

تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۱/۰۱/۰۹
 تاریخ پذیرش مقاله: ۱۴۰۱/۰۷/۳۰
 تاریخ چاپ مقاله: ۱۴۰۱/۱۲/۱۵

احسان زمانی^۱، پدram صدرایی طباطبایی^۲

بررسی تأثیر معماری مدرن بر میزانشن‌های فیلم «وقت بازی»^۳

چکیده

هر فیلمی لاجرم در یک فضای معماری رخ می‌دهد. به‌سختی می‌توان در طول تاریخ سینما آثاری را یافت که فاقد هرگونه عنصر معماری در خود باشند و باوجود برخی تفاوت‌ها، اشتراکات بنیادین میان سینما و معماری، تأثیر و تأثرهای متقابل این دو هنر بر یکدیگر را انکارناپذیر کرده است. دوربین فیلم‌برداری به‌واسطه‌ی ضبط و ثبت بی‌واسطه‌ی جهان پیرامون، سینما را به رسانه‌ای واقع‌گرا بدل کرده است که باوجود خلق فضاهای مجازی و خیالی، احساسی از حضور فیزیکی در فضای معماری را به مخاطب می‌دهد. ازاین‌رو چگونگی کاربست معماری از اهمیت فراوانی جهت درک یک فیلم برخوردار است. اما زمانی مطالعه‌ی معماری درخصوص یک فیلم ارزشمند می‌شود که بناهای استفاده‌شده در آن فیلم، نقشی بیان‌گرانه و معنادار در خدمت اهداف فیلم داشته باشد و اهمیت فیلم «وقت بازی» از آن‌جاست که درک این فیلم، بدون در نظر گرفتن کارکرد معماری مدرن در میزانشن‌های آن، به‌نظر ناممکن می‌رسد. فیلم «وقت بازی» به‌جهت استفاده‌ی گسترده از میزانشن عمیق از یک سو و فقدان فیلم‌نامه‌ی داستان محور از سوی دیگر، رویدادهای سینمایی را بیش از سایر فیلم‌ها به معماری درون فیلم گره می‌زند. این پژوهش بر آن است تا با رویکردی توصیفی-تحلیلی با تکیه بر مطالعات کتابخانه‌ای و تحلیل فیلم، به بررسی تأثیر معماری مدرن بر میزانشن‌های فیلم «وقت بازی» بپردازد. در ابتدا شرح مختصری از سیر تاریخی و ویژگی‌های معماری مدرن بیان می‌شود و در ادامه مباحث نظری میزانشن و قرابت آن با مؤلفه‌های معماری مدرن چارچوب نظری پژوهش را تشکیل می‌دهد. در پایان و با بهره‌گیری از چارچوب نظری، تأثیر مؤلفه‌های معماری مدرن بر انواع میزانشن در قاب‌های مختلف فیلم، نتیجه می‌شود.

واژگان کلیدی: معماری مدرن، میزانشن، وقت بازی، ژاک تاتی، سینمای مدرن.

^۱ کارشناسی‌ارشد سینما، موسسه آموزش عالی سپهر اصفهان، اصفهان، ایران

^۲ عضو هیأت علمی گروه سینما موسسه آموزش عالی سپهر اصفهان، تهران، ایران (نویسنده مسؤل)

Email: pedramsadrai@yahoo.com

^۳ این مقاله برگرفته از پایان‌نامه کارشناسی‌ارشد نگارنده اول با عنوان: «بررسی تأثیر معماری مدرن بر میزانشن‌های سینمای ژاک تاتی (نمونه مطالعاتی: دایی من و وقت بازی)» است که به راهنمایی نگارنده دوم در موسسه آموزش عالی سپهر اصفهان انجام پذیرفته است.

مقدمه

با وجود برخی تفاوت‌ها، اشتراکات بنیادین میان سینما و معماری، تأثیر و تأثرهای متقابل این دو هنر بر یکدیگر را انکارناپذیر کرده است. در واقع «معماری و سینما هر دو به خلق فضا و روح زندگی می‌پردازند. اگرچه فضای معماری توسط مصالح واقعی خلق می‌شود ولی فضای سینمایی مجازی و خیالی است» (پنز، ۱۳۸۹: ۱۵). دوربین فیلم‌برداری به واسطه‌ی ضبط و ثبت بی‌واسطه‌ی جهان پیرامون، سینما را به رسانه‌ای واقع‌گرا بدل کرده است که با وجود خلق فضاهای مجازی و خیالی، احساسی از حضور فیزیکی در فضای معماری را به مخاطب می‌دهد. رم کولهاس^۱، معمار معاصر هلندی که در گذشته فیلم‌نامه‌نویس بوده، چنین اظهار می‌دارد: «محیطی که در یک فیلم به تصویر کشیده می‌شود، تمامی توجه بیننده را به خود جلب می‌کند و هم‌زمان، انتظار او را از به وجود آوردن فضای معماری مناسب‌تر، تقویت می‌کند» (پناهی، ۱۳۹۸: ۵۵۱). به همین جهت چگونگی بازنمایی معماری در یک فیلم، تأثیر انکارناپذیری بر فضا و روایت در یک فیلم دارد. معماری گوتیک^۲ در فیلم «روانی»^۳ اثر هیچکاک^۴، معماری باروک^۵ در فیلم «سال گذشته»^۶ در مارین^۷ باد اثر آلن رنه^۸ و معماری مدرن در فیلم «وقت بازی»^۹ اثر ژاک تاتی^{۱۰}، انتخاب‌هایی حساب‌شده هستند که در خدمت اهداف فیلم و خلق فضای حاکم بر فیلم عمل می‌کنند و بر مخاطب تأثیر می‌گذارند. ظهور سینما به‌عنوان هنر و رسانه‌ی جدید هم‌زمان با شروع جنبش مدرنیسم^{۱۱} در معماری در اواخر قرن نوزدهم بود. سینما خیلی زود توانست نظر معماران مدرن به خود را جلب کند به طوری که هانس میر^{۱۲} از سینما به‌عنوان «روح زمانه» (پنز، ۱۳۸۹: ۲۸) یاد کرده است یا زیگفرید گیدئون^{۱۳} نیز معتقد بود که: «فقط سینما می‌تواند معماری مدرن را قابل درک کند» (خوشبخت، ۱۳۸۸: ۱۹). با این‌که در طول تاریخ سینما به‌کرات معماری مدرن در فیلم‌ها به‌منصه‌ی ظهور رسیده است اما دلیل انتخاب فیلم «وقت بازی» از این جهت است که در این فیلم معماری مدرن فقط محلی برای وقوع کنش نیست، بلکه خود، کنش اصلی و موتور محرکه‌ی فیلم به حساب می‌آید. در این راستا ژاک تاتی نیز اظهار داشته که: «مجموعه و فضای فیلم، ستاره‌ی واقعی آن است» (Borden, 2002: 27). دو پرسش اصلی که این پژوهش قصد پاسخ به آن‌ها را دارد به این صورت است که معماری مدرن چگونه و به‌واسطه‌ی چه عناصری بر میزانشن‌های فیلم «وقت بازی» تأثیر گذاشته و ژاک تاتی به‌چه‌صورت و به‌چه‌علت معماری مدرن را در فیلم هجو کرده است. ژاک تاتی با به‌کار بردن عناصر و ویژگی‌های معماری مدرن در میزانشن‌های فیلم، موقعیت‌های کمیک را خلق کرده است و به‌واسطه‌ی این کمدها، دست به هجو معماری مدرن زده است. با وجود شوخی‌های تاتی با معماری مدرن، به‌گفته‌ی او، وی خصومتی با معماری مدرن ندارد. «اگر من مخالف معماری مدرن بودم، زشت‌ترین ساختمان‌ها را می‌ساختم. من این مجموعه را به‌گونه‌ای که هیچ معماری نتواند حرفی مخالف آن بزند ساختم. من بهترین چیزی که می‌توانستم ساختم. این ساختمان‌ها واقعاً زیبا هستند» (Jacobson, 2002: 34-35). هم‌سو با تاتی، ایان بوردن^{۱۴} نیز اظهار می‌دارد که: «فیلم‌های تاتی تلاشی آشکارا مثبت برای تأیید مجدد جنبه‌های شاعرانگی زندگی مدرن است که در درون شهر گرایی مدرنیستی نهفته است و فیلم‌های تاتی به آزاد کردن پتانسیل تجربی و کمیک معماری مدرن کمک می‌کنند» (Borden, 2000: 28). این در حالی است که برخی نویسندگان نظیر مالکوم تروی^{۱۵}، هجو معماری مدرن توسط تاتی را ناشی از عدم‌رضایت تاتی از این سبک معماری می‌دانند و ادعاهای تاتی را «مسأله‌دار و در تناقض با فیلم‌هایش» (Turvey, 2019: 214) دانسته‌اند.

معماری مدرن

معماری مدرن، بیانگر عصری از معماری است که در اواخر قرن نوزدهم و اوایل قرن بیستم پدید آمد و واکنشی در برابر بی‌نظمی‌های مفروض و التقاط‌گری‌های ناشی از احیاء‌گری‌های متعدد قالب‌های تاریخی در اوایل قرن نوزدهم بود. معماری نیز هم‌چون سایر هنرها تحت‌تأثیر تفکرات «مدرنیستی»، انقلابی را در زبان و بیان خود ایجاد و مفاهیم جدیدی را به دست‌ورزبان خود اضافه کرد و آن را گسترش داد. در زیر سایه‌ی مدرنیسم، مکاتب و جنبش‌های هنری مختلفی نظیر اکسپرسیونیسم^{۱۴}، امپرسیونیسم^{۱۵}، فوتوریسم^{۱۶}، سوررئالیسم^{۱۷}، دادائیسم^{۱۸} و... پدید آمد که منجر به خلق آثار هنری جدید و پیشرو و جدا از سنت‌های گذشته بود. «هنر مدرنیستی، به معنای فنی کلمه، هنری است که هرولد روزنبرگ آن را هنر راه و رسم نو می‌خواند. این هنر آزمایشگر است، از لحاظ فرم بغرنج است، فشرده و موجز است، علاوه بر عناصر آفرینش عناصر ضد آفرینش نیز دارد و معمولاً تصوراتی در باب رهایی هنرمند از رئالیسم^{۱۹}، ناتورالیسم^{۲۰}، ژانر و فرم مرسوم و نیز تصوراتی در باب فاجعه و بلایای فرهنگی در آن دیده می‌شود» (چایلدز، ۱۳۹۷: ۱۲).

