

معماری، زبان بی کلام ادبیات

الهام پرویزی، استادیار گروه هنر و معماری دانشگاه خوارزمی
رکسانا عفرای، دانش‌آموخته مقطع کارشناسی مهندسی معماری دانشگاه خوارزمی

چکیده

در این مقاله، زمینه شرح و تحلیل عناصر معماری گون در فیلم شب، اثر شاخص میکال آنجلو آنتونیونی، فیلمساز مؤلف ایتالیایی، به موضوع روایت و مفاهیم ادبی مستتر در لایه‌های زیرین فیلم پرداخته‌ایم، به گونه‌ای که می‌توان به هنگام تماشای فیلم خود را در حال مطالعه اثری ادبی از سنخ ادبیات آگزیستانسیالیستی احساس کرد. انتخاب شهر میلان، و نه رم، نشان از خواسته فیلم‌ساز برای استفاده از عناصر معماری مدرن بر زمینه روابط دو شخصیت اصلی فیلم دارد. در این فیلم، معماری مدرن زمینه پرسه زدن‌های به ظاهر بی‌هدف لیدیاست که در واقع بی‌هدف نیست و درمی‌یابیم که راهبر لیدیا همان ناخودآگاه اوست که او را به یافتن پاسخی برای حل ارتباط گسسته خود با جوانی می‌کشاند. فیلم، گذشته از پیرنگ بیرونی، دربردارنده پیرنگی درونی نیز هست و همین نکته ما را به این فرضیه می‌رساند که با ادبیاتی بی‌کلام، به کمک عناصر معماری، متشکل از ساختمان‌ها، مناظر و اشیا روبه‌رویم. این ادبیات در ذیل ادبیات آگزیستانسیالیستی جای می‌گیرد که در لایه‌های پنهان فیلم نهفته است و نشان از وجود زیرمتنی از پنداره ادبی انسان مضطرب در دوران مدرن دارد.

کلیدواژه‌ها: معماری، معماری در سینما، سینمای مؤلف، میکال آنجلو آنتونیونی، شب آنتونیونی، ادبیات تطبیقی، ادبیات آگزیستانسیالیستی

مقدمه

هنرمند برای تولید اثر هنری نیازمند برداشت آزاد از واقعیت است. کار او از مُحاکات یا تقلید از طبیعت آغاز و به جهان ناشناخته هنر ختم می‌شود. تصاویر سازه‌های معماری که فیلمسازان خلاق در اثر هنری خود می‌گنجانند، مثل ساختمان یا برج، چشم‌اندازی از شهر یا فضای پارک، می‌توانند جدا از وجوه زیباشناختی دربردارنده معنا هم باشند. سینماگران خلاق از سازه‌های پیرامون خود سود می‌جویند تا، از ورای این واقعیت عینی، معنای فیلم را غنا بخشند.

بررسی عناصر معماری در فیلم شب^۱ (۱۹۶۱) میکل‌آنجلو آنتونیونی^۲ موضوع این مقاله است. در بسیاری از آثار آنتونیونی، فیلمساز مؤلف و صاحب‌سبک ایتالیایی، شکل و محتوا در هم بافته شده‌اند و می‌توان معنا را در آمیزه‌ای از این دو جست‌وجو کرد. در فیلم‌های آنتونیونی شاهد سازه‌های معماری هستیم که دوربین او تأکیدی ویژه بر آنها دارد. این سازه‌ها آن‌قدر در سینمای آنتونیونی شاخص‌اند که گویی، همانند شخصیت‌های فیلم، نقش ایفا می‌کنند. شخصیت‌های انسانی فیلم‌های آنتونیونی در مجاورت این سازه‌ها عمق می‌یابند و تنهایی آنان در عصر مدرن از این طریق، بسیار بیش از قدرت بیانگری کلمات، در جان مخاطب می‌نشیند. در شیوه متاخر سینمای آنتونیونی، خاصه در سه‌گانه او، *ماجرای*^۳، *شب و کسوف*^۴، آنتونیونی به از خودبیگانگی و انزوای شخصیت‌هایش در بافت جامعه مدرن می‌پردازد و با سود جستن از قدرت بیانگری عناصر معماری، با قاب‌بندی غیرمتعارف و هدفمند، مضمون موردنظر خود را غنا می‌بخشد. ساختمان‌ها، دیوارها، ستون‌ها، درها، راهروها، گستره کف‌ها و اشیایی که در جای‌جای فضاهای داخلی قرار دارند همه بی‌زبان بیانگرند، به گونه‌ای که اگر در قابی بدون روایت هم قرار گیرند، بازتابنده احساس تنهایی‌اند.

این دگرگونی موجب جایگشتی از نوع تأثیرپذیری است اما وقتی با تغییر مفهومی واحد از رسانه‌ای به رسانه دیگر مواجه می‌شویم تأثیر بر بستر اقتباس رخ می‌دهد که فرایند و کنشی خلاقانه است. آنتونیونی که نمی‌خواهد، و به سبب تخصصش نمی‌تواند،

1. *La Notte / The Night*

2. Michelangelo Antonioni

3. *L'Avventura / The Adventure*

4. *L'Eclisse / The Eclipse*

رویکردهای فلسفی‌اش را با ادبیات بازتاب دهد از معماری کارکردی دوگانه بیرون می‌کشد. معماری هم مکانی برای وقوع اتفاقات می‌شود و هم از طریق قدرت بیانگری در فیلم حضور می‌یابد. «آنتونیونی آشکارا می‌خواهد در واژه‌ها آنچه را ادبی است نابود کند و به آنها به منزله نشانه‌هایی سینمایی ارزش بخشد» (روشن ضمیر ۷۵).

پژوهش در باب وجوه معماری در فیلم‌های آنتونیونی به تکرار صورت پذیرفته است ولی در مقاله حاضر، از شیوه‌ای تازه سود جستیم و از منظر بینامتنیت به آن پرداخته‌ایم و ادبیات پنهان در فیلم را چون بینامتنی تحلیل کرده‌ایم. چنین شیوه‌ای موجب به میان آمدن پای ادبیات می‌شود. از طریق توصیف و تحلیل عناصر معماری در فیلم شب، آثار معماری شهری در مقام اشیایی در نظر آورده می‌شوند که جانشین ادبیات شده‌اند و می‌توانند فراتر از مادیت خود دارای شخصیت باشند. با چنین ذهنیتی، معمار را زاینده موجودی بی‌زبان اما گویا در قالب ادبیات دانسته‌ایم.

