

## خوانش نشانه‌شناسانه فیلم‌های «آشوب» و «داستان توکیو» با تأکید بر ابعاد معماری<sup>۱</sup>

مهدی محرابی<sup>۲</sup>؛ سید مصطفی مختاباد امرائی<sup>۳</sup>؛ سید هادی قدوسی‌فر<sup>۴</sup>

تاریخ ارسال: ۱۴۰۲/۰۲/۱۹ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۲/۰۶/۱۵

### چکیده

هدف این پژوهش، تحلیل نشانه‌شناختی مکان و فضای معماری فیلم‌های آشوب (۱۹۸۵) ساخته اکیرا کورسواوا و داستان توکیو (۱۹۵۳) ساخته یاسیجیرو اوزو است. روش پژوهش، کیفی و از نوع تحلیل محتوای ساختارگراست و راهبرد اصلی آن، شیوه تفسیری با تحلیل نشانه‌شناختی بصری است. روش گردآوری داده‌ها، کتابخانه‌ای و آرشیوی و با استفاده از ابزار تحلیل کتاب، فیلم و عکس است. نوع یافته‌ها نیز توصیفی-تحلیلی است. نتایج این پژوهش در هر حوزه معماری (درک مفاهیم مرتبط با معماری سنتی) همچنین در حوزه سینما (به‌لحاظ کمک به فیلم‌سازان برای نمایش انواع فضاها با توجه به اهداف القای انواع معانی) کاربرد دارد. نشانه‌شناسی، روش و ابزاری است که در سه سطح برای درک فیلم مطرح می‌شود: ۱- معنایی که از عناصر فضا، نظم و ساختار حاکم بین آنها قابل دریافت است؛ ۲- معنایی که از ارزش‌های زمینه‌ای بستر طراحی صحنه نشأت می‌گیرد؛ ۳- معنایی که از ایدئولوژی حاکم بر تفکر سازنده فیلم در قالب معماری برمی‌خیزد. معنای اول، از عناصر کالبدی محیط، قابل استخراج است و جنبه عینی پررنگ‌تری دارد. معنای مراحل بعد را می‌توان معنای ضمنی خواند که در حقیقت رموز و اسرار معماری، قابل بررسی هستند. در فیلم‌های «آشوب» و «داستان توکیو»، برای پیوند بین عناصر و فضای کالبدی، فرهنگی، اجتماعی، تاریخی، طبیعی و مذهبی، از آرایه‌های فضایی کالبدی استفاده می‌شود. به این ترتیب، فهم فرایند معنابخشی در فیلم و تحلیل آن، با کمک علم نشانه‌شناسی امکان‌پذیر است.

### واژه‌های کلیدی

نشانه‌شناسی، تحلیل محتوای ساختارگرا، سینما و معماری، معماری ژاپن.

۱. این مقاله براساس نظر گروه دبیران و سردبیر فصلنامه، پژوهشی است.

۲. دانشجوی دکتری، گروه معماری، واحد بین‌المللی کیش، دانشگاه آزاد اسلامی، جزیره کیش، ایران.

۳. استاد گروه ادبیات نمایشی، دانشکده هنر، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران. استاد مدعو گروه معماری، واحد بین‌المللی کیش، دانشگاه آزاد اسلامی، جزیره کیش، ایران. (نویسنده مسئول).

mokhtabad@modares.ac.ir

۴. استادیار، گروه معماری، واحد تهران جنوب، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران. استادیار مدعو، واحد بین‌المللی کیش، دانشگاه آزاد اسلامی، جزیره کیش، ایران.

hadi.ghoddusifar@gmail.com

## مقدمه

سینما به عنوان هنر هفتم، ترکیبی هارمونیک و جان‌دار از انواع مختلف هنرهای کلاسیک را به نمایش درمی‌آورد. تقریباً برای هر یک از اشکال هنری شامل تئاتر، نقاشی، عکاسی، معماری، مجسمه‌سازی و موسیقی، می‌توان نمونه‌های آشکاری در سینما یافت. در این میان، شاید بتوان مهم‌ترین جزء بصری فیلم را در فضاسازی آن یافت، که به طور آشکار آن را به معماری پیوند می‌زند. در حقیقت، تماشای فیلم و قدم زدن در یک مکان، ساختمان یا محیط ویژگی‌های مشابهی برای تجربه فضا دارد. در همین راستا، بزرگان سینما، با درک اهمیت این مقوله، به شکل قدرتمندی از آن بهره‌برده‌اند (Merminod & Burger, 2020). به عنوان نمونه، استفاده پیشگامانه هیچ‌کاکا<sup>۱</sup> در بازنمایی فضا تا استفاده مضطرب‌آور کوبریک<sup>۲</sup> از فضاهای داخلی تا مجموعه‌فرم‌های پوچ-آینده‌گرای تری گیلیام<sup>۳</sup> از معماری، ارتباط دوسویه‌ای بوده است که هم به غنای مفاهیم در فیلم‌ها را به همراه داشته است (نیز الهام‌های ارزشمندی را در حوزه ایده‌های طراحی برای متخصصان و پژوهشگران معماری در پی داشته است) (Impara, 2018). در این بین، سینمای ژاپن، به عنوان سینمایی با پشتوانه بالای تاریخی-فرهنگی، نمونه‌ای قدرتمند بهره‌گیری از اشکال مختلف معنایی (مبتنی بر صدا و تصویر) بوده است. دو کارگردان بزرگ این سینما، یاسوجیرو اوزو (۱۹۰۳-۱۹۶۳) و آکیرا کوراساوا (۱۹۱۰-۱۹۹۸)، جزء کارگردان‌های مشهور سینمایی ژاپن به شمار می‌آیند که به شکل قدرتمندی از فضا و معماری در فیلم‌های خود بهره برده‌اند. در ارتباط با اهمیت معماری در فیلم‌های اوزو (و به طور خاص در فیلم داستان توکیو)، نقل قول معروفی از معمار برجسته ژاپنی، آراتا ایزوزاکی<sup>۴</sup> وجود دارد، که می‌گوید «برای درک مشکلات زیست خانوادگی ژاپنی در انتقال از خانه سنتی به آپارتمان‌های مدرنیستی سکونت (جدید) بایستی دو فیلم «داستان توکیو» (۱۹۵۳) به کارگردانی یاسوجیرو اوزو و «بازی خانوادگی» (۱۹۸۳) به کارگردانی یوشیمیتسو موریتا<sup>۵</sup> را هم‌زمان تماشا کرد»

1. Hitchcock
2. Kubrick
3. Terry Gilliam
4. Arata Isozaki
5. Yoshimitsu Morita

خوانش نشانه‌شناسانه فیلم‌های «آشوب» و «داستان توکیو» با تأکید بر ابعاد معماری

(Yamamura, 2008). در ارتباط با کوراساوا، استفاده دقیق نمادین از اجزای صحنه، به منظور القای انواع مختلف معانی، احساس و عواطف بسیار جالب‌توجه است (Toribio, 2021). عواملی که بررسی معمارانه سینمای ژاپن در قالب نمونه‌های یادشده، واجد ارزش علمی- تخصصی قابل‌توجه می‌نماید. اما در این بین، بایستی توجه کرد که درک مفاهیم یادشده، صرفاً بر مبنای اجزای واجد تعریف عامل و آشکار ممکن نیست، بلکه توجه به اجزای دلالتی خاص مبنی بر بستر فرهنگی- اجتماعی و تاریخی، برای درک مفاهیم پنهان<sup>۱</sup> ضروری است. امری که در اتخاذ رویکرد نشانه‌شناسانه و تحلیلی برای فیلم (و سایر محصولات هنری- فرهنگی) قابل‌اجراست. بنابراین، بر مبنای مفاهیم ذکرشده، پرسش این پژوهش، به این شرح قابل تنظیم است: مفاهیم معمارانه، با بهره‌گیری از رویکرد نشانه‌شناسانه در فیلم‌های داستان «توکیو» و «آشوب» چگونه قابل‌کشف هستند؟

### اصول حاکم بر معماری سنتی ژاپن

نگاه به معماری سنتی و تاریخی ژاپن، حکایت از آن دارد که معماری ژاپن علاوه بر اصول فضاسازی، یک دسته مفاهیم فضایی را در خود داشته که قابلیت تبلور در کالبدهای مختلف را دارا هستند و به گونه‌ای می‌توان گفت کالبد و عناصر فیزیکی بنای معماری ابزاری در راستای ابراز این مفاهیم است. مهمترین این مفاهیم را می‌توان اوکو<sup>۲</sup> ما<sup>۳</sup> و میگاکور<sup>۴</sup> دانست (امیرخانی و همکاران، ۱۳۸۷). «اوکو» به

۱ فیلم به صورت دلالتی و مفهومی معنا را منتقل می‌کند. آنچه مخاطب می‌بیند و می‌شنود، نشانه‌ای است که مجبور نیست برای شناخت آن تلاشی انجام دهد. در عین حال، این صداها و تصاویر مفاهیمی هستند که بسته به نحوه فیلمبرداری صحنه به منظور برانگیختن احساسات خاصی از بیننده تهیه می‌شوند. دلالت معمولاً شامل مضامین عاطفی، تفسیر عینی، ارزش‌های اجتماعی و مفروضات ایدئولوژیک است. به اعتقاد کریستین متز (Christian Metz)، «مطالعه دلالت ما را به مفهوم سینما به عنوان یک هنر («هنر هفتم») نزدیک‌تر می‌کند.» در دلالت‌ها، دلالت‌های پارادایمی وجود دارد که می‌تواند تصویری باشد که در حال مقایسه با اجزای تحقق‌نیافته خود است. یک عکس با زاویه پایینی از یک گل رز این حس را منتقل می‌کند که گل به نحوی غالب یا قدرتمند است، زیرا ما ناخودآگاه آن را با یک عکس از بالای رز مقایسه می‌کنیم که اهمیت آن را کاهش می‌دهد. مفهوم ترکیبی عکس گل رز را با سایر عکس‌های بالقوه مقایسه نمی‌کند، بلکه آن را با عکس‌های واقعی قبل یا بعد از آن مقایسه می‌کند. معنی به آن پایبند است زیرا در مقایسه با سایر عکس‌هایی که واقعاً می‌بینیم، است (Ghandeharion & Badrlou, 2018).

