

## روایت فضای «خانه» در سینما از منظر پدیدارشناسی؛ نمونه موردی: فیلم شطرنج باد\*

پریشاد مستوفی فرد<sup>۱</sup>، فریبا البرزی<sup>۲\*</sup>، امیر حسین امینی<sup>۳</sup>، شهاب‌الدین عادل<sup>۴</sup>

<sup>۱</sup> دانشجوی دکتری معماری، گروه معماری، دانشکده معماری و شهرسازی، واحد قزوین، دانشگاه آزاد اسلامی، قزوین، ایران.  
<sup>۲</sup> استادیار گروه معماری، دانشکده معماری و شهرسازی، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد قزوین، دانشگاه آزاد اسلامی، قزوین، ایران.  
<sup>۳</sup> استادیار گروه معماری، دانشکده معماری و شهرسازی، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد قزوین، دانشگاه آزاد اسلامی، قزوین، ایران.  
<sup>۴</sup> دانشیار گروه سینما، دانشکده سینما و تئاتر، دانشگاه هنر، دانشگاه هنر، تهران، ایران.

(تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۱/۰۷/۰۴، تاریخ پذیرش نهایی: ۱۴۰۱/۱۱/۰۹)

### چکیده

سینما و معماری هنرهایی هستند که در هر دو عنصر فضا مورد اهمیت قرار می‌گیرد و زمان‌مندی خود را از طریق فضا به نمایش می‌گذارند. فضا می‌تواند خود به‌عنوان کاراکتر اصلی در رسانه سینما نقش‌آفرینی کند. هدف از این پژوهش، بررسی معنای پدیدارشناسانه خانه از طریق رسانه سینما می‌باشد. خانه‌های فراموش‌نشده در بازنمایی سینمایی، ساختمان‌های خیالی هستند که می‌توانند از طریق تجربه‌ی هم‌حسی به‌صورت سکونت‌پذیر به بیننده منتقل شوند. روش تحقیق این پژوهش، از نوع کیفی و روش «توصیفی-تحلیلی-پدیدارشناسی» است. آنچه محور اصلی مقاله را شامل می‌شود، مفهوم و نحوه سکنی‌گزیدن در خانه به‌عنوان اولین تجربه فضایی فرد می‌باشد. ضمن تحلیل معنا و مفهوم خانه در معماری سینمایی فیلم *شطرنج باد*، ساخته‌ی محمدرضا اصلانی بر پایه نظریات کریستین نوربرگ شولتز و یوهانی پالاسما به بررسی معنای دراماتیک عناصر فیزیکی و غیرفیزیکی فضا پرداخته می‌شود. فیلم *شطرنج باد* (۱۳۵۵) بر اساس مکان به نگارش درآمده است. مکان در *شطرنج باد*، کاراکتر منحصربه‌فردی است و تعیین‌کننده نحوه کنش و حالات شخصیت‌ها می‌باشد. قلمرو کاراکترها در خانه جایگاه آنان و تمایلاتشان را نمایان می‌سازد. خانه توسط ساکنینش، معنای واقعی وجودی خود را از دست داده و تبدیل به کالای گران‌بهای برای رسیدن به قدرت گردیده است.

### واژگان کلیدی

استناد: مستوفی فرد، پریشاد؛ البرزی، فریبا؛ امینی، امیرحسین و عادل، شهاب‌الدین (۱۴۰۲)، روایت فضای «خانه» در سینما از منظر پدیدارشناسی؛ نمونه موردی: فیلم *شطرنج باد*، نشریه هنرهای زیبا - هنرهای نمایشی و موسیقی، ۲۸(۱)، ۴۳-۵۵.

\* مقاله حاضر برگرفته از رساله دکتری نگارنده اول، با عنوان «روایت فضا و معماری از منظر دراماتیک و سینماتیک با رویکرد پدیدارشناسی» می‌باشد که با راهنمایی نگارندگان دوم و سوم و مشاوره نگارنده چهارم ارائه شده است.

\*\* نویسنده مسئول: تلفن: ۰۹۱۲۱۸۱۰۶۹۰، E-mail: faalborzi@yahoo.com



## مقدمه

خانه، پدیدارشناسی، فضا، معماری، سینما، فیلم *شطرنج باد*.

ساخته واروژ کریم مسیحی<sup>۴</sup>، فیلم *مسافران*<sup>۵</sup> ساخته بهرام بیضایی<sup>۶</sup>، فیلم *اجاره‌نشینان*<sup>۷</sup>، *بانو*<sup>۸</sup>، *سارا*<sup>۹</sup>، *لیلا*<sup>۱۰</sup> و *مهمان مامان*<sup>۱۱</sup> ساخته داریوش مهرجویی<sup>۱۲</sup> می‌توان اشاره کرد. در این پژوهش فیلم *شطرنج باد*<sup>۱۳</sup> ساخته محمدرضا اصلانی<sup>۱۴</sup>، به‌عنوان نمونه موردی از سینمای ایران در نظر گرفته شده است. مکان به تصویر کشیده شده، یک خانه است. فیلم تنها یک لوکیشن دارد، از این‌رو فضا در بستر روایت نقش اساسی را ایفا می‌کند. خانه تبدیل به مکانی کنش‌مند در جریان روایت می‌شود، از این‌رو به‌عنوان نمونه موردی انتخاب گردیده است. رسانه سینما قابلیت این را دارد که پدیده «فضا» را به شیوه‌ای که قابل سکونت و زیستن است بازنمایی کند. از این‌رو به‌صورتی سیال تجربه یک فضا را زنده می‌سازد. می‌توان گفت که فیلم‌سازان و معماران هر دو پدیدارشناسانه به موضوع نگاه می‌کنند و موضوعات را طوری ارائه می‌دهند که انگار برای اولین بار مورد مشاهده قرار گرفته است. بنا به گفته والتر بنیامین<sup>۱۵</sup> در سال ۱۹۳۶ در مقاله «کارکرد هنر در عصر تولیدات ماشینی» در رابطه بین سینما و معماری، هر دو هنر را اساساً لامسه‌ای در نظر می‌گیرند و حرکت بر روی بینایی تماشاگران را نشان می‌دهد (Benjamin, 1968, 214-218). نگاه پدیدارشناسانه در معماری، از طریق حواس پنج‌گانه درک می‌شود. سینما نیز از طریق بینایی و لامسه مخاطب را در برمی‌گیرد. هر دو دیدگاه می‌تواند هستی انسان را به نمایش گذارد. تجربه بودن در جهان را از طریق مدیوم سینما می‌توان دنبال کرد. معماری و سینما توانایی این را دارند که به‌طور هم‌زمان تمام حواس انسان و به بیان دیگر تمام پیچیدگی ادراک را برانگیزند. بنابراین پژوهش کنونی، مدیوم فیلم را به‌عنوان تجربه مستقیم‌تری برای ورود به فضای داخلی در نظر می‌گیرد. سؤال پژوهش این است که چگونه خانه می‌تواند در قالب یک پدیده مستقل، هستی و وجود کاراکترها را بازنمایی کند؟ این نوشتار که به بررسی مفهوم خانه از طریق مدیوم سینما در فیلم *شطرنج باد* می‌پردازد. در دو بخش کلی تدوین شده است. در بخش نخست، روایت فضا در سینما، پدیدارشناسی مکان در سینما، مفهوم پدیدارشناسی خانه و دلبستگی به خانه مطرح می‌شود و در بخش دوم، به بررسی معنای خانه و بار دراماتیک عناصر فیزیکی و غیرفیزیکی فضا در فیلم *شطرنج باد* می‌پردازد.

از آن رو که معماری با مصالح مادی خلق می‌شود و معماری سینمایی با مصالح غیرمادی، با این حال دقیقاً ماهیت شبه واقعی آن است که سبب می‌گردد، فضای فیلم به زمین‌های بسیار غنی برای کشف مفاهیم تجربه مکان، خاطره مکان و پدیدارشناسی مکان تبدیل شود. معماری سینمایی دارای نقش موقتی است که از عملکرد واقعی اجتناب می‌ورزد. با این حال دارای نشانه کاملاً بصری و فضا‌مند پدیدارشناسی معماری است. یک رویداد، از به آغوش کشیدن، تا یک قتل بنا بر اینکه در چه زمانی و چه مکانی رخ داده باشد، معنای متفاوتی را به خود می‌گیرد. در بسیاری از مواقع، فضا نقش علی را در رویداد ایفا می‌کند و زمان و فضا، زمینه‌ساز کنش انسانی می‌شوند. یک فیلم‌ساز نسبت به یک معمار اغلب، زمینه روانی تأثیر معمارانه را با ظرافت بیشتری نمایان می‌سازد (پالاسما، ۱۳۹۴، ۴۰). فیلم با بازسازی واقعیت زندگی و درگیری بیننده در فرآیند این بازسازی ایفای نقش می‌کند. در واقع، چیزی که در فیلم حرکت می‌کند خود بیننده است که ظاهراً بی‌حرکت در جلوی پرده نمایش نشسته است. فیلم این حرکت را قاعده‌مند می‌سازد و بیننده موضوعی است که درگیر جابه‌جایی‌ها، تضادها و تقابل‌ها در این بازسازی دائمی تخیل، شرکتی فعال دارد (رحیمیان، ۱۳۸۳، ۲۲۹). فیلم‌ساز، سازنده معماری عملکردی نیست بلکه سازنده تجربه معماری است. خانه به‌عنوان اولین تجربه فضایی انسان، نقش مؤثری در احساس وجودی وی خواهد داشت. خانه موقعیت ساکنانش را نسبت به جهان پیرامون تعریف می‌کند. فیلم به شکل مستقیم‌تر با عناصر عینی و به‌خصوص ذهنی می‌تواند سهمی در حوزه مطالعات خانه داشته باشد. پژوهش کنونی با فرض کردن ادعاهای نظریه‌پردازان مبنی بر اینکه «فیلم نشانگر تجربه منحصربه‌فردی است و فضای مسکونی را به‌عنوان یک موقعیت منفرد و تجربه‌ای مستقیم نمایان می‌کند و آن را در دسترس بیش از یک حس آگاهی که در آن زندگی می‌کند قابل رؤیت می‌سازد» (Sobchack, 1991, 9). از این رهگذر نمونه‌هایی از بازنمایی خانه به‌عنوان مرکز وجودی انسان، در تاریخ سینمای ایران دیده می‌شود. خانه‌هایی که متناسب با حال و هوای کاراکترها طراحی شده‌اند. مانند فیلم *مادر*<sup>۱</sup> ساخته علی حاتمی<sup>۲</sup>، فیلم *پرده آخر*<sup>۳</sup>

## روش پژوهش

روش تحقیق، در این پژوهش از نوع کیفی است. و از روش «توصیفی-تحلیلی-پدیدارشناسی» می‌باشد. که از منظر پدیدارشناسی، نه از گزیده مصاحبه‌ها بلکه از تصاویر متحرک فیلم سینمایی *شطرنج باد* نشأت گرفته است. مطالعه کنونی فیلم، از نوع پدیدارشناسی توصیفی بصری از تجربه فضا است. پژوهش با استفاده از مطالعات اسنادی-کتابخانه‌ای، مشاهده چندباره فیلم، مصاحبه با کارگردان اثر و برداشت تصاویر می‌باشد.