مبنای نظری

جلوه ادبیات در فیلمی از سینمای مؤلف و پرداختن به عناصر معماری در آن، که پیش‌زمینه کنش شخصیت‌های آن است، بدیهی اما پنهان است و آشکارگی‌اش نیاز به اثبات دارد، زیرا کلام، در مقام تنها ابزار ادبیات، در آن موجود نیست. برای روشن شدن مبنای نظری، نیاز داریم تا حضور ادبیات در لایه‌های زیرین فیلم را اثبات کنیم. اندیشه‌های ژرار ژنت^۱ در این مسیر به کار می‌آید. فرامتنیت^۲ به ما می‌گوید که هر متن ادبی دربردارنده متن‌های دیگر است و اساساً متن ادبی، بدون وجود متن‌های دیگر، حیاتی ناممکن دارد. اگر در مقوله فرامتنیت ژنت اندیشه کنیم، درمی‌یابیم که عناصر معماری‌گون موجود در فیلم شب، همراه با کنش شخصیت‌ها، زبرمتنی^۳ تصویری می‌سازند که ملهم از زبرمتن^۴ آشنای ادبیات است. زبرمتنیت^۵، که ژنت در کتاب رد نگاره‌ها، ادبیات در مرتبه دوم^۶ به شرح آن پرداخته است، در واقع بازنویسی غیراصیلی است از آنچه پیش‌تر بوده است. زیرمتن فیلم شب آنتونیونی

1. Gérard Genette

2. transtextuality

3. hypertext

4. hypotext

5. hypertextuality

6. Palimpsestes: La littérature au second degré, 1982

همان پنداره‌های موجود در ادبیات اگزیستانسیالیستی و بازتابنده رویکرد فلسفه اگزیستانسیالیستی تقدم وجود بر ماهیت است. در دو سوی معادله ما در این مقاله، عناصر معماری و مضامین ادبی جای دارند. می‌توان با نگاه به زبرمتنیت، در ذیل نگره فرامتنیت ژنت، مضامین دگرگون‌شده ادبی را در ساحت عناصر معماری همان حضور ادبیات بی کلام در فیلم شب در نظر گرفت. زبرمتنیت می‌تواند به ارتباط اقتباسی متنی از متن دیگر هم اشاره داشته باشد. دگرگونی مضمون سرگشتگی انسان مدرن، هنگام انتقال از بطن ادبیات به فیلم، به شکل ترکیبی از معماری با شخصیت‌های فیلم، اقتباسی را شکل داده است. این دگرگونی را می‌توان نوعی تراگونی در زیر مجموعه زبرمتنیت دانست. گراهام آلن^۱ در کتاب *بینامتنیت از کتاب الواح بازنوشتنی ژنت* چنین نقل می‌کند:

گذشته از هر چیز، زبرمتنیت، به عنوان دسته‌ای از آثار، فی نفسه یک سرمتن ژانری یا، به بیان دقیق، فراژانری است: منظور من آن دسته از متونی است که ژانرهای متداول خاص (هرچند کوچک‌تری) چون اقتباس، هجو، و مضحکه را کلاً پوشش داده و با دیگر ژانرها - احتمالاً همه ژانرها - نیز در تماس‌اند (آلن ۱۵۷).

مبنایی دیگر برای این مقاله اندیشه‌های میشل فوکو^۲ در باب معماری است. فوکو اعتقاد دارد معماران بیش و پیش از اینکه طرحی خلاقانه را، در فضایی مطلوب آن طرح، بنا کنند، طرحی را در ذهن می‌پروراند که تابعی از طرح‌های پیشین است. در دوره مدرن و تا دهه ۱۹۸۰، معماران متوجه شدند که تا کنون وظیفه اصلی‌شان طراحی شکل‌هایی بوده است که قبلاً ساخته شده‌اند^۳. شاید این مسئله چندان محسوس به نظر نرسد اما این تغییر تمرکز معماران از دغدغه‌هایی درباره شکل از پیش ساخته به سمت طراحی خود فضا^۴ تا حدودی به فوکو و پیروانش مربوط می‌شود. فوکو نشان داد که این فضای طراحی اساساً بی طرف یا تهی نیست بلکه فضایی است از روابط اجتماعی (فونتان - جیوسیتی ۱۷۷).

ادبیات اگزیستانسیالیستی

در ابتدا باید به این موضوع پردازیم که آیا مجموعه‌ای از تصاویر و گفت‌وگوها و موسیقی، که شاکله فیلم را می‌سازند، برای هویت بخشیدن به فیلمی که داعیه سینمای متفکر را دارد کفایت می‌کند؟ بی تردید پاسخ منفی است. بنابراین، ما در این فرایند

1. Graham Allen
2. Michel Foucault
3. built form
4. space itself

متفکرانه برگردانی سینمایی از اندیشه ادبی ذهن مؤلف داریم و در واقع با اثری اقتباسی مواجهیم. اندیشه آنتونیونی از جنس تفکرات فلسفی است و از فلسفه اگزیستانسیالیسم به ادبیات رسیده است. آنتونیونی در مصاحبه‌ای گفته است:

اگزیستانسیالیسم و بعدها پدیدارشناسی دو فلسفه‌ای هستند که فکر می‌کنم به من نزدیک‌اند و می‌توان انعکاس آنها را در فیلم‌هایم دید اما من هیچ‌گاه مرد علمی نبوده‌ام که همه چیز را به واسطه فرهنگ تفسیر کنم. من با چشم‌هایم می‌بینم؛ من به نیروی تصویر، به ضرابهنگ درونی‌اش ایمان دارم (آنتونیونی ۳۸).