2. Oku

3. Ma

4. Miegakure

معنای ایجاد حائل و پوششی اغلب مات، در اطراف محیط موردنظر برای ایجاد فضایی مبهم و رازگونه است. به عنوان مثال، گاهی انسان از پشت صفحات مات، هاله‌ای از فضا و اتفاقات بیرونی را مشاهده می‌کند، اما دسترسی به این فضاها توسط صفحاتی محدود شده است. لذا موجودیتی دست‌نیافتنی و رازگونه ایجاد می‌شود. «ما» را می‌توان به‌مثابه مکان تجربی تعریف کرد که به حال و هوای اسرارآمیزی که از توزیع خارجی نمادها به وجود می‌آید، نزدیک است (Levitt, 2005). در ژاپن «ما» به دقت آفریده می‌شود، فضا همیشه در درجه دوم اهمیت قرار دارد. زیرا فضایی که صرفاً به گونه کالبدی تعریف می‌شود، هرگز نمی‌تواند به قدر کافی، قدرت تخیل را- چندان که ویژگی آن و تجربه انسان از آن با یکدیگر پیوند خورده باشد- برانگیزد (Okubo, 2016). در واقع، از آنجا که «ما» یک مفهوم تخیلی است تا فیزیکی، این گونه درک می‌شود که نمادهای بیرونی آن می‌تواند به هر اندازه و حتی سه‌بعدی باشد که در آن صورت، می‌توان گفت درک ژاپنی از مکان، همان انگاره غربی از فضا است (Xue et al, 2014). اما در معماری، استفاده از مفهوم «ما» را می‌توان معادل بهره‌گیری از فضای خالی و حد فاصل دو چیز برای اتصال بصری فضاها متفاوت نامید. به عنوان مثال، استفاده از صفحات مشبک با طرح‌های مختلف در دو سمت فضاها ارتباطی و در نمای قسمت‌های روبه‌روی هم برای اتصال بصری فضاها نمودی از این مفهوم است. این مسئله را در مقیاس بزرگتر در شهر نیز می‌توان تجربه کرد، به نحوی که فرد در داخل ساختمان با نگاه به بیرون، احساس تداوم بصری فضا را داشته باشد (Mäki, 1994). می‌گاکور نیز به معنای ایجاد تصویر بصری مبهمی همانند مشاهده ماه از پشت ابرها است و در پی ایجاد یک دید رازگونه و محوی است (Levitt, 2005). علاوه بر مفاهیم فوق معماری سنتی آیینی ژاپن دارای اصول و ویژگی‌های دیگری در چگونگی فضاسازی، مصالح و جزئیات اجرایی و همچنین چگونگی ارتباط با محیط اطراف بنا نظیر طبیعت و شهر است. مفاهیم و اصول معماری سنتی آیینی ژاپن را می‌توان به صورت خلاصه در جدول شماره ۱ مشاهده کرد.

خوانش نشانه‌شناسانه فیلم‌های «آشوب» و «داستان توکیو» با تأکید بر ابعاد معماری

جدول ۱: مفاهیم و اصول معماری سنتی- آئینی ژاپن (امیرخانی و همکاران، ۱۳۸۷)

ارتباط با محیط (طبیعت و شهر)	چگونگی فضاسازی	مصالح و جزئیات اجرا	مفاهیم و کیفیت‌های فضایی
-هارمونی با طبیعت -انتخاب محل شهر و معبد -براساس اصول مذهبی -گسترش زندگی خانه فردی تا خیابان -استفاده از نمادگرایی شهری	-ایجاد باغ‌های سنگی و باغ‌چای‌ها -ایجاد بازشو به سمت باغچه‌های سنتی در طبقه همکف -گذر از ورودی بسیار کوچک قبل از ورود به فضاهای مقدس -مسیرهای کم‌عرض برای ایجاد حس حرکت -تکرار در مسیرهای معابد برای ایجاد خلوص - استفاده هنرمندانه از نور -فضاهای ایست، رابط و گذر	-سیستم تیر و ستون طره‌ای -استفاده از مصالح به شکل طبیعی -استفاده از صفحات شوجی -استفاده از رنگ‌های مونوکر و م -دیوارهای مشبک چوبی -استفاده از شیشه‌های مات جهت ارتباط بصری با بیرون -عدم استفاده زیاد از تزیینات -استفاده از زیرانداز تاتامی به عنوان مدول	-ما (Ma) -اوکو (Oku) -می گاکور (Miegakure) -نظم خوشه‌ای -نظم خطی -نظم درهم -عدم تقارن -نظم هندسی و استفاده از عدد و هندسه به مثابه وسیله کنترل -نظم سلسله‌مراتبی

### چهارچوب نظری نشانه‌شناسی

نشانه‌شناسی علمی است که به بررسی انواع نشانه‌ها، عوامل حاضر در فرایند تولید و مبادله و تعبیر آنها و نیز قواعد حاکم بر نشانه‌ها می‌پردازد (Parkwell, 2019). نشانه‌شناسی معادل Semiotics و گاهی Semiotic یا Semiology به کار می‌رود. این واژه از زبان یونانی باستان گرفته شده و به معنی دلالت کردن اخذ شده است (قائم‌نیا، ۱۳۹۳).

نشانه چیزی است که به غیر از خود دلالت دارد. دانش نشانه‌شناسی بررسی معناسازی، فرایند شکل‌گیری نشانه‌ها و فهم ارتباطات معنادار است (Achugar & Duffy, 2021). نشانه‌شناسی شامل مطالعه ساخت و شکل‌گیری نشانه‌ها، اشارات، دلالت‌ها، نام‌گذاری‌ها، قیاس‌ها، تمثیل‌ها، استعاره‌ها و رمزگان‌های ارتباطی است. نشانه‌ها بر پایه روش یا رمزگان موردبهره برای

#### 1. Semiotics

انتقال‌شان دسته‌بندی می‌شوند که می‌تواند آواهای خاص، علامت‌های الفبایی، نمادهای تصویری، حرکات بدن یا حتی پوشیدن یک لباس ویژه باشد. هرکدام از این‌ها برای رساندن پیام، ابتدا باید توسط گروه یا جامعه‌ای از انسان‌ها به‌عنوان حامل معنایی خاص پذیرفته شده باشند (Pua & Hiramoto, 2020). نشانه‌شناسان، نشانه‌ها را در انزوا مطالعه نمی‌کنند، بلکه توجه خود را به مطالعه شکل‌گیری و مبادله معنا در متون و گفتمان‌های مختلف و در سطوح همزمانی و در زمانی معطوف کرده‌اند (Färber & Färber, 2017). درواقع هر چیزی که به‌عنوان دلالت‌گر، ارجاع‌دهنده یا اشاره‌کننده به چیزی غیر از خودش تلقی شود، می‌تواند نشانه باشد (چندلر، ۱۳۹۴). یکی از عام‌ترین تعاریف نشانه‌شناسی از «امبرتو اکو» است که معتقد است نشانه‌شناسی با هر چیزی که بتوان آن را نشانه دانست، سروکار دارد (Eco, 1979). بنیان‌گذاران نشانه‌شناسی نوین، چارلز ساندرس پیرس و فردینان دو سوسور هستند (قائم‌نیا، ۱۳۹۳، ۴۴). الگوی سوسور دویبخشی است و نشانه را مرکب از دال و مدلول می‌داند. مفسران معاصر شکلی که نشانه به خود می‌گیرد را دال و مفهومی که نشانه به آن ارجاع دارد را مدلول می‌دانند. سوسور با بحث‌هایی پیرامون دلالت، دال، مدلول و نشانه، بنیادهای اولیه علم نشانه‌شناسی را بنیان نهاد. الگوی پیرس سه وجهی است و شامل بازنمودن یا (نمود صورتی که نشانه به خود می‌گیرد) تفسیر (معنایی که از نشانه در ذهن مخاطب حاصل می‌شود) و موضوع یا شیئی (که نشانه به آن ارجاع می‌دهد) است. پیرس تعامل بین این سه را نشانگی (فرایند معنی‌سازی) نامید (سجودی، ۱۳۹۰). او همچنین با طبقه‌بندی نشانه‌ها به نشانه‌های شمایی، نمایه‌ای و نمادین، مطالب بنیادینی در ارتباط با نشانه‌شناسی به قلم تحریر درآورد. پیرس می‌گوید سه مقوله نشانه‌ها الزاماً مقوله‌هایی قطبی و قطعی نیستند و در نوعی رابطه پیوستاری با یکدیگر قرار دارند (همان) اینکه نشانه‌ای نمادین است، شمایی است یا نمایه‌ای، در اصل به شیوه کاربرد آن نشانه وابسته است. موریس، نخستین نشانه‌شناسی است که آن را به سه بخش نحوشناسی، معناشناسی و کاربردشناسی تقسیم کرده است. این سه بخش، سه قلمرو متفاوت نشانه‌شناسی را نشان می‌دهد. نحوشناسی از روابط موجود میان نشانه‌ها و معناشناسی از رابطه نشانه‌ها با اشیاء و تعبیرهای مناظرشان بحث می‌کند. کاربردشناسی از رابطه نشانه‌ها با کاربران صحبت

