن» معتقد است: «مطالعه و جستجو در تاریخ و روان شناسی هنرهای تجسمی مانند نقاشی، معماری، مجسمه سازی و عکاسی، انسان را رو در روی انگیزه و فلسفه مومیایی گری و در نتیجه حفظ جاودانی تن در مصر باستان قرار می دهد و اهمیت و نقش ارزنده این فلسفه و انگیزه را در تولید و گسترش هنر می نمایاند. حال می توان پنداشت که در ضمیر مومیاگر خطه نیل چه مبارزه سهمگینی با نابودی و به خاطر جاودانه بودن درگیر بوده و سلاح او در این پیکار، جز لایه ای از مومیا چیز دیگری نبوده است و بدین ترتیب انسان ذاتاً مبارز، در وحشت از پیروزی زمان که مرگ بوده و نیستی به آفرینش یکی از نخستین آثار هنری (در خارج از وجود خویش) به صورت پیکره ای از مومیا، یا تندیس دست زد و به این هم بسنده نکرد: علاوه بر این بیمه نامه و سمبل جاودانگی، «... در کنار ذرتی که می بایست خوراک مومیایی را در سرزمین تاریکی ها فراهم کند، پیکره کوچکی از فلز، هم شکل با اصل قرار داد تا مبارزه حتی در صورت غلبه احتمالی دشمن بر خود وی، به انتها نیانجامد و جانشین و بدل، پیکار را تا بی نهایت جاودانگی ادامه دهد و بدین طریق باز سازی نماینده ای از زندگی، حافظ ابدی خود آن گردید و یکی از نخستین نمادهای هنری را پایه گذارد»¹.

«و ما که روان و روان شناسی هنر را بر تاریخ و چگونگی گذر عمر آن برتری داده ایم، از انکار این نکته عاجزیم که لاجرم، داستان هنر، داستان تشابه- و چه بهتر که بگوییم: داستان شبیه سازی از زندگی است» و بلافاصله نیز بیفزاییم که رئالیسم عکاسی و هنر سینما را یکباره و به راستی آخرین سلاح و مؤثرترین وسیله برای گریز از نابودی و امید به بقاء می یابیم. آن طور که بزرگمرد حیطه تفکر عصر ما «آندره مالرو» سینما را نقطه اوج تحولات هنر به سوی رئالیسم² می خواند- رئالیسمی که به کمک عامل پرسپکتیو در عهد رنسانس تولید یافت و به مدتی دراز، باروک به قلاده اش کشید.

دودلی نقاش میان نمادگرایی و واقعیت پردازی از ابتدا در تاریخ این هنر هویدا است. گرچه نقاش قرن پانزدهم از سمبل گرایی مذهبی گریزی زد به شمایل واقعی زندگی؛ اما با کشف بُعد عمق بود که سطح بوم رنگین بیشتر از آن به طبیعت و زندگی شباهت یافت. خطوط فرار و فضاهای محوشونده در عمق طبیعت، همسان خود را بر پرده

¹ Bazin , andRE,WHAT IS CINEMA? TRANSTERED BY HIGH GRAY UNIVERSITY OF COLIFORNIA PRESS BREKEKLEY PP

² BAZIN A . WHAT IS CINEMA ? CHAPT.I.P 10

نقاشی فراوان یافتند و لئوناردو داوینچی که از روزنه کوچک اتاقش توهمی از جهان بیرون را بر دیوار زنده کرد.^۳ به کوشش های بعدی انسان، به تکامل اتاق سحر آمیز، امید فراوان بست و شاید هم دوربین «نیپس»^۴ را در میانه راه به چشم دل دید. در این میان باز هیزم مرطوب دیگری در کوره ملتهب تفکر هنری آدمی نهاده شد که دود آن به چشم هنرمند فرو رفت: آیا هنر به خاطر خود هنر ثواب است و یا به خاطر نقش موثرش در بیان و نمایش واقعیت و تفکر و قضاوت بر آن؟

راه سینما از ابتدا مشخص بود گرایش عمیق بنیانگذارانش به ثبت نمادهای طبیعت و واقعیت حتی در مراحل تدوین و تکوین این هنر، برآیندی جز انتقال تفکر و احساس واقعی نمی توانست داشته باشد و تعهد آن حتی در نخستین مستندهای «ادیسون» و «پورتر» هدف واقعی واقع گرایانه آن را بازگو کرد.

۲-۱-۱- هنر و تاریخ:

چگونه می توان مفهوم هنر را تعریف کرد. این واژه ژرف و دراز عمر در فرهنگ انسان را واژه ای فراگیر در حیطه گسترده ای از کنش های جوامع، که به یاریش وابستگی های درونی، پیوندهای میان افراد جوامع و نیز، فرهنگ هایشان آشکار می گردد. همگون با مفاهیم «جامعه» و «علم»، مفهوم «هنر» نیز نماینده گنجینه ای است از اطلاعاتی وسیع از ساختمان تمدن بشری و در عین حال، مروری بر تاریخ آن. پدران ما از میان فعالیت های انسانی، هفت رشته را جدا از دیگر فعالیت های خود به مفهوم «هنر» گرفتند: شعر، تراژدی، کمدی، موسیقی، رقص، ستاره شناسی و تاریخ.^۵

هر يك از این هنرها خراج گزار الهه ای خاص و دارای اهداف و قوانین ویژه خود، اما همه در انگیزه و وظایف شریک بودند. هنرها ابزاری بودند در شناخت جهان و جایگاه انسان در آن. و گرچه در گام های نخست به کار درک معمایی زندگی گرفته می شدند؛ اما در خود، رفته رفته به پدیده هایی تبدیل گردیدند همگون با معمایی نخستین نفوذ مذهب در آن ها و شاید گرایش خود آن ها به مذهب در زمان های دیگر، بار دیگر آن ها را به ایفای نقش اولیه شان، که بازگویی فعالیت های روانی انسان بود بازگماشت.