بدین ترتیب، آنتونیونی در جست‌وجوی تصاویری است که رویکرد فلسفی خود را با آنها بنمایاند و در فیلم *شب*، تصاویر معماری از شاخص‌ترین آنهاست. اما کدام تفکر اگزیستانسیالیستی در لایه‌های ادبی و زیرین فیلم وجود دارد که بتوان سرچشمه ناهنجاری‌هایش را مدرنیسمی دانست که در معماری شهر نمود پیدا کرده است؟ تفکر موجود در فیلم *شب* بیشتر خود را در شکل می‌نمایاند و مانند آزمایشگاهی جلوه می‌کند. مطلب زیر نقل قولی است از گونترگراس^۱ که درباره شیوه کار کافکا^۲ نوشته است:

در علوم تجربی مدرن، برای رسیدن به واقعیت، موضوع مورد مطالعه را در موقعیتی مصنوعی یا به عبارتی آزمایشگاه قرار می‌دهند [...] و از این طریق، زمینه تبدیل و تغییر آن را فراهم می‌آورند و در نتیجه، شناخت موضوع مورد مطالعه را میسر می‌سازند. اگر از این منظر نگاه کنیم، رمان‌های امروزی، با قید برخی استثناها، همگی غیرمدرن‌اند. این رمان‌ها، در بهترین حالت، چیزی را که می‌بینند وصف می‌کنند. اما کافکا، و بعدها برشت، شرایط دگرگون‌شده‌ای می‌آفرینند و موضوع مورد نظر را، که انسان امروزی باشد، در آن شرایط قرار می‌دهند تا به شناخت آنها نایل شوند (کافکا، ۱۳۸۵: ۶۱۹).

آنتونیونی هم در فیلم *شب* شخصیت‌هایش را به شیوه‌ای مدرن در آزمایشگاهی مانند شهر میلان، که از معماری مدرن اشباع شده، به کنش واداشته است تا خود مخاطب دریافته‌های منطبق بر تفکر اگزیستانسیالیستی را از بطن آن استخراج کند. اگر آنتونیونی می‌خواست اندیشه تماشاگرانش را در مسیر خاصی قرار دهد، متوسل به تصاویر صرف نمی‌شد و با صراحت تفکراتش را از زبان شخصیت‌هایش بیان می‌کرد. به این ترتیب، فیلم *شب* به آزمایشگاهی می‌ماند که نتایج حاصل از آن در چارچوب

1. Günter Grass

2. Franz Kafka

تفکر اگزیستانسیالیستی به تعریف درمی آید اما این خود تماشاگران هستند که جزئیات آن را برداشت می کنند.

عناصر معماری، جزئیات مهم در سینما

پالین کیل^۱، منتقد برجسته آمریکایی، که می گوید «سینما یعنی جزئیات»، مخالف سرسخت سینمای آنتونیونی و اساساً سینمای مؤلف بود اما چنین نظری جدا از سینمای موردعلاقه خانم کیل هم مصداق پیدا می کند. گفته کیل بیانگر آن است که نمی توان فیلمی را با اتکای صرف به روایتش تحلیل کرد. این ویژگی سینمایی همه فیلم ها را در همه طیف ها در برمی گیرد: از سینمای نظریه مؤلف^۲ تا سینمای سرگرم کننده. اما سینمای مؤلف از این جزئیات بیشتر سود می جوید تا مفاهیمی را فراتر از بستر روایی به مخاطب منتقل کند. ساختمان ها، دیوارها، ستون ها، درها، راهروها، گستره کفها و اشیاء، به طور معمول، جزئیاتی هستند که بار اطلاعاتی دارند و مثلاً برای نشان دادن ویژگی های مکان یا سطح کیفی زندگی شخصیت ها به کار می روند اما در سینمای آنتونیونی این جزئیات به تراز بالتر، هم سطح با شخصیت های فیلم، ارتقا می یابند و لازم است که مرتبه و اهمیت این شخصیت های بی زبان آثار آنتونیونی تفسیر و تحلیل شوند.

پیش زمینه کنش شخصیت های هر فیلم در واقع جزئیاتی هستند که ظرفیت معناسازی دارند. این معناها اگر با صراحت و مستقیم در قالب گفت و گو بیان شوند، موجب سستی ساختار هنری فیلم می شوند. در سینمای آنتونیونی، که خود دانش آموخته معماری است، یکی از ابزارهای این ظرفیت ویژه معناسازی در کنار انتقال اطلاعات، که بسیار بیشتر از سینمای متعارف است، استفاده از تمهیدات معماری گون و بصری است. آنتونیونی در سه گانه معروف خود (ماجرا، شب و کسوف) به وضعیت فرد در بافت جامعه مدرن می پردازد، یعنی در شرایطی که فشارها و شتاب زندگی شکافی در روابط انسان ها پدید آورده و توجه افراد را از دل مشغولی های ژرف تر منحرف کرده و بی معنایی همه جانبه ای را موجب شده است. این فیلم ها نشان می دهند که جست و جوی معنا دقیقاً از آن رو به مسئله

۱. پالین کیل (Pauline Kael) (۲۰۰۱-۱۹۱۹) منتقد سینمایی آمریکایی بود که از ۱۹۶۸ تا ۱۹۹۱ برای مجله

نیویورکر نقد می نوشت.

تبدیل شده است که شکل‌های مدرن زندگی زیر پای منابع سنتی معنا را خالی کرده‌اند. شکل‌های مدرن زندگی بر بستر مدرنیته شکل گرفته است. البته مدرنیته، که برگرفته از واژه مدرن است، تعاریفی گسترده و حتی متضاد دارد. چون تمرکز این مقاله پرداختن به اندیشه‌های آنتونیونی در باب وجوه مخرب معماری مدرن در تقابل با شخصیت‌هایش است، لازم است تعریفی از معماری مدرن متأخر به دست داده شود. در ۱۹۳۲، نمایشگاهی در موزه هنرهای مدرن نیویورک برگزار و ساختمان‌های مهمی به عنوان نماد سبک مدرن متأخر یا بین الملل مطرح شد.