خوانش نشانه‌شناسانه فیلم‌های «آشوب» و «داستان توکیو» با تأکید بر ابعاد معماری

می‌کند (Cobley, 2001). در اصل نشانه‌شناسی را می‌توان نوعی دانش در جهت درک و دریافت پدیده‌های جهان دانست که از طریق خوانش و قرائت نشانه‌های موجود در هر پدیده، حاصل می‌شود. به دیگر سخن، نشانه‌شناسی مطالعه‌ی منظم و سامان‌مند بر روی همه‌ی مجموعه‌عوامل مؤثر در ظهور و تأویل نشانه‌هاست (ضمیران، ۱۳۹۲). نشانه‌شناسی، مطالعه‌ی پدیده‌ها بر پایه‌ی روابط دلالتی است که به آفرینش و تولید معنا می‌پردازد و به دنبال کشف لایه‌های عمیق‌تری از ظهور معناست (Martin et al., 2010).

از سوی دیگر، ساختارگرایی structuralism یک روش برای بررسی و خوانش پدیده‌های اجتماعی است. به طور کلی ساختارها دارای این خصوصیات هستند. ساختار، دارای کلیتی نظام‌مند است، ساختار به صورت پویا و خودتعریف و خودتنظیم ساخت‌آفرین است. پس می‌تواند یک روند هنری رادر چهارچوب ساختار خود دگرگون نماید. کارکرد هر ساختار وابسته به روابط صوری و درون ساختاری است و جز به ساختار تعریف شده خود به چهارچوب دیگری رجوع نمی‌کند. تحلیل ساختارگرا در جستجوی ساختار مشترک در متون است؛ ساختارگرایان به دنبال تعیین دستور زبان در روایت هستند. ساخت‌گرایی در گام نخست متکی بر این درک است که اگر تولیدات انسانی مانند سینما، معنایی داشته باشند، باید نظامی زیربنایی از تمایزات و قراردادهای در آن وجود داشته باشد که بتواند تحقق این معنی را ممکن سازد (نجومیان، ۱۳۹۶).

### پیشینه نشانه‌شناسی

حمیدی و خضریان (۱۳۹۴) در مقاله‌ی نقش زیبایی‌شناسی فرمی در معماری معاصر ایران دوره‌ی پهلوی دوم، نمونه‌ی موردی تئاتر شهر تهران، به این نتیجه دست یافتند که فرم‌ها تابع فرم‌های زیبایی هستند، چرا که قابل خواندن هستند. مصمصافی‌فر و فرح‌نیا (۱۳۹۶) در مقاله‌ی بررسی معماری و ایده‌پردازی در سالن‌های تئاتر و سینما با توجه به هویت و فرهنگ، به این نتیجه دست یافتند که ساخت و مطرح کردن یک نظام منسجم از مفاهیم با توجه به موضع‌گیری طرح و توانایی نشانه‌شناسی آن در معماری، شکل‌های متفاوتی به خود می‌گیرد. پناهی (۱۳۹۶) در کتاب جایگاه نشانه در ارتقای حس مکان در معماری بیان داشت که نشانه‌شناسی به معنای

مرتبط شدن با مکان به واسطه درک فعالیت‌ها و نیازهای روزمره است که این حس می‌تواند در مکان به وجود آمده و در زمان، عمق و گسترش یابد. محمدی و ریاحی (۱۳۹۷) در کتاب نشانه‌شناسی در معماری، نشانه را یک مفهوم تحلیلی در معماری بیان کردند که در واقع، اگر معماری به مثابه یک متن باشد، حاصل همنشینی لایه‌هایی است که هر یک براساس فرارگیری رمزها و معناها، متن و محتوا را تشکیل داده‌اند.

### نشانه‌شناسی فیلم

فیلم به عنوان متنی فراگیر و گسترده و رسانه‌ای برای انتقال معانی و دلالت‌های رمزگذاری شده است (Brizio et al, 2022). تجزیه و تحلیل محصولات این رسانه، به دلیل استقبال مخاطبان آن برای محققان حوزه‌های مختلف علوم انسانی لازم و ضروری است (Yang, 2021). از ابتدای پیدایش سینما، سالیان متوالی تنها روش تحلیل این متون رسانه‌ای، نگاه زیبایی‌شناسانه به فیلم‌های سینمایی بوده است. اما امروزه روش مطالعه سینما محدود به این روش نمی‌شود. تغییر جهت از نگاه صرف زیبایی‌شناختی به نگاه‌های تحلیلی ترکیبی، مانند نشانه‌شناسی و تحلیل روایی متون سینمایی، محصول تلاش طیف وسیعی از متفکران حوزه‌های مختلف مانند زبان‌شناسان، جامعه‌شناسان، مردم‌شناسان و منتقدان ادبی و سینمایی بوده است (Pua & Hiramoto, 2020).

### روش پژوهش

با توجه به هدف پژوهش که تحلیل نشانه‌شناختی مکان و فضای معماری فیلم‌های آشوب و داستان کیوتو است، روش پژوهش، کیفی و از نوع تحلیل محتوای ساختارگرا است. این پژوهش، نظری و با رویکردی کیفی است که راهبرد اصلی آن شیوه تفسیری با تحلیل نشانه‌شناختی بصری است. روش گردآوری داده‌ها کتابخانه‌ای و آرشیوی، ابزار تحلیل، کتاب، فیلم و عکس و نوع یافته‌ها توصیفی-تحلیلی است. فیلم در اینجا همانند یک متن ادبی انگاشته که با مخاطب به گفت‌وگو می‌نشیند و مخاطب نیز به منظور برقراری ارتباط با اثر به دنبال خوانش متن و کشف معنای ناشی از حضور فضای معماری است؛ تفسیری که استفاده از روش‌های نشانه‌شناسی را امری ناگزیر جلوه می‌دهد.



خوانش نشانه‌شناسانه فیلم‌های «آشوب» و «داستان توکیو» با تأکید بر ابعاد معماری

در این مقاله، واحد تحلیل فیلم سکانشی، متشکل از نماهای متعدد است که بخشی از فرایند کلی داستان فیلم را میسازد. به این صورت که با فرض هر سکانس به‌مثابه یک متن و فضای معماری (کالبد و عناصر) به عنوان نشانه، نحوه نمود و مفهوم آن از دیدگاه سوسور بررسی و سپس به آشکارسازی معانی نشانه‌ها و ساختار روایی درون فیلم پرداخته می‌شود. تنها ذکر این نکته لازم است که انتخاب سکانسها در مقولاتی انجام می‌شود که فضای معماری را در تصویر یادآوری کرده و از میان نشانه‌های مختلف فیلم نیز بیشتر از نشانه‌های تصویری مرتبط با آن فضا بهره جسته شده است.

هر تصویر سینمایی متشکل از دو عنصر (موضوع بازنمایی) و (فاعل بازنمایی) است (اجلالی و گوهری‌پور، ۱۳۹۴). موضوع بازنمایی به معنای سوژه ای است که به آن نگریسته می‌شود. در این پژوهش، موضوع بازنمایی فضای معماری است که آن را می‌توان ترکیبی از دو مؤلفه دانست: مؤلفه نخست (کالبد عملکردی فضای معماری)، شامل توده‌های فیزیکی ساختمانی با کاربری‌های متفاوت است (موسوی و حسینی سنگ‌تراشانی، ۱۳۹۳). مؤلفه دوم، (عناصر فضای معماری)، شامل اجزا و عناصر تشکیل‌دهنده درون کالبد مانند دیوار، بازشو، مبلمان، رنگ، بافت و پله است. عناصر معماری می‌تواند فضای صحنه را برای تجلی مفاهیم معماری طراحی کند تا نقش عمیقی در اکران هر این مؤلفه می‌تواند به تبعیت از الگوی سوسور اندیشه ایفا کند (مختاباد امرئی و پناهی، ۱۳۹۶) به نشانه یا نماد تبدیل شوند و دلالت‌های معنایی را به ذهن متبادر کنند (روان شادنیا، مختاباد امرئی، دیبا و پناهی، ۱۳۹۹). به عبارت دیگر، نشانه‌شناسی با تفسیر بیان حاصل از فرم‌ها و عناصر معماری، تدوین و دسته‌بندی کردن آنها و تبدیل هر عنصر به یک ابزار ارتباطی، می‌تواند به معنایی در ارتباط با اثر معماری دست یابد (Lomas, 2016).