در واقع با مطالعه هنرهای به ویژه مردم پسند- و صرف نظر از پیدشرفت تاریخی برخی از هنرهای زنده نظیر نقاشی و موسیقی جدی- مشاهده می شود که کفه ترازو هم اکنون به سود هنری سیاسی یا آگاهی های سیاسی هنر سنگین گردیده است. نگاهی عمیق تر، رشد این آگاهی ها را بی شک در ارتباطی مستقیم با پیدشرفت و سایل نشر اطلاعات، تحت تأثیر شدید تکنولوژی مشخص می سازد. در اینجا است که ناگهان توجه ما به سومین عامل مؤثر و مسلط بر تاریخ هنر معاصر در صد ساله اخیر جلب می شود: عامل تکنولوژی. تکنولوژی در جوامع سرایا تکنولوژی زده قرن ما قرن هنر تکنولوژیکی. هنر در مراحل

³ CAMERRA OBESURA

⁴ NIOSPHER NIPCE

⁵ James Monaco , how to read a film

ابتدایی پیشرفت، تنها در زمانی «واقعی» متبلور می شد. خواننده آواز می خواند؛ داستان سرا واقعه ای را نقل می کرد و بازیگر درامی را به نمایش می گذارد. زمان می گذشت و همه این «هنر»ها را با خود می برد که ظهور طراحی، نگارش و پیکتوگرافی^۶ وسیله ای شد در جمع آوری و نگهداری هنرهایی از این دست و حفظ آن ها در مقابل تاراج زمان، پس از آن و بدین قرار، به مدتی طولانی- قریب به هفت هزار سال- تاریخ هنر اساساً تاریخ رسانه های تصویری و ادبی باقی ماند.

پیدایش و پیشرفت هنرهای ضبط کننده^۷ (عکاسی، صدا برداری، ضبط تصویری و ویدئو) در قرن اخیر، نوعاً ارزشی همسان با ارزش ابداع نگارش در هفت هزار سال پیش یافت. این رسانه ها همگام با هم، بینش تاریخی انسان را کاملاً دگرگون ساخت. هنرهای تصویری و ادبی به هنرمند امکان آفرینش دوباره پدیده های زندگی را می داد - که در آفرینش چنین دوباره سازی هایی، قوانین، زبان و گویش و «کد»های ویژه ای ضروری بود. با پیدایش این «کد»ها همه بلافاصله تحت سلطه افرادی «خاص» قرار گرفت و در نتیجه عامل «سلیقه» عنصر اساسی در استتیک هنرهای تصویری و ادبی گردید. در این حال، به نظر زیبایی شناسان، نه تنها آنچه از طریق این هنرها بیان می شد بلکه چگونگی گفتار نیز اهمیت کافی داشت.

هنرهای ضبط کننده اکنون اختلاف خود را از این نظر با دیگر هنرها کاملاً هویدا ساخته اند. این هنرها رابطه ای مستقیم میان موضوع و مصرف کننده ایجاد می کنند. همچنین آن ها نیز دارای زبان و «کد» خاص خویش اند فیلم یا صوتی ضبط شده، واقعیت محض نیستند؛ اما در هر حال، گویش آن ها بسیار آسان تر، ساده تر، مستقیم تر و دارای پیچیدگی و ابهام کمتری نسبت به زبان و «کد» هنرهای نوشتاری و تجسمی است. گذشته از این، تاریخ هنرهای ضبط کننده نمایشگر پیشرفتی است مداوم و دقیق به سوی صحت، حفظ امانت و واقعیت نمایی کامل. آنچنان که فیلم رنگی نماینده قوی تری است از واقعیت تا فیلم سیاه و سفید. فیلم ناطق به موازات تجربه های انسان از واقعیت ها، رسانه ای است امین تر تا فیلم صامت و نتیجه این چنین تفاوت های کیفی میان هنرهای نمایشی و هنرهای ضبط کننده، به ویژه برای آنان که هنرهای اخیر را به مصارف علمی می رسانند، بسیار آشکار تر است. باستان شناسان، به عنوان نمونه، بر برتری فیلم نسبت به نوشته در عملیات علمی خود آگاهی بسیار دارند. فیلم، کاملاً مانع از حضور فیلم ساز، در رابطه میان موضوع و بیننده نمی شود؛ اما به هر حال، به مقدار حائز اهمیت از اغتشاش در واقعیت، ناشی از حضور عامل سوم یعنی هنرمند می کاهد. پس ما هم اکنون، هم عصر با طیفی از هنرها هستیم که بر سطوحی سه گانه تمرکز دارند:

۱. هنر های اجرایی که در زمان واقعی اتفاق می افتد همانند موسیقی.

^۶ تصویر نگاری استفاده از سمبل و شکل به جای حروف.

^۷ Recording arts.

۲. هنرهای نمایشگر که در پی ایجاد ارتباط (تصویری و ادبی) میان موضوع و بیننده، به «کد» و قراردادهای زبانی وابسته اند مانند تئاتر.

۳. هنرهای ضبط کننده که رابطه ای مستقیم تر میان موضوع و بیننده یا شنونده ایجاد می کنند و دارای «کد» و زبان خاص خویش اند و از نظر کیفی بسیار مستقیم تر و سهل الوصول تر از رسانه های نمایشی هستند.^۸

۲-۱-۲- شش هنر و هنر هفتم:

تکیه هنر هفتم بر شش هنر پیشین خود آن چنان است که از آن ها ، اسلوب و روش، قانون، کد (استتیک) و گاه محتوا می ستاند؛ در کوره خویش می گدازد و آنچه باز می نماید، نه نقاشی است، نه موسیقی، نه معماری، نه ادبیات، نه تئاتر و نه تندیس گری به صورت طبیعی آن ها. آنچه باز می نماید «سینما» است، به صورت هنری مستقل، با زبان و اسلوب ویژه خود آنچنان که گفته اند: «... سینما برای خود اجدادی مستقیم نمی شناسد...»^۹.