بناهای به‌نمایش گذاشته شده در این نمایشگاه عمدتاً به صورت مکعب مستطیل‌های ساده و بی‌پیرایه و با بام‌های مسطح بودند. رجعت به معماری و نمادهای تاریخی در این بناها مشاهده نمی‌شد و عاری از هرگونه تزئینات و آرایه‌های تاریخی بودند. ترکیب احجام و اجزای نماها در ساختمان‌های تاریخی معمولاً به صورت متقارن هستند ولی در ترکیب بخش‌های ساختمان‌ها در این سبک بعضاً تعادل جایگزین تقارن شده بود. استفاده از مصالح مدرن مانند بتن، فلز و بالاحص شیشه با سطوح وسیع، وجهی غالب در این بناها داشت (قبادیان ۶۲).

جایگاه جزئیات در سینمای آنتونیونی با حضور معماری بیانگر ویژگی‌های مدرن ارتقا می‌یابد، تا آنجا که می‌توان به این جزئیات بیش از دیگر فیلم‌ها اهمیت داد، جزئیاتی که همان عناصر معماری در شهر میلان است.

رویکرد فیلمساز

گفت‌وگوی شخصیت‌ها در فیلم‌های آنتونیونی مقوله‌ای تحلیل‌گر نیست و تنها در سطح روایت جریان دارد و کارکرد تحلیلی فیلم بر عهده تصاویر است. تصاویر آنتونیونی جهانی را به ما نشان می‌دهد که آدم‌هایش زندگی درونی از هم‌پاشیده‌ای دارند. تنش‌های موجود در جامعه مدرن ارتباط‌های انسانی را مختل و توانایی‌های انسان را در زیر سیطره خود خرد کرده است. آنتونیونی، بیش از کلام، در جست‌وجوی تصاویر بیانگر است و برجسته‌ترین تصاویر برای او، خاصه در فیلم شب، معماری مدرن در چشم‌اندازهای شهری است.

ویژگی اصلی و متمایزکننده فیلم‌های به‌کمال‌رسیده آنتونیونی روایتی است به واسطه نوعی مینی‌مالیسم بصری که با تمرکز شدید بر ظاهر اشیا (لایه سطحی جهان) و به حداقل رساندن دیالوگ همراه است (چتمن^۱ ۳۲).

ارتباطی میان ساختار روایی و تصویرسازی سینمای آنتونیونی با سینمای کلاسیک وجود ندارد. او به عمد از ریخت‌شناسی و روایت‌پردازی سینمای کلاسیک دوری می‌کند تا در سکوت به لایه‌های بیرونی واقعیت‌ها و اشیا پردازد. برای او، زمان‌های مرده نماهای انتقالی برای درخودفرو رفتن شخصیت‌هاست. به این ترتیب، می‌توان پیش‌بینی کرد که این نوع سینما بیشتر برای مخاطب خاص در نظر آورده شود، مخاطبانی که با گذشت زمان بر شمارشان افزوده خواهد شد.

ناخودآگاه شهروندان

نگاه عابران لحظه‌ای با بناهای شهر تلاقی می‌کند. همین نگاه در روان آنان رسوخ می‌کند. این نگاه و این پیوستگی هیچ‌گاه خستی نیست و ناخودآگاه عابران را بی‌اعتنا نمی‌گذارد. ناخودآگاه گنجینه‌ای است که خود را در بزنگاه واکنش‌های معمول و لحظات خلاقه می‌نمایاند. بناها در شهر پیکره‌های عظیمی هستند که قابلیت تخریب و ترمیم دارند. می‌توان از تپه‌های عباس‌آباد یاد کرد که قرار بود ریه‌های کلان‌شهر تهران باشد و اکنون سازه‌های نازیبایی بر فراز آن مستقر شده است که تأثیر مخربی بر خودآگاه و ناخودآگاه شهروندان می‌گذارد و حتی با تغییر کاربری آنها نیز همچنان محکوم به تماشای هرروزه‌شان هستیم. دیگر نماد بارز مدرنیته در کلان‌شهر تهران شهرک اکباتان است که در کتاب *مبانی و مفاهیم در معماری غرب* توصیف خوبی از آن آمده است:

در ایران شهرک اکباتان در شمال فرودگاه مهرآباد مثال بسیار خوبی از شهرسازی مدرن بر اساس عقاید لوکوربوزیه است. کار اجرای این شهرک از دهه ۱۳۵۰ خورشیدی در غرب تهران آغاز شد. در شهرک اکباتان یک سری آپارتمان‌های بلندمرتبه مکعب‌شکل که مشابه یکدیگر هستند با بتن مسلح اجرا شده است. هیچ‌گونه آثاری از تاریخ‌گرایی یا توجه به خصوصیات فرهنگی، بومی یا اقلیمی در طراحی این شهرک دیده نمی‌شود (قبادیان ۱۱۶).

روایت پر بستر شهر مدرن میلان

فیلم شب آنتونیونی از فیلم‌های شاخص سینمای مؤلف و اثر مورد علاقه آنتونیونی است. غبار زمان حرف و شیوه بیان فیلم را از کارایی نینداخته است. فیلمسازی که دانش آموخته معماری است در این فیلم قصه اضمحلال عشقی را در سینمایی غیرقصه‌گو برای ما شرح می‌دهد و به جای کلمات از مواد و احجام معماری مدرن در شهر میلان استفاده می‌کند.

ماجرا در میلان می‌گذرد. نویسنده‌ای به نام جووانی پونتانو^۱ به اتفاق همسرش، لیدیا^۲، پس از ملاقات دوست و همکار نویسنده‌اش در بیمارستان که امیدی به زنده ماندنش نیست، به مراسمی می‌رود که ناشرش به مناسبت چاپ تازه‌ترین کتاب او برگزار کرده است. لیدیا مراسم را ترک می‌گوید و به پرسه‌زنی بی‌هدف در میلان می‌پردازد و سرانجام از مکانی سر در می‌آورد که سال‌ها پیش با جووانی در آنجا زندگی می‌کرده است. جووانی و لیدیا همان شب به مهمانی یکی از ثروتمندان میلان به نام جراردینی^۳ می‌روند. در پایان فیلم، لیدیا نامه‌ای قدیمی از جووانی خطاب به خود را برای جووانی می‌خواند که جووانی در آن از عشق آتشین خود به لیدیا نوشته است.