### یافته‌های پژوهش

فیلم آشوب، روایتگر دوره‌ای از تاریخ ژاپن است که آشوب و هرج و مرج ویژگی عمده تاریخ این دوره است. ورود سلاح آتشین کشتار انسان‌ها را تسریع کرده است. اما با وجود تمام آنچه خشونت، جنگ و نابودی روایت می‌کند، روایت طبیعت به عنوان روایت کلان در جریان است، خشم و کینه و انتقام به‌مثابه طوفانی

که سرانجام فرو خواهد نشست، در آرامش منعکس‌شده در فیلم داستان توکیو نمایش داده شده است و البته بایستی توجه کرد که داستان توکیو، خود روایتگر ژاپن پس از جنگ جهانی دوم است، جنگی که خسارت‌های به ظاهر جبران‌ناپذیری را بر این کشور وارد کرده است.

در فیلم داستان توکیو، همچنان که داغ جنگ و شکست بر دل مردمان این کشور برجاست (مفقود شدن یکی از پسران خانواده)، تصمیم گرفته‌اند که پیروزی را در عرصه‌ای جدید کسب کنند که همانا صنعت-تکنولوژی و اقتصاد است. بنابراین، کشور به سرعت در حال تغییر و تحول و حرکت به سمت مدرنیته است. حضور نمادهای مدرن، از ستون‌های دودکش کارخانه‌ها تا کشتی‌ها و قایق‌های بخار و قطار گرفته تا ساختمان‌ها و بناهای مدرن، در همه‌جای فیلم به روشنی چنین جریانی را نمایندگی می‌کند. اما روح ژاپن سنتی-تاریخی همچنان در خانه‌ها و خیابان‌های کشور در گردش است. آنچه در این بیان به عنوان ژاپن سنتی و تاریخی بیان شده، به شدت تحت‌تأثیر اسطوره‌های مذهبی بودایی (به طور خاص ذن) و طبیعت است.

در ادامه، جمع‌بندی کلی فیلم‌های آشوب و داستان توکیو، با تأکید بر نگرش ابعاد معماری ارائه شده است:

معماری ژاپنی، متأثر از جغرافیا، تاریخی و فرهنگ این کشور است، البته این امر صرفاً مربوط به کشور ژاپن نیست و قابل اطلاق به سراسر جهان است، اما نکته‌ای که ژاپن را از سایر نمونه‌ها جدا می‌نماید، در روایت کلان و اندیشه هستی‌شناسانه جامع این کشور است که در طول تاریخ و در ارتباط با سایر اندیشه‌ها قوام یافته و بارورتر شده است. این اندیشه به شدت برگرفته از طبیعت و در ارتباط با طبیعت بوده و هست. بودیسم بخش مهمی از این اندیشه را دربرمی‌گیرد. در ارتباط با فیلم‌های موردبررسی (نیز بررسی متون و مبانی نظری)، مشخصاً یک حساسیت مذهبی بومی که مدت‌ها قبل از بودیسم در ژاپن وجود داشته است. دریافتی که یک قلمرو معنوی در طبیعت را تشخیص داده است. رخنمون‌های صخره‌ای، آبشارها و درختان کهنسال به عنوان محل زندگی ارواح در نظر گرفته می‌شدند و برای آنها شخصیت در نظر گرفته می‌شده است. این نظام اعتقادی به طبیعت

خوانش نشانه‌شناسانه فیلم‌های «آشوب» و «داستان توکیو» با تأکید بر ابعاد معماری

ویژگی‌های بی‌شماری داده است. به نوبه خود، حس نزدیکی و صمیمیت با دنیای روح و همچنین اعتماد به خیرخواهی عمومی طبیعت را پرورش داده است. چرخه فصول عمیقاً آموزنده بود و برای مثال آشکار می‌کرد که تغییرناپذیری و کمال متعالی هنجارهای طبیعی را نشان می‌دهند. همه چیز تابع چرخه‌ای از تولد، ثمره، مرگ و زوال است. بنابراین، مفاهیم بودایی وارداتی از گذشته با گرایش بومی به جستجوی آموزش از طبیعت ادغام شده است.

نزدیکی دقیق به طبیعت، زیبایی‌شناسی را توسعه داده و تقویت کرده است که عموماً از مفهوم و کالبد ساختگی و تصنعی اجتناب می‌کند. در تولید آثار هنری، کیفیت‌های طبیعی مواد سازنده، برجستگی خاصی پیدا کرده است و بخشی جدایی‌ناپذیر از هر معنایی که یک اثر اظهار می‌کرد را تشکیل داده است.

اتحاد با طبیعت، همواره یکی از عناصر معماری ژاپنی بود. به گونه‌ای که به نظر می‌رسد معماری جلوه‌ای از جلوه‌های طبیعت و چشم‌اندازهای طبیعی است. در همین راستا، تقارن پلان‌های معبد به سبک چینی جای خود را به چیدمان‌های نامتقارن (برگرفته از طبیعت) داده که از خطوط مشخص توپوگرافی تپه‌ای و کوهستانی پیروی می‌کردند و از اشکال رایج در طبیعت (مانند شکل نامتقارن کاج ژاپنی- یا بونسای مینیاتوری) پیروی می‌کند. تلاش یادشده، به ابهام تعمدی بین مرزهای موجود بین سازه و جهان طبیعی انجامیده است. عناصری مانند ایوان‌های بلند و پانل‌های کشویی متعدد، مناظر دائمی را به طبیعت ارائه می‌کردند. دوره‌ای که فیلم آشوب ساخته شده است (قرن ۱۶ میلادی) هم دوره ورود سبک معماری ذن از چین به ژاپن است. حاکمان نظامی سعی کردند مشروعیت خود را از طریق حمایت خود از هنر تثبیت کنند. آنها در مخالفت با ارجحیت اشرافی برای سبک‌های بومی، به شدت به ترویج ذن بودیسم و فرهنگ چینی پرداختند. در همین حال، فرهنگ دربار ژاپن، با استفاده از دستاوردهای زیبایی‌شناختی ژاپنی، به عنوان یک هنجار متعارف، به پرورش و توسعه فرم‌های بصری بومی ادامه داد. هر دو جریان دربار و شوگونال<sup>۱</sup> که می‌توان محافظه‌کار نامید - با تعامل تقویت شدند. در

۱. (شوگون shōgun (به ژاپنی: کانجی 将軍, هیراگانا しょうぐん) به معنی سردار نیروهای جنگ‌آور (سپهسالار) و لقبی تاریخی است که در بیشتر زمان‌ها به صورت ارثی به فرزندان خاندان‌های

حالی که گروه‌های مختلف حامی تا حدی متضاد بودند، کنار هم قرار گرفتند و عموماً آزمون و خطا را تحریک کردند و حالت‌های راکد بازنمایی بصری را به چالش کشیدند.

ساختارهای برابری‌طلبانهٔ ذن بودیسم و دیگر جنبش‌های بودایی پوپولیستی، امکان پیشرفت شگفت‌انگیز سریع و حمایتی را برای افراد با استعداد غیراشراف‌زاده فراهم کرد. بسیاری دریافتند که موقعیت اجتماعی نامشخصی که از طریق احکام مذهبی به دست می‌آید، ابزاری برای حرکت آزادانه در میان طبقات مختلف را فراهم می‌کند. همچنین در نظر گرفتن موقعیت مذهبی به عنوان نوعی استتار اجتماعی- بدون بهرهٔ واقعی از انتصاب- رایج بود. هنرمندان از هر نوع، آتلیه‌های معبد را در این دوران شایسته‌سالاری نسبی با استعدادهای‌شان می‌دانستند.

بودیسم با فراهم آوردن موقعیت‌هایی که در عمل به قلمرو زیبایی‌شناسی و دینی در آن ملحق می‌شد، به آرمان فرهنگی والای مؤمنان، روحانیون و غیر روحانیان خود پاسخ داد. مراسم چای که اهمیت فزاینده‌ای پیدا کرد، (زیرا حساسیت مذهبی شدید را با دانش هنری مرتبط می‌کرد) نمونهٔ بارز نقش بودیسم در پرورش اشکال هنری جدید در این دوره است.