معماری مدرن، هم‌چون مدرنیسم در دیگر هنرها، به دنبال عدم تبعیت از الگوهای گذشته‌ی معماری بود و تلاش داشت اصول تثبیتی معماری کلاسیک را درهم بشکند. تخطی از الگوهای قراردادی و تثبیت‌شده‌ی کلاسیک، نیازمند خلق بیانی نو و جدید بود و به همین جهت هنرمندان مدرنیسم در عرصه‌های گوناگون «برای نقد و به چالش کشیدن نظام پذیرفته‌شده و عادی‌شده‌ی ارتباط، زبان مدرنیستی با قواعد خاص خود را بنا کردند» (Malamud, 1989: 26). مهم‌ترین عاملی که به معماران مدرنیست امکان حصول به‌زبانی نوین در عرصه‌ی معماری را داد پیشرفت‌هایی بود که در عرصه‌ی تکنولوژی و در صنعت مصالح ساختمانی اتفاق افتاد چراکه «مدرنیته با ایده‌ی مدرنیزاسیون ارتباط دارد. مدرنیزاسیون به معنای هماهنگ کردن یا به‌روز کردن یک چیز با نیازها یا شیوه‌های امروزی است... مدرن سازی معمولاً به معنای به‌روز نگاه‌داشتن همگام با پیشرفت‌های فناوری معاصر و عمل کردن به آخرین توصیه‌ها به‌منظور دستیابی به حداکثر کارایی و بهره‌وری است» (وارد، ۱۳۹۶: ۲۳). با پیشرفت‌های تکنولوژیکی که در رشته‌های مختلف رخ داد و هم‌چنین با ظهور فولاد و بتن مسلح‌شده در عرصه‌ی مصالح ساختمانی، این امکان برای نسل جدید معمار فراهم شد که زبان معماری جدید خود را بنیان نهند. بنابراین ظهور معماری مدرن و امکان عملیاتی ساختن آن، بیش از هرچیزی مرهون پیشرفت تکنولوژیکی آن‌زمان بود و این پیشرفت تکنولوژیکی نه تنها معماران، بلکه هنرمندان سایر رشته‌ها و رهبران جنبش‌های مختلف را به‌وجود آورده بود. بطوریکه اولین شعارهای کانستراکتیویست^{۲۱} ها در سال ۱۹۲۰ "مرگ بر هنر، زنده‌باد تکنولوژی، زنده‌باد تکنسین‌های کانستراکتیویست" (قبادیان، ۱۳۸۱: ۵۸) بود. به بیان ویلیام جی آر کرتیس^{۲۲} در کتاب خود با عنوان معماری مدرن از ۱۹۰۰، استنباطی که در وهله‌ی اول از معماری مدرن به عمل می‌آید این است که: «این سبک از معماری می‌بایست بر وسایل جدید ساخت‌وساز مبتنی باشد و بر مبنای مقتضیات کارکردی تنظیم گردد و فرم آن می‌بایست از فرم‌ها و مصالح مربوط به معماری‌های گذشته کاملاً جدا شود و بنا بر اقتضای روز و پیشرفت تکنولوژی، مصالح جدیدی را در سازه‌ها به کار گیرد» (کرتیس، ۱۳۹۷: ۱۴).

معماری مدرن را نمی‌توان یک رهاورد ساده و سریع جهت حصول به زبان جدید معماری دانست، مدرنیسم در معماری نیز نظیر مدرنیسم در سایر هنرها طی یک فرآیند چندین‌ساله به وقوع پیوست و جنبش‌های مختلفی در زیر سایه‌ی آن به وقوع پیوستند. وحید قبادیان در کتاب خود با عنوان معماری معاصر غرب، معماری مدرن

را به زیرشاخه‌هایی نظیر مکتب شیکاگو^{۲۳}، فوتوریزم، آرت نوو^{۲۴}، کانستراکتیویسم و معماری ارگانیک^{۲۵} تقسیم‌بندی می‌کند. اگرچه هر یک از این جنبش‌ها در نقطه‌ی خاصی از کوره‌ی خاکی به وقوع پیوستند و منشور خود را تحریر کردند، اما در موارد زیادی با یکدیگر اشتراک داشتند، اشتراک‌هایی که می‌توان از آن با عنوان ویژگی‌های معماری مدرن یا «سبک بین‌المللی» یاد کرد. هلن گاردنر^{۲۶} در کتاب خود با عنوان هنر در گذر زمان، سه ویژگی سبک بین‌المللی را که مورد توافق معماران آمریکایی و اروپایی قرار داشت، بدین صورت برمی‌شمرد: «۱- استفاده از آهن و بتن در مصالح ساختمانی ۲- تغییرات بنیادین در نقشه‌ی ساختمانی که به لطف مصالح جدید برای معماران امکان‌پذیر شد ۳- عملکردگرایی» (گاردنر، ۱۳۸۱: ۶۴۹). گلن وارد^{۲۷} نیز به‌شکلی موجز ویژگی‌های اصلی و پرتکرار معماری مدرن را بدین صورت بیان می‌دارد: «۱- تکرار یک شکل ساده (مربع‌ها، مستطیل‌ها، مکعب‌ها) ۲- یکپارچگی و یکدستی طرح (تقریباً یکسان در همه‌جا) ۳- عدم استفاده‌ی مطلق از جلوه‌های تزئینی (بدون تزئین) ۴- مواد و مصالحی با ظاهر زمخت و صنعتی (مخصوصاً بتن آرمه) ۵- سقف مسطح (که در کشورهای پرباران کاملاً غیرقابل استفاده است) ۶- مشرف بودن به محیط اطراف (ساختمان‌های بسیار بزرگ و بلند در کنار بناهای قدیمی‌تر، حتی ممکن است ساختمان‌های اطراف برای ایجاد فضا تخریب شده باشند) ۷- صدور سریع مجوز تخریب» (وارد، ۱۳۹۶: ۳۲).

نقش میزانسن‌های مدرن در بازنمایی فضای معماری

در طول تاریخ سینما تعبیرها و تعاریف متفاوتی از میزانسن توسط کارگردانان و نظریه‌پردازان ارائه شده است. تعاریفی نظیر «همه‌چیز در میزانسن است» (Martin, 2014: 5)، «میزانسن یعنی کارگردانی و کارگردانی یعنی میزانسن» (Ibid: 3)، «سازمان‌دهی فضا و زمان» (Wood, 1960: 9)، «فکرهای کارگردان از طریق میزانسن انتقال می‌یابد» (Hiller, 1986: 115)، «میزانسن نه ماده و نه یک کار هنری است و نه حتی می‌توان آن را بیان چیزی دانست، بلکه خود، یک وسیله‌ی بیان است، بیانی سبک‌گرایانه، لفظی یا بیانگر، تکنیکی و غیره» (Ibid: 205). پیش از آنکه تعاریف فوق بیان‌کننده‌ی چستی میزانسن باشند بر عمق، گستردگی و تاحدی مبهم بودن این مفهوم اشاره دارند. گستردگی واژه میزانسن را هم‌چنین می‌توان در نقل‌قولی از فرانک کسلر^{۲۸} نیز دنبال کرد که می‌گوید: «هرگاه رویدادی برای دوربین آماده شود، خواه‌ناخواه پای چیزی به نام میزانسن به میان خواهد آمد» (کسلر، ۱۳۹۹: ۸۹). آن‌چه از تعاریف فوق مشهود است میزانسن اصطلاحی نیست که بتوان آن را خیلی دقیق تعریف کرد و کارکرد آن را به یک جنبه‌ی مشخص در فرآیند فیلم‌سازی فروکاست. بی‌جهت نیست که هندرسون^{۲۹} از میزانسن تحت‌عنوان «عبارت غامض توصیف‌ناپذیر» (Henderson, 1976: 315) یاد می‌کند. دستیابی به یک تعریف واحد از میزانسن زمانی اتفاق می‌افتد که تنها به یک عنصر در ساخت فیلم فروکاسته نشود. گستردگی واژه میزانسن اقتضا می‌کند که به زیر بخش‌های مختلفی تقسیم شود، زیر بخش‌هایی که مجموع آن‌ها میزانسن یک فیلم نامیده می‌شود. دیوید بوردول^{۳۰} در کتاب هنر سینما، ضمن پیگیری معنای لغوی میزانسن در زبان فرانسه، چهار ویژگی را نیز برای آن برمی‌شمرد. به بیان وی: «در زبان فرانسه میزانسن یعنی «به صحنه آوردن یک کنش» و اولین بار به کارگردانی نمایش‌نامه اطلاق شد. نظریه‌پردازان سینما که این اصطلاح را به کارگردانی فیلم هم تعمیم داده‌اند آن را برای تأکید بر کنترل کارگردان بر آنچه در قاب فیلم دیده می‌شود به کار می‌برند. همچنان که از اصلیت تناثری این اصطلاح برمی‌آید، میزانسن شامل آن جنبه‌هایی است که با هنر تناثر تداخل می‌کنند:

صحنه‌آرایی، نورپردازی، لباس و رفتار بازیگران» (بوردول، ۱۳۹۸: ۱۵۷). هم‌سو با دیوید بوردول، جان گیبز^{۳۱} نیز در فصل اول کتاب خود با عنوان میزانشن، عناصر تشکیل‌دهنده میزانشن را شامل: نورپردازی، لباس، رنگ، پراپ، دکور، رفتار بازیگران، فضا، محل قرارگیری دوربین و قاب‌بندی می‌داند^{۳۲}.