انسان نخستین، چشم به همنوع خود دوخت و پیش از آنکه بتوان زبان به کلام بگشاید، به اشاره و ایما مقصود خود را گفت و تئاتر آفریده شد. با هراس و تعجب، غرش سهمگین درنده و یا نوای ملایم پرنده پس دیوار غار را شنید و به تقلید از آن، آوازی سر داد که ادامه اش موسیقی شد. به گریز از سرما و گرما و برای مخفی شدن از دید حیوانات خطرناک، آنجا که غاری نبود- نشست و نقشه کشید و سنگ روی سنگ گذارد و به این ترتیب فن معماری را آموخت. دیوار سنگی خانه بی روح و سرد بود و دریای بیکران وقت انسان و نیاز او به سرگرمی، شکل حیوان بیابان و جنگل را بر آن نقاشی کرد. به وحشت از پدیده های ناآشنای طبیعت، شکل هراس را از سنگ تراشید و به آن باج ستایش داد که از بلایا محفوظش بدارد و بعد در مبارزه عظیمش با زوال، خود را مومیایی کرد تا بماند. مجسمه اش زاده شد گذرش که به قبيله و مردم پشت کوهستان افتاد، و راه و رسم آن ها را دید به شتاب به طایفه خود بازگشت و داستان ماورای کوهسار را با تفصیل باز گفت و پس از آنکه خط آفرید، آن را نوشت و بعدها گفتند که ادبیات تفسیر و بازگویی فرهنگ و زندگی با کلام است. آدمی که حال بر منطق چیره است و طبیعت را می شناسد همه این هنرها را در راستای برقرار کردن ارتباط با دیگران به کار می گیرد و از آن ها گزارش و تحلیل می طلبد و در سایه این گزارش، به قضاوت زندگی خود می نشیند و به کمک نتایج حاصل از آن به بهبودی بخشیدن به وضع خویش می پردازد. هنرها از زمان انسان غارنشین تاکنون در خود گسترش یافته اند، قوانین تکاملشان وضع شده و ماهیت وجودشان کاملاً شناسایی گردیده

⁸ James Monaco: how to read a film pp .3

⁹ Sergei eisentein film and lectures edited by: jay leada ,chapter on lessons from literature pp 77. For cinema has no direct ancestors.

است. اما در کار سینما این هنرها چگونه تأثیر می گذارند- خود داستان جداگانه ای است.

۲-۱-۳- تئاتر و سینما:

نوشتن احساس و نیاز و تفکر انسان به زندگی در آوردن این نوشته به وسیله کس یا کسانی به نام بازیگر یا بازیگران، در مقابل جمعی تماشاگر، بر اساس قوانینی مخصوص و به فرمان فرماندهی به نام کارگردان، «تئاتر» است طرز ساختمان ماوا و مسکن این کسان که «غیر طبیعی» است و فنون و اصولی که ابزار عقیده ای به شکل «درام» را با ترکیبی «دراماتیک» از انواع دیگر ابراز بیان احساس و تفکر بشری جدا می کند، روش القایی ای است که به کار سینما فراوان می آید سینما این روش را به خود گرفته است. اما آن طور که آمد آن چنان باز پستان می دهد که قابل تأمل است چرا مثالی نیاوریم از شرایطی تئاتری نظیر وحدت مکان و زمان و موضوع، که سینما به جز در مورد وحدت موضوع، برای دیگر آن ها ارزش چندانی قائل نیست و اگر در گوشه و کنار شباهتی پیدا شود، به طریقی است دگرگونه در تئاتر همه چیز مصنوعی، دوباره سازی و جابه جا شده است. دکور، گریم، حرکات، اصوات، لباس ها.

سینما از این تصنع تئاتر که از مکان زیست شخصیت هایش (دکور) آغاز می شود، شروع می کند و در پایان واقعیت می سازد. تماشاگر تئاتر، زیست توهمی بازیگر را به ناچار و بنابر سنت و با آگاهی کامل به تفاوت میان بازی او و واقعیت دنیای پشت تالار نمایش می پذیرد. تماشاگر خطوط چهره بازیگر را دقیقاً نمی بیند، زیرا که از او به دور است و یا بسیار پر رنگ تر و غلو شده می بیند چرا که حتی گریم او را تشخیص می دهد. کوشش بازیگر به زیاده روی در اعمالش است. زیرا که اشاره و کلامش باید به چشم و گوش مرد نشسته بر ردیف آخر سالن نمایش برسد - حتی نزدیک ترین تماشاگر که پای صحنه نیز نشسته باشد، انسان بازیگر را به صورت انسانی واقعی نمی بیند. زیرا به جای لباس مخمل، لباس پرداخت شده از چیزی شبیه مخمل خواهد دید و چهره هایی مسخ شده به رنگ و روغن و دیوارهای تخته و پارچه ای و ایذجا و آنجا چراغ هایی که بیجا توی چشم می زنند. این تماشاگر و مرد ردیف آخر هر دو می پذیرند که با واقعیت دنیای خارج رو به رو نیستند؛ اما می پذیرند که سعی به ایجاد «توهمی» از واقعیت شده است.^{۱۰}

اگر در تئاتر، نمایش درختی زنده ضروری باشد، البته می توان درختی طبیعی به صحنه آورد اما نخست باید آن را از ریسه کند. رئالیسم در نمایش آن است که زندگی بدون آنکه خط و مشی و اجزایش منقلب و آشفته شود و از مسیر طبیعی خود خارج گردد، به نمایش در آید. که تئاتر نمی تواند و در سینما این تنها راه نمایش هر چیزی است. تئاتر واقعیت را به گونه ای افزون بر متعارف در مکان و زمانی مصنوعی و به شکل توهمی از آن واقعیت جلوه می دهد. سینما می تواند واقعیت را در زمان و مکان وقوع بدون ایجاد