## پیشینه پژوهش

در سال‌های اخیر، ارتباط متقابل سینما و معماری موضوع تحقیقات و رساله‌های متعددی در سطوح مختلف جهانی بوده است. در این سال‌ها همایش‌های بزرگ و مهم دانشگاهی با موضوع سینما و معماری برگزار شده‌اند و متخصصان هر دو رشته در سخنرانی‌ها و

برنامه‌های تحلیل و نمایش فیلم سعی در روشن کردن ابعاد مختلف موضوع داشته‌اند که روزبه‌روز به عمق و پیچیدگی آن افزوده می‌شود. در سال ۱۹۹۵ همایشی در دانشگاه کمبریج با عنوان (معماری و سینما) برگزار شد که تحت همین عنوان به کوشش فرانسوا پنز<sup>۱۶</sup> و موریس تامس<sup>۱۷</sup> به چاپ رسید و با عنوان «سینما و معماری» به فارسی ترجمه شده است (پنز و تامس، ۱۳۸۸). که بیشتر به سینما، شهر و نقش سینما در معماری مدرن پرداخته است. اولین همایش رسمی سینما و معماری در ایران هجدهم دی‌ماه ۱۳۸۶ توسط فرهنگستان هنر برگزار شد. این برنامه، باعث به رسمیت شناخته شدن جنبش سینما و معماری در ایران شده است. از پژوهش‌هایی که در زمینه معماری و سینما انجام شده است می‌توان به *پایان‌نامه* دکترتاری با عنوان «شناخت تأثیر فضاهای معماری بر تجلی معنا در سینمای معناگرا» (پناهی، ۱۳۸۶) اشاره کرد که به بررسی و تحلیل کارکرد

فضاهای معماری در تجلی یافتن مفاهیم در فیلم‌های معناگرا می‌پردازد. از منظر پدیدارشناسی در سینما، در سطح جهانی، یوهانی پالاسما<sup>۱۸</sup> در کتاب *معماری تصویر، فضای وجودی در سینما* در سال ۲۰۰۱، از منظر پدیدارشناسی به تحلیل پنج فیلم سینمایی می‌پردازد. او معتقد است فضا و تصویرپردازی معماری، احساسات معینی را پرنرنگ می‌کنند و جستارهای این کتاب، تصاویر معماری فضا، نور، ماده و صدا را در این پنج فیلم مورد بررسی قرار می‌دهند. پالاسما می‌کوشد روش‌هایی را بررسی کند که این تصاویر بنا دارند از طریق‌شان احساسات و معانی معینی را بیافرینند و هدف کاویدن لایه‌های درونی این شاهکارهای سینمایی است. از نقطه نظر بررسی خانه در سینما، رکساندرا بریندر<sup>۱۹</sup> (Berinde, 2016) در رساله دکتری خود تحت عنوان «تصاویر متحرک از خانه با رویکرد پدیدارشناسی» در سال ۲۰۱۶ در دانشگاه شیفلد به این موضوع پرداخته است، او به دنبال یافتن مفهوم و خاطره خانه از طریق بررسی فیلم‌های اینگمار برگمان<sup>۲۰</sup> و آندره تارکوفسکی<sup>۲۱</sup> بوده است. وی با نگاهی پدیدارشناسانه از طریق خودزیست‌نامه‌ها، یادداشت‌های کاری، طراحی برای صحنه‌های فیلم، فیلم‌نامه‌ها، داستان‌های کوتاه و شعرهایی که توسط این دو فیلم‌ساز نگاشته شده است و مراجعه به خاطراتشان، مصاحبه‌ها و فیلم‌هایی از زندگی‌نامه‌شان به پژوهش پرداخته است. وی به دنبال یافته‌های جدیدی از وابستگی به مکان و خانه است و از گفت‌وگوهای این دو هنرمند درباره خانه و بازنمایی آن‌ها در فیلم‌های سینمایی آنان بهره برده است و در انتها به ایجاد یک سری طبقه‌بندی توصیفی از پدیده خانه از منظر سینمایی پرداخته است. پژوهش پیش‌رو سعی در ایجاد حلقه ارتباط بین مقوله سینما و فضای خانه از منظر پدیدارشناسی در یک نمونه فیلم ایرانی دارد. این پژوهش به مفهوم خانه در بازنمایی سینمایی در نمونه موردی فیلم *شطرنج باد* می‌پردازد.

## مبانی نظری پژوهش

### روایت فضایی در سینما

معماری سینمایی (تصاویر متحرک)، به دور از جنبه‌های عملکردی روزمره‌ی خود می‌باشد از این‌رو می‌تواند نگاه تیزبینانه‌تری برای به تصویر کشیدن جریان زیست در فضا ایجاد کند. عناصر فیزیکی معماری مانند؛ (دیوار، در، پنجره، کف، سقف) و نحوه کنش با هر یک از این عناصر معنای دراماتیکی را خلق می‌کند. طرز قرارگیری کاراکتر و روایت جاری در فضا معماری فیزیکی خالی از معنا را تبدیل به محلی برای زیستن و خیال‌بافی می‌کند. روایت همواره در جامعه بشری وجود داشته است و هم‌چون استعاره، عنصری ریشه‌دار است. حضور روایت در برخی مواقع زنده و روشن است و در سایر مواقع مقطعی و شکسته می‌باشد. روایت نه‌فقط در زمان‌ها، بلکه در گفت‌وگوهای روزمره نیز وجود دارد. حتی زمانی که انسان در یک اتاق به اطراف نگاه می‌کند و منتظر چیزی می‌باشد یا درباره کاری که باید انجام شود، فکر می‌کند روایت حضور دارد. یکی از روش‌های مهم مواجهه با محیط اطراف، حدس و گمان و برداشت‌های روایت‌گونه‌ای است که بر اساس روایت‌های گذشته و یافته‌های تجربی انسان در گذشته شکل می‌گیرد. اصولاً روایت کردن، نوعی استراتژی است که انسان را در درک تجربه‌ها و آرمان‌های زندگی یاری می‌نماید. روایت یک روش اساسی در سازمان‌دهی اطلاعات است (Preziosi, 1979, 15). روایت یکی از روش‌های درک فضا، زمان و علیت است. بنابراین می‌توان

بیشتر تگ‌گویانه عمل می‌کنند (کارخانه‌ها، برج‌های آب، پست‌های برق و سیلوهای غلات) و یا ساختمان‌هایی که به‌صورت یک مانیفست در نظر گرفته می‌شوند. آثار هنری از جمله معماری توانایی ایجاد تعامل گفتمانی باز را با جهان خود دارا هستند. بیشتر معنا و هویت یک اثر توسط تجربیات گذشته و حال مخاطب توسعه می‌یابد. اثر به‌طور مداوم با ادراک جدید، آثار جدیدی را خلق می‌کند. فرم‌ها طی قرن‌ها، خاطرات بی‌شمار، جهان‌بینی‌ها و تجارب ناظران فردی اشباع شده‌اند. از این‌رو بیشتر اشکال از لحاظ گفتمان بی‌انتهای هستند. آن‌ها گذشته معینی ندارند و می‌توانند آینده‌ی ثابتی نداشته باشند (سیمیچ، ۱۳۹۶، ۱۰۱).

**پدیدارشناسی مکان در سینما**

از منظر پدیدارشناسی، فضا به‌عنوان یک مفهوم ریاضی در نظر گرفته نمی‌شود بلکه به‌عنوان یک بُعد وجودی است. بررسی فضا با رویکرد پدیدارشناختی، اکثراً از مفهوم انتزاعی آن فراتر می‌رود و در بستر زندگی روزمره واجد معنا می‌گردد. از این‌رو فرق اساسی وجود دارد مابین فضای هندسی که می‌توان در آن به‌طور آگاهانه و با محاسبات، مداخله انجام داد، آن را اندازه‌گیری و برنامه‌ریزی کرد و فضای زیسته، که در برگیرنده راه و روش کامل هستی و وجود انسان است (Stefanovic, 1994, 11). بین تجربه فضایی به‌طور کلی و زیست-فضا تمایز وجود دارد. تجربه ساختمان یا محیط به‌عنوان معماری، تجربه ذهنی و وابسته به شخصی است که تجربه می‌کند (Fellingham, 2011, 164). و ممکن است تجربیات فضایی اصیل در محیط‌های ناشناخته بیگانه، روی دهند. مفهوم زیست-فضا بر تصویری از مدت‌زمان زندگی و تعامل طولانی‌شده دلالت دارد و اصطلاحاتی همچون مسکن، سکونت‌گزیدن و ساکن شدن را مطرح می‌کند (Bollnow, 1961, 25). در آوریل ۱۹۶۰، فیلسوفی به نام آ. بولنوو<sup>۲۲</sup> مفهوم فضای زندگی را مطرح کرد. با این حال، بین فضا / مکان و سایت تمایز قائل شده است. در اینجا سایت به‌عنوان مکان هندسی اساساً خالی در نظر گرفته می‌شود که نمی‌توان در آن ساکن شد و در برابر آشناسازی مقاومت می‌کند و دارای فضای داخلی نیست (Ibid., 31-39). برای این‌که آشنایی شروع شود و استمرار یابد، آدمی باید وضعیتی را که قبلاً در آن ساکن بوده است را پیش‌بینی کند (Casey, 2000, 190). بر خلاف سایت، فضا شامل و تقویت‌کننده سکونت‌گزیدن به‌عنوان شرطی برای درک پدیدارشناختی جهان است یا بنا بر گفته مرلوپونتی<sup>۲۳</sup>، شرطی برای تعریف وجود انسان در جهان است:

*باید از گفتن اینکه بدن ما در فضا یا زمان است، اجتناب ورزیم. بدن در فضا و زمان ساکن است. /.../ در فضا و زمان نیستیم و همچنین فضا و زمان را تصور نمی‌کنیم؛ من به آن‌ها تعلق دارم، بدنم با آن‌ها ترکیب می‌شود و آن‌ها را در برمی‌گیرد. /.../ فضا و زمانی که در آن‌ها سکونت می‌گزینیم همیشه به روش‌های مختلف افق‌های نامشخصی هستند که دیدگاه‌های دیگر را در برمی‌گیرند. (Merleau ponty, 2002, 161)*

ساکن شدن در فضا و زمان به معنای تغییر دائمی قرار داشتن در موقعیت است: «موقعیت‌ها به‌مثابه روش‌های بودن انسان‌ها در جهان هستند» (Alexander, 1987, 106). از منظر پدیدارشناسانه، مکان چیزی بیش از یک محل انتزاعی می‌باشد؛ مکان کلیتی، ساخته‌شده از اشیا و چیزهای واقعی و دارای مصالح، ماده، شکل، بافت و رنگ است.

