

معماری و سینما عناصر مکمل و هویت بخش فضا و مکان

تاریخ دریافت: ۱۳۸۸/۷/۲۸

تاریخ پذیرش نهایی: ۱۳۸۸/۹/۳۱

سید باقر حسینی* - الناز ابی زاده** - وحیده باقری***

چکیده

معماری و سینما مجموعه‌ای از هنر و فنونی هستند که به کمک داستان توانای معمار و فیلم‌ساز درهم آمیخته‌اند. معماری و سینما هر دو به ایجاد فضا و روح زندگی می‌پردازند و در فرآیند ادراک فضا، هر دو هنر به اصول مشترکی پایبندند. جهان معماری و دنیای سینما از عناصر بنیادی مشترکی همچون صحنه، فضا، نور، حرکت و دید برخوردارند. هنر معماری در سینما به عنوان عامل اصلی ایجاد تعادل و هماهنگی در شکل تصاویر و ترکیب صحنه مطرح می‌شود. خاصیت مکانی یا زمانی فضا، رنگ، نور، سایه روشن تاثیر متفاوتی بر بیننده می‌گذارد. همچنین فضاهای بصری مهم‌ترین عامل بیان در فیلم هستند. عوامل بصری موجود در بافت یک بنای معماری مانند: «رنگ، سطح، خط، نقطه و ...» نیز می‌تواند عوامل بصری برای پس زمینه تصاویر یک فیلم باشند و معانی مورد نظر کارگردان را تقویت کند و فیلم‌سازان با بهره‌گیری از معماری از طریق معنا و فضاسازی بصری به شخصیت‌پردازی، ایجاد هویت و خلق مکان بپردازند. در این میان فضاهای شهری و بناهای معماری به عنوان مکان یک رویداد فیلم از اهمیت زیادی برخوردارند و معرف موقعیت زمانی، فرهنگی، تاریخی، اجتماعی و ... در فیلم هستند. به طوری که توجه به مقوله شهر در سینما به صورت جدی و آگاهانه، ایده جدیدی است که می‌تواند مورد توجه کارگردانان و فیلم‌سازان قرار گیرد. فضاهای شهری ما در سینمای ایران باید دارای شخصیت گردیده و به عبارتی منعکس کننده هویت ایرانی باشند. در این مقاله بر آنیم به ارتباط متقابل معماری و سینما به عنوان دو عنصر مکمل و نقش آن‌ها در هویت بخشی به مکان‌ها و فضاهای شهری، پرداخته و همگامی این دو هنر و فن را مورد بحث و بررسی قرار دهیم.

واژگان کلیدی:

معماری، سینما، مکان، هویت، فضای شهری.

* استادیار گروه معماری، دانشکده معماری و شهرسازی، دانشگاه علم و صنعت ایران.

** عضو باشگاه پژوهشگران جوان دانشگاه آزاد اسلامی تبریز، کارشناسی ارشد معماری از دانشگاه علم و صنعت ایران، مدرس دانشگاه آزاد اسلامی.

*** عضو باشگاه پژوهشگران جوان دانشگاه آزاد اسلامی تبریز، دانشجوی کارشناسی ارشد معماری.

مقدمه

معماری و سینما پدیده‌های جامعی در چارچوب ساختاری منسجم می‌باشند که از ترکیب اجزاء و عوامل مختلف به وجود می‌آیند. اما باید این نکته را مد نظر داشت که سینما و معماری صرفاً از کنار هم قرار گرفتن اجزاء حاصل نمی‌شوند بلکه مجموعه‌ای از افراد با کنار هم بودن در موقعیت‌های خاص هنرهایی را خلق می‌نمایند. همچنین رابطه انسان و فضا از خلال نظم‌دهی به فضا ایجاد می‌شود. این نظم منجر به ساماندهی فضا بر اساس مولفه‌های متعدد زیستی، اجتماعی و فرهنگی می‌شود. در این میان آنچه سینما را به هنری اعجاز‌انگیز تبدیل می‌کند پیوند و ارتباط اجزاء در چارچوب و ساختاری معنایی است. هر چه نظم در ساحت خلق این هنر دقیق‌تر و خلاقانه‌تر باشد، هنر حاصله ماندگارتر و جاودانه‌تر خواهد شد. این درست مانند هنر معماری است که در آن هنرمند معمار، از ترکیبات صحیح و منطقی عناصر معماری به کلیتی جامع از نظم و زیبایی دست پیدا می‌کند. فن و هنر معماری از مهم‌ترین نشانه‌ها و ویژگی‌های فرهنگ و نشان دهنده فضای زیست انسان در هر زمان می‌باشد. معماری همیشه و در همه حال تابع اصول معین و شناخته شده‌ای است و پیوندی استوار و ناگسستنی با فرهنگ، الگوهای رفتاری و ارزش‌های جامعه دارد و تغییرات در معماری با تغییراتی که در سایر عرصه‌های زندگی به وقوع می‌پیوندد متناسب است و این تغییرات لازمه معماری پویا و زنده است تا بتواند نیازهای جدید انسان را پاسخگو باشد. زمان همیشه در حرکت است و آن قومی موفق می‌باشد که نیازهای معماری جامعه را متناسب با زمان و مکان درک کند و بشناسد. به عبارتی می‌توان گفت: معماری همساز و همگام با زمان خود است که بر اساس ماهیت خویش، فرهنگ‌ها، سنن و الگوهای رفتاری را می‌سازد و یا تغییر می‌دهد. فیلم‌سازان نیز با برخورداری از معماری بالاخص از طریق نشانه‌شناسی و معنا بر شخصیت‌پردازی، ایجاد هویت، حس زمان و مکان، ایجاد فضای مناسب و منظم برای لوکیشن خاص و عبور از لایه‌های تاریخی و ایجاد حس روانی و هویت و... در فضای فیلم تاثیرگذار می‌باشند. چگونگی ایجاد هویت و شخصیت‌سازی و برخورداری از نظم و رسیدن به این نکته که از طریق فضا، انسان قادر به درک هویت می‌گردد، همواره برای اندیشمندان در دو رشته مطرح بوده است.

