



تأثیر سینما و معماری و هویت در حس تعلق مکانی

محمدحسین عابدی^۱، سیده فاطمه عباسی^۲

۱- دانشجوی دوره دکتری معماری (نویسنده مسئول)، abedi.mohamadhosein@gmail.com،
۲- دانشجوی دوره کارشناسی ارشد معماری، tandis.1227@gmail.com

چکیده:

هنر همیشه تأثیر بسزایی در جامعه در زمینه‌های مختلف داشته و دارد. سینما و معماری به عنوان دو هنر که در ظاهر تفاوت‌های بسیاری با یکدیگر دارند ولی در واقع وجه اشتراک زیادی نیز با هم دارند. از جمله این وجوه اشتراک می‌توان به ایجاد روحیه در جامعه و مقیاس‌های مختلف آن، از خانواده به عنوان کوچک‌ترین گروه در جامعه تا جامعه کلی هر کشور اشاره کرد. روحیه به وجود آمده توسط این دو هنر به ایجاد کردن حس‌های مختلف بین انسان‌ها و گروه‌های مختلف جامعه مربوط می‌باشد که مکان‌مند و زمان‌مند می‌باشد. هرچه زمان می‌گذرد این دو هنر در حال تکامل و پیشرفت هستند ولی شاکله آن‌ها از آغاز ثابت است که آن تعامل بین انسان‌ها و ایجاد حس‌های متفاوت است. سینما تأثیر مستقیم در نحوه تفکر در معمار برای ایجاد فضاهایی که مستقیماً با صنعت سینما در ارتباط است می‌گذارد که سازنده رشد و دهنده هویت شهر است. کشورهای بسیاری هستند که فیلم‌سازان و سینماگران با همفکری با رشته‌ها و هنرهای مرتبط با سینما به روند رو به رشد آن ادامه دهند، من جمله روانشناسی، جامعه‌شناسی، معماری و... سینما به طور کلی مهم‌ترین ابزار برای ترویج فرهنگ در جامعه به حساب می‌آید. در این پژوهش که به صورت میدانی و کتابخانه‌ای انجام پذیرفته است سعی بر آن شده که چگونگی تأثیر سینما در هویت حس تعلق مکانی تحلیل و نتیجه‌گیری شود (انصاری و همکاران، ۱۳۸۸).

کلمات کلیدی: سینما، هویت، ایجاد فضا، تعلق مکانی

۱- مقدمه

معماری همیشه نزدیک‌ترین خویشاوند سینما بوده است. او از مبنای یکسان و همانند زیبایی‌شناسی در سینما و معماری سخن می‌گفت. موضوع معماری در واقع فیلم است در هر صحنه پس از صحنه می‌باشد. معماری در فیلم جدای آنکه مستقیم به صورت طراحی صحنه باشد، در تلفیق با عناصر ساختاری سینما جزئی لاینفک از روح سینما گردیده است. تفاوت تجربه معماری و سینما در این است که ما خود موضوع و فضای معنایی را تجربه و درک می‌کنیم. بیشتر ما از راهنمایان تور فرار می‌کنیم تا خودمان فضا را تجربه و جزئیات ساختمان را برداشت کنیم. در مدارس معماری برای نشان دادن ساختمان‌ها از عکس بهره می‌گیرند. تصویری تنها دارای دو بعد و از فضا هیچ نمی‌گوید و تنها فیلم‌برداری 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، نگاه می‌کنیم، از میان فضا می‌گذریم، پرسپکتیوها تغییر می‌کنند، کنج‌ها می‌چرخند، مقیاس‌ها تغییر می‌کنند و بعد عمق وارد می‌شود. اخیراً تشابه بین معماری و فیلم، موضوع بسیاری از متون انتقادی است. مدارس معماری با واحدهای بین‌رسانه‌ای، طراحی بین‌صحنه، نورپردازی، مکاشفه مکان، فضا، زمان و غیره تجهیز می‌گردند؛ و باور مکالمه معماری و فیلم به زمینه ما در معماری امروز از ارائه مجازی فضاهای طراحی شده، ماکت مقیاس‌دار و مدل‌های کامپیوتری استفاده می‌کنیم؛ آن‌ها ساختارهای فیلم طبیعی ارائه معماری ما هستند؛ بنابراین ارائه بسیار به خود پروژه نزدیک است. ۱. مدل‌های فیزیکی و فیلم‌برداری از آن‌ها امکان این را می‌دهد که نه تنها به طور ثابت به آن‌ها نگاه کنیم بلکه در تحریک جابه‌جایی افقی دوربین، زوم کردن و حرکت در اطراف مدل دنیای فیلم هنوز خیلی از دنیای صنعت ریشه می‌گیرد. تنها یک بازدید کوتاه از یک استودیوی سینمایی کافی است که دری یابیم که تکنیک‌هایی که امروزه استفاده می‌شود، خیلی شبیه تکنیک‌های دهه ۱۹۳۰ است؛ بنابراین می‌توان پیش‌بینی کرد که در آینده نزدیک دنیای سینما دچار تحولات دراماتیک می‌شود و معماران نیز در خلق دنیای مجازی بهتری نقش خواهند داشت. احتمالاً حقیقت مجازی می‌تواند به عنوان مکاتبه‌هایی بین سینما و معماری انتخاب شود. در اینکه معماری و فیلم هر دو در طراحی (طرح) و اینکه هنر معماری پدیده‌ای اجتماعی است و سینما اجتماعی‌ترین هنرها، گمانم کسی تردیدی ندارد. به همین سبب باز واضح است که می‌توان مناسبات سینما و معماری از زوایای گوناگون مورد بررسی قرار داد. در جامعه‌شناسی سینما که آن را می‌توان زیرمجموعه جامعه‌شناسی هنردانست، برای بررسی مناسبات سینما و اجتماع دوروش وجود داشته باشد که در نوشته‌ای پراکنده نویسندگان درباره مناسبات سینما و اجتماع حضور دارند. یکی از این دیدگاه‌ها به تأثیر سینما بر اجتماع توجه دارد و به تئوری تأثیرات معروف است و دیگری به بازتاب مسائل اجتماعی در فیلم‌های سینمایی می‌پردازد و تئوری بازتاب نام گرفته است (رحیمیان، ۱۳۸۹).