دلالت می‌کند... واژه‌ی «bin» (هستم) از واژه‌ی کهن ساختن می‌آید. بنابراین «من هستم» و «تو هستی» یعنی: من می‌باشم و تو می‌باشی. آن شیوه‌ای که تو هستی و من هستم، شیوه‌ای که ما آدمیان روی زمین هستیم، «buan» یا همان باشیدن است... باشیدن ویژگی اصلی وجود است» (Heidegger, 1993, 20). خانه مکان مرکزی وجود انسان است، مکانی که کودک در آن جا یاد می‌گیرد، هستی-در-عالم خود را بفهمد و مکانی که از آن جا راهی شده و به آن بازمی‌گردد. فعالیت‌های مختلف در خانه رخ می‌دهند و تمامیت هماهنگ آن‌ها بیانگر شکلی از زندگی است. خانه به‌عنوان نظامی از فعالیت‌های معنادار مجسم شده و به‌عنوان فضایی که شامل مکان‌هایی با خصلت‌های گوناگون، تجسم یافته است. خصلت خانه بیش از هر چیز با «چیزهایی» عینی چون اجاق، میز، تختخواب معین می‌شود (نوربرگ شولتز، ۱۳۹۷، ۴۰). خانه و محیط پیرامون آن می‌تواند به مرکز فضای تجربی، امنیت و آسایش تبدیل شود. مکانی دارای اهمیت، مراقبت، تعهد و مکانی را برای توسعه فرد از خود ایجاد کند (Cieraad, 2013, 226). کلمه خانه (کاشانه) نشانگر آن است که دنیای شخصی هر انسانی، مرکز خود را دارد. این مرکز، آنچه را در رویارویی با جهان ناشناخته و وهم‌انگیز اطراف قرار دارد به انسان نشان می‌دهد (نوربرگ شولتز، ۱۳۹۷، ۴۳۱). انسان مدیون خانه می‌باشد و بسیاری از خاطرات وی در خانه سکونت می‌کنند و اگر خانه اندکی زیرکانه بنا شود یعنی دارای زیرزمین، اتاق زیرشیروانی، کنجی و راهرویی باشد خاطرات پناهی می‌یابند که روشن‌تر به تصویر درآیند و همواره در تمام طول زندگی، با رؤیایپردازی به آن بازمی‌گردد. اکنون در اکثر خانه‌ها اتاق زیرشیروانی، وجود ندارد و وقتی اتاق زیرشیروانی محو می‌شود، این حقیقت باقی می‌ماند که انسان زمانی اتاق زیرشیروانی را دوست داشته است (باشلار، ۱۳۹۷، ۴۸). خانه، مجموع خیالاتی است که به انسان دلایل یا اوامه موجود در حیات را نشان می‌دهد. تشخیص این خیالات توصیف روح خانه است؛ که همان روان‌شناسی خانه می‌باشد. خانه یکی از نیازهای خودآگاه عمودی انسان است. عمودیتی که با دوقطبی بودن زیرزمین و اتاق زیرشیروانی تضمین می‌شود. منطق سقف را می‌توان در برابر منطق زیرزمین قرار داد. سقف صاحب منطق است و رفاه آن قابل سنجیدن اما پیش از هر چیز، ماهیت تاریک‌خانه را دارد. ماهیتی که در نیروهای زیرزمینی سهیم است. کارل گوستاو یونگ<sup>۲۶</sup>، متخصص روان‌شناس، خیال دوگانه‌ی زیرزمین و زیرشیروانی را به کار برد، تا به تحلیل ترس‌های ساکن در خانه بپردازد. یونگ در کتاب *انسان مدرن، در جست‌وجوی یک روح مقایسه‌ای* به کار برد تا امید وجود خودآگاه را بفهماند. خودآگاه، همانند انسانی عمل می‌کند که گویی صدایی ناشناس از زیرزمین شنیده و با شتاب به سمت صدا می‌دود و هنگامی که در آن جا غریبه‌ای نمی‌یابد متوجه می‌شود که صدا تصور خیالات است. در واقعیت، انسان با احتیاط جرئت رفتن به زیرزمین را ندارد. در تمدن عصر حاضر، همه‌جا دارای روشنایی یکسانی است. به سقف زیرزمین لامپ آویزان شده است، اما ناخودآگاه تمدنی ندارد. همچنان‌که انسان عصر حاضر به زیرزمین می‌رود، دیوارهای زیرزمین موقعیتی پر از احساس ترس را ایجاد می‌کنند (همان، ۹۷). هایدگر در مورد خانه در زمان گذشته چنین می‌نویسد: «امروز خانه، پدیده‌ای تحریف‌شده است، هر جایی می‌تواند باشد، آن تحت سلطه‌ی ما است، به‌راحتی قابل اندازه‌گیری است و از لحاظ پولی به‌راحتی قابل خریداری است» (به نقل از رلف، ۱۳۹۷، ۵۳).

محیط‌هایی که قبلاً در کمال حسی خود احساس کرده بود ارتباط دهد (Merleau-Ponty, 2002, 25-26). در زمینه بازنمایی موضوعات ذهنی تجربه فضا، سینما یکی از مهم‌ترین قالب‌ها را دربردارد، فیلم در بیشتر مواقع، حس بی‌ظنری از مکان را ارائه می‌دهد و موجب عمق‌بخشیدن به برداشت‌های شخص مخاطب از تجربه عملی می‌شود و چشم‌اندازی درباره تفسیر و بازنمایی مکان‌ها ایجاد می‌کند (Tewdwr-Jones, 2011). سینما رسانه‌ای است که توانایی به تصویر کشیدن مکان و تجربه مکان را به‌طور گسترده دارا می‌باشد.

### خانه از منظر پدیدارشناسی

بولنو در کتاب *خود زیست-فضا* مختصاتی را برای پدیده زیست-فضا به‌عنوان رابطه معنادار بین انسان و محیط زیست ترسیم می‌کند. در مرکز این حالت فضایی که تعامل انسان با محیط اطراف را تعریف می‌کند، خانه قرار دارد: «زیرا این فضا اگرچه بخشی از کلیتی بزرگ‌تر است اما همچنان مرکز فضایی فرد باقی می‌ماند... [با استفاده از دیوارها، انسان فضایی خاص و تا حدی خصوصی را از بطن فضای عام بیرون می‌آورد و بنابراین، فضایی درونی را از فضای بیرونی جدا می‌کند» (Bolnow, 1961, 33). به نظر امانوئل لویناس<sup>۲۵</sup>، بودن در فضای باز جهان پهناور، مستلزم نیاز ذاتی به عقب‌نشینی به فضای حفاظت شده است: «موضوع ژرفاندیشی در جهان، رویداد مسکن، عقب‌نشینی از عناصر، تجدید خاطره در صمیمیت منزل را پیش‌فرض می‌کند» (Levinas, 1979, 153). در میان پدیدارشناسانی که مطالبی درباره مسکن و سکونت نوشته‌اند، لویناس به این تصور از مدت‌زمان به‌عنوان بخش ذاتی مسکن نزدیک می‌شود. از طریق این مفهوم از مدت‌زمان، به‌عنوان توقف یا کندکردن زمان در فضای داخلی خانه، لویناس پیوند ارزشمندی را در میان مسکن و به خاطر سپردن ایجاد می‌کند. و از طریق نیاز به داشتن یک حوزه صمیمی که موجب سکنی‌گزینی در خانه می‌شود: «حرکتی که توسط آن موجودی خانه می‌سازد، فضای داخلی را می‌گشاید و برای خود تضمین می‌کند. با حرکتی ایجادشده، موجود جدانشده برای خود تجدید خاطره نموده و با مسکن تولد نهفته جهان ایجاد می‌شود» (Ibid., 158). عمل تجدید خاطرات نتیجه سکونت نیست، بلکه خود شرط عینیت‌بخشیدن به ساختمان خانه است. چون انسان وجود دارد درباره آن تجدید خاطره می‌کند و به‌طور تجربی به خانه پناه می‌برد. تنها از طریق این تجدید خاطره است که ساختمان معنای مسکن بودن را به خود می‌گیرد. به نظر معمار یوهانی پالاسما، عامل زمان در تعیین هویت خانه افزوده می‌شود: «اگر قرار است مسکنی واقعی وجود داشته باشد، باید بتوانیم وحشت زمان را شکست دهیم و واقعاً خودمان را در زمان قرار دهیم. یعنی باید خانه‌مان را کشف کنیم، نه فقط در فضا بلکه در زمان» (Pallasmaa, 2001, 226). به‌طور خلاصه از دیدگاه این دانش‌پژوهان پدیدارشناسی، تجربه مسکن واقعی به‌صورت آگاهی از سکونت‌گزیدن در فضای وجودی فرد رخ می‌دهد، موقعیتی مکانی که در مرکز وجود تجربی فرد یافت می‌شود و از نظر فضایی و زمانی به‌عنوان فضای درون به‌طور منحصر به فرد صمیمانه پدید می‌آید. فضای شخصی که در تراز شهری می‌یابیم، به معنی واقعی کلمه خانه‌ها هستند. خانه به‌راستی انسان را به درون می‌برد و نمایان‌گر نیاز به سکنی‌گزیدن است. هایدگر می‌گوید: «ساختن به چه معناست؟ لفظ قدیمی آلمانی برای ساختن «buan» که به معنی باشیدن است، و برماندن و در جایی منزل کردن

از دیدگاه کریستیان نوربرگ-شولتز، شرط اساسی برای سکنی‌گزینی بشر، موفقیت او در تعریف صحیح درون و بیرون است و می‌گوید:

وقتی که مکان‌ها با محیط و نسبت به یکدیگر تأثیر متقابل داشته باشند، موضوع درون و بیرون مطرح می‌شود؛ بنابراین همین نسبت موضعی، موقعیت اساسی فضای وجودی را نشان می‌دهد. ظاهراً در درون بودن هدف اولیه و متعاقب مفهوم مکان است؛ یعنی دور بودن از آن چیزی که در بیرون قرار دارد. یک مکان برای اینکه به عنوان درون نقش ایفا کند، بایستی به نحو روشنی پاسخگوی یارهای از نیازهای معمول باشد. برای اینکه خانه حالت زندان را نداشته باشد، بایستی پنجره‌ها و منافذی به دنیای بیرون داشته و این درون را به بیرون مرتبط سازد. روزه عنصری است که به مکان جان می‌بخشد، چراکه اساس و پایه هر زندگی، کنش یا واکنش با محیط است. (نوربرگ شولتز، ۱۳۹۷، ۴۴)

رلف نیز بر اهمیت تجربه بشر تأکید دارد. لذا ارتباط بین عرصه درونی و عرصه بیرونی، یک دیالکتیک زیر بنایی برای تجربه و رفتار انسان است. مکان‌های مختلف با توجه به درجات گوناگون از درون بودن و در بیرون بودن، هویت‌های متفاوتی را نزد مردم می‌یابند. برای نمونه، در «بیرون بودن وجودی» یک حس قوی بیگانگی را القا می‌کند. مثل حس بیگانگی که تازه‌واردان به کشور خارجی اغلب آن را احساس می‌کنند. بر خلاف این واقعیت در «در درون بودن وجودی» موقعیتی از غوطه‌ور شدن ناخودآگاه فرد را در مکان نمایان می‌سازد. تجربه‌ای است از مکان که بیشتر مردم زمانی که در ناحیه و محله خود هستند احساس می‌کنند. از نظر رلف در درون بودن وجودی، پایه و اساس مفهوم مکان است؛ زیرا در این حالت مکان ناخودآگاه شکل می‌گیرد و در عین حال سرشار از معانی تجربه می‌شود (رلف، ۱۳۹۷، ۵۳).