میلان شهری بزرگ از بتن و شیشه و آهن است و آنتونیونی آن را، برای به تصویر کشیدن فیلم خود بر پس‌زمینه‌ای از معماری مدرن، مطلوب دانسته است. کارگردان نقد مدرنیته را با قاب‌بندی‌های ویژه‌اش از شخصیت‌ها در پس‌زمینه جلوه‌های معماری مدرن بیان می‌کند. نگاه آنتونیونی به انسان عاجز از ارتباط و مآلاً تنهاست که سبک سینماگری روشمند او را شکل داده است. در غالب قاب‌های او، یکی دو شخصیت بیشتر حضور ندارند که یا با یکدیگر گفت‌وگو می‌کنند یا فقط به هم می‌نگرند. اما این قاب‌های خلوت را پیش‌زمینه‌ای سرد و بی‌روح از بتن، شیشه یا آهن آذین می‌دهد که درون شخصیت‌ها را عریان می‌کند تا تنهایی و استیصالشان به بیان درآید. همان گونه که خود آنتونیونی گفته است، نمایش شخصیت‌ها در پس‌زمینه‌های مختلف احساس‌های متفاوتی را بازتاب می‌دهد و این همان تدوین درون قاب است. ما در اینجا با دو نما در یک جا مواجهیم، یکی در پیش‌زمینه و یکی در پس‌زمینه. امتزاج این دو منجر به نوعی هم‌افزایی می‌شود.

فرورفتن لیدیای مضطرب در خود

صحنه‌های انتقالی در سینما گذر شخصیت از مکانی به مکان دیگر را نشان می‌دهند. این لحظات در سینمای متعارف و سینمای سرگرم‌کننده با توجه به حداقل نیاز مخاطب گزینش می‌شود و تا آنجا که برای درک او از روایت بسنده باشد، برای شکل‌گیری موقعیت‌های مکانی یا مشخص کردن تراز کیفی پیرامون شخصیت‌ها به کار می‌رود.

1. Giovanni Pontano
2. Lidia
3. Gherardini

بسیاری از اوقات، این صحنه‌ها را صحنه‌های مرده می‌نامند و توصیه می‌کنند به سرعت و در حداقل زمان از آنها گذر کرد تا تماشاگر از پیگیری روایت خسته نشود. اختصاص دادن زمان طولانی به این نوع صحنه‌ها در سینمای سرگرم‌کننده مرسوم نیست. در نمونه‌های قابل‌اعتنای سینمای مؤلف، وقتی این صحنه‌ها زمان زیاد یا زمان واقعی و بدون قطع را در بر بگیرند، ما با متغیری خارج از روایت مشخص فیلم مواجه می‌شویم که بیشتر در ژرفا دادن به معنای فیلم کارکرد دارد.

در سینمای آنتونیونی، صحنه‌هایی از جنس پرسه زدن‌های بی‌هدف شخصیت‌ها را می‌بینیم که در ذیل صحنه‌های انتقالی قرار می‌گیرند. این نوع صحنه‌ها پیرنگ بیرونی را منقطع می‌کنند و پیرنگ درونی را پی می‌گیرند. البته آنها را هم می‌توان به ظاهر مرده تلقی کرد اما واقعیت آن است که در این صحنه‌ها روایت در درون شخصیت‌ها توسعه می‌یابد و دیگر نمی‌توان این نوع صحنه‌ها را یک انتقال فیزیکی صرف دانست. این صحنه‌ها به فیلم ژرفا می‌بخشند و شخصیت‌های مضطرب را در خود فرو می‌برند.

لیدیا، همسر جوانی، در فیلم شب، دقایقی طولانی پس از ترک مراسم رونمایی کتاب جوانی، مشغول پرسه زدن‌های بی‌هدف می‌شود و در حال گذر از فضاهاى شهری به کمرنگ شدن عشق خود و همسرش می‌اندیشد. لیدیا پس از طی خیابان‌های شلوغ شهر وارد محوطه‌ای با معماری مدرن میلان می‌شود. نمای آغازین ورود او به این محوطه نمایی است که سطح بتنی ساختمان بخش بزرگی از قاب را پر کرده است و لیدیا تنها بخش کوچکی از آن است.



دور از انتظار نیست که بیننده این نما لیدیا را در سیطره معماری ببیند. معماری مدرن متشکل از احجام زاویه‌دار هندسی است که سنخیتی با فرم‌های انسانی ندارند. ساختمان‌های بلندمرتبه مدرن، بیش و پیش از اینکه در برابر خالق خود تواضع پیشه کنند، خود را به رخ او می‌کشند. نگاه لیدیا در این نما چه اندازه به رفتار سامسا^۱ در سحرگاهی که به حشره‌ای سنگین مبدل شده بود شباهت دارد؟ و حضور او چه اندازه به شخصیت *یادداشت‌های زیرزمینی*^۲ داستایفسکی^۳ شبیه است، به مردی که نمی‌تواند خود را در جامعه خویش تعریف کند و از وجود و هویت کنونی خویش بی‌قرار و مضطرب است؟ در *یادداشت‌های زیرزمینی*، که از آثار پیشگام ادبیات اگزیستانسیالیستی است، می‌خوانیم:

همه چیز را فهمیدن؛ با همه چیز آشنا شدن؛ همه غیرممکن‌ها و دیوارهای سنگی را دیدن و با هیچ کدام این ناممکن‌ها و دیوارها آشتی نکردن و کنار نیامدن. مطلب این است. خوب، اگر کسی اصولاً از کنار آمدن منجر باشد و در غیرقابل‌عبورها در مقوله‌های منطقی ناممکن، در اصم‌ها، تا آخرین حد امکان و تصورش پیش برود (این موضوع بحثی قدیمی است که در علت وجود دیوار مقابلمان به نحوی از انحا خودمان نیز دست داریم، و از طرفی دیگر آشکار است که اصلاً تقصیر نداریم و اجباراً چنین پیش آمده است) و در نتیجه این تکاپو، خاموش و خسته، وازده و کوفته، با دندان‌هایی به هم فشرده، با تمایلی شدید به رسیدن به مقصد نامعلوم، باز ببیند که باید در پی بی‌ثمری و بی‌خاصیتی بمیرد و هیچ دلیلی ندارد که نسبت به کسی خشمگین باشد (داستایفسکی ۲۷).