۲- سینما

سینما همواره در کلی‌ترین تعریف خود نوعی بازنمایی واقعیت و پرورش تخیل است. واقعیت پویایی که عینیت مادی وجود دارد. برای تبدیل شدن با آنچه روی پرده سازی بازسازی می‌شود، نیازمند خلاقیت‌های فیلم‌سازان متفکر است. این هنرمندان به روش‌های مختلف و با ایجاد شیوه‌های بدیع سینمایی در مقاطع مختلف تاریخ

تأثیر سینما و معماری و هویت در حس تعلق مکانی
محمدحسین عابدی، سیده فاطمه عباسی
صص ۲۳-۳۱

نه چندان طولانی سینما، در خلق نگرش‌های نوین برای ایجاد حرکت روی پرده موفقیت‌هایی به دست آورده‌اند. سینما اساساً بر پایه تجزیه حرکت و ترکیب مجدد آن به عرصه تمدن انسانی قدم گذاشت. سینما بدون حرکت قابل رویت است که حاکی از پویایی واقعیت جلودوربین است و حرکت غیرمرئی یعنی حرکت فیزیکی نوار فیلم برای بازسازی حرکت واقعی نمی‌تواند وجود داشته باشد و قابلیت عرضه سینما در این عنصر بنیادی، یعنی حرکت نهفته است. اینکه توهّم به وجود آمده از برآیند عوامل حرکتی مختلف در فیلم، چقدر و تا چه میزان بر ذهن بیننده مؤثر است و او را به چه ادراکی وامی‌دارد، گستره بحث پرسابقه‌ای را آشکار می‌سازد (سادات حبیبی، ۱۳۸۷).

۳- هویت

دهخدا معنای هویت را چنین تعریف کرده است: هویت عبارتست از تشخیص و همین معنی میان حکیمان و متکلمان مشهور است. هویت گاه بر وجود خارجی اطلاق می‌گردد و گاه بر ماهیت با تشخیص اطلاق می‌گردد که عبارتست از حقیق جزئیّه.