۱. ارتباط متقابل معماری و سینما

همان‌طوری که اشاره گردید ارتباط بین سینما و معماری از دیدگاه‌های متنوعی می‌تواند مورد مطالعه قرار گیرد، یکی از مباحث مورد بررسی در روابط بین این دو هنر تاثیر یکی از این دو در ارتقا و پیشرفت حوزه دیگر است. تاثیرپذیری معماران از سینما و بکارگیری آن در ایده‌پردازی‌هایشان از جمله مواردی است که در بررسی رابطه بین سینما و معماری می‌توان به آن اشاره نمود. همچنین دانش و آگاهی در زمینه معماری می‌تواند سینماگر را در ساختن اثری بهتر یاری رساند (جعفری نژاد، ۱۳۸۱: ۴۰). سینما و معماری نه تنها از نظر ماهیت حرکت بلکه از خیال زمان، فضا، ریتم، رنگ و نور، بافت، حرکت و تداوم به یکدیگر نزدیکند. سینما با ترکیب عناصری چون رنگ، نور، زاویه دید و صحنه، تدوین و صدا در جهت ایجاد رابطه‌ای مستحکم با بیننده خود و تسهیل سفر ذهنی او به درون فیلم دست به فضا سازی می‌زند در حالی که جوهر معماری فضا است. در سینما فیلم‌ساز به طور ذهنی فضا سازی می‌کند و در معماری، معمار به فضا عینیت می‌بخشد. سینماگر برای تجلی معانی مورد نظر خود بی‌نیاز از فضای معماری نیست و معماری برای گسترش و تبلیغ واقعیت‌های مجازی و تجسم فضایی نیازمند سینما است (رحیمیان، ۱۳۸۳: ۱۱).

به عنوان نمونه می‌توان اشاره‌ای به تاثیر سینما در معماری ژان نوول^۱ داشت. علاقه به سینما در ژان نوول بسیار ریشه‌دار است. نخستین ارجاع مستقیم نوول به سینما در طراحی تریای تئاتری در (بلغورت ۳) در سال ۱۹۸۳ بود. او خودش می‌گوید مکان مورد نظر را همچون صحنه‌ای از فیلم‌های وندرس در نظر گرفته است. با کف آسفالتی، چراغ‌های نئون قرمز، پیشخوان فلزی و حتی ردیف جعبه‌های کواکولامی باشد. نوول از دیگر پدیده‌های تصویری نیز تاثیرپذیرفته است. برای مثال، مفهوم مادیت و غیر مادیت را از فن آوری ویدئو وام گرفته یا رویای استفاده از پرده سینما در معماری را در طرح برنده‌اش از مجتمع فرهنگی در مسابقه طراحی گرانداستید تحقق بخشیده است. تاثیر مفهوم از سینما در کارهای نوول به شکلی عمیق‌تر نیز دیده می‌شود. او یکی از آغازگران استفاده از حرکت و توالی تصاویر در معماری همچون فصل‌های متداول فیلم است. نوول می‌گوید: «سینما به ما می‌آموزد که تصاویر را در پیوند با زمان ببینیم.

امروزه مفهوم شهر از طریق حرکت درون آن بیان می‌شود و معماری چیزی جز طی طریق در داخل ترکیبی از ساختمان‌ها نیست» (جعفری نژاد، ۱۳۸۱: ۱۱۶).