مضامین افکار این مرد زیرزمین‌نشین را می‌توانیم تا اندازه‌ای با افکار ناشنیده لیدیا در فیلم *شب*، بر بستر شهری با معماری مدرن، همجنس بدانیم. برای این کار، تک‌گویی فرضی برای لیدیا خلق می‌کنیم تا افکارش زبان باز کنند و اندیشه‌های او را در قرابت با ادبیات اگزیستانسیالیستی نشان دهند: «به کجا می‌رسم؟ هیئت‌های گنگ این دیوارهای بتنی غریب همان عابر صامتی است که دارد از کنارم می‌گذرد. جووانی نباشد، کسی دیگر. مشکل اینجاست که او هم مثل جووانی و مثل دیوار خواهد بود و من با او کنار نخواهم آمد. نمی‌توانم خودم را احساس کنم. نمی‌توانم خودم را بفهمم. چه تفاوتی است میان من و آن دو مرد جوان که نزاع می‌کردند، چون نمی‌توانند مشکل را با کلمات حل

۱. Samsa شخصیت اصلی رمان *سخن کافکا*.

2. *Notes from Underground*

3. Fyodor Dostoevsky

کنند؟ چه کسی گفته است که کلمات قدرتی بیش از زور دارند. ما تنها هستیم، تنها با کلمات. برای شرح خودمان نزد خودمان، حتی بی سخن، از کلمات سود می جوییم. از کلمات برای فهمیدن هستی مان کمک می گیریم. در این تنهایی اگر پیرامون من نوید رهایی بدهد، نوید یاری بدهد، شاید بتوانم چیزی بیش از کلمات را به کمک بطلبم و خود را قانع کنم که افکار ساخته شده با کلمات، در پیرامونی همیار، کشف مهمی برای ماست تا به وسیله آن بفهمیم که به کجا می رویم. مگر نه این که وقتی آشفته و سردرگم می شویم به خانه می رویم و به اتاق خود پناه می آوریم؟ پیرامون من با این هیاکل بتنی از من ربوده شده است.»

عبارات فرضی بالا را می توانیم لایه ادبی زیرین فیلم شب به هنگام پرسه زدن های به ظاهر بی هدف لیدیا در نظر آوریم و ادبیات اگزستانسیالیستی مستتر در فیلم را بنمایانیم. کافکا در مسخ و داستایفسکی در یادداشت های زیرزمینی دست به خلق دو شخصیت پیچیده و مضطرب زده اند که تلاش دارند برای خود هویتی بسازند و یکی از هیئت حشره و دیگری از درون زیرزمین بیرون آیند. لیدیا اما نه به حشره تبدیل شده و نه خود را در زیرزمینی محبوس ساخته است ولی او نیز، مانند حشره و محبوس، دیگر نمی تواند تحرک انسانی داشته باشد. تحرک انسانی نیازمند زدوده شدن اضطراب است. لیدیا برای دور کردن خود از اضطراب مراسم را ترک می کند و پا به شهر می گذارد اما باز آرام نمی یابد و تلاش می کند تا تسلط روانی شهر و معماری پیرامونی اش را حذف کند؛ پس به درون معماری می رود.



آنتونیونی در دو نمای پی‌درپی زیر به کارکرد شیشه در معماری پرداخته است، شیشه‌ای که اساساً طبیعتی سرد دارد. لیدیا پس از نگاه به شبکه پنجره‌های شیشه‌ای وارد بنا می‌شود.



او از دالان میان نرده و پنجره‌ها می‌گذرد و لحظه‌ای مردی را از ورای شیشه می‌بیند. نگاهشان به هم می‌افتد. این می‌تواند جوانی باشد، مردی که لیدیا تردید دارد در عشقش هنوز شعله‌ای مانده باشد. شیشه، در عین آنکه دیواری از بتن نیست و ارتباط دو سویش کاملاً گسسته نشده است و ارتباط چشمی می‌تواند از ورای آن برقرار شود، خود دیوار است، چرا که صدای کلام عاشقانه را مسدود می‌کند. لیدیا همان سانسای حشره است؛ خانواده سانسای او را می‌بینند اما کلام عاشقانه‌ای با او، که دیگر حشره‌ای بیش نیست، جاری نمی‌شود. اما همین دیدن گامی به پیش است. لیدیا اکنون دیده شده است چرا که خود را از سیطره معماری به در آورده است. او در بطن هیولاست، پس اضطرابش کمی فروکش می‌کند.

خشونت و خاطرات

لیدیا در بود یا نبود عشق جوانی به خود مردد است. او در ادامه پرسه‌های خود در میلان شاهد جدال دو مرد جوان در زمینی خاکی می‌شود. لیدیا در اینجا مصداق خشونت معماری شهری را می‌بیند، خشونتی که از ورای معماری مسلط و مدرن شهر ناخودآگاه او را به چالش کشیده است.



لیدیا دو جوان درگیر را توییح می‌کند و آنان از ادامه درگیری بدنی منصرف می‌شوند. لیدیا حشره در تقلای بازیافتن توان انسانی خود است اما می‌اندیشد که خشونتی آشکار میان او و جوانی نیست تا با کلمات آن را بزدایند. او سوار تاکسی می‌شود تا به سوی خاطراتش برود و از آن برای فهم معنای زندگی خود سود جوید. بار دیگر می‌خواهد به بطن هیولا پا بگذارد و هیولا اکنون دیگر برای او هیبت سنگین معماری نیست. این بار می‌خواهد وارد هیولای زمان شود. به جایی دیگر می‌رود که در آن با جوانی خاطره‌ای مشترک دارد و از جوانی می‌خواهد که او نیز به آنجا بیاید. جوانی خود را به لیدیا می‌رساند و می‌گوید که عجیب است چیزی در اینجا عوض نشده است. بدیهی است که شاخص‌های

دگرگونی در شهر معماری و طبیعت است. آنجا دو خانه هست که به سبک معماری پیشامدرن ساخته شده‌اند.