¹⁰ Illusion of reality

² Close-Up

اغتشاش در اجزا و بر هم زدن خلوت طبیعی و به شکل واقعی آن ثبت کند. اما این توهمات تئاتری و قوانین پرداخت آن‌ها به کار آغاز سینما فراوان می‌آید. قوانین بازیگری تئاتر به عنوان نمونه، با این تفاوت که در سینما دیگر بازیگر به آن گمارده نمی‌شود که برای ردیف آخر سالن بازی کند، بلکه برای دوربین (چشم تماشاگر)، که می‌تواند دو تا چند سانتی متری او نزدیک آید. پس فریاد هولناک و خشمگین «اتللو» و جهش او از یک سوی صحنه به سوی دیگر را می‌توان در لرزش عضله گونه و تاب ابرو و غرشی خفیف در ته گلوئی او خلاصه کرد و نمایاند و بدشترین تأثیر نیز بر تماشاگر گذارد. حال «اتللو» می‌تواند طبیعی باشد. در این حال نیمی از سخنان او نیز می‌توانند در همان لرزش گونه و یا گردش سر خلاصه شود. همه چیز می‌تواند تصویر و حرکت باشد. همه چیز می‌تواند حتی سینمای صامت باشد - مگر نه آنکه سینمای صامت به رفیع‌ترین درجه هنری رسید و سال‌ها بازگویی احساسات و تفکرات انسان‌ها بود و سکوتی گویا در مقابل پر حرفی تئاتر.

در تئاتر مسیر داستان و بازی براساس سه عامل «دیدن، فهمیدن، و عکس‌العمل» پیش می‌رود. در سینما از نمای صورت بازیگری، صحنه به آنچه او می‌بیند تبدیل می‌شود و سپس عکس‌العمل بازیگر نسبت به آنچه دیده بازگو می‌گردد. آن‌چه که بر صحنه تئاتر بیش از سایر عوامل به آن ارزش داده می‌شود، همیشه در نقطه ای بالاتر، میان‌تر، روشن‌تر و در نتیجه در مرکز توجه قرار می‌گیرد دیگر اجزاء و افراد صحنه به بازیگری که سخن می‌گوید می‌نگرد، اشاره می‌کنند و یا جهت خطوط بدنیشان به سوی او است. در سینما نمایی درشت (کلوزآپ^۲) این وظیفه را به تنهایی انجام می‌دهد. فاصله تغییر می‌یابد، دوربین از نمای دسته‌جمعی شخصیت‌ها به طرف سخنگو پیش می‌رود و او را تنها در «کادر» می‌گیرد. جدا سازی و در «مرکز توجه» قرار دادن چیز یا کسی مهم در تئاتر و سینما، اصولی است - اما طریق سینما طبیعی‌تر است. برای مردم ردیف آخر سالن در تئاتر هر چه کرده باشند باز او چندین ردیف با مرکز توجه فاصله دارد و باید بکوشد تا ببیند و بشنود اما در یک «کلوزآپ» میان همان مرد و بازیگر حتی دیواری پیراهنی نیز وجود ندارد و بازیگر سینما که ممکن است مرد عادی کنار خیابان باشد حتی گریم بر چهره ندارد و طبیعت محض است.

۲-۱-۴- موسیقی و سینما:

دو - ر - می - فا - سو - لا - سی، الفبای موسیقی است. همین الفبا در تنظیم صداهای موزون و هماهنگ همراه فیلم نیز به کار می‌رود. اما در اینجا به صورتی متفاوت، این الفبا که در موسیقی، آزاد، سازنده و خود رأی و القاکننده احساس و فکر است در سینما آزادی خویش را در گرو تبعیت کامل از محتوای تصویر می‌گذارد. موسیقی اصلی که در حریم آزادی خویش، لحظاتی رمانتیک و یا هراس‌آلود در مخیله شنونده می‌آفریند، اگر به موسیقی فیلم تبدیل شود، مکمل تصویر روی پرده است، اگر این موسیقی به تنهایی هراس‌آفرید، دیگر چه نیازی است به تصویر و یا اگر تصویر خود هراس

آلود بود، موسیقی به چه کارش می آید. توأمان این دو هنر، آن زمانی مؤثر است که هیچ یک به تنهایی خاصیت القایی نداشته باشند و هر یک بدون دیگری تکامل نیافته به نظر آیند. موسیقی و تصویر با هم احساس را می رسانند. ضربان برش و پیوند (مونتاز) ضرب آهنگ، حرکت روی پرده، سرعت حرکت داستان در هر نما (شات)، صحنه (سن)، فصل (سکانس) و تمامیت فیلم الهام دهنده طرز کشیدن آرشه بر ویلون و مضراب سه تار به هنگام نوشتن موزیک فیلم است.

۲-۱-۵- معماری و سینما:

فیلم از معماری نیز به همین گونه ملهم می گردد. طرحی را که معمار برای ساختن محل زیست انسان آماده می کند، تابع قواعد اقتصادی، اصول طبیعی، زیبایی و استحکام فنی است. اهتمام معمار فیلم (دکوراتور) با توجه به تمام این اصول، فقط در ایجاد و القای فضا، حالت و اتمسفر مکانی است که بازیگران باید در آن حرکت کنند. معماری فیلم شدیداً تحت تأثیر خصوصیات روحی و روانی، تاریخی و حتی آینده شخصیت های داستان قرار می گیرد.

معمار خانه مرد ثروتمندی، تنها با توجه به قدرت اقتصادی صاحب خانه طرحی می ریزد و بنایش را می سازد. او از این واهمه ای ندارد که آیا این خانه خصوصیات درونی، روانی و شخصیتی صاحب خانه را به بیننده القاء می کند یا نمی کند. این سوای مشکل معمار فیلم است. مرد ثروتمند فیلم علاوه بر اینکه باید از نمای خانه اش ثروتمند شناخته شود، تا حد امکان باید خصوصیات شخصی اش به همان وسیله بازگو گردد. حتی اگر خود او هرگز دیده نشود و یا اینکه کلامی هم درباره اش نیابد. انتخاب، تأکید و اقتصاد در استفاده از خطوط، اشکال، حجم و اندازه ها، وسعت و محدودیت ها در این مورد، عوامل بسیار مؤثری در بازگویی شخصیت صاحب خانه هستند.