در پایان اگر جای مقایسه باشد، می‌توان گفت: ساختارروایی در سینما همان فلسفه طراحی در معماری است و نقش مایه‌های معماری همان تابلوهای مصور کردن صحنه‌هاست که برخی فیلم‌سازان به کار می‌برند. به این ترتیب حرکت درون تصاویر ذهنی آینده برای معماران بسیار آسان‌تر از فیلم‌سازان است زیرا ابزار عینی بیشتری در اختیار دارند. فیلم‌های سینمایی و ویدئویی درباره معماری تا امروز معمولاً به صورت آثاری مستند جلب نظر کرده‌اند. اخیراً با استفاده از فناوری دیجیتال این امکان فراهم شده که به نحوی بسیار متحرک‌تر و فعالانه‌تر بتوان هر فضای معماری را تجزیه و تحلیل کرد و یک فضای معماری یا صحنه‌پردازی فیلم را سریع و ارزان شکل داد. بنابراین معماری و سینما می‌توانند در بسیاری از شیوه‌های بیانی از یکدیگر بهره‌گیرند و از این راه، تاثیر خلاقانه‌تری بر مخاطبان خود بگذارند.

۲. سینمای خاطره انگیز، سینمای خاطره ساز

مرگ و حیات چرخه‌ای پایان ناپذیرند، چرخه‌ای مداوم به بلندای تاریخ بشریت که همواره در میان این چرخه، روابطی نامرئی، گذشتگان را به حال و حال را به آیندگان متصل کرده است، روابطی غیر مادی که در شکل خاطره درحافظه تاریخی و جمعی انسان‌ها باقی مانده است. خاطراتی که همچون میراثی معنوی به زندگی معنا می‌دهند و از همین رو "به یاد آوردن" تبدیل به وظیفه‌ای اخلاقی می‌شود. "به یاد آوردن" یعنی دفاع از هویت انسانی در برابر دو دشمن سرسخت او: "از خود بیگانگی" و نوعی از "نوستالژی" که تنها و تنها مخاطبش گذشته و در گذشتگان است. اما بخشی از خاطرات فصل مشترک میان گروهی بزرگ از یک جامعه‌اند. حافظه‌ای جمعی که در گروهی اجتماعی شکل گرفته و فصل اشتراکی میان افرادی ناشناس که معمولاً تنها نقطه مشترک میانشان علاقه به یک موضوع واحد بوده است. گذشته از اتفاقات سیاسی، اجتماعی بستر شکل‌گیری این خاطره‌های جمعی غالباً فضاهای عمومی‌اند. فضاهایی که انسان‌ها در آن به تعاملات اجتماعی می‌پردازند، فضایی مانند یک سینما که افراد گوناگون با دلایل گوناگون در آن جمع می‌شوند تا برای ساعتی چند، فارغ از دنیای آن سوی دیوارها در آن خاطرات جدیدی بیافرینند و یا خاطراتشان را مرور کنند.

۳. طراحی صحنه و تاثیر آن بر فضای فیلم

معماری و سینما وجوه مشترک بسیاری دارند. در معماری حجم، فضا سازی، نور پردازی داریم در سینما هم به نوعی به این موارد توجه شده است. در کل هر دو هنر هستند و دارای خصایص و ویژگی‌های مشابه هستند. معماری داخلی فیلم که عمدتاً با طراحی صحنه قرابتی دارد، توسط انبوه تئورسین‌ها تعریف‌های گوناگونی ارائه گردیده است: خوزه کارلوس سرونو،^۲ طراحی صحنه را ترجمان فضایی صحنه می‌داند. از نظر یاروسلاو مالینا^۳ طراحی صحنه پیکره‌ای است که اجزای درونی معماری را به ما می‌نمایاند (مختاب، ۱۳۸۶: ۱۱۱) تصاویر شماره (۱-۲).

تصویر ۲: طراحی صحنه فیلم بدنام - اثر آلفرد

تصویر ۱: طراحی صحنه و دکور فیلم یوسف پیامبر



طراحی صحنه با اصول و مبانی دقیق خود که سازماندهی میزانشن^۴ را در پی دارد. نقش زیباشناسانه‌ای در هنر نمایش و سینما بازی می‌کند، در این بخش خالی از لطف نیست که به بحث پیرامون میزانشن بپردازیم. در زبان فرانسه میزانشن یعنی به صحنه آوردن یک کنش و اولین بار به کارگردانی نمایشنامه اطلاق شد تصویر شماره (۳). همچنان که از اصلیت تئاتری این اصطلاح بر می‌آید میزانشن شامل آن جنبه‌هایی است که با هنر تئاتر تداخل می‌کنند؛ صحنه‌آرایی،

تصویر ۳: نمونه طراحی میزانشن و فضا



نور پردازی، لباس، رفتار بازیگران ... و کارگردان با کنترل میزانشن رویدادی را برای دوربین به روی صحنه می‌برد (بوردول و تامسون، ۱۳۸۳: ۱۵۷). طراحی صحنه و معماری آن فقط به منظور ایجاد زمینه برای ایجاد محور نیست بلکه گسترشی از مضمون و شخصیت پردازی است که با طراحی دقیق میزانشن می‌توان با نشانه شناسی و دلالت‌های خاص، اهداف معناگرایانه را به بهترین صورتی به مخاطب القا کرد (مختاباط، ۱۳۸۶: ۱۱۰).