توسعهٔ مراسم چای باعث تشویق تغییرات معماری در دورهٔ موروماچی (دورهٔ روایت فیلم آشوب) شد. نیاز به یک محیط کوچک و مجزا به عنوان مکانی برای تفکر و تأمل، منجر به تکامل اتاق چای و اتاق مطالعه کوچک به نام اتاق چای شد که شامل یک طاقچه به عنوان میز، قفسه و پنجره‌های شوجی کشویی است که به منظره‌ای زیبا، معمولاً ساختهٔ دست بشر باز می‌شود. در مجموع، سبک ذن، با سبک گستردهٔ ساخت‌وسازی بومی درباری، با یکدیگر تطبیق داده شده و معماری داخلی ظاهری ساده‌تر، با دقت محدودتر و منسجم‌تر را شکل داده است.

فئودالی ژاپن تعلق می‌گرفت. این لقب هم‌سنگ بالاترین درجهٔ در فرماندهی نظامی دوران مدرن به حساب می‌رفته‌است.

خوانش نشانه‌شناسانه فیلم‌های «آشوب» و «داستان توکیو» با تأکید بر ابعاد معماری



شکل ۱: اتاق چای

در ادامه، نمایی از اتاق چای نمایش داده شده در فیلم آشوب مشاهده می‌شود:



شکل ۲: اتاق چای نمایش داده شده در فیلم آشوب

کنترل یک محیط برای ایجاد اثر بیشتر مشهود بود و به توسعه طراحی باغ گسترش یافت. سبک‌های مختلف، چه خشک و چه مرطوب، مجموعه‌ای بسیار حساب شده از پیچ و خم‌ها و دیدگاه‌ها را ارائه می‌دهند. گفته می‌شود که آرزوی اولیۀ طراحان باغ، تداعی‌کنندۀ محیط بهشت است.

باغ‌های متقارن و باشکوه، که منعکس‌کنندۀ سلسله‌مراتب منظم، اشرافی و سبک معماری شیندن-زوکوری هستند، در زیبایی‌شناسی باغ موروماچی در هیچ‌جا یافت نمی‌شوند. تمایل به محو کردن مرز بین ساختار ایجاد شده و طبیعت، از سلايق دوره‌های قبل باقی مانده بود. ساختمان‌ها اغلب به گونه‌ای ساخته می‌شدند که به‌طور بی‌تکلف روستایی باشند، در حالی که باغ‌ها به‌دقت طراحی می‌شدند که بتوان آنها را دید، اما وارد نشد. باغ‌ها به عنوان سفری به یک نقاشی سه‌بعدی درک می‌شدند. زیبایی چای در طراحی آنها تأثیرگذار بود. تنظیم مجدد دقیق طبیعت به شیوه‌ای «طبیعی»، دیدگاه‌های روشن‌گرانه‌ای را برای ناظر دقیق فراهم کرد. هر زاویه و محیط طبیعی- در اشکال آشکارا- سنگ محک زیبایی‌شناختی برای زمانه شد.

وضعیت متناقض حاکم بر کشور، که از یک طرف همراه با گسترش آیین بودیسم و گزاره‌های مبتنی بر عدالت و صلح است و جنگ، آشوب و درگیری گروه‌های مختلف در دورۀ تاریخی قرن شانزدهم، در معماری نیز به شدت آشکار و نمادین است. به این معنی که از یک طرف شاهد توسعه معابد، اتاق چای و باغ‌سازی و از طرف دیگر، شاهد گسترش ساخت قلعه‌های مستحکم و تبدیل باروهای چوبی به باروهای سنگی در قلعه‌ها هستیم، نمونه بارز این قلعه‌ها و برج‌های اصلی آنها (تنشو)، در فیلم آشوب مشاهده می‌شود.

۱. (天正 Tenshō): نام دوره‌ای تاریخی است که در طی این دوره، امپراتور اوگیماچی و امپراتور گو-یوزی حکمرانان ژاپن بودند.



خوانش نشانه‌شناسانه فیلم‌های «آشوب» و «داستان توکیو» با تأکید بر ابعاد معماری



شکل ۳: عبادتگاه بودایی در فیلم آشوب



شکل ۴: برج تنشو (Tensho)، در قلعه قرن شانزدهم، فیلم آشوب



شکل ۵: تقویت باروها با استفاده از سنگ (در دوره‌های پیشین، باروها چوبی بوده‌اند). فیلم آشوب

در ادامه روایت فیلم آشوب از جامعه، فرهنگ، اعتقادات و معماری قرن شانزدهمی، در فیلم داستان توکیو نیز شاهد ادامه تغییر، تحول و تکامل مفاهیم مطرح‌شده در فیلم آشوب هستیم.

طرح مفهوم باغ ژاپنی در فیلم داستان توکیو باغ در سه مفهوم بسط و نمایش داده شده است. نیز، ارتباط جدی و مستقیم فضای عبادتگاه شینتو نیز بایستی ذکر شود. باغ در سه معنای فضایی دو بعدی کوچک، فضای سه‌بعدی به‌مثابه بخشی از دکوراسیون خانه (تمام صحنه‌هایی که خانواده در مقابل باغچه در حال گفتگو هستند) و نقاط کانونی سیستم عصبی خانه (زمانی که پدر پسر به دلیل مرگ همسر، برای دستیابی به آرامش در باغ کار می‌کند).

۱ باغ یکی از اجزای اصلی خانه ژاپنی به شمار می‌آید که دارای انواع مختلفی است، تفکیک یادشده با بررسی شیوه نگارشی باغ، آشکار می‌شود. در حقیقت، در زبان ژاپنی باغ به سه شیوه، نوشته می‌شود: در معنای نخست: کلمه *tsubo* به معنای باغ (*niwa*) کلمه عام‌رایج برای باغ است و بینشی واضح از معنی باغ و پتانسیل‌های آن ارائه می‌دهد. یک معنی *tsubo* : مساحتی برابر با دو تشک تاتامی یا حدود ۳/۳ متر مربع. اکثر باغ‌های *tsubo* کوچک هستند. معنای دوم *tsubo* بعد جدیدی به باغ می‌بخشد. در این مورد *tsubo* به معنی یک ظرف معمولاً سرامیکی است، مانند یک کوزه آب بزرگ. اکنون می‌بینیم که باغ تسوبو فقط یک باغ کوچک نیست، بلکه یک فضای سه بعدی است، حجمی که بین دیوارهای اتاق‌های اطراف نگه داشته می‌شود. دو تعریف یادشده معمولاً در مورد اکثر باغ‌های خانه‌های ژاپنی صدق می‌کنند. معماران معمولاً تمایل دارند از بار معنی اول در طرح‌های خود استفاده کنند، در حالی که معنای دوم بیشتر در کتاب‌های مربوط به باغ‌ها ظاهر می‌شود. اما راه سوم برای نوشتن *tsubo* وجود دارد که باغ را از یک تعریف کاملاً فیزیکی، وارد قلمرو معنوی می‌کند.



خوانش نشانه‌شناسانه فیلم‌های «آشوب» و «داستان توکیو» با تأکید بر ابعاد معماری

در حقیقت، کارکرد مهمی که باغ ژاپنی در استان توکیو به انجام می‌رساند، ایجاد مرز(مرز با فضای انسانی) و از بین بردن مرز(با طبیعت) است. بدین طریق، که مرزها یک قاب به جهان اضافه می‌کنند، محدودیت‌هایی را اضافه می‌کنند و بخش‌هایی از مناظر بیرونی را برای ایجاد منظره‌ای بی‌نقص برش می‌زنند. از طریق مرزها، یک طراح می‌تواند ایده‌های شخصی خود را به عنوان یک نقاشی زنده نشان دهد و بیان کند. در بخش‌های زیادی از ساکنان‌های داستان توکیو، منظره یک، دو یا چند تن از اعضای خانواده، در مقابل قابی مستطیلی از باغ قرار گرفته است و ناظر تنها بخش از باغ و شمال(احتمالاً مذهبی) چندی را مشاهده می‌کند. بدین طریق، کارگردان به مثابه نقاش-طراحی منظره‌ای را به تصویر می‌کشد، از خانه‌ای رو به طبیعت، یک نقاشی در میان یه قاب نقاشی دیگر(قاب باغ). به این طریق، مرزهای یادشده نقش بزرگی در درک فضا دارند و تنها بخش کوچکی از باغ را به ساکنان نشان می‌دهند. درست در مقابل ایوان درختچه‌های با قاب مستطیل شکل نشان داده شده است و بخش بزرگی از باغ را پنهان توسط دیواره‌های کاغذی مات، که آنها نیز جزئی از عناصر طبیعی به شمار می‌آیند، انتقال از طبیعت به ساحت انسانی را به شکلی آرام به انجام می‌رسانند. به بیان دیگر، می‌توان چنین گفت، که ادراک باغ به عنوان بخشی از دکوراسیون (زنده) خانه ژاپنی در فیلم داستان توکیو به تصویر کشیده شده است.