استفاده‌ی ژاک تاتی از عناصر مختلف میزانشن بالأخص دکور، تحت‌تأثیر ویژگی‌های معماری مدرن بوده و منجر به خلق مکان‌هایی متمایز شده است. به بیان هایدگر^{۳۳} «مکان جنبه‌ی عمیق و پیچیده‌ی تجربه‌ی انسان از دنیاست» (افروغ، ۱۳۷۷: ۵۰). نقش مکان در فیلم وقت بازی، دربردارنده‌ی ارزش‌های حاکم در یک جامعه‌ی مدرن بوده چراکه «مکان بازتابی از ارزش‌ها، فعالیت‌ها و روابط انسانی است» (پناهی، ۱۳۹۸: ۱۰۹). مکان در فیلم وقت بازی، علاوه‌بر نمایش ارزش‌ها، علت اصلی خلق فضای متأثر از معماری مدرن در طول فیلم نیز است. به‌همین جهت است که «معماری را می‌توان ساختن مکان‌ها تعریف کرد» (پناهی، ۱۳۹۸: ۱۰۵). مکان‌هایی که هرکدام دربردارنده‌ی ارزش‌های خود و ویژگی‌های خاص خود است. به‌همین جهت نوربرگ شولتز^{۳۴} از هر مکان تحت‌عنوان یک «کارکتر» یاد می‌کند. به بیان شولتز وی مکان نه تنها به یک محل جغرافیایی اشاره دارد بلکه مؤید کارکتر اصلی یک جا، که موجب تمایز آن از سایر جاها می‌شود نیز هست. بدین ترتیب در مکان، ابعاد گوناگون چشم‌انداز جمع می‌آیند تا محیطی متمایز و حس خاص محلی ایجاد کنند.

ژاک تاتی در فیلم وقت بازی، جهت بازنمایی معماری مدرن، به شکل قابل‌توجهی از میزانشن‌های مدرن بهره برده است. استفاده از میزانشن عمیق توأم با برداشت بلند و حرکت دوربین، فضاهای معماری مدرن را بیش از هر تکنیک دیگری نظیر دکوپاژ، برای مخاطب آشکار می‌سازد. استفاده از میزانشن عمیق، قابلیت‌های بیانی جدیدی را جهت داستان‌گویی و خلق معنا به سینما افزود. میزانشن عمیق به مخاطبان این امکان را می‌داد که قاب تصویر را با حرکات آزادانه‌ی چشمان خود موردبررسی قرار دهند و برخلاف دکوپاژ، مشارکت بیشتری از مخاطب جهت دریافت می‌طلبند. به بیان الکساندر آستروک^{۳۵}، میزانشن عمیق «مخاطبان را مجبور می‌کند که با چشمان خود دکوپاژ بزنند» (Bordwell, 1997: 59). ویلیام وایلر^{۳۶} نیز چنین اظهار داشته: «بگذارید مخاطب به روش خود، نگاه خود را از یک کارکتر به کارکتر دیگر بگذراند و تدوین خودش را بزند» (Wyler, 1947: 10). سپردن تدوین و دکوپاژ به مخاطب، مستلزم مشارکت بیشتر مخاطب در فرآیند دریافت اثر است. جاناناتان روزنباوم^{۳۷} یکی از دلایلی که وقت بازی مطالبه‌گر دریافت (ادراک) زیادی از مخاطب است را بدین جهت می‌داند که «موضوع هر نما، عبارت است از هر آنچه بروی پرده ظاهر می‌شود»^{۳۸} (Rosenbaum, 1973: 37). در غیاب تعدد تدوین و دکوپاژ مرسوم در سینمای کلاسیک، ژاک تاتی تمام المان‌های قاب خود را نه به شکل سلسله‌مراتبی، بلکه با یک هماهنگی دموکراتیک به مخاطب عرضه می‌کند تا مخاطب با آزادی و به روش خود، قاب را از نظر بگذراند. کریستین تامپسون^{۳۹} ضمن تصدیق نقل‌قول فوق از روزنباوم، اظهار می‌دارد که «ژاک تاتی، شوخی‌های کمیک خود را در مرکز توجه برای ما قرار نمی‌دهد و در بسیاری از موارد، خود ما می‌بایست به دنبال المان‌های کمیک داستان بگردیم» (Thompson, 1988: 252).

مهم‌ترین عاملی که به مرکززدایی از قاب‌های تاتی در فیلم وقت بازی کمک کرده است، استفاده‌ی او از میزانشن عمیق بوده است. دیوید بوردول در کتاب خود با عنوان تاریخ سبک فیلم، قایل به وجود دو شکل از عمق میدان (Depth of field) است. مورد اول مربوط به ارایه‌ی یک قاب با لایه‌های مختلف تصویری (پیش‌زمینه، میان‌زمینه، پس‌زمینه) است که توسط ابژه‌ها در قاب اشغال شده است و به‌واسطه‌ی نورپردازی،

محل قرارگیری دوربین و استفاده از لنز مناسب، در فوکوس کامل قرار دارد که بردول از آن تحت عنوان فوکوس عمیق (Deep Focus) یاد می‌کند. مورد دوم مربوط به استفاده از صحنه‌پردازی در عمق و استفاده از تکنیک‌هایی نظیر پرسپکتیو خطی است که عمق در قاب را نشان می‌دهد اما لزوماً در فوکوس کامل قرار ندارد. ژاک تاتی در فیلم وقت بازی، از هر دو شکل میزانشن عمیق مدنظر بردول استفاده می‌کند بدین صورت که علاوه بر صحنه‌پردازی در عمق (شکل ۱) و استفاده از پرسپکتیو تک نقطه‌ای (شکل ۴)، هر نما را در فوکوس عمیق نیز قرار می‌دهد (شکل ۴). این تأکید تاتی بر میزانشن عمیق و استفاده از مضاعف از آن، جهت بازنمایی فضای معماری است. استفاده از عمق میدان مخاطب را با گستره‌ی فضای معماری آشنا می‌سازد و فوکوس عمیق باعث نمایش عناصر بر سازنده‌ی فضای معماری و چگونگی تقسیمات فضایی به مخاطب می‌شود. از آن‌جاکه میزانشن عمیق اطلاعات زیادی را در یک قاب خود به مخاطبان منتقل می‌کند، دریافت مخاطب از قاب را زمان بر می‌نماید. به همین جهت کارگردانان برای آن‌که زمان لازم برای دریافت قاب به مخاطب را بدهند طول هر نما را افزایش دادند که این امر موجب استفاده از برداشت بلند گردید. در تاریخ سبک فیلم، میزانشن عمیق و برداشت بلند لازم و ملزوم یکدیگر بوده‌اند و توأمان باهم به کار رفته‌اند. به بیان آستروک: «همراهی برداشت بلند با صحنه‌آرایی و فیلم‌برداری در عمق، نسبت به دکوپاژ کلاسیک ساده‌تر و طبیعی‌تر بود و به کارگردان اجازه می‌داد که کنش را به‌طور مستقیم عرضه کند، همان‌طور که یک رمان‌نویس زبردست یک صحنه را روایت می‌کند» (Bordwell, 1997:59). هم‌سو با آستروک بردول نیز چنین اظهار کرده است: «بعد از دکوپاژ کلاسیک و ادغام تکنیک‌های نامحسوس تداومی در سینمای ناطق، عمق میدان و برداشت بلند فرارسید. این ابزارها (عمق میدان و برداشت بلند) سینما را به‌عنوان یک مدیوم انعطاف‌پذیر از بیان هنری ارایه کردند» (Ibid:59). استفاده از میزانشن عمیق توأم با برداشت بلند، علاوه بر استفاده در قاب‌های بدون حرکت، به واسطه‌ی حرکت دوربین در قاب‌های متحرک نیز مورد استفاده قرار گرفت و در نتیجه حرکت دوربین یکی دیگر از مؤلفه‌های مهم میزانشن مدرن را تشکیل می‌دهد. حرکت دوربین باعث می‌شود که مخاطب فضا را به‌عنوان یک کل یکپارچه از نظر بگذراند و بدین ترتیب احساس حضور او در فضای معماری را تقویت می‌کند. ژاک تاتی نیز در فیلم وقت بازی، میزانشن عمیق و برداشت بلند را با حرکت دوربین ترکیب کرده است. در فیلم وقت بازی، میزانشن عمیق امکان لازم، برداشت بلند زمان لازم و حرکت دوربین یکپارچگی لازم جهت درک فضای معماری را به مخاطب می‌دهد. مخاطب بدین طریق به فضای معماری آگاه می‌شود و قادر به شناسایی ویژگی‌های اصلی فضای مدرنی که آقای اولو در آن گرفتار شده است، می‌شود. ویژگی‌هایی نظیر؛ فرم تابع عملکرد، یکپارچگی فضایی، عدم تمایز میان فضای درون/برون و عدم استفاده از تزیینات.

فرم تابع عملکرد

شعار «فرم تابع عملکرد»، بی‌شک ارایه‌گر مهم‌ترین وجه مشخصه‌ی معماری مدرن است. «معماری مدرن» و «عملکردگرایی»^{۴۱} مترادف یکدیگر به‌کار رفته‌اند و در نتیجه تأکید بر این است که جنبش مدرن، بیش از هر چیز، به سودمندی و کارایی توجه داشته است. عملکردگراها بر این اعتقاد بودند که اگر ساختمان براساس نیازهای عملی باشد، خودبه‌خود راه‌حل به‌دست آمده از نظر زیباشناسی نیز راضی‌کننده خواهد بود. به همین جهت است که اتو واگنر^{۴۲} چنین اظهار کرده است: «هر چیزی که عملکردی نیست، زیبا

نیست» (Fleming, 1984:343). منطق و عملکرد، اصلی اساسی برای معماران مدرن در خلق بناها بود و «آنها از به‌کار بردن واژه «معماری»، عامداً پرهیز می‌کردند، زیرا برای آنها یادآور زمانی بود که ساختمان‌سازی هنر تلقی می‌گردید. آنها می‌خواستند، به‌جای خلق آثار هنری، نیازها و عملکردهای فیزیکی انسان را جست‌وجو کنند» (شولتز، ۱۳۹۵:۳۷). این نگرش غیرهنری به معماری، به‌وضوح در این گفته‌ی هانس میر نیز نمایان است. جایی که می‌گوید: «هر چیزی در این جهان محصول فرمولی است (عملکرد ضربدر اقتصاد)، هنر تماماً ترکیب است و از این‌رو غیر عملکردی، زندگی تماماً عملکردی است و بنابراین غیر هنرمندانه است» (شولتز، ۱۳۹۵:۳۸).