وجه تمایز میان فیلم های آلمانی سال های ۱۹۱۷ تا ۱۹۲۵ با فیلم های همین دوره در سایر کشورهای جهان، در سبک ابراز و بیان چگونگی روان و احساسات سازندگان و شخصیت های داستان آن ها بود. شاهکارهایی نظیر «مترو پولیس» اثر «فریتز لالنگ» و «غلام» به کارگردانی «هنریک گلینم» و چند فیلم دیگر، دروازه هایی از تصویر به دوران روان سرخورده و هراس زده آلمان ورشکسته پس از جنگ اول گشودند. که تا آن زمان و به ندرت پس از آن نیز، در صحنه جهانی فیلم نمونه ای هم قدر برایشان دیده نشد. سایه های تند و دیوارهای کجی که احساسی از فرو ریختن در خود داشتند، خطوط مورب و مخدوش، گوشه های تیز و تهدید کننده دکورهای «کابین دکتر کالیگاری» اثر «رابرت وینه» وحشت از نافرجامی ملتی را در تب جانسوز فشارهای روحی و اقتصادی به نحوی مؤثر بازگو میکنند. در این فیلم ها با استفاده از غلوگرایی در معماری و نقاشی فیلم، تضاد، دلهره زوال تمایلات و غرائز غیر طبیعی و مسیر منحرف روان انسان ها آنچنان نشان داده می شود که نقص سکوت و عدم وجود صدا را از بین می برد و نیاز به گفتار را کاملاً منتفی می سازد.

از سوي ديگر ، برخي از محققين عملکرد معماری را در فيلم ، به ويژه در مقایسه با تئاتر هنوز اندک مي شمارند و چشم به آينده فراگير تر آن دوخته اند. «جيم موناکو»^{۱۱} نویسنده «فيلم را چگونه بخوانيم»^{۱۲} معتقد است که بر خلاف هنرهای ديگر - به ويژه ادبيات و نقاشي و موزيک - معماری کمتر تن به فرسایش در سينما داده است. بر خورد معماری يا تئاتر بسيار قوي از تجانس آن با سينما بوده است. «نه تنها آنکه ساختمان تئاتر به صورت يك فضا ، تأثيري مستقيم بر هنر اجرا شونده در درون آن دارد ، بلکه معماری ساختمان خود پاره اي از اجزاي تئاتر گردیده است چنين پديده اي تاريخ پيدایش خود را به ظهور مساجد ، کلیساها و معابد سده هفدهم مي رساند. در دوران معاصر حرکت تئاتر به سوي اجرا در اماکن عمومي همراه با حضور فيزيکی تماشاگر در فضاي نمايش و نيز داستان آن مناسباتي نزديک تر ميان هنر معماری ، سينما و معماری و تئاتر ايجاد کرده است.

همان طور که «برشت» دريافته است : نقطه ضعف در رابطه معماری و سينما در همين نکته نهفته است. تما شاگر توان نفوذ فيزيکی در دنياي تصاویر روي پرده را ندارد. تصاویر سينمائي مي توانند از نظر رواني ما را احاطه کنن دو سرشار نمايند. اما ما هنوز جسماً از آن ها بدوريم. آن گونه که حتي پيشرو ترين نمونه هاي فيلم برداري مدرن ، نظير «هالوگرافي»^{۱۳} نيز تخيري در آن نداده است. ما نمي توانيم متقابلاً بر تصویر روي پرده تأثیر بگذاريم ، در حالي که معماری بيش از هر هنر ديگر بر تأثیر متقابل انسان بر خود متکی است. عملکرد معماری بر هدف هاي غير ذهني و عملي استوار است و فرم و ساختمان آن از اين هدف ها جوانه مي زند. براي اين پايه ، نسبت ميان فيلم و معماری بيش از آنکه واقعي باشد ، به حالت استعماي و مجازي مي ماند. اما در همين حال نيز از اين نظر نمي توان غافل ماند که احساس ما از فيلم به عنوان هنري «ساختماني» و ساخته شده از اجزا موزائيک گونه بسيار قوي است و تأثیر قوانين عملي طراحي حاکم بر معماری ، در ساير موارد فيلم - از جمله پرداخت شخصيت ، فضا و طبيعت آن انکارناپذير است و اگر چنين عملکردي ناظر بر گذشته بوده ، آينده مي تواند بيش از پيش غافلگير کننده باشد.

۲-۱-۶- نقاشي و سينما :

گرچه زیبایی ظاهري رنگ ها و سوسه انگير است ، ولي عمل مهم آن ها بر فيلم ايجاد و القاي مسائل رواني و دروني فضا و افراد و تکميل تصوير از نظر بو و خصوصيت مکان و زمان است. رنگ ها ، شکل سازان و داستان پردازان زبردستي هستند و به تنهایی و هم در ترکیب با يکديگر نمايشگر و راهبراني به کنه وجود و اسرار درون داستان و شخصيت ها و موقعيت ها. رنگ لباس بازيگري مي تواند گويای خصوصيات رواني و ذهني وي باشد و رنگ ديوار مسکن و وسايل

¹¹ James monaco

¹² Monaco , jemes : how to read a film oxford university prees

¹³ Holography ايجاد تصاویر سه بعدي نوري از راه کامپيوتر يا انوار ليزري

مورد استفاده اش ، تفسیر کننده فضای عمومی زندگی و حاصل بوی و جوش. تأثیر خطوط و وظیفه اشکال در نقاشی سینمایی ، همچنان که در معماری ، بسیار قابل توجه است.