معماری فیلم بر اساس اندیشه و خیال کارگردان و طراح صحنه شکل می‌گیرد و عناصر مشخصه فضاهای معماری در خلق معنا و مفاهیم

معنوی نقش به‌سزایی دارد. معمار داخلی با طراحی دقیق فضای میزانشن، استفاده از متن، نور و رنگ و دیگر عناصر معماری می‌تواند فضای صحنه را جهت تجلی مفاهیم معماری طراحی کند و نقش عمیقی در اکران اندیشه ایفا کند. عبور از مفهوم به مصداق، اندیشه به ماده، پندار به پدیدار و از جهان ذهن به دنیای عین، فرایند پیچیده‌ای دارد که در سینما و معماری که با رویدادی در فضای پویا روبرو هستند بغرنج‌تر می‌شود، اما آنچه که مسلم است فیلم‌سازان بزرگ جهان شناخت کاملی از آن داشته و با داشتن مشاوران معمار به بهترین صورت از آن سود جست‌ه‌اند. با طراحی دقیق فضاهای معماری در فیلم می‌توان از طریق نشانه‌شناسی به شخصیت پردازی و به وجود آمدن تفکر و معنا به آن کمک کرد و از طرف دیگر می‌توان از این نشانه‌ها در طراحی معماری مفهومی سود جست. معمارانی که به نحو استفاده از فضا برای ایجاد معنا اشراف کامل داشته باشند به راحتی می‌توانند در دنیای شگفت‌انگیز معماری مفهومی طی طریق نمایند (مختاباط، ۱۳۸۶: ۱۱۲).

۴. تاثیر سینما در آموزش مفاهیم معماری

تعامل در میان هنرها، امری متداول است و با توجه به رابطه تنگاتنگ معماری و سینما می‌توان به تاثیرپذیری معماران از سینما و بکارگیری آن در ایده‌پردازی‌هایشان اشاره نمود. همچنین دانش و آگاهی در زمینه معماری می‌تواند سینماگر را در ساختن اثری بهتر یاری رساند. بدین منظور، می‌توان به دنیای سینما، به عنوان یک ابزار آموزشی برای دانشجویان معماری توسل جست تا به وسیله آن درک صحیح هنری از حس مکان و زمان به آن‌ها آموزش داده شود. در مدارس معماری برای نشان دادن ساختمان‌ها از عکس بهره می‌جویند. تصویر تنها دارای دو بعد است. تنها فیلم‌برداری است که می‌تواند ما را به ابعاد فضایی لازم آشنا و فضا و حجم را ظاهر سازد. زیرا تجربه فضای معماری بدین گونه است که در آن راه می‌رویم از میان فضا می‌گذریم، پرسپکتیوها تغییر می‌کنند، مقیاس‌ها تغییر می‌کنند و بعد عمق وارد می‌شود. تشابه بین معماری و فیلم موضوع بسیاری از متون انتقادی است. مدارس معماری با واحدهای بین رسانه‌ای، طراحی صحنه، نورپردازی، مکاشفه فضا زمان و غیره تجهیز می‌گردند و باور مکالمه بین معماری و فیلم به زمینه مطالعات فرهنگی بسط داده شده است (جعفری نژاد، ۱۳۸۱: ۱۵۰). ما در معماری امروزی از ارائه مجازی فضاهای طراحی شده، ماکت‌های مقیاس دار و مدل‌های کامپیوتری استفاده می‌کنیم به طوری که این ارائه‌ها ما را در عینیت بخشیدن به تصویرهایمان یاری می‌رسانند. بنابراین ارائه، بسیار به خود پروژه‌ها نزدیک است (جعفری نژاد، ۱۳۸۱: ۱۵۱). مدل‌های فیزیکی و فیلم‌برداری از آن‌ها این امکان را می‌دهد که تنها به طور ثابت به آن‌ها نگاه نکنیم بلکه در تحرک، جابه جایی افقی دوربین و بزرگنمایی‌ها حرکت در اطراف مدل به شناخت آن بپردازیم.