در شکل‌های ۱ و ۲، به‌خوبی می‌توان جنبه‌ی عملکردی معماری مدرن را مشاهده کرد و تأثیر آن بر میزانشن‌های وقت بازی را ارزیابی کرد. شکل ۱ دفاتر اداری در ساختمان SNC را نشان می‌دهد و شکل ۲، غرفه‌های یک نمایشگاه است. همان‌طور که در هر دو شکل مشخص است، تاتی به‌واسطه‌ی به‌کار بردن تیغه در میزانشن‌های خود، تقسیمات فضایی را شکل داده است. استفاده از تیغه (که جنبه‌ی موقتی دارد) به‌جای دیوار (که دائمی است) بدین جهت صورت گرفته که در صورت تغییر عملکرد فضا، تیغه‌ها می‌توانند برچیده شوند و به شکل دیگری، متناسب با عملکرد جدید فضا، در کنار یکدیگر قرار گیرند و بدین ترتیب برحسب عملکرد جدید، تقسیمات فضایی جدیدی را خلق کنند. استفاده‌ی عملکردی از تیغه، باعث شده است که اتاقک‌های مکعبی در شکل ۱ و غرفه‌ها در شکل ۲ دارای سقف منحصر به‌فرد خود نباشند و همگی یک سقف مشترک داشته باشند. تأثیر عملکردگرایی بناها بر میزانشن را می‌توان در صحنه‌پردازی در عمق توأم با فوکوس عمیق جست‌وجو کرد زیرا استفاده از چنین میزانشنی (صحنه‌پردازی در عمق با فوکوس عمیق) به‌خوبی تقسیمات فضایی هم‌سو با نگرش عملکردی را نشان می‌دهد. همان‌طور که در شکل‌ها نیز دیده می‌شود، علاوه‌بر عملکردی بودن فضا، یکپارچگی فضایی نیز مشهود است که «این یکنواختی محیطی از تسلط یک‌جانبه‌ی نگرش عملکردی سرچشمه گرفته» (شولتز، ۱۳۹۵:۹۹) و باعث خلق فضایی بی‌روح شده است.



شکل ۱
ماخذ: (عکس نمایی از فیلم وقت بازی)



شکل ۲
ماخذ: (عکس نمایی از فیلم وقت بازی)



شکل ۳
ماخذ: (عکس نمایی از فیلم وقت بازی)

در سکانس افتتاحیه فیلم در فرودگاه نیز، به خوبی می‌توان نگرش عملکردی به فضا را شاهد بود. در این سکانس، تاتی نماهای مختلفی از بخش‌های مختلف فرودگاه نشان می‌دهد. فرودگاه نیز متشکل از سالن‌های بسیار بزرگی است که برحسب عملکرد، هر بخش از آن به کاری اختصاص یافته است. همان‌طور که در شکل ۳ نیز مشخص است، در این سالن وسیع، بخش اطلاعات فرودگاه (سمت راست قاب) به واسطه‌ی تنها یک پیشخوان متمایز شده است. مشابه همین وضعیت، در سمت چپ تصویر نیز قابل مشاهده است. یک مغازه گل‌فروشی، در کنار آن روزنامه‌فروشی و در آخر یک کافه قرار دارند که هیچ‌کدام، دیوارها و سقف‌های متمایزی (به‌عبارت‌دیگر، هویت متمایزی) از آن خود ندارند. در این فرودگاه، مکان‌ها دچار یک هویت جمعی شده هستند که صرفاً به عملکرد جامه‌ی عمل می‌پوشانند.

تزینات

حذف تزینات در معماری مدرن، زاییده‌ی یک ساختمان عملکردی است. از آنجاکه تزینات به‌طور قطع در یک ساختمان، عملکردی ندارند، می‌بایست حذف شوند. تمام جنبش‌های مدرن در معماری (به‌استثنای آرت نو) بر سر مقوله‌ی حذف تزینات با یکدیگر هم‌عقیده بوده‌اند به‌طوری‌که از این مورد به‌عنوان یکی از ویژگی‌های اصلی معماری مدرن یاد می‌شود. آنتونیو سانت الیا^{۴۳} در مانیفست معماری فوتوریستی که در سال ۱۹۱۴ منتشر کرد، چنین می‌گوید: «خانه ساخته‌شده با بتن و شیشه و آهن و عاری از نقاشی و مجسمه و غنی به سبب زیبایی خطوط و برجستگی‌هایش و بسیار زشت به لحاظ سادگی مکانیکی‌اش، با توجه به احتیاجات و نیازها و نه بر طبق قوانین شهرداری ساخته خواهد شد... تزین بایستی برچیده شود... همه چیز باید دگرگون گردد...» (Santelia, 1914: 1-3). هم‌سو با سنت الیا، والتر گروپیوس^{۴۴} نیز اظهار می‌کند که «یک ساختمان مدرن باید به دور از هرگونه تحریف‌های زائد و بی‌مورد و هرگونه تزینات و جزئی‌گرایی باشد و جهان مکانیکی و جابه‌جایی سریع معاصر را منعکس کند» (Gropius, 1936: 82). باوجود همه‌ی نقطه‌نظرهای مشابهی که معماران مدرن درخصوص تزینات دارند، مشهورترین حمله به تزینات را آدولف لوس^{۴۵}، در مقاله‌ی مشهور خود تحت‌عنوان «تزین و جنایت» علیه هرگونه تزینی انجام داد. به بیان وی: «مردم هر خنزرپنزی را که کوچک‌ترین تزینی شده باشد جمع‌آوری کرده، گردگیری کرده و در قصرهای باشکوه به نمایش می‌گذارند. سپس غمگین به دور ویتترین‌ها می‌چرخند و به بی‌عرضگی خود غبطه می‌خورند و به خود می‌گویند که چرا دوران ما نباید سبکی برای خود داشته باشد؟ در حقیقت منظور ایشان از سبک همان تزین است. اکنون می‌گوییم: گریه نکنید، ببینید که این عظمت زمان ماست که قادر به

ایجاد تزیینی جدید نیست. ما بر تزیین فائق آمده و به زمان بدون تزیین نفوذ کرده‌ایم» (لوس، ۱۳۸۲: ۳۸). تاتی در وقت بازی نیز تزیین معادل جنایت از منظر لوس را به خوبی در میزانشن‌های خود پیاده کرده است. همان‌طور که در شکل‌های ۱، ۲، ۴، ۵، ۷ و ۱۰ دیده می‌شود، کوچک‌ترین تزییناتی در میزانشن‌ها دیده نمی‌شود. نمای بیرونی ساختمان‌ها بدون تزیینات و پوشیده از پنجره است. در نماهای درونی نیز این وضعیت حاکم است. صندلی‌ها کوچک‌ترین تزییناتی در بر ندارند و ساده هستند. دیوارها یکپارچه و بدون هیچ‌گونه گچ‌بری یا طرح‌های تزییناتی هستند. هیچ آکسسواری در میزانشن‌ها مشاهده نمی‌شود مگر آنکه جنبه‌ی کاربردی داشته باشد و به‌نوعی به شعار فرم تابع عملکرد تحقق بخشد. در نهایت این فقدان تزیینات منجر به خلق فضاهایی مینیمال در طول فیلم شده است، فضاهای مینیمالی که گفته‌ی میس ون دروهه^{۴۶} یعنی «کم، بیش است» (شولتز، ۱۳۹۵: ۹۷) را به ذهن تداعی می‌کند.

یکپارچگی فضایی

تاتی در طول فیلم وقت بازی، یکنواختی و یکپارچگی حاکم بر فضاهای معماری مدرن را مورد هجو قرار می‌دهد. در طول فیلم، فضاهای داخلی و خارجی ساختمان‌های مختلف با کارکردهای متفاوت بسیار به یکدیگر شبیه است به طوری که تشخیص آن‌ها از یکدیگر کار دشواری است. تاتی در مصاحبه‌ای با فرانسوا تروفو^{۴۷} و آندره بازن، در خصوص یکنواختی و همگنی بناهای مدرن چنین اظهار می‌کند: «پاریس در نهایت مانند هامبورگ خواهد شد (و متعاقباً هامبورگ مانند پاریس) و این یکنواختی‌ای است که من آن را دوست ندارم. این روزها وقتی به یک کافه در شانزلیزه می‌روید این احساس به شما دست می‌دهد که آن‌ها به‌زودی فرود پرواز ۴۱۲ را اعلام می‌کنند. شما دیگر نمی‌دانید در داروخانه هستید یا فروشگاه مواد غذایی» (Bazin, 2002: 295). مهم‌ترین عواملی که در میزانشن‌های ژاک تاتی جهت تأکید بر یکنواختی فضاهای مختلف به‌کار رفته است را می‌توان در سه مورد جست‌وجو کرد: الف): تیغه و شیشه ب): راست خطی ج): رنگ