۴- هویت بخشی

اکثر مردم حضور در یک فضای خاص را تجربه کرده‌اند، آن را حس کرده و از فقدان آن متأثر می‌شوند. مکان‌های معنی‌دار و قابل درک تکیه‌گاه مناسبی هستند که خاطرات شخصی، اینکه من اینجا هستم حکایت از من هستم می‌کند. معمولاً هویت یک اثر معماری را با میزان ایده‌های برگرفته از ویژگی فرهنگی موجود در آن می‌سنجند. آنچه در این وادی بیانگر هویت کالبدی و مشخصه ظاهری سینما می‌باشد، عناصری چون رنگ، نور، صدا، ریتم و... است که می‌تواند به عنوان هویت کالبدی حس مکانی تعلق گیرد. «به این ترتیب می‌توان از عناصری به عنوان نشانه‌های هویت کالبدی نام برد که اهم آن‌ها ریتم (نمادها) و نشانه‌ها هستند. سمبل‌ها و نشانه‌ها، مشتمل بر عناصری می‌باشند که علاوه بر خود و ظاهر خویش به معنا و مقصودی نیز اشاره دارند». کسانی که تنها راه بازگشت هویت را بازگشت به گذشته تصور می‌کنند، سخت در اشتباهند، چون با تکرار تاریخ، معنای آن تکرار نمی‌شود و تنها صورتی سطحی از تاریخ را می‌توان تکرار کرد که آن هم برای هویت کافی نیست، این نوع هویت بخشی مردود و غیررسمی سازنده است. از طرف دیگر پس از مسئله بحران هویت که ریشه آن را پس از ورود مدرنیته در ایران باید جستجو کرد، برای اینکه به ظاهر به هویت‌های ایجاد شده اصالت ببخشیم، دست به ترکیب عناصر هویتی گذشته با عناصر هویتی معاصر غرب زدیم. اقتباس معماری با سینمای معماری در قیاس با سینما هنری است مبتنی بر ایستایی و استواری حجم‌های پیوسته و ناپیوسته به وجود می‌آید. درکلی‌ترین تعریف معماری می‌توان آن را به عنوان هنری که فضا را شکل می‌دهد شناخت معماری نیز از یک نقطه نظر بر حرکت استوار است، اما این حرکت مانند حرکت غیرمرئی فیلم به چشم نمی‌آید و از آنجا که بیانگر ارتباط فضاهای مختلف با یکدیگر است، حرکتی درونی محسوب می‌شود. از طرف دیگر نمی‌توان فضا را در معماری درک کرد، مگر اینکه تماشاگر در آن حرکت کند. این حرکت تماشاگر است که فضای معماری را ملموس می‌کند آنچه سینما را به معماری و معماری را به سینما نزدیک می‌سازد، عناصری نیز در این تعامل هنری درگیرند. این عناصر از ابعاد مکانی در هر دو هنر، از پایگاه ویژه‌ای برخوردارند که فضا و مکان مهم‌ترین عناصر هستند که از جمله ریتم، رنگ و

نور، بافت، حرکت و تداوم و... در آن موثرترینند. سینما با ترکیب عناصری چون رنگ و نور، زاویه دید و صحنه، تدوین و صدا و در جهت ایجاد رابطه‌ای مستحکم با بیننده خود و تسهیل سفر ذهن او به درون فیلم دست به فضا سازی می‌زند. درحالی‌که جوهر معماری مکانی است که به آن تعلق دارد (فلاح و همکاران، ۱۳۸۵).

۵- حس مکان سینما حفظ آثار تاریخی به مثابه تداوم هویتی

از غنی‌ترین عناصر هویتی مادی هر سرزمین که نشانه تمدن نیاکان آن جامعه و شناسنامه‌ای برای بیان موجودیت یک تاریخ است. گذشته هر کشوری بخشی از شناسنامه هویتی و کارنامه مردمی است که در آن زندگی کرده‌اند. هر چند برگه‌های زرین این دفتر پیرایه در هیچ کتابی یافت نمی‌شود، لیکن آنچه ما داریم از همان هویت دیرینه‌ای است که گذشتگان ارزانی داشته‌اند. شواهد رؤیت پذیری گذشته، می‌تواند به لحاظ آموزشی و تربیتی، هویت و دوام فرهنگی با حفظ یادها و خاطره در هر دوره تاریخی کمک و جامعه امروز را با سنت گذشته پیوند دهد. گذشته می‌تواند به ما معنا و مفهوم زندگی بخشد. حفظ آثار تاریخی به مثابه حفظ هویت جمعی یک ملت لازم می‌داند، فرهنگ هنر معماری و همه دست یافته‌های گذشته امروز تبدیل به فرهنگ هنر و معماری همان جوامع شده است و این تحول در هر زمان و مکانی نتیجه داده است. معماری عنوان بستر اتفاق زندگی بشریکی از تأثیرگذارترین هنرها در جهت نمایاندن فرهنگ عامه و الگوهای ساختاری آن در هر دوره است و این امر باعث انعکاس کلیتی قابل بررسی و قضاوت از هویت تفکر و ناخودآگاه ملی، در معماری می‌شود. این قضاوت از طرف استفاده‌کنندگان محیط و نیز سایر ادوار نیز واقع می‌شود. از طرفی هنگامی که جامعه همواره فضایی آشنا را تجربه کند، زمینه ساز خودباوری ملی و شکوفایی بیشتر افراد خواهد شد.