۵. سینمای سه بعدی

عناصر همراهی کننده همچون قصه فیلم و موسیقی فیلم، دیالوگ‌های موجود در آن همه و همه اختیار فیلم را به دست فیلم‌ساز می‌دهد تا کنترل احساس تماشاگر را لحظه به لحظه تحت تسلط خود داشته باشد. تا قبل از اختراع سینمای سه بعدی معماری در سینما محدود به پرده دو بعدی و تحمیل کردن دید مورد نظر به بیننده بود در حقیقت امکان حرکت آزادانه در معماری واقعی و انتخاب زاویه دید، حرکت در فضای دلخواه منحصر به معماری بود و استنباط

و برداشت اساسی متفاوت را در بیننده ایجاد می‌کرد. تجربه فضایی در سینما به کار پرده سینما محدود می‌شد و این در حالی بود که معماری زنده در تمامی جهات قابل لمس و تجربه است و برداشت نهایی در این برآیند، کالبد معماری و محیط پیرامون آن خواهد بود. در سینمای دو بعدی ارتباط بین فضاهای مثبت و منفی (کالبد معماری به عنوان فضای مثبت و فاصله‌های بین المان‌ها به عنوان فضای منفی) به سختی قابل درک خواهد بود ولی با پدید آمدن سینمای سه بعدی گامی فراتر نهاده شد و دست معماری برای طراحی فضاهای فیلم بازتر شد (تصویر شماره ۴).

تصویر ۴: فضا سازی ملموس در سینمای سه بعدی



تقریباً طراحی فضاهای سینمایی به صورت سه بعدی برای معمار، کاملاً مشابه طراحی فضای معماری زنده است. یک طراحی در سه بعد نیازمند تمام نیروی خلاقانه معمار است تا تک تک گوشه و کنار صحنه را برای چشم تیزبین بیننده طراحی کند. معماری در فیلم به بازی دو جانبه بین فرم و معنی وابسته است. کلید فانتزی فرم در فیلم به واسطه فضا سازی و معماری بدست می‌آید. فیلم این قدرت نهفته را در خود دارد که فضاهای غریب و نامتجانس خلق کند و همانند ابزاری باشد که خطوط معماری با آن خوانده شوند. آنچه که در ابتدای سال‌های ۱۹۲۰ از طریق فیلم‌های مستند با به تصویر کشیدن ابنیه موجود آغاز گشت، با مرور زمان با طراحی صحنه‌های سینمایی همراه شد و نهایتاً امروز با پدید آمدن سینمای سه بعدی و امکانات کامپیوتری بیشتر از پیش جلوه‌گاه قدرت معماری در سینما گردیده است. فیلم‌های سینمایی درباره معماری که به صورت آثاری مستند جلب نظر کرده‌اند. اخیراً با استفاده از فناوری دیجیتالی مانند سینمای سه بعدی این امکان فراهم شده که به نحوی بسیار متحرک‌تر بتوان هر فضای معماری را تجزیه و تحلیل کرد.

تصویر ۵: فیلم مترو پلیس اثر فریتز لانگ



۶. معماری و تاثیر آن بر سینمای اکسپرسیونیستی

در گروهی از فیلم‌های اکسپرسیونیستی، معماری تأثیری عمیق و موشکافانه داشته است و در گروهی دیگر از قبیل متروپلیس و دونده روی تیغ تصاویر خیالی شهرها، فیلم را تشکیل داده‌اند و سینما تحت تأثیر عظیم و شگرف معماری قرار دارد. معماری با ایجاد فرم‌های غیر عادی، راهروهای پیچ در پیچ، فضاهای بغرنج، پله‌های ترک خورده، بازی با نور و نقاشی‌های گوناگون، در ایجاد هیجان در فیلم‌های اکسپرسیونیستی تأثیر شگرفی داشته است (پناهی، ۱۳۸۳: ۴۴) تصاویر شماره (۵-۶).