الف): تیغه و شیشه: در معماری مدرن، کارکرد دیوار به‌عنوان حجایی دایمی و ثابت جهت تقسیمات فضایی دستخوش تغییر شد. «ساختار کشتی زیاد آهن در ترکیب با ساختار بتن ترد باعث می‌شد که این دو بتوانند بارهای عظیم ساختمانی را تحمل نمایند. استخوان‌بندی آهنی باعث جلوگیری از ساخت دیوارهای ضخیم برای تحمل بار ساختمان شد و این منجر به این شد که دیوارها همانند تیغه یا پرده صرف رخ بنمایند» (گاردنر، ۱۳۸۱: ۶۴۹). بدین ترتیب دیوارها در معماری مدرن به تیغه‌هایی جداکننده تبدیل شدند که در بسیاری از موارد شیشه جایگزین آن می‌شد. استفاده از شیشه به‌جای دیوار، یکی از موضوعات محوری در فیلم وقت بازی است که در بسیاری از نماهای فیلم مشاهده می‌شود. در فرودگاه (شکل ۳)، در نمایشگاه (شکل ۴) و در ساختمان اداری SNC (شکل ۵)، شیشه نقش پررنگی را در میزانشن‌ها بازی می‌کند. به‌عنوان مثال، شیشه در ساختمان SNC (شکل ۵) جایگزین دیوار شده است یا در ورودی نمایشگاه (شکل ۴) هم‌چون ساختمان SNC از شیشه است. در فرودگاه (شکل ۳) یا در یکی از طبقات ساختمان SNC (شکل ۱) نیز از تیغه به‌جای دیوار در میزانشن‌ها استفاده شده است که فضایی یکپارچه را به‌وجود آورده است. شکل ۳ نمایی از فیلم است که طول آن یک دقیقه و چهل ثانیه به درازا می‌کشد. در این نما، دوربین هیچ‌گونه حرکتی انجام نمی‌دهد و تنها ناظر صحبت‌های زن و مرد در پیش‌زمینه، قدم زدن افراد مختلف در راهرو در میان زمینه و فیگورهای متفاوتی که سه زن سیاه‌پوش در پس‌زمینه می‌گیرند، است. حضور سه زن

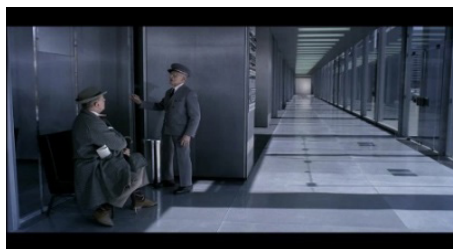
در پس زمینه که ژست‌های مختلفی را در این نما می‌گیرند، بیان‌گر آن است که در معماری مدرن، انسان نیز جزو تناسبات و عناصر تشکیل‌دهنده‌ی آن می‌شود و این سه زن همانند تیغه و شیشه، جزیی از اعضای تشکیل‌دهنده‌ی معماری مدرن هستند.



شکل ۴- فرودگاه
ماخذ: (عکس نمایی از فیلم وقت بازی)



شکل ۵- نمایشگاه
ماخذ: (عکس نمایی از فیلم وقت بازی)



شکل ۶- ساختمان snc
ماخذ: (عکس نمایی از فیلم وقت بازی)



شکل ۷- آسمانخراش‌های سطح شهر
ماخذ: (عکس نمایی از فیلم وقت بازی)



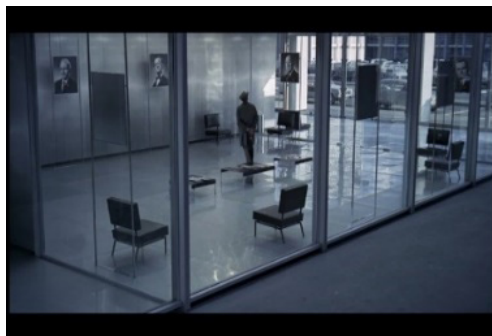
شکل ۸- آژانس مسافرتی
 ماخذ: (عکس نمایی از فیلم وقت بازی)

فضای درون / بیرون

به طور کلی، صحنه در فضای هستی را می توان به دودسته‌ی فضای درون و فضای بیرون تقسیم بندی کرد. معمار نروژی، توماس تیس ایونس^{۴۸} در کتاب خود با عنوان صورت های نوعی در معماری اظهار می دارد که: « عنصر معمارانه که در همه‌ی سنت های تاریخی و فرهنگی به طور مشترک وجود دارد عبارت است از کف، دیوار و سقف. او معتقد است زمینه‌ی وجودی اصلی در مورد این سه عنصر معماری ارتباط بین درون و بیرون است» (پرتوی، ۱۳۹۴: ۹۲). کریستیان نوربرگ شولتز نیز، شرط اساسی برای سکنی گزیدن بشر را موفقیت او در تعریف صحیح درون و بیرون می داند. به بیان وی: «وقتی مکان ها با محیط و نسبت به یکدیگر تأثیر متقابل داشته باشند، موضوع درون و بیرون پیش می آید، لذا همین نسبت موضعی، موقعیت اساسی فضای وجودی است. 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 این که به عنوان درون انجام وظیفه کند، بایستی به نحو بارزی پاسخگوی پاره‌ای از نیازهای عادی باشد... به هر شکل بسته‌ای باید وارد شد و در هر صورت، مسیری، برای آن وجود دارد. برای این که خانه حالت زندان را نداشته باشد، بایستی پنجره‌ها و منافذی به دنیای بیرون داشته و این درون را به بیرون ربط دهد... روزنه عنصری است که به مکان جان می بخشد، چراکه اساس و پایه‌ی هر زندگی، کنش یا واکنش با محیط است» (شولتز، ۱۳۵۳: ۴۳). در معماری مدرن و با افزایش به کارگیری شیشه به جای دیوار، بیش از هر زمان دیگری تمایز بیرون و درون در هر بنا مسأله ساز شد. اکنون از درون یک بنا فضای بیرون قابل مشاهده بود و از بیرون نیز درون و هیچ تمایز مشخصی میان فضاهای مختلف وجود نداشت. « دیوارهای شیشه‌ای، غالباً رابطه درون و بیرون ساختمان را به صورت گنگ در می آورند. «بیرون» و «درون» نسبی می شوند همچنان که «پیش» و «پس» در هنر کویستی نسبی شدند» (گاردنر، ۱۳۸۱: ۶۴۹). همان طور که در شکل ۸ مشخص است، تاتی دوربین خود را بیرون از اتاق انتظار و در راهروی ساختمان SNC قرار داده است و آقای اولو درون اتاق انتظار ساختمان SNC قرار دارد. بدین ترتیب به واسطه‌ی دیوارهای شیشه‌ای اتاق انتظار، دو فضای مختلف ساختمان، هر یک از درون دیگری، قابل مشاهده است. از طرف دیگر در پس زمینه، به واسطه‌ی دیوارهای شیشه‌ای ساختمان SNC، خیابان و ماشین های در حال حرکت قابل رؤیت هستند. در این شکل، تاتی استفاده از شیشه در میزانشن های خود را با فوکوس عمیق همراه کرده است. زیرا به واسطه‌ی فوکوس عمیق، سه فضای مختلف در یک نما که حایل میان آن ها شیشه است، قابل رؤیت شده و همگی آن ها از درون یکدیگر قابل مشاهده هستند. ژاک تاتی تعدادی از کمدهای خود را در فیلم وقت بازی به واسطه‌ی حذف فضای درون / بیرون به وسیله‌ی شیشه، خلق می کند و کارکرد شیشه به جای دیوار را مورد هجو قرار می دهد. اولین نمونه‌ی این کمدهای تاتی در ابتدای فیلم رقم می خورد. زمانی که

یکی از عابرین پیاده از کارمند ساختمان snc درخواست آتش برای روشن کردن سیگار خود را دارد (شکل ۹). وی غافل از این که شیشه حدفاصل او و کارمند ساختمان است سیگار خود را به جلو می‌آورد. کارمند ساختمان او را از وجود شیشه مطلع می‌کند و وی را به داخل ساختمان هدایت می‌کند. این عدم تمایز فضای درون با بیرون بی‌شک نقش اصلی را در این صحنه‌ی کمیک بازی می‌کند. در ادامه و زمانی که آقای اولو به دنبال آقای گیفارد است، ژاک تاتی به واسطه‌ی نورپردازی، انعکاس‌های آقای گیفارد را بر روی شیشه ساختمان snc می‌اندازد. این انعکاس‌ها آقای اولو را گیج می‌کند و به گمان این که آقای گیفارد در ساختمان مقابل است، به اشتباه وارد آن ساختمان می‌شود (شکل ۱۰). ژاک تاتی این عدم تمایز بیرون و درون را فقط مربوط به محیط‌های عمومی نمی‌داند. زمانی که آقای اولو به دعوت آقای اشنلر به خانه‌ی او می‌رود تاتی یک رشته نما از بیرون ساختمان نشان می‌دهد (شکل ۱۰). همان‌طور که در شکل نیز مشخص است شیشه جایگزین بخشی از دیوار شده است و بدین ترتیب فضای خصوصی خانه از خیابان قابل مشاهده است. شاید این تندترین انتقاد تاتی از شیشه به عنوان جایگزین دیوار در کل فیلم باشد. تاتی در این رشته نما، قصد بیان این نکته را دارد که استفاده از شیشه در مصالح ساختمانی، با از بین بردن تمایز میان فضای بیرون و درون، محیط‌های خصوصی انسان‌ها را در معرض دید همگانی قرار داده است. علاوه بر این، انتقاد دیگری که ژاک تاتی از شیشه در این رشته نماها انجام می‌دهد، معطوف به مخاطب است زیرا وی در این رشته نماها، دریافت مخاطب از این سکانس را دچار اختلال می‌کند. در این نماها، دوربین بیرون و در خیابان واقع است و به واسطه‌ی شیشه‌ها، درون را به مخاطب نشان می‌دهد. این در حالی است که صدای ماشین‌هایی که در خیابان در حال رفت و آمد هستند شنیده می‌شود و مخاطب قادر به شنیدن مکالمه‌ی آقای اولو با اشنلر یا آقای مکالمه‌ی آقای گیفارد با خانواده‌اش که در آپارتمان قرار دارند، نیست. در واقع به واسطه‌ی شیشه، مخاطب می‌بیند اما صدای آن‌چه را که می‌بیند نمی‌شنود و در عوض، صدای رفت و آمدهای خیابان را می‌شنود. در نهایت در رستوران رویال گاردن است که کم‌دی‌های تاتی با فضای درون و بیرون منجر به فروپاشی این دو فضا می‌شود. دوست آقای اولو که در بان رستوران است، اصرار بر حضور وی در رستوران دارد و آقای اولو از این کار اجتناب می‌کند. در کشاکش این درگیری است که درب شیشه‌ای رستوران فرومی‌ریزد (شکل ۱۲) و اکنون حایل فضای درون و بیرون به ساده‌ترین شکل از میان برداشته می‌شود و بدین ترتیب تاتی با تأکید بر شکننده بودن شیشه، از آن به عنوان ابزاری یاد می‌کند که نمی‌تواند جای دیوار را بگیرد. اکنون دیگر نیازی به حضور در بان برای رستوران نیست. وظیفه‌ی اصلی در بان باز کردن در برای مشتریان و هدایت آن‌ها از فضای بیرون به فضای درون رستوران بود. ولی با شکستن در نیازی به وجود او دیگر نیست. کم‌دی این صحنه زمانی رقم می‌خورد که در بان برای آن‌که هم‌چنان نقش خود را حفظ کند، دستگیره‌ی در را برداشته و در هوا نگه می‌دارد تا بدین شکل، حداقل تاحدی فضای درون و بیرون را برای مشتریان تداعی کند. اگرچه تاتی از شیشه به جهت کم‌رنگ کردن مرز میان تقسیمات فضایی انتقاد می‌کند، با این حال در نمایی از فیلم (شکل ۱۳)، حتی از شیشه هم برای جداسازی دو محیط با کاربری‌های مختلف استفاده نشده است و در یک بنا، دو فضا با عملکردهای متفاوت در یکدیگر ادغام شده‌اند. همان‌طور که در شکل ۱۳ مشخص است، آقای اولو وارد یک ساختمان می‌شود که در سمت راست آن یک کافی‌شاپ قرار دارد و در سمت چپ آن داروخانه واقع است که باعث حیرت و سرگردانی او می‌شود. هیچ تقسیم‌بندی فضایی برای بار و داروخانه وجود ندارد و در این نما، تاتی حتی از شیشه هم به عنوان عامل تمایز دو فضای مختلف استفاده نکرده است.