فقدان بعد چهارم ؛ یعنی حرکت در نقاشی ، آن را ناگزیر به دست آویزی به عوامل حرکت معنوی و درونی کرده است : عواملی نظیر پرسپکتیو ، (حرکت در عمق) ، تجانس یا تضاد خطوط و رنگ ها و اشکال (حرکت و انقطاع آن ها در سطح) ، خط عمود و مستقیم چشم را از بالا به پایین و یا بر خلاف آن به حرکت در می آورد و احساساتی نظیر نیرو ، پایداری و استحکام و ایستایی را بر می انگیزد. خطوط مورب و اشکال ناراست و شکسته در تولید احساس فروریختگی ، ناپایداری و خفقان و زوال مؤثرند و همچنین اند رنگ هایی همانند ، سبز ، زرد کدر ، سبز زرد ، رنگ های زرین ، ارغوانی و نارنجی که نشانه های والایی رتبه ، بزرگی و اشرافیت را پایدار می سازند. خطوط و شکل های هموار افقی ، گسترش ، دلشگایی و نشاط ، رهایی و آزادی را درکنار رنگ های سفید ، آبی ، طلایی و سبز روشن ، گویا هستند. طریق گرد همایی ، چیده شدن و جنبش (درونی) اشیاء ، خطوط ، توده ها و رنگ ها در چارچوب ویژه ای ، ترکیب یا «کمپوزسیون»^{۱۴} نقاشی را به وجود می آورد. سینما با افزودن بعد جنبش بیرونی به آن ها از این ترکیب های بینایی سود فراوان می برد. به دور از پندار نمی تواند باشد اگر در بخشی از «جویندگان»^۲ جان فورد ، که درامی است از آمریکای باختری نشانه هایی از طرح «اسبان وحشی» داوینچی را بیابیم .

با این اشاره که فورد با الهام از داوینچی با برگرداندن زمان و مکان و افراد ، بنا به خواسته های فیلم ، طرح را از آن قهرمانان بیابان های باختر آمریکا ساخته است. بدین ترتیب ترکیب ابتدایی میزانشن گرچه از نقاش ایتالیایی بوده ، اما اکنون تماماً به فیلم ساز آمریکایی تعلق دارد .

۲-۱-۷- ادبیات و سینما :

واژه ها ، تداوم آن ها در جمله و جمله ها و از آن ها پاره واحدهای اطلاعاتی (پاراگراف ها) و فصل ها ، واحد های تشکیل دهنده ادبیاتند و ادبیات بازگو کننده مکتوبات درونی است که تجلی آن ها در شمایل توهمات کرداری انسانی و فضایی و در داوری آن ها در ذهن مخاطب بروز می کند. این کردارها و فضاها تنها توهمات هستند که هر مخاطب بر اساس پیش شرط ها و پیش انگاره های خود ، در ذهن خود به آن ها جسم می بخشد. ادبیات بصری است و از راه دیدن نوشته منتقل می گردد که در مقابل آن سینما ، چند حسی است که تاکنون از راه دیداری و شنیداری منتقل می گردیده (که پدران آن طرح استفاده از دیگر احساسات انسان را نیز درباره ساخت آن داشته اند.) سینما از نمود ، برخورد و درگیری دراماتیک شکل ها ، علائم و تجسمات دیدنی چیزها و شیندنی آواها ، (همه

¹⁴ Composition

² The searchers.

گونه ، آواهاي موزون ، خارج از مدل فيلم ، موزون و غير موزون همراه مدل فيلم ، گفتار) شكل مي پذيرد. تظاهرات بدون مدل هاي واقعي ، بر چشم تأثير مي گذارد كه پاره اي از اين تأثيرات ، به باور بعضي ها در خود چشم و بيشتر در مغز بررسي ، سنجيده ، تحليل و ثبت و نگهداري مي شوند و بدین وسيله تحليل و داوري بر زندگي انجام مي گيرد.

اگر ادبيات زاینده توهم است و از درون رو به بیرون چیزها دارد، سینما از بیرون چیزها رو به درون دارد و با شکافتن پوسته بیرونی لایه های روحانی ، فلسفی و روانی را بر ملا می سازد و به داوری می گذارد. درك ادبي چون پایه بر توهمات ناشی از واژه ها (مبهم) دارد ، تجسم فیزیکی داده های آن توهمات بستگی کامل به پیشینه و فرهنگ مخاطب پیدامی کند و فرهنگ ، نژاد ، تاریخ ، اقتصاد ، جغرافیا و زمان مخاطب بر آن تجسم تسلط کامل می یابد. بنابراین تجسم يك توهم ادبي هرگز در اذهان دو مخاطب مختلف یکسان نخواهد بود. در حالی که سینما در برابر هر دو مخاطب و یا هر دو هزار مخاطب از راه تجسم قاطع ، نظریه ای قاطع و مستبد می دهد و تظاهرات برونی و کائنات برونی و محتوایی اجسام و انسان را آشکار می سازد و پیام خود را به اثبات می رساند.

با این پیش زمینه ، گاهی بر دست آوردهای نقاشی ایرانی ، به ویژه مینیاتور در برداشت های آن از ادبیات همین سرزمین بسیار روشنگر است. در درازنای تاریخ هنر نقاشی ، هرگاه که نقاش ترك و مغول و یا تحت سلطه ترك و مغول بوده ، قهرمانان اساطیری ما ، به عنوان نمونه شاهنامه و از آن جمله رستم ، ترك و مغول و گاه حتی چینی پرتره شده اند : باریك چشم و نازك ابرو . دردوران قاجار و در نقوش دیواری و «فرسك» های آن زمان ، ابروان رستم بر پشت و به هم پیوسته ، چشمانش درشت و سیاه بود و گاه نیز خالی برگونه داشته است. در حالی که در میانه ، در دوران صفوی مثلاً چه بسا که رستم را در کسوت و شمایل قزلباشان ترسیم کرده باشند.