هر حجم معماری و هر ساختار معماری گونه‌ای از مرزها و محدوده‌هایی تشکیل شده است که به صورت وقفه‌هایی در تداوم فضای محیط ظاهر می‌شوند. ما در هر بنایی که قرار گرفته‌ایم ماهیت آن بنا را از حضور فیزیکی این مرزها، دیوارها، سقف یک فضا و فضای مجاور دیگر احساس می‌کنیم. به طوری که با حضور در این مرزها و یا در کنار آن فضا زوایای دید متنوع و حتی نامحدودی را اختیار می‌کنیم تا موجودیت بنا را دریابیم این تنوع نگاه مستلزم عنصری اساسی در هنر معماری یعنی حرکت است. معماری از طرق مختلف می‌تواند با انسان ارتباط حسی برقرار سازد، اما در میان همه این روش‌ها، قدرتمندترین و مؤثرترین آن‌ها روابط عناصر سه بعدی در فضا با یکدیگر از طریق دید یک ناظر در حال حرکت است. به این ترتیب است که ناظر معماری به نوعی آگاهی از فضا، یعنی به متمایزترین و ویژه‌ترین عنصر معماری دست می‌یابد. در سینما نیز، تماشاگر از موضوع ماهیت، وضعیت و حالات آن را تعیین و تبیین می‌کند. هنر معمار در عرصه شکل دهی به فضا با استفاده ابزار بیانی دیوارها، سقف‌ها، در و پنجره‌ها، ون ماها متجلی می‌شود. درحالی‌که هنر فیلم ساز، در عرصه فضا سازی با استفاده از فنون جابجایی دوربین، میزانشن، روابط عناصر درون صحنه با یکدیگر در وهله اول، و پیوند این قطعات مجزا از هم به صورت کلیتی گویا و جامع متجلی می‌شود. به طوری که تماشاگر از فضای صحنه‌ها احساسی را به دست می‌آورد که از حضور در یک فضای معماری در وی ایجاد می‌شود. در شرایط تماشای فیلم، بیننده در موضعی قرار می‌گیرد که تصاویر مختلف به مثابه عناصر بیانی او را در بر می‌گیرند. وی خود را در صحنه فیلم احساس می‌کند. با جابه‌جایی دوربین او نیز تغییر مکان می‌دهد. با دور و نزدیک

تأثیر سینما و معماری و هویت در حس تعلق مکانی
محمدحسین عابدی، سیده فاطمه عباسی
صص ۲۳-۳۱

شدن دوربین به موضوع، تماشاگر نیز این نزدیکی و فاصله را احساس می‌کند. در واقع تماشاگر فیلم، در حصار ایجاد شده از صحنه توسط میزانشن از زوایای مختلف ناظر بر روند یک رویداد می‌شود. عینیت مواجه ناظر در معماری با ذهنیت حضور تماشاگر در صحنه تشابهی کارکردی از جریان و تداوم عنصری به نام فضا در این دو هنر است (نشریه شمس، ۱۳۸۶).

۶- تأثیر سینما بر معماری امروز

معماری نیز مانند سینما در دو بعد زمان و حرکت به حیات خودش ادامه می‌دهد. هر فرد یک ساختمان را در قالب یک سری صحنه‌های متوالی درک می‌کند. برپا کردن یک بنا، پیش‌بینی و جستجوی تأثیرگذار تضادها و پیوندهایی است که فرد تجربه می‌کند. در نمای پیوسته یک ساختمان، معمار با برش و مونتاژ و قالب‌بندی سروکار دارد (پینزو همکاران، ۱۳۸۸).