همانگی یادشده در تصویر خانه پدر، به روشنی قابل مشاهده است. اما در خانه‌های پسر و دختر ارشد، هر چند خانه‌های آنان نیز دارای باغ است، اما عموماً چنین تصویری (تصویر به سمت باغ و خانواده‌ای میان باغ و دوربین) به چشم نمی‌خورد. تعمد کارگردان در ارائه چنین تصاویری، می‌تواند حامل چنین پیامی باشد، که نظم سنتی-تاریخی حاکم بر روابط اجتماعی، ارتباط با طبیعت، در خانواده-جامعه جدید در حال برهم‌خوردن است.

در حقیقت، در اکثر کشورها که تحت‌تأثیر فرهنگ چینی قرار دارند، اعتقاد به کی یا «انرژی زندگی» وجود دارد، نیرویی که در همه چیز جریان دارد. حرکت آن در بدن برای قرن‌ها مطالعه شده است (در فرهنگ چینی)، در امتداد خطوط جریان انرژی، نقاط خاصی وجود دارد، چیزی شبیه نقاط فشار سیستم عصبی. این نقاط را می‌توان با فشار انگشت، قرار دادن سوزن‌های ریز یا حتی سوزاندن مخروط‌های بخور دارویی روی پوست، به منظور تقویت جریان کی دستکاری کرد. در زبان ژاپنی این نقاط را، tsubo می‌نامند. بنابراین، در معنای سوم، باغ خانه ژاپنی تعریف‌کننده نقاط عصبی کانونی هدایت‌کننده انرژی زندگی در خانه هستند (Sun et al, 2018).



شکل ۶: باغ به عنوان بخشی از دکوراسیون خانه



شکل ۷: کارکرد باغ به مثابه نقطه کانونی سیستم عصبی خانه

خوانش نشانه‌شناسانه فیلم‌های «آشوب» و «داستان توکیو» با تأکید بر ابعاد معماری

ایجاد فضای خلأ (برگرفته از مفهوم ما)، به عنوان فضایی مناسب برای اندیشیدن در فیلم به روشنی نمایش داده شده است. در حقیقت، این ایده بگرفته از آموزه‌های بودا، پیرامون چرخه طبیعت و چهار حقیقت شریف: رنج، خاستگاه رنج، توقف رنج، راه توقف رنج می‌گردد. ادراک مفاهیم یادشده نیازمند آگاهی و راه دستیابی به آگی نیز از راه اصیل هشتگانه می‌گذرد که شامل: دیدگاه درست، نیت درست، گفتار درست، کردار درست، معاش درست، کوشش درست، اندیشه درست و تمرکز درست است. یکی از روش‌های اساسی دستیابی به مفاهیم یاد شده، تمرکز درست است. به واسطه تمرکز درست می‌توان از رنج‌رهایی یافت. فضای سامان‌داده‌شده درون خانه، راهی برای دستیابی به تمرکز درست و در نهایت، رهایی از رنج است (با تأکید بر مفهوم ما).

در همین راستا، مفهوم می‌گاکور، تلاشی برای درک معمارانه در قالب قرار دادن خلأهایی پیرامون و در برابر منظر، که هم در باغ‌سازی (پنهان نمودن بخشی از منظره توسط درخت، خانه، سنگ) و یا در منظرسازی مقابل باغ خانه، با استفاده از پرده‌ها و شیشه‌های مات که فضایی چندلایه (مفهوم اکو) را خلق می‌نماید، همگی رازهای فکری- فلسفی برگرفته از تجربه تاریخی زیسته ژاپنی (در ارتباط زیستن با طبیعت و آیین بودیسم) هستند.



شکل ۸: فضای انعطاف‌پذیر

انعطاف‌پذیری فضا قابلیت باز شدن فضا به سمت فضای باز را فراهم می‌آورد، استفاده از شوچی، امکانی انعطاف‌پذیر برای بهره‌گیری از نور، جریان هوا را برای ساکنین فراهم می‌آورد. در تمام جنبه‌های معماری سنتی ژاپن، صفحات کاغذی به عنوان راهی برای افزایش سازگاری فضاها گنجانده شده است. چه در اتاق‌های کوچک و چه بزرگ، کاربردهای آنها اهمیت زیادی دارد. در تقویت ارتباط با محیط اطراف با تمرکز بر نماهای موردنظر، در عین حفظ حریم خصوصی نقش داشته باشد. آنها در طول سال برای بهبود تهویه و روشنایی با توجه به نیازهای فردی کار می‌کنند. با استفاده از پانل‌هایی که می‌توانند بلغزانند، تاب بخورند، تا شوند یا به طور کامل برداشته شوند و همچنین ترکیبی از سطوح جامد، مات و شفاف، صفحه می‌تواند خود را به نیازهای لحظه‌ای تبدیل کند. ویژگی‌های چنین صفحه‌ای برای بهبود درک فضاهای کوچک با بازتعریف مرزهای آنها از طریق تخیل هر ناظری، مفید بوده است. نتیجه، فضایی عاری از حواس‌پرستی با اطلاعات کافی برای هر فرد، برای نشستن، استراحت و تجسم مجدد اتاقی با مرزهای نامحدود است. عناصری مانند طراحی یک نرده به تقلید از قایق، پردازش نقاشی‌های داخلی یا ادغام انعکاس امواج آب نکاتی را ایجاد می‌کند که تأثیر زیادی بر درک فضا دارد. صفحات کاغذی سنتی به‌خودی‌خود به ابزارهای مؤثری در بهبود فضاهای کوچک در طول قرن‌ها تبدیل شده‌اند و بنابراین آنها را به عنصری کلیدی در طراحی معاصر ژاپن تبدیل کرده‌اند. در شهرهایی مانند توکیو (همان‌گونه که در فیلم داستان توکیو نمایش داده می‌شود)، استفاده از آنها به بهبود کیفیت ساخت فضاهای جدید که فاقد مناظر بیرونی (مناظر طبیعی بیرونی) هستند، کمک می‌کند. فضاهای شهری ممکن است تاریک، محصور، بادخیز و یا دارای پنجره‌هایی بدون چشم‌انداز یا هر تعداد عنصر دیگر باشد. به همین دلیل، یک سیستم دیواره‌های کاغذی معاصر باید بتواند با تنظیم میزان نما، نور، تهویه و تعامل با محیط به هر یک از آنها واکنش نشان دهد. در حقیقت، همان‌گونه که انسان‌های ژاپنی در حال تلاش برای تطابق خود با فضای اجتماعی جدید (فضای اجتماعی مدرن) هستند، معماری سنتی ژاپنی، به طور خاص دیواره‌های کاغذی (شوچی) و باغچه سنتی هم در حال تطابق خود با فضای فیزیکی مدرن است. نیز، سلسله‌مراتب فضایی، با به کار بردن عناصری نظیر: گنگان (پاگرد محل درآوردن کفش) با ارتفاع پایین‌تر از

خوانش نشانه‌شناسانه فیلم‌های «آشوب» و «داستان توکیو» با تأکید بر ابعاد معماری

فضای اصلی خانه، انگاوا (ایوان) که با تاتامی پوشیده نشده و در نهایت، فضای اصلی خانه، نشان‌دهنده نظم و سلسله‌مراتبی است که در فیلم داستان توکیو به روشنی نمایش داده شده است.



شکل ۹: فضای سلسله‌مراتبی

عدم تقارن، نظم غیرخطی در تمام اجزای فیلم به روشنی قابل مشاهده است، نقشه و طرح خانه نمایش داده شده در فیلم، چیدمان و مقیاس اتاقها عمدتاً توسط فواصل زمانی بازی تعیین می‌شود، جریان فیلم داستان توکیو، مجموعه فضاهای داخلی را کمی بزرگتر از مقیاس واقعی نشان می‌دهد. این طرح اصلی مسکن را ایجاد می‌کند که دو اتاق هشت تانامی در مرکز، یک ورودی و یک آشپزخانه با یک راهرو در هر طرف و یک راه پله به طبقه بالا متصل شده است. بنابراین، تمام خانه‌هایی فیلم (به جز خانه نوریکو)، از لحاظ ساختار فضایی اصلی به یکدیگر شباهت دارند. تفاوت در طراحی فوسوما<sup>۱</sup> و شوچی<sup>۲</sup> آنهاست. یکی دیگر از ویژگی‌های طراحی خانه در فیلم داستان توکیو، عدم وجود بیرون خانه است. حصارها، دیوارها، یا سقف‌های کاشی خانه نشان داده نمی‌شود و اتاقی بدون نمای بیرونی را می‌سازند. این امر، شاید به دلیل عدم تمایل کارگردان به گرفتن

1. Fusuma
2. Shoji

خوانش نشانه‌شناسانه فیلم‌های «آشوب» و «داستان توکیو» با تأکید بر ابعاد معماری

صحنه‌های داخلی از مکان بیرونی فیلم در استودیوست. این امر باعث ایجاد فضاهای بسته برای معماری باز ژاپنی شده است.