### دل‌بستگی به مکان (خانه)

خانه رایج‌ترین تجربه‌ی فضا‌مند انسان می‌باشد که دارای پیچیدگی‌های بسیاری است. «از نظر پدیدارشناسی، مکان محیطی فیزیکی جدا از افراد مرتبط با آن نیست بلکه پدیده‌ای تقسیم‌ناپذیر و معمولاً نادیده گرفته شده شخص یا افراد تجربه‌کننده مکان است» (Seamon, 1979, 11). مفهوم خانه، به عنوان مرکز دنیای شخصی، از هنگام کودکی آغاز می‌گردد و نخستین نقاط آغاز حرکت، به منزل و خانه گره خورده است. همچنان که انسان رشد می‌کند، کردارهای فردی متفاوت و افزایش می‌یابد. از این رو، مراکز جدیدی به منزله‌ی مکمل (خانه) اصلی و اولیه، ایجاد می‌شوند. تمامی مراکز مکان‌های کنش محسوب می‌گردد، یعنی مکان‌هایی که در آن‌جا فعالیت‌های ویژه‌ای صورت می‌گیرد. مکان‌ها، هدف‌ها یا کانون‌هایی هستند که در آن‌جا انسان، رویدادهای بامعنی وجود را تجربه می‌کند، آن‌ها هم‌چون مکان‌های آغاز حرکت محسوب می‌شوند که از آن‌جا، انسان خود را در محیط جهت داده و بر آن سلطه پیدا می‌کند. این تسلط با مکان‌هایی که انتظار یافتن آن را دارد یا آن‌ها را به‌طور ناگهانی کشف می‌کند نسبت دارد. می‌توان چنین گفت که تعدد تدریجی مکان که مکان وجودی انسان را می‌سازد، می‌تواند به رهایی از دل‌بستگی به مکان منجر شود (Norberg-Schulz, 1997, 418). ممکن است این‌که بسیاری از فیلسوفان و جامعه‌شناسان وجودگرا ادعا دارند انسان مدرن یک موجود

بدون خانه است که به شدت وابستگی‌اش به مکان‌های خانه را از دست داده، درست باشد. اما از دست‌دادن معنای خانه، که هایدگر ادعای آن را دارد قضاوتی عجولانه می‌باشد. مطمئناً سطحی از ارتباط با خانه (بین دو حد وابستگی کامل و عدم وابستگی) وجود دارد. علاوه بر این ارتباط و تعهد افراد نسبت به خانه‌هایشان ممکن است به وسیله رویکردهای مادی (ماتریالیستی) پوشیده شود و تنها در هنگام دوری و در سختی خود را نمایان سازد (رلف، ۱۳۹۷، ۵۷). دل‌بستگی به مکان را نمی‌توان محدود به فضا‌مندی در آخرین محل اقامت شخص تعیین کرد. در عوض، دل‌بستگی به مکان بیشتر از مفهوم انعطاف‌پذیری مکان پیروی می‌کند. اصطلاحی که جغرافی‌دانان به نام بارکوس<sup>۲۷</sup> و برون<sup>۲۸</sup> مطرح کرده‌اند. آن‌ها مفهومشان را در سه فرضیه اصلی درباره مکان‌ها ایجاد می‌کنند: توانایی مکان برای تولید پیوندهای قوی، پایداری مکان و انتقال‌پذیری دل‌بستگی به مکان می‌باشد (Barcus & Brun, 2010, 281). همچنین، درباره ویژگی‌های دوام مکان، آنها ادعا می‌کنند که برای بسط‌دادن مرزهای مکان، مکان به‌خودی‌خود باید ریشه محکمی در روان فرد داشته باشد. اما بر این باورند که دوام «می‌تواند به دوستان یا اعضای خانواده نسبت داده شود که در مکان دوام آورده و پیوندها با مکان را زنده نگه می‌دارند» (Ibid., 300).

### تحلیل نمونه موردی

#### فیلم شطرنج باد

شخص خانه در فیلم شطرنج باد موضوع محوری در نگارش فیلم‌نامه و در تصویر و انتخاب لوکیشن بوده است از این رو به عنوان نمونه ایرانی انتخاب شده است. اصلاتی برای فیلم شطرنج باد، یک دکوپاژ آهنگین از جداولی شامل ستون تصویر و گفتار و موسیقی و زمان‌بندی و حرکت دوربین را ایجاد نموده است. از این رو کمپوزیسیون کل کار را قبل از به تصویر کشیدن در اختیار داشته و توانسته است آن را به آن صورت که در ذهن داشته عملی گرداند. مکان مهم‌ترین نکته در نگارش سناریوها برای وی می‌باشد. او هیچ‌گاه، به دنبال لوکیشن برای فیلم‌هایش نمی‌گردد، بلکه سناریو را بر اساس مکان به نگارش درمی‌آورد. اولین کشف و شهود در هنگام نگارش فیلم‌نامه، برای او مکان است. او بر اساس مکان‌هایی که خود بازدید کرده و در ذهن دارد، به نگارش می‌پردازد و کاراکترها و کنش‌های آنان را در آن فضا و معماری تجسم می‌کند. از نظر وی نگارش فیلم‌نامه بدون در نظر گرفتن مکان و معماری کاری بی‌بهره است. اصلاتی از کارگردانی که بعد از نگارش فیلم‌نامه به دنبال لوکیشن می‌گردند انتقاد می‌کند و کار آنان را غیر حرفه‌ای در نظر می‌گیرد. زیرا مکان دارای کاراکتر منحصر به فردی است و تعیین‌کننده نحوه کنش و حالات کاراکترها می‌باشد. حالات چهره‌ها برای اصلاتی مانند نقاشی‌های یان وان ایک<sup>۲۹</sup> است. چهره‌ها بدون احساس و سنگی است و چیزی را بروز نمی‌دهند. این اندام‌ها و حرکات کاراکترها در فضا است که احساسات را بروز می‌دهند. سنگی بودن چهره‌ها پنهان‌گری کاراکترها را نشان می‌دهد. همه‌ی کاراکترها چیزی را، چه از خود و یا دیگری پنهان می‌کنند. اصلاتی به همراه گروهش به مدت ۴۰ روز در لوکیشن خانه سکنی‌گزیدند، از این رو احساس سکونت در بازیگران ایجاد شده است. طراح صحنه شطرنج باد، حوری اعتصام، با تحصیلات در باستان‌شناسی به دوره قاجار اشراف داشته است. او از جوانی به علت دوستی با فرزندان صاحب‌خانه، به آن خانه

رفت‌وآمد داشته و با آن خانه به‌خوبی آشنا بوده است (اصلائی، ۱۴۰۰). فیلم *شطرنج باد* ساخته محمدرضا اصلائی درباره‌ی خانه‌ای است در ابتدای قرن ششمی حاضر، که در خانواده‌ای اشرافی پس از مرگ صاحب اصلی خانه (خانم‌بزرگ) احساس امنیت و پناه‌بخشی خود را از دست داده و تبدیل به ایزدای گران‌قیمت برای به‌تصاحب‌درآمدن گشته است. وارث خانه (خانم کوچک) دختر معلولی است. بر سر تصاحب ثروت خانوادگی بین ناپدری (اتابک)، خانم کوچک، کنیزک و برادرزاده‌های ناپدری مناقشه در می‌گیرد. داستان از زبان کنیزک خانه، بازگو می‌شود. کنیزکی که در انتها خانه‌ی شوم را ترک کرده و در دل کلان‌شهر ناپدید می‌شود. فیلم تنها از یک مکان (تک لوکیشن) ایجاد شده است. از این‌رو فضا، در ایجاد کنش و رویداد علی در بستر روایت، نقش اساسی را ایفا می‌کند (بورودول و تامسون، ۱۳۹۸، ۷۳). لوکیشن فیلم، عمارت مشیرالدوله، منزل حسن پیرنیا، در خیابان منوچهری تهران (بین لاله‌زار و فردوسی) قرار دارد. این بنا در میانه سده نوزده میلادی بنا شده است. و جزو بناهای دوره قاجار محسوب می‌شود. که دارای سبک معماری التقاط گراست (بانی‌مسعود، ۱۳۹۱، ۱۵۵). این خانه مربوط به دوران گذار معماری ایران است و کاراکترها نیز، هم‌سو با آن بین گذشته و مدرنیته در حال کنکاش و معلق بودن هستند. زمان و مکان تغییر چندانی در طول فیلم پیدا نمی‌کند و فضای به نمایش درآمده فضای درونی خانه است. از این‌رو به تحلیل فضای خانه از منظر پدیدارشناسی پرداخته می‌شود. تمامی صحنه‌های فیلم در فضای داخلی خانه فیلم‌برداری شده است. تنها در انتهای فیلم، دوربین از درون خانه خارج شده، و مکان‌یابی آن که شهر تهران است، نمایان می‌گردد. خانه در اینجا، تبدیل به اصلی‌ترین کاراکتر می‌شود؛ که تمامی کنش‌ها و رویدادها به سبب وجود و هستی این خانه است. کاراکترها قصد به تصاحب‌درآوردن خانه را دارند. خانه به‌عنوان ارزش و مکانی برای سکنی گزیدن برای ساکنین آن در نظر گرفته نمی‌شود؛ بلکه به‌عنوان وسیله‌ای برای دست‌یابی به قدرت است. بسیاری از آئین‌ها، سنت‌ها باعث تقویت حس وابستگی به خانه می‌شود و این کار از طریق یادآوری و قداست اهمیت مکان است. زمانی که آیین‌ها اهمیت معنایی خود را از دست بدهند. مکان شروع به تغییر کردن خواهد کرد (رلف، ۱۳۹۷، ۴۴). خانه، حس مکان خود را با از بین رفتن آیین‌ها از دست می‌دهد. سفره پهن شده، که باید اعضای خانواده را دور خود جمع کند و صمیمیت خانه از آن ناشی می‌شود، با گفتارهای حاج عمو (پدرخوانده) باعث تفرقه‌ی اعضای خانه می‌شود. حس آرامش‌بخش و گرمای یک شومینه در خانه، با سوزاندن مدارک جعلی که حاج عمو خانه را به نام خود زده است، احساس تعلق خاطر به خانه را با خود به آتش می‌کشد. زیستن اضطراب‌آمیزی

مورد بررسی قرار گرفته است.  
 قلمروی مالکیت، معمولاً به‌عنوان رفتاری تعریف می‌شود که توسط آن موجود زنده بنا بر ویژگی خاص خود، مدعی ناحیه‌ای خاص شده و از آن در مقابل سایر اعضای هم‌نوع خود دفاع می‌کند. قلمروی مالکیت فردی قابی را در اختیار قرار می‌دهد که در آن کنش‌ها رخ می‌دهند. مکان‌هایی برای یادگیری، مکان‌هایی برای بازی، مکان‌های امنی برای پنهان شدن می‌باشد. اصل اساسی در مالکیت فردی حس قوی‌ای از محدوده است که فاصله را در میان افراد آن حفظ می‌کند.