۷- سینما هویت مکان در شهر

مکان به خودی خود فاقد هویت و شخصیت است. ولی حس مکان که ارتباط انسان و مکان است و ادراک روحی و روانی فرد از محیط است که باعث شخصیت و هویت دادن به مکان است. رابطه بین انسان و مکان یک کنش متقابل و دوطرفه است که همین رابطه و کنش باعث ایجاد خاطره‌ها و تداعی هویت مکان برای انسان می‌شود. در این نوشتار، دو مقوله هویت و حس مکان به عنوان مؤلفه‌های دخیل در میزان ارزشمندی و تأثیرگذار فضای شهری، معرفی شده‌اند و با تعریفی مختصر از دو مقوله فوق به چگونگی اثرگذاری این مقوله‌ها بر فضای شهری بررسی شده است. نتیجه‌ای که از این مبحث استنباط می‌شود این است که در مکان‌ها و فضاهای شهری تأثیر شهرسازی، معماری، کاربری مکان و نوع فعالیت و... با حس مکانی فرد و خاطرات و المان‌های ذهنی پیوند خورده و حس مکان شهری را تشکیل می‌دهند. که چگونگی طراحی این فضاها و مقوله شهرسازی بسیار تأثیرگذار بر حس مکانی فرد است. از نظر اجتماعی سینماها مکان‌های مناسبی برای شکل‌گیری فضاهای اجتماعی، ارتقاء و اعتلا و گسترش روابط و ارزش‌های انسانی و هویت ملی و محلی هستند. لذا توجه به مقوله هویت در سینماها و طراحی پرديس سینمایی و در شهرامری مهم و قابل توجه تلقی می‌شود. زمانی که در شهرها و زندگی اجتماعی دچار بحران هویت باشیم و احساس تعلق به مکان و حس مکانی برای افراد وجود نداشته باشد با هاله‌ای از سستی و خودباختگی بر شهرها و فضاهایی بی‌روح و فاقد ارزش روبه‌رو هستیم. با توسعه جوامع انسانی و تغییر شیوه زندگی و سکونت مردم، توجه معماران، طراحان و برنامه‌ریزان به کیفیت فضاها و محیط‌های ساخته شده افزایش یافته و نقش طراحی به عنوان ابزاری برای شکل دادن به محیط زندگی و پاسخ‌گویی به توقعات و نیازهای انسان اهمیت بیشتری یافته است و پژوهش‌های زیادی درباره چگونگی تأثیر متقابل محیط یا فضای ساخته شده بر ذهنیات و رفتارهای انسان، انجام شده است. پژوهش‌های انجام شده نشان می‌دهد که محیط علاوه بر عناصر کالبدی شامل پیام‌ها، معانی و رمزهایی است که مردم بر اساس نقش‌ها، توقعات، انگیزه‌ها و دیگر عوامل آن را رمزگشایی و درک می‌کنند و در مورد آن به قضاوت می‌پردازند. این حس کلی که پس از ادراک قضاوت نسبت به محیط خاص در فرد به وجود می‌آید حس مکان نامیده می‌شود که عاملی مهم در هماهنگی فرد و محیط، باعث بهره‌برداری بهتر از محیط، رضایت

استفاده‌کنندگان و درنهایت احساس تعلق آن‌ها با محیط و تداوم حضور در آن می‌شود. لذا توجه به طراحی سینما و حس مکان و هویت در فضاهای شهری بسیار ضروری و مفید است و با شناخت معنا، هویت و کاراکتر فضا و مکان، برنامه‌ریزی و طراحی پردیس سینمایی دیگر چندان دشوار نخواهد بود.

۸- حس مکان

حس مکان به معنای ادراک ذهنی مردم از محیط و احساسات کم‌وبیش آگاهانه آن‌ها از محیط خود است که شخص را در ارتباطی درونی با محیط قرار می‌دهد، به طوری که فهم و احساس فرد در زمینه معنایی پیوند خورده و یکپارچه می‌شود. این حس عاملی است که موجب تبدیل یک فضا به مکانی با خصوصیات حسی و رفتاری ویژه‌ای برای افراد خاص می‌گردد. حس مکان علاوه بر اینکه موجب احساس راحتی از یک محیط می‌شود، از مفاهیم فرهنگی مورد نظر مردم، روابط اجتماعی و فرهنگی جامعه در یک مکان مشخص حمایت کرده و باعث یادآوری تجارب گذشته و دستیابی به هویت برای افراد می‌شود (لینچ و همکاران، ۱۹۶۰).

۹- روح مکان

روح مکان نیز از مهم‌ترین عوامل حس مکان است. از نظر سیمون مکان نه تنها به یک پهنه جغرافیایی اشاره دارد بلکه نشان دهنده روح یک محیط است که موجب تمایز آن از سایر فضاهای می‌شود. به این ترتیب در مکان ابعاد گوناگون منظر جمع می‌آیند تا یک محیط متمایز و یک حس محیط خاص را ایجاد کنند، به نقل از (Seaman, David) اما از دیدگاه نوربرگ شولتز مکان چیزی بیش از یک فضای انتزاعی است. کلیتی است که از اشیاء و چیزهای واقعی ساخته شده و دارای مصالح، شکل، بافت، و رنگ است، مجموعه این عناصر شخصیت محیطی را تعریف می‌کنند. به نقل از (Nordberg - Schulz, Christian).

۱۰- عوامل شکل دهنده حس مکان

با توجه به مفهوم حس مکان در دیدگاه‌های مختلف و سطوح مختلف آن، عوامل شکل دهنده حس مکان را می‌توان به دو گروه تقسیم کرد:

۱۱- عوامل ادراکی شناختی

حس مکان ترکیبی است پیچیده از معانی، نمادها و کیفیت‌های شخص یا گروه به صورت خودآگاه یا ناخودآگاه از فضا یا منطقه‌ای خاص ادراک کند. معانی و مفاهیمی که پس از ادراک مکان توسط فرد رمزگشایی می‌شود از عوامل ایجاد حس مکان هستند.