با این حال، لحظه‌ای که خانه‌های اوزو به جذاب‌ترین گونه خود تبدیل می‌شود، زمانی نیست که در آن فضا توسط ساکنان پر می‌شود. بلکه، صحنه خالی از افراد است، عکس‌های خالی، نشان‌دهنده تغییر مکان‌ها و صحنه‌ها درست قبل از ورود فرد به اتاق و درست پس از ترک اتاق، شبیه به عکس‌های معمارانه است که در آنها هیچ فردی وجود ندارد. اما، چرا یک اتاق خالی بسیار جذاب است؟ شاید به این دلیل است که یک اتاق بدون ساکن به یک فضای مبهم و ناشناخته در خانه تغییر می‌کند. شاید اشارتی باشد به اینکه جهان-طبیعت پیش از ورود انسان وجود داشته و پس از او نیز وجود خواهد داشت.



شکل ۱۰: پلان خانه در فیلم داستان توکیو،

1. [http://umdb.um.u-tokyo.ac.jp/DPastExh/Publish\\_db/1999ozu/english/07.html](http://umdb.um.u-tokyo.ac.jp/DPastExh/Publish_db/1999ozu/english/07.html)



خوانش نشانه‌شناسانه فیلم‌های «آشوب» و «داستان توکیو» با تأکید بر ابعاد معماری

نمایش سقف خانه‌ها، بیشتر در فیلم آشوب دو گونه هوگیو و ابریمویا نشان داده شده است، در فیلم داستان توکیو به شکل شیروانی کیریزوما، نشان‌دهنده نوع عام آرایش بام منازل در ژاپن دهه ۱۹۶۰ است.

نمادگرایی جالب، در قالب نمایش المان‌های شهری مرتبط با بودا (چورتن-استویا) که قابل‌تسری به شکل کلی خانه نیز هست، بسیار جالب‌توجه است. شکل آرایش سقف و طره‌های آن، نظم غیرمتمقارن، همگی اشاره‌هایی به نماد بودا است، مه در ساختمان‌های معابد به اوج شباهت خود می‌رسد، این نماد در شکل ستون‌ها و المان‌های شهری نیز وجود داشته و دارد.

### نتیجه‌گیری

الگوهای نشانه‌شناسی، دیدگاه خاصی را برای شناخت و تحلیل معماری در فیلم فراهم می‌کند. کالبد و صورت معماری، معنا و محتوای آن و آنچه به کاربر و مخاطب فیلم مربوط است، اصول این دیدگاه را تشکیل می‌دهد. تناظر این سه با مقولات نشانه‌شناختی در الگویی ترکیبی، در بعد تفسیری، معنایی و کالبدی برای مخاطب فیلم، در این مقاله عملیاتی شده است. به این ترتیب، نشانه‌شناسی روش و ابزاری برای فهم فیلم در اختیار افراد قرار می‌دهد و خصوصاً در زمینه معنا با سلسله‌مراتبی نظام‌مند، مکانیسم ایجاد معنا و ابعاد مختلف مؤثر بر آن را مورد مذاقه قرار می‌دهد. بررسی عناصر متن فیلم و ساختار درونی حاکم بر آنها لایه بیان را تشکیل می‌دهد. سپس ارزش‌های مختلف زمینه‌ای بستر فیلم که بر دیدگاه معماری اثرگذارند، قابل ردیابی و بررسی عمیق‌تر هستند. این لایه‌های ارزشی ممکن است در مواردی همپوشانی‌هایی داشته باشند و ابعاد مختلفی چون فرهنگ، اجتماع، دین، اقتصاد، اکولوژی و موارد دیگری چون سیاست را شامل می‌شوند. این ابعاد در واقع ساختار معنایی مفاهیم مؤثر بر معماری در فیلم به شمار می‌روند. بنا به شرایط و موضوع پژوهش می‌توان در ادامه به مرجع یا مراجع این ارزش‌های غالب رجوع کرد. به این ترتیب، برای پاسخ به پرسش مطرح‌شده در پژوهش (مفاهیم معمارانه، با بهره‌گیری از رویکرد نشانه‌شناسانه در فیلم‌های داستان توکیو و آشوب چگونه قابل‌کشف هستند؟) این پاسخ، قابل

#### 1. Chorten or Stupa

شرح است که الگوهای نشانه‌شناسی فرصتی را برای بررسی نظام‌مند فیلم فراهم می‌کنند. می‌توان معنا را در سه سطح اصلی در فیلم آشوب، طبقه‌بندی کرد: اول معنایی که از عناصر فضا، نظم و ساختار حاکم بین آنها قابل دریافت است. دوم معنایی که از ارزش‌های زمینه‌ای بستر طراحی صحنه نشأت می‌گیرد و سوم، معنایی که از ایدئولوژی حاکم بر تفکر سازنده فیلم که در قالب معماری بیان می‌شود. معنای اول را که از عناصر کالبدی محیط قابل استخراج است و در وهله اول جنبه عینی پررنگ‌تری دارد، می‌توان معنای مستقیم نامید و معانی مراحل بعد را معانی ضمنی خواند. در حقیقت، رموز و اسرار معماری در صورت وجود، از مرحله دوم به بعد قابل بررسی هستند. در این فیلم، برای پیوند بین عناصر و فضای کالبدی و فضای فرهنگی، اجتماعی، تاریخی، طبیعی و مذهبی از آرایه‌های فضایی کالبدی استفاده می‌شود. به این شکل، فهم فرایند معنابخشی در فیلم و تحلیل آن با کمک علم نشانه‌شناسی فراهم می‌شود و نشانه‌شناسی به عنوان یک روش خوانش نشانه‌شناسانه این فیلم‌ها مطرح می‌شود. نتیجه نهایی برای پاسخ به پرسش پژوهش، در جدول شماره ۲ شرح داده شده است:

جدول ۲: نتایج خوانش نشانه‌شناسانه فیلم‌های آشوب و داستان توکیو با تأکید بر ابعاد معماری (نگارنده)

خوانش نشانه‌شناسانه فیلم‌های آشوب و داستان توکیو با تأکید بر ابعاد معماری		
۱-درک کالبدی	۲-درک معنایی خرد	۳-درک معنایی کلان
معنای عناصر فضا، نظم و ساختار حاکم بین آنها	معنای ارزش‌های زمینه‌ای بستر طراحی صحنه	معنای ایدئولوژی حاکم بر تفکر سازنده فیلم در قالب معماری
ارتباط با طبیعت و اجتناب از کالبد ساختگی و مصنوعی	اتحاد با طبیعت، یکی از عناصر معماری ژاپنی بود. حساسیت مذهبی بومی	توجه به معماری که جلوه‌ای از جلوه‌های طبیعت و چشم‌اندازهای طبیعی است.
تبعیت از اشکال رایج در طبیعت (مانند شکل نامتقارن کاج ژاپنی یا یونسای مینیاتوری)	ابهام تعدی بین مرزهای موجود بین سازه و جهان طبیعی، عناصری مانند ایوان‌های بلند و پانل‌های کشویی متعدد، مناظر دائمی را به طبیعت ارائه می‌کردند.	بودیسم با فراهم آوردن موقعیت‌هایی که در عمل به قلمرو زیبایی‌شناسی و دینی در آن ملحق می‌شد، به آرمان فرهنگی والای مؤمنان، روحانیون و غیرروحانیان خود پاسخ داد.



خوانش نشانه‌شناسانه فیلم‌های آشوب و داستان توکیو با تأکید بر ابعاد معماری		
۱-درک کالبدی	۲-درک معنایی خرد	۳-درک معنایی کلان
یک محیط کوچک و مجزا به عنوان مکانی برای تفکر و تأمل (اتاق چای) شامل یک طاقچه به عنوان میز، قفسه و پنجره‌های شوچی کشویی است که به منظره‌ای زیبا، معمولاً ساخته دست بشر، باز می‌شود.	توسعه مراسم چای باعث تشویق تغییرات معماری در دوره موروماچی	سبک ذن، با سبک گسترده ساخت و سازی بومی درباری، با یکدیگر تطبیق داده شده و معماری داخلی ظاهری ساده‌تر، با دقت محدودتر و منسجم‌تر را شکل داده است.
باغ‌های متقارن و باشکوه، که منعکس‌کننده سلسله‌مراتب منظم، اشرافی و سبک معماری زوکوری هستند	بیننده از یک طرف شاهد توسعه معابد، اتاق چای و باغ‌سازی بوده و از طرف دیگر، شاهد گسترش ساخت قلعه‌های مستحکم و تبدیل باروهای چوبی به باروهای سنگی در قلعه‌ها خواهد بود.	وضعیت متناقض حاکم بر کشور که از یک طرف همراه با گسترش آیین بودیسم و گزاره‌های مبتنی بر عدالت و صلح است و جنگ، آشوب و درگیری گروه‌های مختلف در دوره تاریخی قرن شانزدهم، در معماری نیز به شدت آشکار و نماین است.
باغ ژاپنی در سه تصویر فضایی دو بعدی کوچک، فضای سه‌بعدی به‌مثابه بخشی از دکوراسیون خانه (تمام صحنه‌هایی که خانواده در مقابل باغچه در حال گفتگو هستند) و نقاط کانونی سیستم عصبی خانه (زمانی که پدر پسر به دلیل مرگ همسر، برای دستیابی به آرامش در باغ کار می‌کند)	ایجاد مرز (مرز با فضای انسانی) و از بین بردن مرز (با طبیعت) است.	نظم سنتی-تاریخی حاکم بر روابط اجتماعی، ارتباط با طبیعت، در خانواده-جامعه جدید در حال برهم‌خوردن است.
انعطاف‌پذیری فضا، قابلیت باز شدن فضا به سمت فضای عمومی به سمت فضای باز را فراهم می‌آورد.	در تمام جنبه‌های معماری سنتی ژاپن، راهی برای افزایش سازگاری فضاها گنجانده شده است.	در تقویت ارتباط با محیط اطراف با تمرکز بر نماهای موردنظر، در عین حفظ حریم خصوصی، نقش داشته باشد.
سیستم دیواره‌های کاغذی معاصر با تنظیم میزان نما، نور، تهویه و تعامل با محیط	معماری سنتی ژاپنی، به طور خاص دیواره‌های کاغذی (شوچی) و باغچه سنتی هم در حال تطابق خود با فضای فیزیکی مدرن است.	همان‌گونه که انسان‌های ژاپنی در حال تلاش برای تطابق خود با فضای اجتماعی جدید (فضای اجتماعی مدرن) هستند،