جووانی، وقتی ریل راه آهن همجوار بناهای پیشامدرن را می بیند که با پیشروی علف های هرز مسدود شده است، می گوید که در آن سال ها این خط آهن کار می کرد. اشاره جووانی بیشتر معطوف به ارتباط گسسته با گذشته است. لیدیا احساس می کند که خاطرات، به کمک نیروی طبیعت، در حال احیای جووانی است.



حیاط خلوت جرالالدینی

لیدیا و جوانی پس از رفتن به کلوپ شبانه‌ای تصمیم می‌گیرند که دعوت جرالالدینی، یکی از ثروتمندان میلان، را بپذیرند و به ویلای مجلل او در حومه شهر بروند. آنتونیونی اکنون ما را به گستره ویلای بزرگ جرالالدینی می‌برد.



حیاط خلوت ویلای مجلل و بزرگ جرالالدینی قرار است بستری برای پرداخت نهایی شخصیت لیدیا و جوانی باشد تا آنتونیونی بتواند در فصل نهایی مخاطب را به خرده‌نتایجی برساند. این حیاط خلوت محوطه‌ای فراخ است با استخری بزرگ در میان آن.



قرار است ما در این مهمانی جوانی را به رغم شهرتش، از لحاظ امیال هوس‌آلود، ناپخته بینیم و لیدیا را بالغ. لیدیا بالغ است که در آن مهمانی، در میانه خوشگذرانی دیگران، با بیمارستان تماس می‌گیرد و درمی‌یابد دوست نویسنده‌ای که در ابتدای روز به ملاقاتش رفته بودند، مُرده است. جوانی، برعکس، در این صحنه در برابر ثروت جeraldینی و زیبایی دختر او ناپخته و خودباخته به نظر می‌رسد. برای دستیابی به این هدف، آنتونیونی گستره باغ و استخری را با شکل هندسی نامنظم طراحی کرده است. این مکان به یقین تنها بستری مناسب برای خوشگذرانی نیست. حیاط خلوت یک عنصر معمارانه با قدمتی طولانی است، چنان‌که می‌توان از آن تأویل تاریخی کرد. خوشگذرانی‌های سلاطین تاریخ را در چنین حیاط‌هایی، به کمک فیلم‌های تاریخی در ذهن داریم و جeraldینی هم یکی از سلاطین متمول میلان است. قطع برق نیز بهانه‌ای می‌شود تا به عمق تاریخ برویم و شمع‌ها در شمعدان‌های شاخی شکل، همانند همان فیلم‌های تاریخی، منبع نور مهمانی شوند.

معماری منظر برای تلطیف و تداوم

در فصل پایانی، لیدیا و جوانی با روشن شدن هوا، پس از شب‌نشینی رخوت‌آور، وارد باغی در مجاورت آن حیاط خلوت می‌شوند. در اینجا، گستره دشت وسیعی را می‌بینیم که در انتها و در سویی از آن، تجمع درختانی دیده می‌شود. در نمای بعدی، شاهد حرکت لیدیا و جوانی در حال گفت‌وگو به سوی محوطه‌ای هستیم با دو درخت در یک سو و تک‌درختی با شاخ‌وبرگ‌های آویخته در سوی دیگر. در قاب بعدی، آن دو را در نمایی باز، با پیش‌زمینه آن دو درخت با تنه تیره، می‌بینیم. نکته قابل توجه نوع ایستادن جوانی و لیدیاست که به تنه آن دو درخت می‌مانند. قامت ایستاده جوانی را، همچون درخت تیره‌تر، ناراست می‌بینیم و قامت ایستاده لیدیا را راست، همچون درخت روشن‌تر. در نماهای بعدی، مجزا از آن دو و در پس‌زمینه هر کدام، درختان متناظرشان را می‌بینیم و به یقین می‌رسیم که آنتونیونی این آرایش را آگاهانه شکل داده است. انتخاب طبیعت در فصلی از فیلم که قرار است بیانگر ثباتی هرچند موقت باشد به گونه‌ای نقد مدرنیته است.



حرکت لیدیا به سوی تک‌درخت با برگ‌های آویخته به ما وعده‌گره‌گشایی گفت‌وگوی آن دو را می‌دهد. گره‌گشایی به هر شکل. جوانی در نمای بعدی به لیدیا می‌پیوندد و لیدیا شروع به خواندن یادداشتی قدیمی از او می‌کند. یادداشتی که جوانی در آن، در ایام آغازین زندگی مشترکشان، از عشقش به لیدیا گفته است اما اکنون دیگر آن را به یاد ندارد. نسیمی می‌وزد و برگ‌های آویخته آن تک‌درخت، در پس‌زمینه اشک‌های لیدیا، می‌لرزند.

معماری منظر بخش مهمی از معماری است که، فراتر از کاربردهای فیزیکی، به روان انسان نظر دارد و اینچنین اهمیتش دوچندان می‌شود. در فصل پایانی فیلم، طبیعت بستری است که آنتونیونی برای نقطه پایان فیلمش مهیا کرده است؛ طبیعت صلح‌جوست و خشونت نمی‌ورزد. ما در این چشم‌انداز وسیع هیچ شیء مداخله‌گر مصنوع بشر را نمی‌بینیم اما می‌بینیم که طبیعت، با قدرتی عیان، چگونه ایستادن را به لیدیا و جوانی تحمیل کرده است. استفاده بدیع آنتونیونی از طبیعت منظر را بیانگر کرده است. شاید آن هنگام که پرویز تناولی ایده مجسمه‌های کنشگرش را در فضای باز حیاط و بوستان‌ها می‌پروراند، ناخودآگاه متأثر از شب بود. بابک احمدی از منظر هگل در باب اصل مدرنیته آورده است:

در تلاش برای سلطه بر طبیعت (روح عینی) خود را می‌شناسیم (خودآگاهی روح ذهنی).
اما ناقدان مدرنیته نشان داده‌اند که هر چه بیشتر بر طبیعت مسلط شده‌ایم، خود را کمتر

شناخته‌ایم و در تلاش برای آن سلطه، عنصر شناسنده یا سوژه مدام بی اعتبار شده است (احمدی ۱۱).