تصویر ۶: صحنه‌هایی از فیلم اکسپرسیونیستی

۱- فیلم سوپینا تاد، کارگردان: تیم برتون



۲- فیلم مطب دکتر کالیگاری کارگردان روبرت



ریشه اکسپرسیونیسم ابتدا در نقاشی (۱۹۱۱) و سپس به سرعت در هنرهای دیگر، از قبیل تئاتر، ادبیات و معماری رشد یافت و شکوفا شد. عنوان «هیجانگری» در ۱۹۱۱ برای متمایز ساختن گروه بزرگی از نقاشان به کار رفت که در دهه اول سده بیستم بنای کار خود را بر بازنمایی حالات تند عاطفی و عصیانگری علیه نظام‌های ستمگرانه و ریاکارانه حکومت‌ها و مقررات غیرانسانی کارخانه‌ها و عفونت‌زدگی شهرها و اجتماعات نهاده بودند (پناهی، ۱۳۸۳: ۴۶). این هنرمندان برای رسیدن به هدف، همان رنگ‌های تند و تشویش‌انگیز و ضربات مکرر و هیجان‌زده قلم مو و شکل‌های پیچیده «ون گوگ‌وار» را در فضایی از چارچوب خارج شده و با ژرف‌نمایی به دور از قرار و سامان می‌نشانند و هر آنچه آرام‌بخش و چشم‌نواز و متعادل بود از صحنه کار خود بیرون می‌رانند. بدین ترتیب میان سال‌های ۱۹۰۵ تا ۱۹۱۳ مکتب هیجانگری با درک الهام از هنر خاص وان‌گوگ و به سرکردگی نقاشانی چون کوکوشکا^۵ و نولده^۶ و کرشنر^۷ در شهر درسد و با عنوان «پل»^۸ بر پا شد (تصویر ۷). در میان هیجانگرانی که شهرت جهانی یافته‌اند می‌توان به نام‌های زیر اشاره داشت: انسور^۹ بلژیکی با احلام هراس‌انگیز و نیشخند خراش‌آور و مونش^{۱۰} نروژی که پرده معروفش جیغ به تنهایی مفهوم کامل شیوه هیجانگری را در نظر هر بیننده روشن می‌سازد.

تصویر ۷: نقاشی اکسپرسیونیست با عنوان "جیغ" - اثر (ادوارد مونش)



امیل نولده با تجسم بخشیدن به پندارهای دینی و صور کابوسی ذهن آشفته‌اش یکی از نقطه‌های ذهنی او آن شیوه را پدید می‌آورد. (اکسپرسیونیسم با این مفهوم کلی، در انگلیسی و فرانسه با حرف چ کوچک نوشته می‌شود). واژه اکسپرسیونیسم به مفهوم خاص آن (با حرف بزرگ E) به جریان وسیعی در هنر مدرن اروپا اطلاق می‌شود که پیشینه آن به ون سان ونگوگ باز می‌گردد

(پناهی، ۱۳۸۳: ۴۵). اکسپرسیونیسم در معماری از نوع گرایش‌های شخصی شمرده می‌شد که خیلی سریع به خاموشی گرایید. اکسپرسیونیسم معماری بسیار نزدیک به هنر نو^{۱۱} بود که به پیشگامی ویکتورهوتا^{۱۲} شکل گرفت، از معماران آن می‌توان از آنتونی گائودی^{۱۳} نام برد. آنتونی گائودی فراتر از هنر نو بود. مهم‌ترین اثر اکسپرسیونیستی کلیسای ساکرادا فامیلیا (خانواده مقدس) ۱۸۸۴ است که به هیچ‌گونه تعلق قرن ندارد و یک معماری افسانه‌ای است. از دیگر معماران اکسپرسیونیست اریک مندلسون^{۱۴} است که کارهای او دارای پرسپکتیوهای گوناگون است. کارهای او نمایشگاه کارهای چهار معمار گمنام در برلین ۱۹۱۷ و طرح برای یک استودیو و برج انیشتین در پوتسدام آلمان (۱۹۲۰) است (تصویر شماره ۷).

۷. سینما آئینه هویت مکان و شهر

تاریخ سینما با تداعی حرکت در تصاویر آغاز شد به طوری که این حرکت را به گونه‌ای متفاوت در معماری می‌بینیم. همان‌طور که در سینما با حرکت دوربین مفهوم و معانی را تداعی می‌کنیم و تصاویر را در پیوند با زمان می‌بینیم در معماری هم معانی و مفهوم با حرکت دوربین مفهوم شهر نیز از طریق حرکت در درون آن بیان می‌شود. درباره ارتباط بین فیلم و سینما با مقوله شهر و معماری شهری می‌توان چنین بیان داشت که در فیلم فضا یا اتمسفر فیلم، در مجموع حال و هوای فیلم را انتقال می‌دهد. در حقیقت تعریف واقعی معماری، فضاسازی با سایه و نور است. برخی معتقدند معماری ماکت تاریخ است و یک شناخت عمومی از جامعه و اجتماع در یک روزگار خاص به ما می‌دهد. بنابراین معماری در سینما صرفاً لوکیشن نیست بلکه فضای فیلم را شامل می‌شود و نمودی از ساختارهای هویتی و زمانی را بازگو می‌کند. یکی از مهم‌ترین دلایل جذابیت، نقش مایه‌های شهری برای نخستین فیلم‌سازان، واقعیت عینی و قابل فهم این فضاها برای ایشان بوده است. نخستین فیلم‌ها همچون نخستین عکس‌ها، چیزی بیش از مستندهای واقعی و زندگی‌نگارانه نبودند. به این ترتیب سینمای آغازین در وهله نخست وظیفه ثبت تاریخی تجربیات بصری افراد را برعهده گرفت و "واقعیت" مترادف و هم‌ارزش "حقیقت" دانسته شد (تصویر شماره ۸).