## فهرست منابع

- امیرخانی، آ؛ رنجبر، ا؛ و پورجعفر، م (۱۳۸۷). «بررسی چگونگی به‌کارگیری مفاهیم و آداب سنتی-آیینی در خلق فضاها و آثار معماران معاصر ژاپن»، *باغ نظر*، ۵(۹)، ۳-۲۲. [http://www.bagh-sj.com/article\\_50.html](http://www.bagh-sj.com/article_50.html)
- اجلالی، پرویز؛ و گوهری‌پور، حامد (۱۳۹۴). «تصویرهای شهر در فیلم‌های سینمایی»، *فصلنامه علوم اجتماعی*، ۲۲(۶۸)، ۲۲۹-۲۸۷.
- پناهی، سیامک (۱۳۹۶). *جایگاه نشانه در ارتقای حس مکان در معماری*، انتشارات عصر کنکاش، چاپ اول، تهران.
- چندلر، دانیال (۱۳۹۴). *مبانی نشانه‌شناسی*، (مترجم: مهدی پارسا)، تهران: نشر سوره مهر.
- حمیدی، مرجان؛ و خضریان، علی‌رضا (۱۳۹۴). «نقش زیبایی‌شناسی فرمی در معماری معاصر ایران دوره پهلوی دوم، نمونه موردی تئاتر شهر»، *همایش معماری و شهرسازی بومی ایران، یزد*. <https://civilica.com/doc/5444946>
- سجودی، فرزانه (۱۳۹۰). *نشانه‌شناسی کاربردی*، تهران: نشر علم.
- مصمصافی‌فر، علی؛ و فرح‌نیا، امیرحسین (۱۳۹۶). «بررسی معماری و ایده‌پردازی در سالن‌های تئاتر و سینما با توجه به هویت و فرهنگ»، *نخستین کنفرانس بین‌المللی به‌سوی شهرسازی و معماری دانش‌بنیان*، تهران.
- <https://www.sid.ir/paper/881643/fa>
- ضیمران، محمد (۱۳۹۲). *درآمدی بر نشانه هنر*، نشر قصه، تهران.
- فروغمند اعرابی، هومن (۱۳۹۴). «دانش طراحی شهری در ایران و چالش‌های پیش‌رو»، *هویت شهر*، ۷(۱۵)
- Retrieved from <https://hoviatshahr.srbiau.ac.ir/article2343.html>
- قائم‌نیا، علیرضا (۱۳۹۳). *بیولوژی نشانه‌شناسی*، تهران: پژوهشگاه فرهنگ و اندیشه اسلامی.
- محمدی، عرفان؛ و ریاحی، پیام (۱۳۹۷). *نشانه‌شناسی در معماری*، نشر جهاد دانشگاهی دانشگاه شهید بهشتی، چاپ سوم، تهران.
- مختاباد امرئی، سیدمصطفی؛ و پناهی، سیامک (۱۳۹۶). «بررسی و تحلیل نقش معماری داخلی در تجلی معنا در فیلم‌های علمی-تخیلی»، *نشریه هنرهای زیبا*، ۳۰(۳۰)، ۱۰۷-۱۱۸. <https://ensani.ir/fa/articleD8>
- موسوی، وحیداله؛ حسینی سنگ‌تراشانی، سیدپنهان (۱۳۹۳). «شناخت سینمای مدرن با نگاهی تحلیلی به سه‌گانه میکال آنجلو آنتونیونی»، *نامه هنرهای نمایشی و موسیقی*، ۵(۹)، ۴۵-۶۴.

<https://www.sid.ir/paper/261193/fa>.

نجومیان، امیرعلی (۱۳۹۶). نظریه‌های روایت، جزوه کلاسی، شهر کتاب.

Achugar, M., & Duffy, P. B. (2021). *The affective construction of others' experience: A cross-cultural comparison of youth's responses to a film about the Uruguayan dictatorship*. *Linguistics and Education*, 66, 100993. doi:<https://doi.org/10.1016/j.linged.2021.100993>

Andrew, D. (1984). *Concepts in Film Theory*: Oxford University Press.

Brizio, A., Faure, V., & Baudino, F. (2022). Medical semiotics in the telemedicine era: The birth of telesemiotics. *International Journal of Medical Informatics*, 157, 104573. doi:<https://doi.org/10.1016/j.ij-medinf.2021.104573>

Cobley, P. (2001). *"Text" in Semiotics and Linguistics*. London and New York: Routledge.

Eco, U. (1979). *A Theory of Semiotics*. Bloomington: India Press.

Färber, S., & Färber, M. (2017). Deaths and symbolic use of language: *Semiotics and thanatological reading of the film Nell*. *European Psychiatry*, 41, S723. doi:<https://doi.org/10.1016/j.eurpsy.2017.01.1310>

Ghandeharion, A., & Badrlou, L. (2018). Iranian advertisements: A postcolonial semiotic reading. *Kasetsart Journal of Social Sciences*, 39(2), 334-342. doi:<https://doi.org/10.1016/j.kjss.2018.05.008>

Impara, E. (2018). A social semiotics analysis of Islamic State's use of beheadings: Images of power, masculinity, spectacle and propaganda. *International Journal of Law, Crime and Justice*, 53, 25-45. doi:<https://doi.org/10.1016/j.ijlcj.2018.02.002>

Levitt, R. (2005). Steven Levitt on Abortion and Crime: Old Economics in New Bottles. *American Journal of Economics and Sociology*, 72(3), 675-700. <http://www.jstor.org/stable/23526056>

Lomas, T. (2016). Positive art: Artistic expression and appreciation as an exemplary vehicle for flourishing. *Review of General Psychology*, 20(2), 1-12.

- Martin & Ringham , (2010), *"Dictionary of Semiotics"*, Cassell , London & New York.
- Mäki, U. (1994). Methodology might matter, but Weintraub's meta-Methodology shouldn't. *Journal of Economic Methodology*, 1(2), 215-232.
- Merminod, G., & Burger, M. (2020). Narrative of vicarious experience in broadcast news: A linguistic ethnographic approach to semiotic mediations in the newsroom. *Journal of Pragmatics*, 155, 240-260. doi:https://doi.org/10.1016/j.pragma.2019.09.001
- Parkwell, C. (2019). *Emoji as social semiotic resources for meaning-making in discourse: Mapping the functions of the toilet emoji in Cher's tweets about Donald Trump*. *Discourse, Context & Media*, 30, 100307. doi:https://doi.org/10.1016/j.dcm.2019.100307
- Pua, P., & Hiramoto, M. (2020). White hot heroes: Semiotics of race and sexuality in Hollywood ninja films. *Language & Communication*, 72, 56-67. doi:https://doi.org/10.1016/j.langcom.2020.02.003
- Sun, M., Herrup, K., Shi, B., Hamano, Y., Liu, C., & Goto, S. (2018). Changes in visual interaction: Viewing a Japanese garden directly, through glass or as a projected image. *Journal of Environmental Psychology*, 60, 116-121. doi:https://doi.org/10.1016/j.jenvp.2018.10.009
- Toribio, J. (2021). Cinema and Fracture Mechanics. *Procedia Structural Integrity*, 33, 1197-1202. doi:https://doi.org/10.1016/j.prostr.2021.10.135
- Xue, C. Q. L., & Xiao, J. (2014). Japanese modernity deviated: Its importation and legacy in the Southeast Asian architecture since the 1970s. *Habitat International*, 44, 227-236. doi:https://doi.org/10.1016/j.habitatint.2014.06.011
- Yamamura, E. (2008). Socio-economic effects on increased cinema attendance: The case of Japan. *The Journal of Socio-Economics*, 37(6), 2546-2555. doi:https://doi.org/10.1016/j.socec.2008.04.015
- Yang, Y. (2021). Making sense of the "raw meat": A social semiotic interpretation of user translation on the danmu interface. *Discourse, Context & Media*, 44, 100550. doi:https://doi.org/10.1016/j.dcm.2021.100550