فیلم شب آنتونیونی به طرح مبحث تنهایی انسان می پردازد، تنهایی به این معنا که انسان در برزخ‌های عاطفی واقعاً نمی داند به چه چنگ بزند تا به پایداری دست یابد. چنین مبحثی هیچ گاه کهنه نمی شود، مگر زمانی که جای خود را در این سیاره به ربات‌ها بسپاریم. نکته حائز اهمیت در فیلم شب جانشین کردن کلام با لایه‌های قابل رؤیت واقعیت است که در سینمای آنتونیونی به گونه‌ای هدفمند ارائه می شوند. به عبارت دیگر، نماهای فیلم شمایی متعارف ندارند، برای اینکه بتوانند بیشتر و بیشتر معناسازی کنند.



این نما آخرین نمای حضور لیدیا در شهر است و لحظه پدیداری تصمیمی ناخودآگاه که مانند بناهای شهر در پس‌زمینه قرار دارد. لیدیا آرام وارد قاب می شود و تکه‌ای از لایه فرسوده روی دیوار را به آرامی می کند. آلبرتو موراویا، نویسنده شهیر ایتالیایی، درباره این نما از فیلم شب می گوید:

پرسوناژ لیدیا، در این مقطع، با اضطرابی بی هویت و بی تاریخچه روبه‌رو می شود و آنتونیونی برای بیان آن تصویری کامل پیدا کرده است (روشن‌ضمیر ۶۷).

لیدیا که همچنان مضطرب است، لایه‌ای پوسیده از بنایی متروک را می کند. او دارد اضطرابی را، که ناخودآگاهش را اشباع کرده است، می کند و چون بر آن خودآگاهی

ندارد، تصور می کند که این کار لحظه بیهوده و بی کارکردی در زمان است، اما آنتونیونی با زبان تصویری این گونه می گوید: «بله بله مادر جان، متشکرم، بلند می شوم»^۱ (کافکا، ۱۳۹۷: ۵).

انتظار نمی رود مخاطب درگیر چنین تحلیل هایی شود و احساسش با این شناخت راستین همراه شود. این دریافت ها نتیجه تأثیر بصری بر ناخودآگاه است که ذره ذره، بی اذن و اطلاع مخاطب، در جانش می نشیند.

نتیجه

حضور زوج لیدیا و جووانی در کلان شهر میلان، انباشته از بتن و فولاد و شیشه، همراه با بحران وجودی متأثر از نبود همزیستی عاشقانه، برایشان اضطراب آور است. اضطراب ایشان را به یافتن پاسخی در باب چیستی خود می کشاند. رویکرد ادبی آنتونیونی در فیلم شب در آمیزه ای از کنش درونگرا و ساکت شخصیت ها بر زمینه معماری مدرن و سرد میلان نمایانده می شود. طبیعی است که لیدیا و جووانی، در زندگی مشترکشان همان گونه که در معرض خویش بوده اند از پیرامون خویش نیز تأثیر پذیرفته باشند. هیچ گاه نباید نیروی مخرب خویش را سنگین تر از نیروی مخرب محیط دانست. معماران با سهل اندیشی های مخرب به روان ها آسیب می رسانند. خانه شهروند شهر اوست، نه خانه او.

افکار لیدیا و جووانی درباره گسست رابطه شان، در غیاب کلمات، بیشتر به ادبیاتی اگزیتانسیالیستی می ماند که بر بستر عناصر معماری، سکوت و خاطرات شخصیت های فیلم شکل گرفته است. این ادبیات اگزیتانسیالیستی شاخص آثار فیودور داستایفسکی، فرانتس کافکا، ژان پل سارتر^۲ و آلبر کامو^۳ در فیلم شب چون زیرمتن یا پیش متنی خود را به جلوه درمی آورد. در ادبیات اگزیتانسیالیستی، شخصیت ها در حال برساختن

۱. این عبارت پاسخ سامسا به مادرش است وقتی که در روند مسخ و تبدیل شدن به حشره بود. مادر از پشت در اتاق به او می گوید که بلند شود و گرنه به ترن نمی رسد و سامسا در پاسخ این عبارت کوتاه را به مادرش می گوید، در حالی که دوست داشت مفصل تر پاسخ دهد اما در وضعیت طبیعی نبود.

2. Jean-Paul Sartre

3. Albert Camus

هویت وجودی خود با رفتارهای خویش هستند و از این روست که اضطراب همواره در کمین آنان است. شخصیت‌های مضطرب آنتونیونی، نه تنها در فیلم *شب*، بلکه در اکثر کارهای او، در حال ساختن ماهیتی در هستی خویش هستند که با نوعی ادبیات آگزیستانسیالیستی پنهان در لایه‌های تصاویر، بر بستر معماری، رخ می‌نماید.

منابع

- احمدی، بابک. *مدرنیته و اندیشه انتقادی*. تهران: مرکز، ۱۳۷۳.
- آلن، گراهام. *بینامتنیت*. ترجمه پیام یزدانجو. تهران: مرکز، ۱۳۸۰.
- داستایفسکی، فتودور. *یادداشت های زیرزمینی*. ترجمه رحمت الهی. تهران: شرکت انتشارات علمی فرهنگی، ۱۳۷۹.
- روشن ضمیر، امید. *سینمای جدایی: فیلم‌های میکل‌آنجلو آنتونیونی*. تهران: نیلا، ۱۳۸۶.
- فونتانا - جیوستی، گوردانا. *فوکو برای معماران*. ترجمه احسان حنیف. تهران: فکر روز، ۱۳۹۶.
- قبادیان، وحید. *مبانی و مفاهیم در معماری معاصر غرب*. تهران: دفتر پژوهش های معماری، ۱۳۹۳.
- کافکا، فرانتس. *داستان های کوتاه کافکا*. به کوشش علی اصغر حداد. تهران: ماهی، ۱۳۸۵.
- کافکا، فرانتس. *سخن*. ترجمه صادق هدایت. تهران: نگاه، ۱۳۹۷.

Antonioni, Michelangelo. *The Architecture of Vision: Writings and Interviews on Cinema*. Chicago: University of Chicago Press, 2007.

Chatman, Seymour. *Antonioni, or, The Surface of the World*. Berkeley: University of California Press, 1985.