نحوی به‌کارگیری شیشه در میزانشن‌های فیلم وقت بازی، نشان از ناخشنودی تاتی از کاربرد روزافزون شیشه در مصالح ساختمانی مدرن است. ژاک تاتی چنین اظهار کرده است: « ساختمان‌های بی‌شمار زیادی امروزه با شیشه ساخته می‌شوند. ما به تمدنی متعلقیم که دارد خود را در شیشه محصور می‌کند. شاید در ابتدا به ساکنان احساس گم‌گشتگی دست بدهد، اما نهایتاً به تدریج به آن عادت می‌کنند» (Lamster,2000:193).



شکل ۹
ماخذ: (عکس نمایی از فیلم وقت بازی)



شکل ۱۰
ماخذ: (عکس نمایی از فیلم وقت بازی)



شکل ۱۱
ماخذ: (عکس نمایی از فیلم وقت بازی)



شکل ۱۲
ماخذ: (عکس نمایی از فیلم وقت بازی)



شکل ۱۳
ماخذ: (عکس نمایی از فیلم وقت بازی)



شکل ۱۴
ماخذ: (عکس نمایی از فیلم وقت بازی)

ب): **راست خطی:** استفاده از اسکلت فولادی در ساخت بناها در جنبش بین‌الملل، منجر به تغییر فرم‌های هندسی بناها شد و زبان فرم‌ها به چند فرم پایه‌ی هندسی فروکاسته شد و فرم‌هایی نظیر مکعب و هرم فرم پایه‌ای را تشکیل دادند. فرم‌هایی که همگی از اتصال خطوط راست به یکدیگر به وجود آمده‌اند. مهم‌ترین دلیل استفاده از خطوط صاف در بناهای مدرن به دلیل استفاده از تیر به جای دیوار حمال است چراکه ساختمان به شیوه‌ی اسکلت با تیرها و ستون‌های حمال بیشتر مناسب فرم‌هایی با زاویه‌ی قائمه است و بدین ترتیب « ساختار تیرهای فولادی منجر به راست خطی شدن ساختمان‌ها و فساد آن‌ها شد» (Hopkins, 2014: 151) و این مورد باعث به وجود آمدن ساختمان‌هایی راست خط و مشابه با یکدیگر شد. ظهور خطوط صاف در بناهای معماری مدرن را می‌توان به دو شکل خطوط افقی و خطوط عمودی مورد ارزیابی قرار داد. استفاده

از خطوط افقی موازی با سطح زمین منجر به خلق فضاهای طویل و عریض راست‌خط در هر بنا شد. تأثیر فضاهای عریض و طویل معماری مدرن بر میزانشن‌های فیلم را می‌توان در استفاده و تأکید تاتی از صحنه‌پردازی‌های متعددی که در عمق خلق کرده جست‌وجو کرد. در شکل ۱ و ۲، تاتی گستره‌ی فضایی وسیعی را به تصویر کشیده که تقسیمات فضایی آن به‌واسطه‌ی تیغه‌ها را در عمق امتداد داده است. در شکل ۳ نیز، به‌همین ترتیب به‌واسطه‌ی سه لایه‌ی تصویری، سه کنش را به‌طورهم‌زمان ارایه کرده است. در شکل ۵، تأثیر راست‌خطی معماری مدرن جهت خلق میزانشن عمیق مشهود است. در این نما، در سمت راست، راهرویی مستقیم، خطی و طولانی قرار دارد که با خلق پرسپکتیو تک‌نقطه‌ای، عمق میدان را برای این نما به همراه آورده است. علاوه‌براین، تاتی کل نما را در فوکوس عمیق قرار داده است تا بدین‌صورت راهروی طویل و مستقیم را در واضح‌ترین شکل، به مخاطب عرضه کند و بر اجزای برساننده‌ی آن (استفاده از شیشه به‌جای دیوار) تأکید ورزد. طول این نما، یک دقیقه و چهل و هفت ثانیه به درازا می‌کشد، بنابراین به مخاطب زمان کافی جهت درک فضا داده شده است. به‌علاوه، تقسیمات فضایی که در دو شکل ۳ و ۵ به‌واسطه‌ی تیغه و شیشه لحاظ شده است منجر به خلق راهروهایی شده است که افراد را به حرکت در یک خط مستقیم هدایت می‌کنند. به‌همین جهت «تاتی به بازیگران خود دستور داده بود که در طول فیلم، در خطوط مستقیم قدم بزنند تا همگی آن‌ها از خطوط حاکم بر معماری مدرن پیروی کرده باشند» (Turvey, 2019: 215).

مورد دیگری که به‌واسطه‌ی استفاده از اسکلت فولادی پدید آمد استفاده‌ی حداکثری از زمین با افزایش ارتفاع ساختمان و تقسیم آن به طبقات متعدد بود. این مورد، باعث استفاده از خطوط عمودی در ساخت هر بنا و ظهور آسمان‌خراش‌ها شد. همان‌طور که در شکل ۶ نیز مشخص است، ساختمان‌های بلند، مشابه یکدیگر با خطوط صاف عمودی، از سطح زمین قد برافراشته‌اند و شیشه به‌عنوان یکی از مصالح ضروری به‌کثرت و به‌صورت طولی (که یادآوری یکی از اصول معماری لوکوربوزیه است) در آن‌ها به‌کار رفته است و مجموع این موارد باعث به‌وجود آمدن فضای شهری یکنواختی شده است. تاتی شباهت میان آسمان‌خراش‌های پاریس را تنها به پاریس محدود نمی‌کند و به‌طورکلی به نقاط مختلف جهان بسط می‌دهد. همان‌طور که در شکل ۷ مشخص است، بروی دیوار یک آژانس مسافرتی، اعلامیه‌هایی از استکهلم، مکزیک، هاوایی و آمریکا قرار دارد که در همه‌ی آن‌ها یک ساختمان بلند خاکستری نشان داده شده است گویی که به‌واسطه‌ی سبک بین‌الملل همه‌ی نقاط دنیا مشابه یکدیگر شده‌اند.

علاوه‌بر تأثیر اسکلت فولادی بر راست‌خطی بناهای مدرن، جنبش دی‌استیل^{۵۰} نیز بر معماران مدرن جهت استفاده از خطوط افقی و عمودی تأثیر گذاشت. به بیان ون در لک^{۵۱}: «نقاشی مدرن اکنون به نقطه‌ای رسیده است که ممکن است با معماری همکاری کند زیرا ابزار بیان آن خالص شده است. توصیف زمان و مکان با استفاده از چشم‌انداز کنار گذاشته شده است. این خود سطح صاف است که پیوستگی فضایی را انتقال می‌دهد. امروزه نقاشی معماری است زیرا به‌خودی‌خود و به معنای خاص خود همان مفهوم معماری را انتقال می‌دهد» (Colquhoun, 2002: 112). به‌واسطه‌ی نقاشی‌های موندریان^{۵۲} و فن دوسبرگ^{۵۳} که در بردارنده‌ی ساده‌ترین هندسه‌های مسطح بود، خلق چنین اشکالی در معماری در ذهن معمارانی نظیر فرانک لوید رایت^{۵۴} ایجاد شد. به بیان کرتیس: «رهاوردهای رایت و موندریان در ترویج مجموعه‌ای گام می‌نهاد که در آن اشکال هندسی ساده، شبکه‌های مستقیم‌الخط و سطوح متقاطع در واقع بخشی از یک سبک مشارکتی بود، علاوه بر این سبکی بود که به نظر می‌رسید دلالتی تقریباً جهانی را از نقاشی تا چاپ سربی، پیکر تراشی و طراحی اثاثیه و معماری در بر دارد» (کرتیس، ۱۳۹۷: ۱۴۲).