۱۲- عوامل کالبدی

از نظر فریتز استیل مهم‌ترین عوامل کالبدی مؤثر در ادراک حس مکان: اندازه مکان - درجه محصوریت - تضاد - مقیاس انسانی - فاصله - بافت - رنگ - بو - صدا - تنوع بصری است. به نقل از او همچنین خصوصیات نظیر هویت، تاریخ، تخیل و توهم، راز و رمز، لذت، شگفتی، امنیت، سرزندگی، شور و خاطره را موجب برقراری رابطه متمرکز با مکان می‌داند. حس مکان از تعامل سه عنصر موقعیت، منظر و درهم

تأثیر سینما و معماری و هویت در حس تعلق مکانی
محمدحسین عابدی، سیده فاطمه عباسی
صص ۲۳-۳۱

تندگی فردی به وجود می‌آید که هرکدام از آن‌ها به تنهایی برای خلق مکان کافی نیست. عوامل مختلفی چون بی‌حوصلگی، یکنواختی ساختمان‌ها و ظهور عصر دیجیتال تهیدیدی برای حس مکان به حساب می‌آیند. نقل از (Salvesen, David)

۱۳- هویت و هویت مندی

به نظر می‌رسد امروزه، بخش وسیعی از شهرها به سبب فقدان تعادل در زیرسیستم‌های شهری دچار ناکارآمدی و عملکرد نامطلوب شده‌اند. این ضعف عملکرد به گونه‌ای است که به نظر می‌رسد برخی از بافت‌های شهری هویت خود را به عنوان سکونت‌گاه جمعی از دست داده‌اند و به بی‌هویتی دچار شده‌اند. کاهش رابطه شناختی-ادراکی بین شهرو ساکنان آن در بسیاری از بافت‌های شهری امروزی که حس جهت‌یابی و فرآیند احراز هویت محیط را در شهروندان با مشکل مواجه ساخته، گواه این مدعا است. سینما و جریان‌های روی پرده بی‌شک در فضایی ذهنی زندگی می‌کنند و در این منظر می‌توان آن را به معماری نزدیک تر از ادبیات یا نقاشی دانست گرچه فضایی که بر پرده سینما ایجاد می‌شود بیشتر جنبه قراردادی و مصنوعی دارد و به جای در برگرفتن واقعیت فقط طرحی از آن را در ذهن بیننده به وجود می‌آورد، اما همین عامل به رغم وجوه قراردادی‌اش با واقعیت سه بعدی معماری قابل قیاس است. نقاشی در حقیقت دارای یک فضای دوبعدی است، یعنی بر روی یک سطح شکل می‌گیرد. واقعیت سه بعدی متصور در نقاشی ناشی از تلاش‌های فنی نقاش و ابزارهایی چون سایه و روشن و معرفت به پرسپکتیو است. یک اثر معماری نه فقط چیزی است که در فضا زندگی می‌کند، بلکه این را به وجود می‌آورد که فضا در آن حیات یابد. بر همین اصول است که سینما شیوه ارتباطی‌اش را از جنبه فضا سازی بنیاد می‌گذارد. از یک طرف، حرکت درونی فیلم در مسیر بازگویی یک روایت و جابه‌جایی ذهنی بیننده، آن را در فضا به جریان می‌اندازد و از طرف دیگر، در صحنه‌های انفرادی است که با پیروی از اصول اولیه تفکیک مقاطع به صورت نماهای منفرد و ترکیب مجدد آن‌ها در شکل کلی یک ساختار سینمایی، فضا امکان رشد و نموی ذهنی پیدا می‌کند. ناظر معماری با حضور خود در فضای معماری، با نگاه به اطراف از طریق درک روابط مقیاس و پرسپکتیو، حجم و فاصله و فضای اطراف را مورد مقایسه قرار می‌دهد. تماشاگر سینما نیز در حین مشاهده یک صحنه و به رغم اینکه فیلم ساز تمامی زوایای یک صحنه را به وی نشان نداده است، تصویری قریب به یقین از شرایط فضایی صحنه به دست می‌آورد. به عبارتی رابطه فضای معماری با فضای فیلمی رابطه‌ای ماهوی است، نه فیزیکی. عناصر قابل تشخیص بصری در سطح شهر را می‌توان نماد یا نشانه‌های آن شهر نامید. (به نقل از محمد رضا پورجعفر). در واقع عناصر نمادین، عناصر شاخص و جاذب توجه هستند. نشانه‌ها در غالب عناصر و نمادهای کالبدی و بناهای مرتفع، عناصری هستند که از فواصل دور دیده می‌شوند و می‌توانند به عنوان مقاصد درون‌ها یا مقاصد مقطعی در مجموعه مورد استفاده قرار گیرند. یک نماد نتیجه یک فرآیند شناختی است به تبع آن موضوع و رای استفاده ابزاری، معنایی ضمنی پیدا می‌کند.