(Holl, 2007, 12)

پلکان قلمروی دو برادرزاده است (تصویر ۱) که در حال رؤیایابی برای رفتن به عرصه‌ی خصوصی و تصرف خانه می‌باشند. زاویه دوربین از پایین به بالا، تأکیدی است برای عروج و رسیدن به جایگاه بالاتر، برای به تملک‌درآوردن خانه می‌باشد. حرکت بر روی پله به‌صورت جهت عمودی است. جهت عمودی بیان‌گر حالت صعود و سقوط است و از گذشته دارای امتیازی خاص بوده است. اریک کاستنر می‌گوید: «صعود از یک کوهستان نشانه‌ای از رستگاری است. این عمل به نیروی واژه‌ی بالا و قدرت واژه‌ی عرش مدیون است. حتی کسانی که دیگر به بهشت و دوزخ ایمان ندارند، نتوانستند واژه‌های عرش و فرش را تغییر دهند» (به نقل از

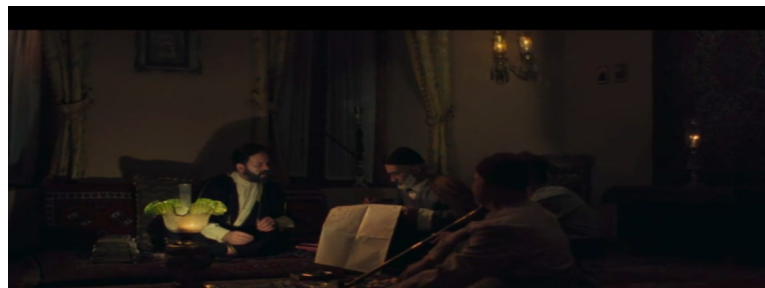
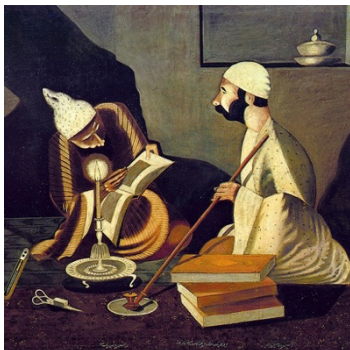


تصویر ۱- نقشه‌کشیدن برادرزاده‌ها برای به تصاحب‌درآوردن خانه در میانه پلکان. مأخذ: (برگرفته از فیلم *شطرنج باد*، از چپ به راست ۲۱: ۳۶، ۲۱: ۵۵)

پلکان نیمه‌روشن، که ارتباط‌دهنده طبقات است مانند دوزخ برای برادرزاده‌ها می‌باشد. پلکان مانند برزخ، جایگاه بینابینی دو برادرزاده را نشان می‌دهد. کنیزک نیز، غالباً از زیرزمین به طبقه بالا می‌آید. زیرزمین که محل مخفی کردن جسد پدرخوانده و دسیسه‌چینی برای خانم کوچک است را به نوعی دوزخ خانه محسوب می‌شود. نمای معرف برادرزاده حاج عمو، در زیرزمین همراه با کنیزک دیده می‌شود، نمایی که جایگاه او را در خانه نشان می‌دهد و طمع برای قدرت و رسیدن به خانه را بازگو می‌کند. هر محل سکونتی رایحه مخصوص به خود را دارد. رایحه‌های خاص ندانسته باعث می‌شود دوباره وارد فضایی شویم که حافظه بصری آن را به کلی فراموش کرده است. سوراخ‌های بینی تصاویر فراموش شده را بیدار کرده و ما را به خیال‌پردازی در گذشته وامی‌دارد. بینی باعث می‌شود که چشم‌ها بیاد بیاورند (پالاسما، ۱۳۹۵، ۶۸). بویی که در زیرزمین توسط کشتن حاج عمو رخ داده، مانع رفتن به سرداب گشته است، گویی بویایی، اسرار این خانه را برملا می‌کند. زمانی که کمی‌سر همراه با افراد خود در زیرزمین حضور پیدا می‌کند، بوی موجود در زیرزمین مانع تحمل فضا برای آنان می‌شود. زمانی که حاج عمو به قتل می‌رسد همچنان به صورت سورئالیستی، صدای سرفه‌هایش در خانه می‌پیچد و باعث ایجاد فضای تعلیق و رعب وحشت می‌گردد. به گفته‌ی باشلار، اگر دنیا را همانند یک ساختمان سه یا چهار طبقه در نظر بگیریم، طبقه‌ی زیرزمین، خاطرات ناگوار و تلخ در آنجا پیدا می‌شود. طبقه‌ی اول و دوم زندگی روزمره می‌باشد و طبقه‌ی بالایی مخصوص هنرمندان و ارتباط با آسمان و تلطیف محیط توسط هنرمندان می‌باشد (باشلار، ۱۳۹۷، ۵۷). اوج درام فیلم لحظه‌ای است که خانم کوچک توسط سروصدا متوجه واقعه‌ای در زیرزمین می‌شود و برای رسیدن به زیرزمین از پله‌ها سقوط می‌کند. سقوط او نشان‌دهنده‌ی ویرانی و از هم‌پاشیدن بنیاد خانه، و تصاحب آن توسط بیگانگان است. او خود را به علت معلولیت جسمی‌اش، خزان خزان، به سرداب می‌رساند. نورپردازی قرمز درون طاقچه‌ها، تونلیته زرد و قرمز، بار دراماتیک فضا را بیشتر می‌کند. برهنگی و نحسی حضور حاج‌عمو، فضای آکنده از بخار، شعله‌های آتش و غلبه رنگ سرخ مایل به قهوه‌ای از گرمابه، سیاه‌چالی نزدیک به قعر جهنم ساخته است. صحنه‌ای که کنیزک به همراهی یکی از برادرزاده‌های پدرخوانده (شعبان) خانم کوچک و حاج عمو را به قتل می‌رساند خود را به بالای پلکان می‌رساند (تصویر ۳). شعبان صورت مجسمه‌ی بالای پلکان را لمس می‌کند و آن را از املاک خود برمی‌شمارد. گویی آن مجسمه در یک نگاه ساکت و بی‌تفاوت که به کاراکترها دارد. وقایع خانه را پیش‌بینی می‌کند (اصلانی، ۱۴۰۰). شعبان بر روی صندلی

نوربرگ شولتز، ۱۳۹۷، ۴۳). از این‌رو جهت عمودی همیشه به‌عنوان مظهر مقدسی از فضا در نظر گرفته شده است. این جهات، نشان‌دهنده مسیری به‌سوی واقعیت است که ممکن است برتر یا پست‌تر از زندگی روزمره باشد. صعود از پلکان می‌تواند نماد خروج از جمع و رفتن به عرصه‌ای خصوصی‌تر باشد. ضمناً می‌تواند نشانه‌ی گذرگاهی به قلمروی به‌شدت شخصی و ممنوع‌الورود و یا سفر نهایی در گشایش رمزی پنهان تلقی شود. پله‌ها وظیفه تأمین گردش عمومی در خانه را برعهده دارند چنان‌که قلب، خون را از پا به سر و به عکس، به گردش وامی‌دارد. آهنگ مداوم رفت‌وآمد از پله‌ها، انعکاسی از ضربان قلب و ریتم تنفس است (پالاسما، ۱۳۹۳، ۱۲). دو برادرزاده، در میانه‌ی پلکان خواهان بالا رفتن و تصرف بخش بالایی و خصوصی‌ی خانه را رؤیایی می‌کنند و برای آینده نیز خانه را برای پیدا کردن اعتبار، به خارجیان واگذار می‌کنند. همان‌گونه که خود مانند یک اجنبی در خانه زیست می‌کنند. در اولین مواجهه با پله‌های خانه، که همچون مجسمه‌ای کنش‌گرا در خانه حضور دارد و مانند قلب تپنده‌ی خانه می‌باشد. برادرزاده‌ی پدر ناتنی، از طبقه‌ی پایین، با پارچه‌هایی در دست برای پیشکش کردن آن به خانم کوچک و تصاحب قلب او به سمت طبقه‌ی بالا، که اتاق خصوصی خانم کوچک است، حرکت می‌کند. که پیش‌درآمدی برای به تصاحب‌درآوردن خانه می‌باشد.

قلمرو کاراکترها بر اساس میزان سهم آنان از نور مشخص می‌شود. تقسیم‌بندی قلمرویی در خانه تمثیلی از دوزخ، برزخ و بهشت را تداعی می‌کند. اتاق روشن و مجلل فوقانی، برای خانم کوچک، که فضای آرمانی با نور طبیعی است؛ گویی بهشت خانه است. ظلمات و تاریکی برای پدرخوانده می‌باشد. حاج عمو غالباً در اتاق خودش در کنج تاریکی است و هرکجا می‌رود تاریکی را با خود به همراه می‌آورد. در صحنه‌ای که حاج عمو در حال جعل اسناد خانه می‌باشد، از تابلوی ملک‌الشعرا به نام استنساح، الگوبرداری شده است (تصویر ۲). همانند تابلو، صحنه از نور مرکزی، که همان شمع است استفاده شده است. و سایه‌ای هولناک پشت سر حاج عمو ایجاد می‌شود، که نشان‌دهنده‌ی هیولای دورنی او می‌باشد. سایه و تیرگی که هر جا او قدم می‌گذارد، با خود حمل می‌کند. این صحنه حال و هوای سبک اکسپرسیونیسمی را تداعی می‌کند. سایه‌ها بار معنایی و کنشگری پیدا می‌کنند. نورپردازی نه‌تنها حس‌وحال مناسب با دوران اثر ایجاد می‌کند، بلکه در بسیاری از تاریک و روشن کردن شخصیت‌ها و فضاها، اهداف مهمی را در تعریف شخصیت‌ها و روایتگری با تصویر ایجاد می‌کند و علاوه بر آن به رازآلود بودن فضا می‌افزاید. در صحنه‌ی سندسازی صدای زوزه گرگ‌ها، بیانگر صدای خارج از قاب تصویر می‌باشد و موقعیت مکانی خانه را در ذهن مخاطب ایجاد می‌کند.