تصویر ۸: ثبت وقایعی از اجتماع شهری در سینما: فیلم بر باد رفته



به طور کلی می‌توان گفت: سینما مروج هویت اجتماعی است. بر این اساس، شهر یک واقعیت فیزیکی مرکب از فضاها و روابط اجتماعی است که از خلال آن انسان فضا را می‌بیند و لمس می‌کند و به هویت مشخصی راجع به خودش دست پیدا می‌کند. سینما رسانه‌ای است که به خلق فضا و روح می‌پردازد و همیشه پیوند ناگسستنی بین شهر و سینما و معماری وجود داشته است، اولین حضور معماری در سینما با شهر آغاز شد ولی نمی‌توان از نظر دور داشت که سینما خود محصول جامعه مدرن است. از این رو سینما از آغاز با کلان شهرهای مدرن پیوند خورد. به عنوان مثال، خیابان به عنوان یک فضای متعلق به شهر فضایی باز برای ابراز هیجانات، اعتراضات، قدرت، شادی و ... گردید.

باز شدن باب همکاری بین سینماگران و معماران در پروژه‌های شهری نتایج بسیار مهمی در برداشته و اساساً شهر هویتی مناسب برای تلاقی حوزه‌های معماری و سینما پیدا کرد. می‌توان اشاره‌ای به تاثیرگذاری در نمایش ویژگی‌های جغرافیایی و معنایی شهر داشت، برای مثال فیلم‌هایی از سینمای جهان که از طریق نشانه‌های بصری، شهر محل روایت خود را معرفی می‌کنند و بیننده بدون ذکر نام شهرهای مذکور در فیلم می‌تواند به مکان و هویت آن‌ها پی‌برد.

۱-۷- شهر در سینمای ایران

رابطه شهر، معماری و سینما در ایران مانند بسیاری از حوزه‌ها در ابهام است. ما در حال گذار از سنت به مدرنیته با مسائل و مشکلات خاص جامعه ایران روبه رو هستیم. از نظر انسان شناسان این مسائل در زمینه فضا و هویت به میزان بسیار بیشتری قابل تامل است. مشکلاتی اعم از معماری سود جویانه شهرها، تخریب بافت‌های سنتی به دلیل موج معماری «نونین»، وجود فضاهای «چند کارکردی» از طرفی کار معماران و شهرسازان را سخت‌تر می‌کند و از طرفی مسائل هویتی را تشدید می‌کند. از آنجا که نوع نگاه امروزین مردم به فضاهای اطراف به میزان زیادی متأثر از فیلم‌هایی است که نمایش داده می‌شوند، می‌توان بر این رابطه بیشتر تاکید کرد. به طور اجمال در مورد سینمای کشورمان می‌توانیم چنین بیان کنیم که بخشی از گذشته فرهنگی و تمدنی ما در تعدادی از فیلم‌های ساخته شده، دیده می‌شود و گویای این مطلب می‌باشد که در هنگام فیلم‌برداری صرفاً به لوکیشن مختص فیلم توجه نشده است و بر ویژگی‌های فرهنگی و هویتی شهر و آثار ابنیه تاریخی نیز در کنار مضمون فیلم تاکید شده است. البته در بیشتر آثار به صورت آگاهانه به این معنا توجه نشده است.

با اشاره به ویژگی‌های مختلف شهرهای کشورمان، سینما می‌تواند نقش موثری در نمایش و ثبت این ویژگی‌ها داشته باشد. برای مثال معماری می‌تواند مناطق مختلف شهری (از شمال تا جنوب) را به صورت آگاهانه در خدمت تولید آثار قرار دهد و اتمسفر فیلم در درک بهتر و شفاف‌تر فیلم به بیننده کمک کند. به عنوان نمونه شهری مانند اصفهان یک ماکت کامل و مناسب برای فیلم‌سازی است و این ویژگی‌ها را به‌طور همزمان در اختیار فیلم‌ساز قرار می‌دهد ولی در خصوص فضای شهر تهران باید گفت هم از لحاظ فضاهای داخلی و هم فضاهای شهری و بیرونی برای تصاویر سینمایی جدی و تأثیرگذار مناسب نیست، بنابراین فیلم‌ساز به ناچار فضای مناسب را با نگاهی که در درون مجموعه داستان ترکیب می‌شود ایجاد کند. همچنین ساخت فیلم در شهرهای دیگری به غیر از تهران مشکلات خاص خود نظیر گرفتاری‌های اداری و اجرایی و هزینه‌های سنگین را در بر دارد که سبب می‌شود فیلم‌سازان رغبت کمتر به ساخت فیلم در سایر شهرها نشان دهند.