۱۴- برای ایجاد حس مکان در داخل مراکز شهری باید به نکات زیر توجه کرد:

- مشخص کردن ویژگی شاخص هر جامعه مانند تاریخ و ارزش های موجود در آن
- ایجاد ورودی های برای مراکز شهری که به صورت سمبولیک نشان دهنده ویژگی و کیفیت آن جامعه هستند
- انتخاب یک سایت مناسب برای ارائه خدمات به تمام جامعه، این مطلب زمانی برقرار باشد ساختمان های اداری و دولتی در آن قرار گیرند از اهمیت بیشتری برخوردار است.
- استفاده از المان های هنری و جذاب که قابل تغییر باشند مانند مجسمه و آب و...
- برگزاری مراسم مختلف اجتماعی و مذهبی در مرکز شهری
- تلاش برای برقراری تعادل میان اصول زیبای شناختی و عملکردی
- تشویق مردم به مراقبت از مکان و اجازه به حضور آن ها در خلق و مراقبت از آن (به نقل از الهام علوی زاده)

۱۵- تأثیر سینما بر جامعه

بی گمان ارتقای سطح کیفی آثار سینمایی تأثیر بسزایی در رشد ابعاد فکری، فرهنگی، اجتماعی و حتی اقتصادی و تجاری جامعه خواهد گذاشت. ابعاد تأثیرگذاری سینما و دیگر تولیدات تصویری به لحاظ هویت اجتماعی و نقش آن ها در ترویج افکار، ارزش ها و باورها در بین مخاطبان را می توان به نوعی با تعداد مخاطبان آن (چه مستقیم و چه غیرمستقیم) ارزیابی کرد. در سینمای جهان فرم های روایتی متفاوت و مختلفی تجربه می شود و بیشتر تماشاگران از شیوه های روایت و قصه گویی فیلم ها لذت بیشتری می برند. برای قضاوت درباره یک فیلم نباید فقط به مکان محدود بود، چراکه مخاطبان در سال های آینده هم همچنین فیلم را خواهند دید و قضاوت خواهند کرد و در نهایت از آن تأثیر می پذیرند و این تأثیر به تدریج در جامعه تسری می یابد. البته متأسفانه سینما رفتن به علت های مختلفی در بین افراد جامعه کم رنگ شده است. در واقع لذت بردن، خندیدن و گریستن جمعی را در سینما فراموش کرده ایم. چه بسا می توان گفت ویژگی اصلی سینما، ایجاد خودباوری در جمع بر ایمان خواهد بود به شرط آنکه به نگاه اصیل سینما اعتقاد داشته باشیم. متأسفانه به دلیل بی توجهی به زیرساخت ها و امکان جذب نشدن سرمایه در بخش سینما، بسیاری از منابع و ذخایر فرهنگی، ادبی و تاریخی مان فراموش شده و بلااستفاده مانده است این در حالی است که برخی از کشورها دست به تولید آثاری غیراصیل و حتی مغرضانه علیه هویت و تاریخ ایران زدند که فیلم ۳۰۰ سرآمد آن هاست. پس می توان به این نتیجه رسید که ضرورت توسعه سینمای ملی برای مقابله با ساخت این نوع تولیدات در شرایط فعلی بیش از پیش احساس می شود چرا که غفلت از آن تأثیر مخربی بر زیرساخت های فرهنگی و ادبی در بلندمدت خواهد گذاشت. تأثیر سریال های تلویزیونی بر مخاطب و تکرار بخشی از دیالوگ ها در بین مردم و انجام حرکات بازیگران آن نشان می دهد و ثابت می کند که باید چه قدر حساسیت نشان داد. در واقع بهترین گزینه برای شکل دهی آرمانی جامعه، سینماست به شرطی که بتوانیم از ظرفیت آن به خوبی بهره ببریم (مدنی پور، ۱۳۸۴)

۱۶- نتیجه‌گیری مبانی نظری

سینما سازنده و رشد دهنده فرهنگ عمومی شهر است که صاحبان نام متأسفانه در سینمای کشور با فضای شهری خیلی مواجه نیستند و معمولاً در سینمای ایران مکان مطرح نمی‌شود ولی در بسیاری از کشورها سینماگران با بهره گرفتن از هم‌فکری جامعه شناسان 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. چرا که به نظری‌رسد بررسی نسبت به میان مکان و انسان یکی از مهم‌ترین مسائلی است که شاید بسیاری از مشکلات معماری و سینما و با توجه به ماهیت مکان خاطرات جمعی شهری را برای عموم رقم زند. معماری هنری فضا-زمانی است، زیرا برای درک دریافت فضای آن، تماشاگر نیازمند حرکت در درون و بیرون آن است.