تصویر ۲- سندسازی خانه با الهام از نقاشی ملک‌الشعرا (استنساح). مأخذ از چپ به راست: (صبا، بی تا؛ برگرفته از فیلم شارتنج باد)



به خاطر عدم ارتباط با فضای بیرونی، درگیر کنش و جدال با اعضای خود خانواده، برای به تصرف درآوردن خانه گشته است. درها نیز در خانه بسته هستند و یکبار در نیمه‌های فیلم به سبب اخراج کارگران خانه توسط برادرزاده و در آخر با خروج کنیزک و رهاشدن در شهر، به فعل درمی‌آیند. در صحنه‌ی پایانی، کنیزک که تنها بازمانده از اعضای خانواده است. از پله‌های خانه پایین می‌آید، پله‌هایی که بیشتر کنش‌ها در آن رخ داده است و حافظه‌ی فضایی رخدادها را در خود جای داده، خانه را ترک می‌کند. کنیزک، خانه را به پسرپچه‌ای که در خانه کار می‌کند، می‌سپارد. کودکی که در بیشتر صحنه‌ها و کنش‌های فیلم حضور دارد و وجدان بیدار روح زمانه است و همانند مخاطبین نظاره‌گر حوادث می‌باشد. گویی خانه به امید آینده‌ای روشن‌تر به نسل آینده سپرده می‌شود. خروج از خانه با صدای اذان همگام می‌شود. رهاکردن خانه و رفتن به سوی آینده‌ای مبهم، با صدای اذان، جنبه‌ی دراماتیک پیدا می‌کند. برای اولین بار دوربین از خانه فاصله می‌گیرد و با نمای لانگ‌شات، ظاهر بیرونی خانه هویدا می‌شود. فضای شهری با ساختمان‌های بلندمرتبه و ناهماهنگ شهر تهران به تصویر کشیده می‌شود. نمای پابانی به خاطر ترفند خلاقانه‌اش برای پیش‌روی در زمان در نمایی واحد (زمان فیلم در اواخر دوران قاجار است، اما ساختمان‌ها نمایی معاصر دارند) غریب و تکان‌دهنده است. خانه التقاط‌گرای دوره‌ی قاجار، در احاطه ساختمان‌هایی است که برای بلعیدنش دهان گشوده‌اند، کوچک و شکننده جلوه می‌کند. موسیقی متن فیلم، یک موسیقی کوبه‌ای و وهم‌انگیز است گویی شیپور مرگ در خانه دمیده می‌شود. در لحظه‌ی خروج کنیزک از خانه صدای اذان و تصویر کلان‌شهر بار دراماتیک فضا را دوچندان می‌کند. فاکتورها و شاخص‌های معماری بر پایه تفکرات و نظریات یوهانی پالاسما و کریستیان نوربرگ شولتز در نظر گرفته شده است. فضای فیزیکی که شامل عناصر فضای فیزیکی (دیوار، در، پنجره،

چرخ‌دار خانم‌بزرگ می‌نشینند و هر دو در آینه به تماشای دیگر واقعیت خود می‌پردازند. در این صحنه موقعیت کاراکترها و تغییر قلمرو آنان به‌وضوح مشخص و بار دراماتیک فضا را تشدید می‌کند.

در فیلم چندین بار، صحنه‌هایی به‌صورت فلش‌فوروارد، از حیاطی با حوض دایره‌ای شکل، (تصویر ۴) که زنان در حال رخت‌شویی و صحبت درباره خانه و ساکنان آن می‌باشند، دیده می‌شود. جریان زیست بیش از درون خانه، با ساکنین محصورشده برای به تصاحب درآوردن خانه، در میان حیاط و زنان و زیستن روزمره دیده می‌شود. تنها صحنه‌ای که حضور کاراکترها را در فضای بیرونی می‌بینیم، مربوط به صحنه‌های رخت‌شستن زنان است. حیاطی که عامل اصلی تعاملات اجتماعی ساکنان می‌باشد. وجود کاراکتر کنیزک، در میان زنان، حکایت از زندگی آینده‌ی کنیزک دارد که روایت داستان‌گویی از زبان او بیان می‌شود. رخشورها جلوه‌ای روزمره از دسته همسرایان ترازودی‌های باستان‌اند، به‌صورتی که با تعمق در نقل آن‌ها می‌شود به تاریخ خانه و سرگذشت اهالی‌اش پی‌برد. و نیز بدبینی مفرط و وحشتناک طبقه‌ای به طبقه‌ی دیگر را برملا می‌سازد. در واقع آنان حاشیه‌ی این خانه هستند (اصلائی، ۱۴۰۰).

خانه ارتباطش را با محیط اطراف از دست داده، پنجره‌های خانه هیچ‌گاه در طول فیلم به سمت بیرون گشوده نمی‌شوند. بخش‌های مختلف خانه بازتابی از بدن انسان هستند. پنجره‌ها چشم‌های حساس خانه هستند که نظاره‌گر جهان‌اند و عابران را واری می‌کنند. چشم‌های ساختمان، به‌جای چشم‌های انسان، پیش از او منظره بیرون را انتخاب و نگاه می‌کنند. خانه برای انسان رؤیای‌پرداز سرپناه فراهم می‌کند اما فقط پنجره‌ها او را قادر می‌سازند رؤیای‌داری کند. با این‌وجود، رؤیای‌داری در فضای بدون پنجره، موقعیتی دشوار است؛ تخیل زندانی می‌شود و تنها می‌تواند با امکان نور و منظره‌هایی یابد (پالاسما، ۱۳۹۳، ۱۶۹). از این‌رو رؤیای‌داری اهالی خانه،



تصویر ۳- تغییر قلمرو کاراکترها، (شعبان و کنیزک) خود را در مقر صاحب خانه قرار می‌دهند. مأخذ: (برگرفته از فیلم *شطرنج باد*: ۴۰)



تصویر ۴- رخت‌شستن زنان و صحبت درباره‌ی خانه. مأخذ: (برگرفته از فیلم *شطرنج باد*: ۱۲: ۰۵)

بصری» (پالاسما، ۱۳۹۵، ۴۵). و عناصر غیر فیزیکی (نور و سایه، بویایی، اصوات) در به تصویر کشیدن احساسات فضایی و تجربه فضا اهمیت دارند. از این رو در دیدگاه پدیدارشناسانه معماری، با در نظر گرفتن حواس پنج‌گانه به تحلیل نمونه موردی پرداخته می‌شود. همچنین نظریات شولتز (قلمرو، دیالکتیک درون و بیرون، مرکزیت و محصوریت) در تحلیل فضای خانه در فیلم *شطرنج باد* در جدول (۱) مورد بررسی قرار می‌گیرد.

کف، سقف) می‌باشد، با به فعل درآمدن عناصر تبدیل به فضای زنده گشته است. کنش‌های کاراکترها با عناصر فیزیکی، ویژگی‌های تجربی عناصر فضایی را بیان می‌کند. «تجربه اصیل معماری برای نمونه عبارت‌اند از نزدیک شدن یا مواجهه شدن با ساختمان، به جای درک رسمی نمای ساختمان؛ عمل وارد شدن و نه صرفاً چارچوب در؛ نگاه کردن از پنجره، به جای خود پنجره، یا اشغال فضای گرما، به جای شومینه به‌عنوان شیئی

جدول ۱- تحلیل فیلم *شطرنج باد* از طریق عناصر فیزیکی و غیر فیزیکی.

شطرنج باد (محمدرضا اصلانی)	
محدوده فضایی	ویژگی فضایی به نمایش درآمده
خانه: مرکزیت و محصوریت در خانه، در میان خانه فعل: زیستن در خانه، حرکت در خانه، خروج از خانه	<ul style="list-style-type: none"> <li>• قرارگیری خانه به‌عنوان یک حصار، مرکز وجودی ساکنانش</li> <li>• از بین رفتن مفهوم خانه (معنای سکنی گزیدن وجودی) و تبدیل شدن به کالای گران‌قیمت</li> <li>• تبدیل شدن خانه به رویداد علی در روایت</li> <li>• عدم شناسایی و تنها جهت‌یابی کاراکترها در فضا به غیر از صاحب‌خانه (خانم کوچک)</li> <li>• تبدیل شدن کاراکتر خانه، از فضایی مقتدر به فضایی ترسناک توسط ساکنین خانه</li> <li>• از دست رفتن آیین‌ها و سنت‌ها (غذاخوردن دورهم، جمع شدن کنار شومینه) و به دنبال آن از بین رفتن حس مکان و وابستگی به خانه</li> <li>• بیرون کردن کارگران (افرادی که از گذشته با فضا انس دارند) از خانه توسط برادرزاده</li> <li>• خروج کنیزک از خانه، سپردن خانه به پسر خردسال</li> </ul>
طبقه بالایی (خانم کوچک) اتاق تاریک (حاج عمو)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• اتاق روشن و مجلل خانم کوچک تمثیلی از بهشت خانه</li> <li>• جعل کردن سند خانه توسط حاج عمو، روشن شدن اتاق توسط نور شمع، سایه هولناک بالایی سر وی؛ نمایانگر هیولای درونی او</li> <li>• حاج عمو در کنج تاریکی در اتاق خویش</li> </ul>
پلکان (برادرزاده‌ها)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• پلکان نیمه‌روشن، همانند برزخ، جایگاه برادرزاده‌ها</li> <li>• رؤیابافی برادرزاده‌ها و حرکت عمودی برای تصرف خانه</li> </ul>
زیرزمین (کنیزک)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• حرکت تندوتیز، کنیزک از زیرزمین به طبقه بالایی</li> <li>• رؤیابافی کنیزک و برادرزاده، در تاریکی زیرزمین برای رهایی از تاریکی و رفتن به طبقه بالایی</li> </ul>
لنداسکیپ: حیاط فعل: زیستن در حیاط، صحبت کردن در حیاط	<ul style="list-style-type: none"> <li>• صحنه‌هایی مانند فلش‌فوروارد، از حیاط و رخت‌شستن زنان</li> <li>• جریان داشتن زیستن، بیش از خانه در حیاط در میان زنان رخت‌شور</li> <li>• بیان کردن تاریخ خانه و سرگذشت اهالی خانه، همانند همسرایان تراژدی‌های یونان</li> <li>• صحبت‌های زنان رخت‌شور، نشان‌دهنده نفرت طبقات مختلف اجتماعی به یکدیگر</li> <li>• حضور کنیزک در میان زنان، گویای زندگی آینده کنیزک</li> </ul>
عناصر فیزیکی	
دیالکتیک درون و بیرون: (درها و پنجره‌ها)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• بسته‌بودن درها و پنجره‌ها، نمادی از زندانی شدن ساکنین خانه</li> <li>• عدم ارتباط کاراکتر خانه با محیط اطراف</li> <li>• نشستن کنیزک در آستانه‌ی در (مرز میانی دیالکتیک درون و بیرون) پیش‌درآمدی برای خروج وی از خانه</li> <li>• خروج کنیزک از در خانه، و نشان دادن نمایی لانگ شات از کلان‌شهر تهران در زمانی متفاوت</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• صدلی چوبی چرخ‌دار خانم کوچک، با پشتی بلند نشان‌دهنده جایگاه وی و حمایتگری صدلی از او</li> <li>• لمس مجسمه در مرکز پله بعد از کشتن حاج عمو و خانم کوچک توسط برادرزاده نشان‌دهنده به تصاحب‌درآوردن خانه</li> <li>• شکستن قرابه‌ها توسط خانم کوچک توسط تسمه‌ی فلزی و خالی کردن خشم بر اشیاء</li> <li>• پایین آوردن نقاشی اتابک (صاحب‌خانه) از بالای شومینه و پرتاب کردن اسلحه و تسمه روی آن، نمایان‌گر پایان سکنی‌گزیدن اهالی خانه</li> </ul>	اشیاء بیانگر
<b>عناصر غیر فیزیکی</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• قرارگیری کاراکترها در فضا بر اساس سهم آنان از نور طبیعی</li> <li>• تونالیته رنگی زرد و قرمز، در گرمابه، فضا سازی سیاه‌چالی همانند جهنم، متناسب با نحسی کاراکتر حاج عمو، فضا سازی ترسناک توسط نور</li> </ul>	نور و سایه
<ul style="list-style-type: none"> <li>• بویی ناشی از کشتن حاج عمو، فضا را در برگرفته، برملا سازی اسرار خانه توسط بویایی</li> </ul>	بویایی
<ul style="list-style-type: none"> <li>• صدای زوزه گرگ‌ها در صحنه‌ی سندسازی، و شکل‌گیری موقعیت مکانی خانه در ذهن مخاطب</li> <li>• صدای سرفه‌های حاج عمو در غیاب وی، ایجاد فضای تعلیق و وحشت</li> <li>• سکوت عمیق خانه در تقابل با هیاهوی فلش‌فوروارد زنان رختشور</li> <li>• موسیقی متن فیلم، موسیقی کوبه‌ای و هولناک و وهم‌آلود هم‌چون شیپور مرگ</li> <li>• دراماتیک‌کردن فضا با پخش صدای اذان هنگام خروج کنیزک از خانه</li> </ul>	اصوات، سکوت، لحظات