سینما این اختیار را از مخاطب می گیرد و از طریق فیزیک مجسم (کانکریت) به او توان تحلیل می دهد. شکل و شمایل شاهزاده ای که «لورنس اولیویه» در فیلم «شاهزاده و دختر رقاصه» ارائه میکند ، همان است که بر پرده است. شاهزاده «اولیویه» و رقاصه «مارلین دوترو» است. حال از بیننده توان تجسم این دو به هر شکل دیگر ستانده شده است. اما این شکل و شمایل مستبد ، کارهایی می کنند و دارای گفتاری هستند که می توانند روانکاو شوند ، تحلیل و بررسی گردند تا کنه درون آن ها بر ملا گردد و فرآیند محتوای فیلم را آشکار سازد.

۲-۱-۸- برآیند :

هنرهای ضبط کننده در حالی که شامل کیفیتی نوین از بیانگری هستند ، در موازات هنرهای قدیم نیز قرار دارند. هر آن چیزی را که بتوان «دید» ، «شنید» و یا «اندیشید» می توان ضبط کرد. از میان هنرهای ضبط کننده ، «هنر فیلم» به جای گرویدن به

طیف همراهان دیگر ، بر آن ها پل می زند. فیلم از ابتدای پیدایش و فیلم برداری (عکاسی) ، هنری بی طرف و «ابجکتو» بوده است. لومیر بارها درباره هنر فیلم گفته بود : «... فاقد آینده است». و در واقع نیز در روزگار وی ، آینده این رسانه چنین به نظر می آمد. اما با در آمیختن با هنرهای دیگر ، هنر انقلابی سینما متولد شد و راه پیشرفتی اورگانیکی را در پیش گرفت. تجربه گران نخستین سینما ، از راه آن ، نقاشی کردند. نوول نوشتند و تئاتر اجرا کردند و از این راه به تدریج آشکار گردید که کدام يك از عوامل این هنرها در موقعیت های فیلمیک قابل استفاده اند و کدامیک بی نتیجه. هنر فیلم از راه برخورد با هنرهای دیگر و تفحص در بازتاب این برخورد ، به پیشرفت های بعدی خود نایل آمد. الگوی فیلم به سیستم های پیچیده نوول ، شعر ، نقاشی ، درام و موزیک پیوند زده شد و حقایقی جدید - حتی در عوامل آن هنرها - به منضم ظهور رساند. از جمله آن ها ، با چشم پوشی از برخی ناهنجارهای ابتدایی طرق ضبط ، غالب عوامل آن هنرها در فیلم مستحیل می گردیدند. بر آینده این پدیده اعجاز آمیز آن است که ما اکنون در برابر حقیقتی انکار ناپذیر قرار گرفته ایم ، و آن اینکه صد سال اخیر تاریخ هنر ها بستگی تناتنگی با تاریخ پیشرفت سینما داشته است. آنچنان که با بهره گیری سینما از هنر های پیشین ، نقاشی ، ادبیات ، تئاتر و حتی معماری و تندیس گری نیز ناچار به بیان تعاریفی مجدد از خود ، با استفاده از زبان جدید هنر گردیده اند.^{۱۰}

۲-۲- سینما و معماری :

۲-۲-۱- فیلم - معماری - سینماگران :

سینما با هر شات یا پلانی که نمایش میدهد در واقع رویدادی را در يك فضا معرفی می کند. از نظر معماری ، هر مکان مادی ، حتی يك بیابان ، يك فضا محسوب می شود. تعداد المان ها یا عناصر موجود در يك فضا و همچنین نوع آن ها سبب تغییر ارزش فضا می شود. حتی نور ، صدا و... هم می توانند فضایی را از فضای دیگر متفاوت کنند. سه عنصر مهم در معماری : حجم ، نور و رنگ تأثیرات عمده ای در ایجاد فضا دارند ، حتی مفاهیمی مثل نقطه ، خط ، سطح و... که در هنرهای تجسمی مطرح هستند ، در معماری نیز مورد استفاده دارند اما همگی در قالب حجم و بافت معنا می یابند. عناصر ذکر شده در ساخت يك فضای معماری عیناً در ساخت يك فضای فیلمیک که بخش عمده ای از آن را فضای معماری تشکیل می دهد دخالت دارند. بجز اشتراك در عناصر بنیادی ، معماری در سیر تکاملی تشکیل يك فیلم و سیر منطقی داستان نیز دخیل است. عمده ترین این ارتباطات عبارتند از :

۱- **رابطه سینما و معماری از لحاظ طراحی صحنه :** فضا سازی در سینما بر اساس ضرورت و نیاز فیلم صورت میگیرد. این نیاز ،

^{۱۰} رفیعا ، بزرگمهر ، ماهیت سینما ، امیر کبیر ، تهران ۱۳۷۴ ، ص ۱۰-۱

نیازی است که داستان فیلم آن را تعیین میکند (سنگ بنای این امر در فیلم نامه وجود دارد که توسط کارگردان و کارگردان هنری «طراح صحنه» به اجرا در می آید). فضا سازی یا صحنه پردازی در سینما را می توان در واقع یک نوع شخصیت پردازی مکان دانست. همان گونه که یک سناریست در هنگام نوشتن فیلم نامه به شخصیت پردازی می پردازد. در شخصیت پردازی دراماتیک به سه عامل: ۱- نوع شخصیت، ۲- فیزیک، ۳- پوشاک پرداخته می شود. سپس شخصیت پدیده آمده را با حوادث فیلم نامه و نیز حوادث را با او هماهنگ می سازند. در فضا سازی هم عیناً همین اعمال صورت می گیرد یعنی ابتدا برای رویدادی که قرار است اتفاق بیافتد از نظر فیزیکی فکر شده و انتخاب صورت می گیرد، سپس به وسایل، افراد و ملحقات این مکان پرداخته می شود، از جمله باید به مسائل دیگری که کمپوزسیون و پرسپکتیو در فیلم برداری ایجاد میکنند نیز توجه کرد و زوایای فیلم برداری را در فضا طوری برگزید که به بهترین شکل، واقعه، صحنه و مکان معرفی گردند. وجود تمام این مسائل است که محل چیدن وسایل صحنه و شکل و فرم فضا را تعیین میکند.