ج): رنگ: کل فیلم وقت بازی تحت سیطره رنگ آبی مایل به خاکستری قرار دارد. فیلم وقت بازی در مکان‌های مختلفی با کاربری‌های مختلف می‌گذرد. در ابتدای فیلم، فرودگاه نشان داده می‌شود، سپس ساختمان SNC، نمایشگاه و در نهایت رستوران رویال گاردن در سکانس پایانی فیلم نشان داده می‌شود. در طراحی تمام این مکان‌ها، تاتی از رنگ آبی مایل به خاکستری استفاده کرده است که با توجه به یکسان بودن مصالحی که در هر دو مکان به کار رفته است، این ساختمان‌ها بسیار به یکدیگر شبیه شده‌اند. این یکنواختی رنگ‌ها در طول فیلم، یکی از مهم‌ترین عواملی است که باعث یکپارچگی فضایی در طول فیلم شده است. با اینکه فیلم وقت بازی به صورت رنگی ساخته شده است ولی فقدان حضور رنگ در آن مشخص است. تاتی فیلم خود را از عمد تحت سیطره رنگ آبی مایل به خاکستری قرار داده است تا بر سردی و بی‌روحي معماری مدرن و دنیای تکنولوژیک تأکید ورزد.

دلایل این جنبه‌های یکنواختی معماری مدرن را می‌توان در شیوه‌های تولید سرمایه‌داری جست‌وجو کرد. وقت بازی در جو روشنفکری فرانسه و تحت سلطه‌ی روشنفکرانی چون رولان بارت^{۵۵}، ژان پل سارتر^{۵۶}، میشل فوکو^{۵۷}، ژان بودریار^{۵۸}، لویی آلتوسر^{۵۹} و هنری لوفور^{۶۰} منتشر شد و بررسی این فیلم بر بستر خوانش‌هایی که از مدرنیته در این عصر روشنفکری ظهور کرده بودند، می‌تواند جنبه‌های بیشتری از نمود معماری مدرن در آثار تاتی به دست بدهد. به همین جهت، « معماری مدرن قرن بیستم را می‌توان به‌عنوان بارزترین نمود جهان در حال تغییر دانست که به مباحث میان‌رشته‌ای در زمینه‌های هنر، اقتصاد و جامعه‌شناسی نیز مربوط می‌شود» (cairns, 2013:124). به اعتقاد هنری لوفور، فضاها، شهرها و ساختمان‌هایی که توسط معماری خلق می‌شوند را نمی‌توان بدون دخالت نیروهای مادی خارجی تحلیل و بررسی کرد. وی ادامه می‌دهد که « نیاز به افزایش سرمایه و تسریع در کسب هر چه سریع‌تر سود، منجر به انتخاب فرم‌ها و مدل‌های تکراری در معماری و شهرسازی شود. هم‌چنین ممکن است تمایل سازنده به ترویج استفاده از یک ماده‌ی ساختمانی مانند شیشه، فولاد و بتن را شامل شود» (Lefebvre, 1974:8).

در جدول شماره‌ی ۱، سه مؤلفه‌ی اصلی معماری مدرن و تأثیر هرکدام بر میزانشن‌های فیلم وقت بازی آورده شده است و این‌که چگونه میزانشن‌های فیلم وقت بازی، به‌واسطه‌ی این مؤلفه‌ها، به خلق معنا و مفهوم پرداخته است.

جدول شماره ۱

مؤلفه‌های معماری مدرن	تأثیر آن بر میزانشن	نتیجه
فرم تابع عملکرد	استفاده از تیغه جهت تقسیم فضا و خلق فضای پیوسته عدم استفاده از تزیینات در کل فیلم طراحی صحنه‌ی عملکردگرا و موقتی و خلق فضای مینیمال یکپارچگی و یکنواختی فضایی در طول فیلم	تبعیت کارکترها از فرم هر بنا، در هنگام حرکت درون بنا که موجب تحمیل انتخاب مسیر حرکت توسط بنا به کارکترها می‌شود. تبدیل کارکترها به‌عنوان جزئی از تناسبات معماری مدرن

<p>سردرگمی کارکترها به واسطه‌ی عدم تمایز فضای درون و بیرون</p> <p>سردرگمی کارکترها به واسطه‌ی حذف فاساد و عدم تشخیص محل ورود و خروج به هر بنا</p> <p>عمومی‌سازی محیط‌های خصوصی</p> <p>خلق راهروهای تودرتو و یک شکل که باعث سردرگمی کارکترها می‌شود</p>	<p>استفاده از تیغه و شیشه جهت تقسیم فضا و خلق فضای پیوسته</p> <p>استفاده از صحنه‌پردازی در عمق جهت نمایش تقسیمات فضایی</p> <p>استفاده از حرکت دوربین جهت نمایش پیوستار فضایی</p> <p>استفاده از دوربین با ارتفاع بالا جهت نمایش تقسیمات فضایی</p> <p>قاب‌بندی نما از درون بنا به سمت بیرون و از بیرون بنا به سمت درون بنا که موجب رؤیت شدن دو فضای متفاوت در یک قاب می‌شود.</p> <p>استفاده از صحنه‌پردازی در عمق در پشت شیشه‌های دیوار گونه توأم با فوکوس عمیق، جهت نمایش فضاهای متفاوت با عملکردهای متفاوت در یک قاب.</p>	<p>تیغه و شیشه</p>
<p>کنترل حرکت بازیگران بروی یک خط راست و تبعیت کارکترها از فرم راست‌خطی بنا</p>	<p>ایجاد پرسپکتیو تک‌نقطه‌ای و چندنقطه‌ای</p> <p>کمک به صحنه‌پردازی در عمق</p> <p>کمک به تقسیم‌بندی فضایی به وسیله‌ی تیغه و شیشه</p>	<p>راست‌خطی</p>

نتیجه‌گیری

از آن‌چه گذشت، چنین برمی‌آید که ژاک تاتی مؤلفه‌های میزانشنی خود نظیر صحنه‌آرایی، لباس، رنگ، فضا، عمق میدان، قاب‌بندی و محل قرارگیری دوربین را در فیلم وقت بازی، هم‌سو با معماری مدرن گزینش کرده است. استفاده‌ی مکرر از تیغه و شیشه به‌عنوان تقسیمات فضایی در دکورهای فیلم، مطابق با نگرش‌های عملکردی در معماری مدرن بوده است. استفاده از تیغه و شیشه به‌جای دیوار، یک پیوستگی فضایی برای میزانشن‌های فیلم به‌وجود آورده است، پیوستگی‌ای که به‌واسطه‌ی راست‌خط بودن تیغه و شیشه، راهروهایی مستقیم‌الخط را به همراه داشته است. مستقیم بودن راهروها توأم با پیوستگی فضایی، هم‌چون زندانی شخصیت‌های فیلم را دربر گرفته است و جهت حرکت مستقیم‌گونه‌ی شخصیت‌های فیلم را در کنترل خود درآورده است. موردی که تاتی در بخش‌های مختلف فیلم به هجو آن پرداخته است. کنترل حرکت بازیگران توسط فضای معماری، شخصیت‌ها را ملزم به تبعیت از فرم‌های حاصل از معماری مدرن کرده است که حاصل این تبعیت، ظهور عملکردگرایی در حرکات بازیگران در داخل هر بنا مطابق با عملکردگرایی فرم هر بنا شده است. در نتیجه، حرکات بازیگران تحمیلی و بدون حق انتخاب بوده که این مورد باعث مشابه شدن حرکات و مسیرهای انتخابی آن‌ها در فضای بنا می‌شود. این یکسان بودن حرکات،

بیانگر هویت جمعی شده‌ی افراد درون فضای معماری مدرن است که به واسطه‌ی تون‌های رنگی یکنواخت فیلم نیز، تشدید شده است و باعث هویت‌زدایی فردی از شخص و هم‌چنین مکان‌های مختلف شده است. علاوه بر این، قاب‌بندی‌های تاتی و هم‌چنین استفاده از میزانشن عمیق در طول فیلم، جهت تأکید بر عناصر معماری مدرن موجود در میزانشن‌های فیلم بوده است. میزانشن عمیق به واسطه‌ی وضوح کاملی که برای یک قاب فراهم می‌آورد، امکان گردش دیدگان مخاطب در نقاط مختلف قاب را فراهم می‌آورد و بدین ترتیب مخاطب را نسبت به فضای خطی معماری مدرن، کثرت استفاده از تیغه و شیشه به‌جای دیوار و یکپارچگی فضاها آگاه می‌سازد. استفاده از میزانشن عمیق در فیلمی با میدان دید وسیع (نسبت ابعاد ۱/۸۵) امکان حرکت چشم‌های مخاطب در فضا را به‌خوبی فراهم می‌آورد و ژاک تاتی با انتخاب‌های هوشمندانه در محل قرارگیری دوربین به مخاطب این امکان را می‌دهد که با تماشای فضا در فوکوس کامل، محاط شدن شخصیت‌ها در میزانشن‌های بسته‌ی فیلم را در نقاط مختلف قاب تماشا کنند. ژاک تاتی هم‌چنین در طول فیلم تلاش داشته که محل قرارگیری دوربین به صورتی باشد که بر عدم‌تمایز میان فضای درون و بیرون در معماری مدرن تأکید ورزد. به‌عنوان مثال زمانی که دوربین در بیرون از یک بنا قرار دارد، جهت دوربین به درون بناست و زمانی که دوربین در درون ساختمان است جهت آن به بیرون از ساختمان قرار دارد. بدین‌وسیله، به‌واسطه‌ی استفاده از شیشه به‌جای دیوار، درون از بیرون و بیرون از درون قابل مشاهده است و مرز میان فضای خصوصی و عمومی به‌واسطه‌ی استفاده از شیشه در میزانشن‌ها از بین رفته است. ژاک تاتی به‌شکلی هوشمندانه، کم‌دی - درام خود را بصری و فقط در مواجهه‌های آقای اولو با بناهای مدرن فیلم خلق کرده است تا علاوه بر میزانشن، در حوزه‌ی روایت نیز تأکید بر معماری مدرن در طول فیلم حفظ شود. فیلم وقت بازی با به‌کارگیری مواردی نظیر: یکنواختی رنگی، خطوط مستقیم و هدایت بازیگران در این خطوط، عمق میدان و میزانشن عمیق و استفاده از شیشه و تیغه دست به خلق فضایی می‌زند که شخصیت‌ها فرای داستان فیلم در درون آن گیر افتاده‌اند و این معماری مدرن است که با ویژگی‌های خود، تناسب‌ها، داستان، هویت و موقعیت شخصیت در داستان را رقم می‌زند. فیلم وقت بازی، یک جهان هدایت شده برای انسان مدرن در مواجهه با مدرنیته را به تصویر می‌کشد، انسانی سردرگم که معماری مدرن نقش مهمی در آن بازی می‌کند. این پژوهش با جمع‌آوری نتایج حاصل از هر بخش، نمایان می‌سازد که کم‌دی‌های بصری تاتی در خدمت استفاده از عناصر معماری مدرن در میزانشن‌های فیلم بوده است، کم‌دی‌هایی که اساس جوهاری تاتی از ناکارآمدی معماری مدرن تلقی می‌شود.

