



Civil and Project Journal  
<http://www.cpjournals.com/>

Research paper

## Investigating the sense of place in cinema and architecture

Fahimeh Sayyari<sup>1</sup>, Mina Mahdizadeh<sup>2</sup>, Ali Zeinali<sup>3</sup> and Abbasali Sadeghi<sup>4\*</sup>

1- Department of Architecture, Central Tehran Branch, Islamic Azad University, Tehran, Iran

2- Department of Architecture, Mashhad Branch, Islamic Azad University, Mashhad, Iran

3- Department of Architecture, Birjand Branch, Islamic Azad University, Birjand, Iran

\*4- Department of Civil Engineering, Mashhad Branch, Islamic Azad University, Mashhad, Iran

Received: 14 June 2023; Revised: 23 June 2023; Accepted: 15 July 2023; Published: 22 July 2023

### ABSTRACT

*In this article, the sense of place in cinema and architecture and their mutual influence on creating a desirable atmosphere have been investigated. Architecture and cinema both create space and spirit of life and in the process of perception of space and sense of place, they both adhere to common principles. Architecture, in a way, is one of the oldest forms of human art, and on the other hand, cinema, as a contemporary art, is, according to many, comprehensive of all arts. The harmony and balance, which is pleasant and beautiful for humans in everything and gives them peace, is fully evident in art, cinema and valuable architectural buildings. The relationship between cinema and architecture is in the movement and sense of fluidity in the place. Factors such as continuity, continuity, rhythm, repetition and geometry in understanding the sense of place in space, which are important features of architecture, are also manifested in cinema. In another way, it can be said that humans play an important role in the centrality of both issues. The research method in this article is descriptive-analytical and the method of collecting information is library-comparative. In this article, after defining the sense of place in cinema and architecture, the relationship between the two and its use in the building of Villa Sava by Le Corbusier and the inspirations taken from it are mentioned. The aim of the research is to reveal these connections in order to improve the spaces created in architecture and cinema.*

**Keywords:** Architectural house, Environmental sustainability, Natural light efficiency, Mountainous climates.

**Cite this article as:** Sayyari, F., Mahdizadeh, M., Zeinali, A., & Sadeghi, A. (2023). *Investigating the sense of place in cinema and architecture*. Civil and Project, 5(5), 38-54

<https://doi.org/10.22034/cpj.2023.404935.1212>

ISSN: 2676-511X / Copyright: © 2022 by the authors.

**Open Access:** This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. If material is not included in the article's Creative Commons licence and your intended use is not permitted by statutory regulation or exceeds the permitted use, you will need to obtain permission directly from the copyright holder. To view a copy of this licence, visit <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

**Journal's Note:** CPJ remains neutral with regard to jurisdictional claims in published maps and institutional affiliations.

\*Corresponding author E-mail address: [abbasali.sadeghi@mshdiau.ac.ir](mailto:abbasali.sadeghi@mshdiau.ac.ir)



## نشریه عمران و پروژه

<http://www.cpjournals.com/>

### بررسی حس مکان در فضای سینما و معماری

فهیمه سیاری<sup>۱</sup>، مینا مهدی زاده<sup>۲</sup>، علی زینلی<sup>۳</sup> و عباسعلی صادقی<sup>۴\*</sup>

- ۱- گروه مهندسی معماری، واحد تهران مرکز، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران
- ۲- گروه مهندسی معماری، واحد مشهد، دانشگاه آزاد اسلامی، مشهد، ایران
- ۳- گروه مهندسی معماری، واحد بیرجند، دانشگاه آزاد اسلامی، بیرجند، ایران
- ۴\* - گروه مهندسی عمران، واحد مشهد، دانشگاه آزاد اسلامی، مشهد، ایران

#### چکیده

در این مقاله به بررسی حس مکان در سینما و معماری و تاثیر متقابل آن ها بر خلق فضای مطلوب پرداخته شده است. معماری و سینما هر دو به ایجاد فضا و روح زندگی می پردازند و در فرایند ادراک فضا و حس مکان، هر دو به اصول مشترکی پایبندند. معماری، به تعبیری جزو کهن ترین نمودهای هنر بشری است و از سوی دیگر سینما، به عنوان هنری معاصر و به اعتقاد بسیاری، جامع همه ی هنرها می باشد. هماهنگی و توازن که در هر چیزی برای انسان پسندیده و زیباست و به او آرامش می دهد، در هنر، سینما و بناهای ارزشمند معماری کاملاً مشهود است. ارتباط سینما و معماری در حرکت و حس سیالیت در مکان است. عواملی چون پیوستگی، تداوم، ریتم، تکرار و هندسه در درک حس مکان در فضا که از شاخصه های مهم معماری هستند، در سینما نیز تجلی می یابند. به شکل دیگر می توان گفت که انسان نقش مهمی در محوریت هر دو موضوع ایفا می کند. روش تحقیق در این مقاله از نوع توصیفی تحلیلی و روش گردآوری اطلاعات از نوع تطبیقی کتابخانه ای است. در این مقاله پس از تعریف حس مکان در سینما و معماری به روابط این دو با یکدیگر و کاربرد آن در بنای ویلا ساوا اثر لوکوربوزیه و الهامات گرفته شده از آن اشاره می شود. هدف از پژوهش نمایان شدن این ارتباطات در جهت بهبود فضاها خلق شده در معماری و سینما می باشد.