## نتیجه

سهم به سزایی در نحوه اثربخشی معنای مکان دارد. زمانی که فیلم‌ساز بر اساس مکان‌هایی که دیده و یا در ذهن دارد به نگارش فیلم‌نامه پرداخته باشد، کاراکترها را می‌تواند در فضاهای مطلوب خود هماهنگ و تعریف نماید. در سینمای ایران به‌جز چند نمونه یادشده مکان، فاقد معنا و هویت می‌باشد و تنها نقش زمینه‌ای را ایفا می‌کند. خانه در فیلم *شطرنج باد*، توسط ساکنینش، معنای واقعی وجودی خود را از دست داده و تبدیل به کالای گران‌بهای برای رسیدن به قدرت گردیده است. مفهوم و نحوه سکنی‌گزیدن در خانه به‌عنوان اولین تجربه فضایی فرد از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است. از بین رفتن حس تعلق و دلبستگی به خانه، دلبستگی‌های فضایی دیگر را نیز رو به افول خواهد برد. خانه به‌عنوان یک حصار مرکزیت وجودی ساکنینش را نشان می‌دهد؛ حصاری که دیالکتیک درون و بیرون را از طریق منافذ (درها و پنجره‌ها) با دنیای اطراف خود قطع کرده است. شخصیت‌ها بر اساس قلمروهای فضایی اشغال کرده و بر اساس میزان سهم‌شان از نور طبیعی معرفی می‌شوند. خوانش فضا، توسط کاراکترهای مختلف متفاوت می‌باشد. هیچ‌کدام از کاراکترها نقش اصلی نیستند و کاراکتر محوری، که همان خانه است بازپچه‌ی ساکنینش می‌شود. این خانه است که به علت عدم هماهنگی کاراکترها با وجودش با آنان سر نزاع دارد و آن‌ها را بیرون می‌کند. خانه تبدیل به مکانی کنش‌مند در جریان روایت فیلم می‌شود. خانه‌ی زیبای دوران قجر، که دورنمایش در انتهای فیلم، انگیزه‌ی زیستن در آن خانه را برای هر بیننده‌ی وسوسه‌انگیز می‌کند، ساکنان خانه، دست از تجربه زیست در فضا برداشته‌اند و برای به مالکیت‌درآوردن خانه، زیستن خود را متوقف کرده‌اند.

پژوهش کنونی دریچه‌ای برای رسیدن به دنیای شگفت‌انگیز تجربه معماری از درون رسانه فیلم بوده است. خانه به‌عنوان اولین مکان تجربه‌شده در کودکی، همواره در حافظه فضایی فرد ماندگار خواهد بود و نگرش بعدی به فضاها تا حدی بستگی به این نگرش اولیه دارد. این دلبستگی فضایی در حافظه و احساس در خانه بودن، مکان را از یک جسم به‌صورت عامل فعال در تجربه درمی‌آورد. مکان از این طریق خود را ابراز نموده و بدین ترتیب امکان‌پذیری دلبستگی معنادار بعدی را به مکان دیگر تضمین می‌کند. تصاویر فیلم‌ها از لحاظ نمود واضحی که دارند، درونی‌بودن مسکن را نشان می‌دهند و خود را به‌طور طبیعی دستخوش تفکر انتقادی قرار می‌دهند. فضای سینمایی را می‌توان به‌صورت فضایی مشاهده کرد که از طریق آن با حواس بینایی، شنوایی، بساوبایی و به شکل قابل اعتمادی ماهیت وجودی خانه را دریافت کرد. با تمرکز بر فیلم *شطرنج باد* و موقعیت مکان و فضا در این فیلم شاهد بیان بصری فضا در جایگاه روایت توسط محمدرضا اصلاتی هستیم. از این منظر ادراک کارگردان از فضا و معنای آن را می‌توان مشاهده کرد. فیلم‌ساز در این فیلم، بر اساس مکان مشاهده‌شده، فیلم‌نامه خود را به نگارش درآورده است. مکانی که به‌واسطه آشنایی قبلی کارگردان و طراح صحنه از خانه، در بستر فیلم دارای هویت شده است. به همین دلیل مکان دارای کاراکتر منحصره‌فردی می‌باشد و لذا تعیین‌کننده نحوه کنش و حالات شخصیت‌ها است. خوانش پدیدارشناسی معماری از فیلم‌ها اجازه می‌دهد تا نتیجه‌گیری نسبتاً قطعی به‌دست آید، اینکه اگر فیلم‌ساز شخصاً به درک دقیق ماهیت پدیده‌های مسکونی رسیده باشد، فیلم‌هایش حاصل تجربیاتش خواهند بود و این مفاهیم را به‌نوبه خود، شخص بیننده می‌تواند درک، رمزگشایی و تجربه کند. از این‌رو تجربه زیسته کارگردان

## پی‌نوشت‌ها

۲۹. Jan van Eyck نقاش فلانندی، یکی از بهترین نقاشان سده ۱۵ میلادی (۱۴۴۱-۱۳۹۵).

## فهرست منابع

اصلائی، محمدرضا (۱۴۰۰)، *مصاحبه با محمدرضا اصلائی درباره فیلم شطرنج باد*، مصاحبه‌کننده: پریشاد مستوفی، تهران.

بانی مسعود، امیر (۱۳۹۱)، *معماری معاصر ایران*، تهران: نشر هنر معماری قرن. باشلار، گاستن (۱۳۹۷)، *بوطیقای فضا*، ترجمه مریم کمالی؛ محمد شیرچپه، تهران: نشر روشنگران و مطالعات زنان.

بوردول، دیوید؛ تامسون، کریستین (۱۳۹۸)، *هنر سینما*، ترجمه فتاح محمدی، تهران: نشر مرکز.

پالاسما، یوهانی (۱۳۹۳)، *چشمان پوست، معماری و ادراک حسی*، ترجمه رامین قدس، تهران: انتشارات پرهام نقش.

پالاسما، یوهانی (۱۳۹۴)، *معماری تصویر؛ فضای وجودی در سینما*، ترجمه: علی اکبری، تهران: نشر کتاب مس.

پالاسما، یوهانی (۱۳۹۵)، *خیال مجسم؛ تخیل و خیال‌پردازی در معماری*، ترجمه: علی اکبری، تهران: نشر پرهام نشر.

پرتویی، پروین (۱۳۹۴)، *پدیدارشناسی مکان*، تهران: انتشارات فرهنگستان هنر. پناهی، سیامک (۱۳۸۵)، *شناخت تأثیر فضاهای معماری بر تجلی معنا در سینما*، معنارگرا، *پایان‌نامه دکتری*، واحد علوم و تحقیقات تهران، دانشگاه آزاد اسلامی.

پنز، فرانسوا؛ تامس، موریس (۱۳۸۸)، *سینما و معماری*، ترجمه شهرام جعفری نژاد، تهران: انتشارات صداوسیما.

رلف، ادوارد (۱۳۹۷)، *مکان و بی‌مکانی*، ترجمه محمدرضا نقصان محمدی، تهران: نشر انتشارات آرمان‌شهر، چاپ چهارم.

رحیمیان، مهدی (۱۳۸۳)، *سینما: معماری در حرکت*، تهران: انتشارات صدا و سیما.

سیمچ، آندریا (۱۳۹۶)، *۲۶ اصلی که هر معمار باید بداند*، ترجمه محمدرضا بمانیان، تهران: انتشارات اول و آخر.

صبا (ملک‌الشعرا)، محمودخان (بی‌تا)، *تابلوی نقاشی استنساخ*، تهران: آلبوم‌خانه کاخ گلستان.

مدنی پور، علی (۱۳۷۹)، *طراحی فضای شهری، نگرشی بر فرآیندهای اجتماعی و مکانی*، ترجمه فرهاد مرتضایی، تهران: شرکت پردازش و برنامه‌ریزی شهری.

نوربرگ شولتز، کریستیان (۱۳۹۷)، *وجود، فضا و معماری*، ترجمه ویدا نوروز برازجانی، تهران: انتشارات پرهام.

Alexander, Thomas (1987), *John Dewey's Theory of Art, Experience & Nature: The Horizons of Felling*, New York: State university of New York Press.

Barcus, Holly and Brunn, Sanley (2010), Place elasticity: Exploring a new conceptualization of mobility and place attachment in rural America, in *Geografiska Annaler, series B., Human Geography*, No. 92, 281-295.

Benjamin, Walter. (1968), *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction* (Harry Zohn, Trans.). London: Fontana. (Original work published 1935)

Benjamin, Walter (1999), *The Arcades Project*, Edited by R. Tiedemann, Harvard University Press.

Berinde, Ruxandra (2016), *Moving Images of Home*, PhD Thesis, the University of Sheffield.

Bollnow, Otto Friedrich (1961), Lived-space (Dominic Gerlach, Trans.), *Philosophy Today*, No. 5, 31-39. (Original work

۱. مادر: محصول سال ۱۳۶۸، به کارگردانی و نویسندگی علی حاتمی که در هشتمین دوره جشنواره فیلم فجر پخش شد.

۲. علی حاتمی: (۱۳۷۵-۱۳۲۳) داستان‌نویس، فیلم‌نامه‌نویس، تهیه‌کننده و کارگردان تلویزیون و سینمای ایران.