پی‌نوشت

1. Rem Koolhaas
2. Gothic
3. Psycho
4. Alfred Hitchcock
5. Baroque
6. Last Year At Marienbad
7. Alain Resnais
8. Jacques Tati
9. Modernism

10. Hannes Meyer
11. Sigfried Giedion
12. Ian Borden
13. Malcolm Turvey
14. Expressionism
15. Impressionism
16. Futurism
17. Surrealism
18. Dadaism
19. Realism
20. Naturalism
21. Constructivist
22. William J. R. Curtis
23. Chicago School
24. Art Nouveau
25. Organic
26. Helen Gardner
27. Glenn Ward
28. Frank Kessler
29. Brian Henderson
30. David Bordwell
31. John Gibbs
32. Gibbs, 2002, 16-31
33. Martin Heidegger
34. Christian Norberg Schulz
35. Alexandre Astruc
36. William Wyler
37. Jonathan Rosenbaum
38. تأکید در متن اصلی
39. Kristin Thompson
40. Bordwell, 1997, 56
41. Functionalism C
42. Otto Wagner
43. Antonio Sant'Elia
44. Walter Gropius
45. Adolf Loos
46. Ludwig Mies van der Rohe
47. Francois Truffaut
48. Thomas Thiis-Evensen
49. Le Corbusier
50. De Stijl
51. Bart van der Leek
52. Piet Mondrian
53. Theo van Doesburg

54. Frank Liloyd Wright
55. Ronald Barthes
56. Jean Paul Sartre
57. Michel Foucault
58. Jean Baudrillard
59. Louis Althusser
60. Henri Lefebvre

فهرست منابع

- افروغ، عماد (۱۳۷۷). فضا و نابرابری اجتماعی. چاپ اول. تهران: انتشارات دانشگاه تربیت مدرس.
- بوردول، دیوید (۱۳۹۸). هنر سینما. ترجمه‌ی فتاح محمدی. چاپ ۱۷. تهران: نشر مرکز.
- پرتوی، پروین (۱۳۹۴). پدیدارشناسی مکان. تهران: انتشارات فرهنگستان هنر.
- پناهی، سیامک (۱۳۹۸). معماری و سینمای معناگرا. چاپ دوم. تهران: انتشارات عصر کنکاش.
- پنز، فرانسوا (۱۳۸۹). سینما و معماری. ترجمه‌ی شهرام جعفری نژاد. چاپ دوم. تهران: انتشارات سروش.
- چایلدز، پیتر (۱۳۹۷). مدرنیسم. ترجمه‌ی رضا رضایی. تهران: نشر ماهی.
- خوشبخت، احسان (۱۳۸۸). معماری سلولویید. چاپ اول. تهران: انتشارات حرفه هنرمند.
- قبادیان، وحید (۱۳۸۱). مبانی و مفاهیم در معماری معاصر غرب. تهران: انتشارات دفتر پژوهش‌های فرهنگی.
- کرتیس، ویلیام جی آر (۱۳۹۷). معماری مدرن از ۱۹۰۰. ترجمه‌ی مرتضی گودرزی. چاپ پنجم. سازمان مطالعه و تدوین کتب علوم انسانی دانشگاه‌ها (سمت)، تهران: پژوهشکده‌ی تحقیق و توسعه‌ی علوم انسانی.
- کسلر، فرانک (۱۳۹۹). میزانشن. ترجمه‌ی حسام‌الدین موسوی ریزی. چاپ اول. تهران: نشر لگا.
- گاردنر، هلن (۱۳۸۱). هنر در گذر زمان. نشر آگاه.
- لوس، آدولف (۱۳۸۲). «تزیین و جنایت». ترجمه‌ی سعید حقیر. فصلنامه زیباشناخت. شماره (۹).
- نوربرگ شولتز، کریستیان (۱۳۵۳). هستی، فضا و معماری. ترجمه محمدحسن حافظی. تهران: انتشارات تهران.
- نوربرگ شولتز، کریستیان (۱۳۹۵). معماری: معنا و مکان. ترجمه ویدا نوروز برازجانی. چاپ دوم. تهران: انتشارات پرهام نقش.
- وارد، گلن (۱۳۹۶). پست‌مدرنیسم. ترجمه‌ی قادر فخری رنجبری، ابوذر کریمی. چاپ ششم. تهران: انتشارات ماهی.
- Bazin, Andre and, francoisTruffaut, "An interview with Jacques Tati", trans by Bert Cardullo, Quarterly Review of film and video 19, No14 (October 2002), 285-298
- Bordwell, David, "On The History Of Film Style", 1997, Massachusetts: Harvard University Press
- Borden Iain, "Materialsounds: Jacques Tati and modern Architecture", 2000, Architecture and film II, vol 70, No1, wiley Academy Editions.
- Colquhoun, Alan (2002). "Modern Architecture". Oxford university press. newyork.
- Cairns Graham, 2013, "The Architecture of the screen: essay in cinematographic space", first published, university of Chicago press.
- Fleming, John & Honour, Hugh & Pevsner, Nikolaus (1986). "Dictionary of Architecture". Penguin books.

- Gibbs, John (2002). " *Mise-en-scene: Film style and interpretation* ". New York: Wallflower publishing.
- Gropius, Walter (1936). " *The new Architecture and the Bauhaus* ". Translation by P. Mortonshand. Museum of modern art. New York.
- Henderson, Brian (1976). " *The Long Take* ". in movies and methods, VOLII. ed by Bill Nichols. University of California press, Berkely, Los Angeles
- Hillier, Jim (1986). *Cahiers du cinema: 1950s Neo Realism, Hollywood, New Wave*. Harvard University Press, Cambridge, MA.
- Hopkins, Owen (2014). " *Architectal Styles* ", London: Laurence King Publishing.
- Jacobson, Brian R, 2005, " *Constructions of cinematic space: spatial practice at the intersection of film and theory* ", MIT press.
- Lamster, M, 2000, " *Architecture and film* ", New York: Princeton Architectural press.
- Lefebvre, Henri (1974). " *The production of space* ", London: Blackwell publishing.
- Malamud, Randy (1989). " *The Language Of Modernism* ", Ann Arbor: UMI
- Martin, Adrian (2014). " *Mise en scene and film style: from Classical Hollywood to new media art* ". Palgrave Macmillan. New York.
- Rosenbaum, Janathan (1973). " *tati, s Democracy* ". Film comment 9, No3, May-June.
- Santelia, Antonio (1914). " *Manifesto of Futurist Architecture* " .
- Thompson, Kristin (1988). " *Breaking the glass armor* ", New Jersey: Princeton university press.
- Turvey, Malcolm, 2019, " *Jacques Tati and comedic Modernism* ", New York: Columbia university press, .
- Wood, Robin (1960/61). *New Criticism*, Definition, No3, pages 9-11.
- Wyler William, "No Magic Wand", Screen Writer 2, no.9 (February 1947): 10.

Received: 2022/03/29
Accepted: 2022/10/29
Published: 2023/03/06

Investigating the Influence of Modern Architecture on the Mise-en-scène of “Playtime”

Ehssan Zamani, MA in Cinema, Sepehr Institute of Higher Education, Isfahan, Iran.

Pedram sadraei Tabatabaei, Faculty Member of Cinema Department, Sepehr Institute of Higher Education, Isfahan, Iran

Abstract

Every film inevitably takes place in an architectural space. Throughout the history of cinema, it is difficult to find works that do not contain any architectural elements. From this point of view, the use of architecture is very important in order to comprehend and understand a film. This study aims to investigate the impact of modern architecture on the mise-en-scène of the movie “Playtime”. The two main questions that this study intends to answer are: “How and by what elements modern architecture has influenced the mise-en-scène of the movie “Playtime”? and “How and why Jacques Tati has introduced modern architecture into the film?”

Although architecture in cinematic works has always been present, the study of architecture about a film becomes valuable when the buildings used in that film have a particular and meaningful role in the film. The importance of the movie “Playtime” is that it seems impossible to understand this film, without considering the function of modern architecture in its mise-en-scène, and it is necessary to consider two basic conditions: familiarity with the language of modern architecture and acquaintance with the visual language of cinema, especially the function and meaning of mise-en-scène. Modern architecture, by its special features, has inspired Jacques Tati to use certain features in his mise-en-scène in the movie. The theoretical framework of this research is the functional similarity of architectural elements and mise-en-scène. At the beginning, a brief description of the historical course and features of modern architecture is provided, and then the theoretical issues of mise-en-scène and its overlap with the components of modern architecture are expressed. The purpose of this study is to investigate the function of modern architectural components in the mise-en-scène of “Playtime” with emphasis on their cinematic performance. It is modern architecture that, with its features, determines the proportions of the story. The results of this study indicate that Tati’s visual comedies have fully exploited the potential of the use of modern architectural elements in mise-en-scène, comedies that are the basis of Tati’s satires on the inefficiency of modern architecture.

Keywords: Modern Architecture, Mise-en-scène, Playtime, Jacques Tati, Modern Cinema