۸- جمع بندی

شهر و مکان‌های عمومی جدای از اشیای فضایی که پهنه و موقعیتی را اشغال می‌کنند، به واسطه مولفه‌ها و مشخصاتشان، عبور و اسکان افراد، روابط، نیازها، تعلقات و اخلاق، آلبوم خاطراتی است که گذرگاه جامعه انسانی می‌گردد، افراد جامعه در رابطه‌ای دو سویه بر شهر تاثیر می‌گذارند و از آن تاثیر می‌گیرند. بنابراین فضای عمومی به عنوان اثری انسانی یا یک اثر هنری بی شک دارای هویتی تاریخی می‌باشد.

آسیب‌شناسی فضاهای شهری پیوند میان انسان شناسی، معماری و سینما است. سینما یک زبان است زبانی که مجموعه‌ای که پیام‌ها را در یک ماده بیانی مشخص ارائه می‌دهد. کمک و یاری سینما و فیلم می‌تواند به عنوان رسانه‌ای در بیان منتقدانه طراحی شهرها استفاده گردد. امروزه سینما به عنوان نهاد اجتماعی است که در آن روابط انسانی شکل می‌گیرد، سینما سازنده و رشد دهنده فرهنگ عمومی شهر است. اما متأسفانه در سینمای کشور با فضاهای شهری خیلی مواجه نیستیم و معمولاً در سینمای ایران مکان مطرح نمی‌شود. ولی در بسیاری از کشورها سینماگران با بهره گرفتن از هم‌فکری جامعه‌شناسان و روان‌شناسان در پی برقراری ارتباطی بهتر با مخاطب خود و ایجاد مکان در فیلم‌های خود هستند که در کشور ما هم این بحث باید مورد توجه قرار گیرد. چراکه به نظر می‌رسد بررسی نسبت میان مکان و انسان یکی از مهم‌ترین مسائلی است که شاید بسیاری از مشکلات معماری و سینما از آن نشأت می‌گیرد. سینما به عنوان موثرترین ابزار فرهنگی در مدیریت شهری به وسیله معماری و با توجه به ماهیت مکان، خاطرات جمعی شهری را برای عموم رقم زند. در این میان مدیران حوزه شهری با وجود تمام بحث‌های "عدم وجود هویت تاریخی"، "نداشتن فضای عمومی" و "خاطرات شهری" در مورد مکان و هویت شهرهای کشور باید دست به اقداماتی جدی بزنند و فضاهای شهری ما در سینمای ایران باید دارای شخصیت گردیده و به عبارتی منعکس کننده هویت ایرانی باشند و این هویت در آن جلوه کند.

منابع

- ایبی زاده، ا. و وحیده باقری (۱۳۸۷) "نقش هنر سینما در خدمت شهر مجازی برای کلان شهرهای ایران" مجموعه مقالات دومین همایش سینما و معماری، تهران، فرهنگستان هنر.
- استم، ر (۱۳۸۳) "مقدمه ای بر نظریه فیلم" گروه مترجمان به کوشش احسان نوروزی، تهران، نشر مهر.
- پناهی، س (۱۳۸۳) "بررسی تاثیر معماری بر سینمای اکسپرسیونیست" فصلنامه معماری و فرهنگ، تهران، سال پنجم، شماره ۱۷.
- پنز، ف، و م، تامس (۱۳۸۱) "معماری و سینما" شهرام جعفری نژاد، تهران، سروش.
- بوردل، د، و کریستین، تامسون (۱۳۸۳) "هنر سینما" فتاح محمدی، چاپ سوم، تهران، نشر مرکز.
- رحیمیان، م (۱۳۸۳) "سینما: معماری در حرکت" تهران، انتشارات سروش.
- گیددین، ز (۱۳۶۵) "فضا، زمان و معماری" منوچهر مزینی، تهران، شرکت انتشارات علمی و فرهنگی.
- لوتمن، ی (۱۳۷۰) "نشانه شناسی سینما" مسعود اوحدی، تهران، انتشارات سروش.
- مانستربرگ، ب و همکاران (۱۳۷۶) "نظریه های نشانه شناسی فیلم" تهران، انتشارات بنیاد سینمایی فارابی.
- مختاباد امرئی، س.م و س، پناهی (۱۳۸۶) "بررسی و تحلیل نقش معماری داخلی در تجلی معنا در فیلم های علمی تخیلی" فصلنامه هنرهای زیبا، شماره ۳۰.

پی‌نوشت

- | | |
|------------------------|----------------------|
| 1. Jan Novel | 3. Jaroslave Malvina |
| 2. Jose Carlos Serroni | 5. Kokoschka |
| 4. Mise En Scène | 7. Kirchner |
| 6. Nolde | 9. Ensor |
| 8. Die Brucke | 11. Art Nouveau |
| 10. Munch | 13. Antonio Gaudi |
| 12. Victor Horde | |
| 14. Erich Mendel Son | |