۳. پرده آخر: محصول سال ۱۳۶۹، به کارگردانی و نویسندگی واروژ کریم مسیحی که در نهمین دوره جشنواره فیلم فجر پخش شد.

۴. واروژ کریم مسیحی: متولد ۱۳۳۱ در اراک، کارگردان، فیلم‌نامه‌نویس و تدوین‌گر ایرانی ارمنی‌تبار است.

۵. مسافران: محصول سال ۱۳۷۰، به کارگردانی و نویسندگی بهرام بیضایی، این فیلم هشتمین فیلم سینمایی وی است.

۶. بهرام بیضایی: متولد ۱۳۱۷، نویسنده و کارگردان ایرانی فیلم و نمایش است. از دیگر کارهای وی می‌توان به تدوین فیلم، تهیه فیلم، مقاله‌نویسی، ترجمه، نگارش داستان، شعر و انبوهی پژوهش تاریخی و ادبی اشاره کرد.

۷. جاروشنیشان: محصول سال ۱۳۶۵، به کارگردانی و نویسندگی داریوش مهرجویی.

۸. بانو: محصول ۱۳۷۰، به کارگردانی و نویسندگی داریوش مهرجویی.

۹. سارا: محصول ۱۳۷۱، به کارگردانی و تهیه‌کنندگی داریوش مهرجویی، داستان فیلم از نمایشنامه *خانه عروسک* اثر هنریک ایپسن الهام گرفته شده است.

۱۰. کیلا: محصول سال ۱۳۷۵، به کارگردانی و نویسندگی داریوش مهرجویی.

۱۱. مهمان مامان: محصول ۱۳۸۲، به کارگردانی داریوش مهرجویی و بر اساس داستانی به همین عنوان از هوشنگ مرادی کرمانی.

۱۲. داریوش مهرجویی: متولد ۱۳۱۸، کارگردان، تهیه‌کننده و فیلم‌نامه‌نویس ایرانی

۱۳. شطرنج باد: محصول سال ۱۳۵۵، به کارگردانی و نویسندگی محمدرضا اصلائی، در زمان اولین اکران فیلم حلقه‌ها پس‌وپیش شدند و فیلم تاریک پخش شده بود. در سال ۲۰۲۰ توسط بنیاد اسکورسیزی مرمت شد. سرنوشتی که در آخر به نمایش و بازخورد مثبت فیلم در سطح جهانی منجر شد.

۱۴. محمدرضا اصلائی: متولد ۱۳۲۲، وی شاعر، سینماگر، هنرپیشه می‌باشد. از آثار او می‌توان به *مستند جام حسنلو*، *پدیده*، *با اجازه*، *چنین کنند حکایت*، *تاریک‌خانه*، *فهرج*، *مش‌اسماعیل*، *ابوریحان بیرونی*، *میراث شیشه*، *خاطرات هفتادوپنج‌ساله* اشاره کرد. فیلم‌های بلند وی عبارت‌اند از: *شطرنج باد* (۱۳۵۵)، *آتش سبز* (۱۳۸۶)

15. Walter Benjamin. 16. Francois Penz.

17. Maureen Thomas.

۱۸. Juhani Pallasmaa متولد ۱۹۳۶، معمار و استاد سابق دانشگاه صنعتی هلسینکی

19. Ruxandra Berinde.

۲۰. Ingmar Bergman کارگردان، فیلم‌نامه‌نویس و تهیه‌کننده معاصر سوئد (۱۹۱۸-۲۰۰۷).

۲۱. Andrei Tarkovsky کارگردان و فیلم‌ساز، نویسنده، تدوین‌گر و نظریه‌پرداز روس (۱۹۸۶-۱۹۳۲).

20. Otto Friedrich Bollnow.

۲۳. Maurice Merleau-Ponty از مطرح‌ترین پدیدارشناسان قرن بیستم (۱۹۶۱-۱۹۰۸).

۲۴. Christian Norberg-schulz معمار، نویسنده، نظریه‌پرداز معماری تحت تأثیر مارتین هایدگر (۱۹۲۶-۲۰۰۰).

25. Emmanuel Levinas (1906-1995).

۲۶. Carl jung (1875-1961) فیلسوف و روان‌پزشک اهل سوئیس است. که با فعالیتش در روانشناسی و ارائه‌ی نظراتی تحت عنوان روان‌شناسی تحلیلی شناخته شد.

27. Barcus.

28. Brunn

- Norberg-Schulz, Christian (1997), *The Phenomenon of Place*. In: Kate, Nesbitt. (Ed.). New York: Princeton Architectural Press.
- Norberg-Schulz, Christian (2000), *Architecture: Presence, Language, Space*, Milian: Akiea.
- Pallasmaa, Juhani (1996), *The Geometry of Felling: A Look at the Phenomenology of Architecture*. Princeton Architectural Press, New York.
- Pallasmaa, Juhani (2001), *The Architecture of Image. Existential Space in Cinema*, Helsinki: Rakennustieto.
- Preziosi, Donald (1979), *Architecture, Language and Meaning*, New York: Mouton.
- Sobchack, Vivian (1991), *The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience*, Princeton University Press.
- Seamon, David (1979), *A Geography of the Life World*, New York: St. Martin's.
- Stefanovic, Ingrid Leman (1994), Temporality and architecture: A phenomenological reading of built form, *Journal of Architecture and Planning Research*, 211-225.
- Tewdwr-Jones, Mark (2011), *Urban Reflections: Narratives of Places, Planning and Change*, Bristol: the Policy press.
- Yanow, Dvora (1993). Reading policy meanings in organization space. *Journal of Architectural and Planning Research*, vol. 10, No. 4, 308-328.
- Yanow, Dvora (1995), Built space as story: The policy stories that building tell, *Policy Studies Review*, 23(3), 407-422.
- published 1960)
- Casey, Edward (2000), *Remembering: A Phenomenological Study*, Bloomington: Indian University Press.
- Cieraad, Irene (2013), Children's Home Life in the Past and Present, *Home Culture*, volume 10, issue 3.
- Cooper, Carry (1974), The house as symbol of the self. in: land, J., Ed., *Designing for Human Behavior*, Dowden, Hutchinson and Ross, Stroudsburg, 130-146.
- Fellingham, Kevin (2011), Architecture as medium, environment as object, user as subject, *Scroope, Cambridge Architecture journal*, No. 20.
- Gustafson, Per. (2014), *Place Attachment in an Age of Mobility*, Oxford University Press.
- Heidegger, Martin (1993), *Building, Dwelling, Thinking*. In D. F. krell (ed), *Basic Writing: From being and Time (1927) to the task of Thinking (1964)*, London: Routledge.
- Holl, Steven (2007), *House: Black Swan Theory*, Princeton Architectural Press.
- Levinas, Emmanuel (1979), *Totality and Infinity: An Essay on Exteriority*, The Hague: Martinus Nijhoff.
- Marks, Laura (2000), *The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment and the Senses*, Durham, Us: Duke University.
- Merleau-Ponty, Maurice (2002), *Phenomenology of Perception*, Translated by Colin Smith (1958-re-edited), London: Routledge.
- Norberg-schulz, Christian (1974), *Meaning in Western Architecture*, New York: Rizzoli.

## Phenomenological Study of “House” in Cinema; Case Study: The Movie *Chess of the Wind*

Parishad Mostowfifard<sup>1</sup>, Fariba Alborzi<sup>\*\*2</sup>, Amir Hossein Amini<sup>3</sup>, Adel Shahabeddib<sup>4</sup>

<sup>1</sup>PhD Candidate of Architecture, Department of Architecture, Faculty of Architecture and Urban Planning, Qazvin Branch, Islamic Azad University, Qazvin, Iran.

<sup>2</sup>Assistant Professor, Department of Architecture, Faculty of Architecture and Urban Planning, Qazvin Branch, Islamic Azad University, Qazvin, Iran.

<sup>3</sup>Assistant Professor, Department of Architecture, Faculty of Architecture and Urban Planning, Qazvin Branch, Islamic Azad University, Qazvin, Iran.

<sup>4</sup>Associate Professor, Department of Cinema, Faculty of Cinema and Theater, University of Art, Tehran, Iran.

(Received: 26 Sep 2022, Accepted: 29 Jan 2023)

Cinema and architecture are both art forms in which space is a significant component, and both express their temporality through space. In cinema, space can serve as the main character. This research aims to study the phenomenological meaning of “house” from a cinematic perspective. The unforgettable houses in cinematic experience are imaginative buildings that can transfer the con-sensory experience to the audience. This study takes a qualitative approach and uses the descriptive-analytical and phenomenological methods. The research data collection tools are; documentary studies and personal interview with the film’s director. What makes the main pillar of this article is the concept and the manner of residing in the house as the first spatial experience. Cinematic space can be viewed as a space through which the existential nature of the house can be reliably perceived by human senses of sight, hearing, and touch. While analyzing the meaning and concept of the house in the cinematic architecture of the *Chess of the Wind* (Mohammadreza Aslani, 1976), which was based on the theories of Christian Norberg Schultz and Juhani Pallasmaa, the dramatic meaning of physical and non-physical elements of space is investigated. The location of this film possesses an exclusive position and shows the manner and the moods of characters of the film. Due to previous knowledge of the director and production designer, the house has gained an element of identity and individuality in the film. This movie is written based on place. Analyzing the architecture and spatiality from a phenomenological perspective allows the audience to come to a robust conclusion; namely if the filmmaker personally conceived the nature of residential phenomena, his films are the products of his experiences and the audience could conceive, decode and experience these points in his own turn. The experiences of the director

possess a determinant role in affecting the meaning of the place. When the director has written the script based on familiar locations, he can define and coordinate the characters in his preferred spaces. In this movie, the house for the sake of its residents has lost its real meaning and has turned to a precious consignment for attaining a position of power. The characters are introduced according to the territories they occupy and the share of natural light they receive. Thereby, each character understands space in a different way. None of the characters is regarded as the main character, and the central character, the house, becomes the residents’ plaything. This is the house that quarrels with the characters and evicts them because of their lack of harmonious relationship. The house becomes an active place during the narrative, an outstanding *Qajar* house whose perspective at the end of the film is designed in order to make a viewer want to live in it. The house’s residents have ceased living in the house and have also ceased living in order to own it.

### Keywords

House, Phenomenology, Architecture, Cinema, Mohammadreza Aslani, *Chess of the Wind*.

**Citation:** Mostowfifard, Parishad; Alborzi, Fariba; Amini, Amir Hossein and Shahabeddib Adel (2023). The Narration of the Space of “House” in Cinema from the View of Phenomenology; A Case Study: The Movie of the *Chess of the Wind*, *Journal of Fine Arts: Performing Arts and Music*, 28(1), 43-55. (in Persian)



\* This article is extracted from the first author’s doctoral dissertation, entitled: “Narration of space and architecture from a dramatic and cinematic perspective with a phenomenological approach” under the supervision of the second and third authors and the advisory of forth author.

\*\* Corresponding Author: Tel: (+98-912) 181069, E-mail: faalborzi@yahoo.com