۲- رابطه معماری و سینما از نظر جنبه های تاریخی و معرفی بناهای معماری و تأثیر آن در کارگردان: گاه در بعضی فیلم ها که جنبه تاریخی دارند بناهای معماری از اهمیت زیادی برخوردار می گردند و علاوه بر اینکه به عنوان یک مکان یک رویداد فیلم می باشند معرف موقعیت زمانی، مکانی، فرهنگی، اجتماعی و... نیز در فیلم هستند. غیر از این موارد، معماری و اصول و ضوابط آن مسائل دیگری را نیز برای فیلمساز مطرح می کنند، مثلاً معماری خاصی که در آن تعادل متقارن نقش اصلی را دارد، خواه ناخواه علاوه اطلاعات تصویری از موقعیت تاریخی و فرهنگی خود، در کادربندی و کمپوزسیون و به طور کلی کار فیلم بردار تأثیر می گذارد بدین صورت که کارگردان سعی می کند تا تعادل موجود در بنای انتخاب شده را در تصویرش عرضه کند. تحمیل دیگری که بناهای معماری معمولاً در کار فیلمبردار و کارگردان ایجاد میکنند زاویه دوربین است. هر بنا بر اساس خصوصیات خاص خود تنها در یک یا دو زاویه و دیدگاه است که به بهترین شکل می تواند خود را به لحاظ بصری عرضه کند. در واقع ظاهر شخصیت خود را تنها از این زوایا می تواند بیان کند. با این وصف کارگردان باید درایت و اطلاع کافی از معماری ای هماهنگ با نوع فیلم و رویدادهای مورد نظر، در لوکیشن آن بهترین زاویه را پیدا کند.

۳- ارتباط معماری و فیلم از لحاظ بکارگیری در سبک های مختلف: فضای معماری موجود در فیلم هایی با سبک های گوناگون همواره معرف فضای فیلم بوده اند، در حقیقت فضای معماری نوعی شناخت اولیه از نوع فیلم به تماشاگر می دهد. بطور مثال در فیلم های اکسپرسیونیستی سینمای آلمان فضاهای نیمه تاریک با نورپردازیهای غیر طبیعی و خارج از مقیاس و قاعده بودن بناها

القاء کننده توهم ، ترس و نوعي نا امني بود که در فضاي فيلم موج مي زد.

۴- ارتباط معماری و فیلم از لحاظ استفاده از اجزا و عناصر يك اثر معماری در فیلم : عوامل بصري موجود در بافت يك بناي معماری مثل رنگ ، سطح ، خط ، نقطه و ... نیز مي تواند عواملی مفید برای پس زمینه تصاویر يك فيلم باشند يعني يك بناي معماری علاوه بر اینکه از نظر حجم و فرم مي تواند کمک بصري مهمي باشد ، اجزاي آن نیز مي تواند به عنوان پس زمینه شاتها مطرح باشند و معنای مورد نظر کارگردان را تقویت کنند. قاعده كلي در این گونه انتخاب ها این است که کارگردان باید بداند که هر نوع فضاي معماری و هر نوع عنصر موجود در آن بنا که در حال حاضر لوکشین يك فيلم شده است چه حس و حالی را بر مي انگیزد. او بر این اساس به هماهنگی فضا و میزان سن مي پردازد. اما در این قضیه دو راه عمده پیش روی کارگردان قرار دارد. یکی اینکه دکوپاژ بر اساس بناي معماری موجودی که برای فیلمش پیدا کرده ، طراحی کند یا اینکه بر اساس دکوپاژ از پیش آماده شده ، بناي معماری خاصی را بسازد.

از دیگر قواعد مهم معماری که سینما نیز از آن استفاده هاي فراوانی مي کند «تناسب» و «مقیاس» است. نسبت داشتن اجزاء فضاهای معماری با عملکرد و نیازی که برای آن ، فضاي معماری ساخته شده ، رابطه مستقیمی دارد. این قاعده در تمام بناهای معماری به عنوان امری بدیهی همواره رعایت گردد. این در واقع طبیعی ترین و بدیهی ترین استفاده است که فیلم از فضا میکند. عکس آن هم فیلم ها ممکن است مصداق داشته باشد. بدین صورت که با نشان دادن مکانی خارج از اندازه هاي معمارانه و تناسبات معمول احساس متضاد به وجود مي آید که بسته به نیاز فیلم میتواند کاربردهای مختلفی داشته باشد به طور مثال در یکی از نخستین فیلم های سرگئی آیزنشتاین که لوکیشن فیلم برداری يك کارخانه گاز بود عظمت ماشین ها ، بازی بازیگران را تحت تأثیر قرار داده و کمرنگ نموده بود. گاه نقض بعضی اصول معماری مي تواند کمک موثري در پیشبرد داستان باشد. سایر اصول هنري مورد استفاده در معماری مثل تأکید و تداوم نیز به همین منوال مي توانند در خدمت مفاهیم فیلم قرار بگیرند. گاه کارگردان با یافتن یکی از مهم ترین اصول هنري معماری در يك بنا مي تواند ترکیب هنرمندانه اي از تمامی عوامل فیلمش بیافریند. به عکس عدم اطلاع کارگردان و فیلم بردار در اصول معماری سبب نزول کیفی تصاویر و معانی مي گردد.

۵- رابطه معماری و فیلم از نظر داشتن اصول مشترك هنري : اصول مثل تعادل ، تناسب ، تأکید ، تداوم ، وحدت و تنوع نه فقط در معماری که در سایر رشته هاي هنري و همچنین در سینما نیز تحت قالب خاص خود وجود دارد که در ترکیبات خاص خود جنبه هاي زیبایی شناسانه را پدید مي آورند. این اصول در تمامی مراحل فیلم سازی

، از فیلم نامه نویسی گرفته تا میکساز صدا وجود دارند و به شدت مورد استفاده قرار میگیرند.

جهت دریافت هرگونه رساله و مطالعات
معماری با قیمت پایین با ما تماس بگیرید.

۰۹۹۰۷۵۳۰۹۲۰