منابع

۱. انصاری و همکاران، ۱۳۸۸، ۸۱، به نقل از مهندسین مشاور پارهااس
۲. خوشبخت، احسان معماری سلولویید ۱۳۸۹
۳. براتی، ناصر؛ توسعه جدید شهری و شهرهای جدید (هویتی جدید یا بی‌هویتی) مجموعه مقالات سومین سمینار شهرهای جدید، شرکت عمران شهرهای جدید
۴. رحیم زاده، محمدرضا؛ مفهوم هویت، دومین کنگره تاریخی معماری و شهرسازی، ۱۳۷۲
۵. سلطان زاده، حسین؛ فضاهای شهری در بافت‌های تاریخی ایران، چاپ دوم، ۱۳۷۲
۶. سادات حبیبی، رعنا؛ (۱۳۸۷)، تصویرهای ذهنی و مکان، نشریه هنرهای زیبا، شماره ۳۵
۷. رحیمیان، مهدی (۱۳۸۹) سینما: معماری و حرکت جلد دوم
۸. ضرابیان، فرزنا؛ منعم، محمدرضا؛ بررسی میزان و عوامل تأثیرگذار بر حس مکان، مجله شهرداری‌ها، سال نهم، شماره ۸۹
۹. فلاحت، محمدصادق؛ مفهوم حس مکان و عوامل تشکیل دهنده آن، نشریه هنرهای زیبا، شماره ۲۶، تابستان ۱۳۸۵، ص ۵۷
۱۰. پینز، فرانسو، تامس، مورین سینما و معماری، ۱۳۸۸، جلد دوم
۱۱. نشریه شمس، سال ششم، شماره ۳۹ و ۴۰، بهمن و اسفند ۱۳۸۶
۱۲. لینچ، کوین، کتاب سیمای شهر، ۱۹۶۰
۱۳. مدنی پور، علی؛ طراحی فضاهای شهری، ترجمه فرهاد مرتضایی، شرکت پردازش و برنامه‌ریزی شهری، ۱۳۸۴
۱۴. واژیاب علی اکبر دهخدا، ۱۳۷۸
۱۵. واژیاب معین، ۱۳۷۵
۱۶. برگرفته از پایان‌نامه ارشد، طراحی مجموعه پردیس سینمایی با رویکرد فرهنگی در شهر اهواز

تأثیر سینما و معماری و هویت در حس تعلق

مکانی

محمدحسین عابدی، سیده فاطمه عباسی

صص ۲۳-۳۱

فراخوان ارسال مقاله:

این نشریه با رویکرد پژوهش محور، مقالات مستخرج از تحقیقات مستقل و بین رشته‌ای در موضوع معماری و مرمت برپایه علوم نظری و سایر پژوهش‌های مرتبط با مسائل مشترک میان معماری و مرمت را ذیل محورهای مطرح شده در اولویت پذیرش قرار می‌دهد.

- مطالعات مبانی فلسفی، تاریخی و هنری معماری ایرانی- اسلامی
 - مطالعات زیبایی‌شناسی، جامعه‌شناسی و اقتصادی پیرامون معماری و حفاظت
 - مطالعات فنی، آسیب‌شناسی و بحران در بناهای تاریخی
 - مطالعات مرتبط با شناخت و مستندنگاری معماری باستانی و معاصر
 - مطالعات فرهنگی و زیبایی‌شناسی معماری ایران
 - مطالعات اخلاق حرفه‌ای در حفاظت و مرمت بناهای تاریخی- فرهنگی
 - مطالعات مرتبط با محیط، انسان و معماری
 - مطالعات مرتبط با ارائه اصول علمی و راهکارهای عملی برای حفاظت عمومی آثار معماری معاصر و تاریخی
 - مطالعات مصالح‌شناسی، نماد‌شناسی و تزئینات وابسته به معماری
 - مطالعات تاریخ، مبانی و شیوه‌های بازسازی و بهسازی بناهای تاریخی
- بدیهی است مقالاتی که حوزه‌های نوینی در موضوعات مذکور را معرفی یا مستندات جدیدی را در ارتباط با آثار تاریخی معرفی نشده ارائه دهند نیز مورد علاقه این نشریه خواهد بود.