#### کلمات کلیدی:

حس مکان، سینما، معماری، ادراک فضا، فضای مطلوب.

\* پست الکترونیک نویسنده مسئول: [abbasali.sadeghi@mshdiau.ac.ir](mailto:abbasali.sadeghi@mshdiau.ac.ir)

## (۱) مقدمه

تاریخ جوامع انسانی مانند فیلمی است که در آن همه رشته‌ها و تخصص‌ها در هم تنیده‌اند. این رشته‌ها و تخصص‌ها همچون صحنه‌های یک فیلم ابدی در یکدیگر می‌آمیزند و حل می‌شوند؛ در نتیجه، هیچ رشته یا تخصصی وجود ندارد که ریشه در رشته‌ها و تخصص‌های پیش از خود نداشته باشد (سرکارفرشی، ۱۳۹۲)؛ اگر در دهه‌های گذشته، معماری و سینما دو حیطه مستقل بودند، در دنیای معاصر با دیجیتالی‌شدن جهان و محو شدن تدریجی فاصله واقعیت و خیال، معماری و سینما قرابت نزدیکی یافته‌اند و سینما به پارادایمی محوری در پروسه طراحی معماری تبدیل گردیده است (ویلدرا<sup>۱</sup>، ۱۹۹۲، ۷۵). تعامل بین سینما و معماری به عنوان نقطه تقاطعی است که در آن فیلم نقش شکل دادن چرخه‌های معماری و گنجاندن آنها در زندگی مردم را ایفا می‌کند (آلکان بالا<sup>۲</sup>، ۲۰۱۴). حال آنچه مورد غفلت قرار گرفته است، تاثیر و نفوذ مفاهیم و تکنیک‌های سینمایی بر معماری و راهکارهای بکارگیری ظرفیت‌های مدیوم سینما در راستای غنی‌سازی معماری بوده است. بحران هویت یا به عبارتی دقیق‌تر بحران هویت مکان، ناشی از نبود مکان به معنای واقعی آن می‌باشد. مکانی که انسان را در ارتباط با لایه‌های دیگر وجود خویش قرار می‌دهد و این لایه‌ها به شناخت انسان از محیط پیرامون و خویشتن خود کمک می‌کنند. هویت مکان بر کیفیت رابطه انسان - مکان و شکل‌گیری هویت مکانی و در پی آن فرد موثر است. این امر لزوم بازنگری و توجه معماران، طراحان و برنامه‌ریزان شهری را به مفهوم مکان و عوامل دخیل در شکل‌گیری هویت آن افزایش می‌دهد (رحمتی و فروتن، ۱۳۹۶).

حس مکان یا روح مکان ارتباط انسان و مکان است، چه محیط طبیعی و چه غیر طبیعی ساخته انسان است که بصورت آگاهانه یا ناآگاهانه در فرد بوجود می‌آید. کنش اصلی معماری را درک رسالت مکان می‌داند. حس مکان که از عوامل تعلق به یک مکان و به ادراک کنشگران از محیط اشاره دارد، از جمله مفاهیم مهم و کلیدی در جغرافیای فرهنگی، معماری و شهرسازی محسوب می‌شود (رضویان و همکاران، ۱۳۹۳). در بررسی حس مکان با رویکرد پدیدارشناسی سعی می‌شود تجربه افراد مورد توجه قرار گیرد. حال یکی از روش‌های نزدیک شدن به تجربه زندگی بررسی فیلم و سینما است، بویژه مستند تجربه انسان‌ها را از زندگی و نیز فضاها و مکان‌ها بز می‌نمایاند. معماری و سینما هر دو به ایجاد فضا و روح زندگی می‌پردازند و در فرایند ادراک فضا، هر دو هنر به اصول مشترکی پایبندند. معماری بعنوان عام‌ترین شکل هنر با سینما ارتباط برقرار می‌کند، بعلاوه وجوه مشترک معماری و سینما در استفاده از ابزارهای دیداری و شنیداری برای عینیت بخشیدن به تصورها و تجربه‌های ما از فضای شهری و معماری نیز نمایاناست (پناهی، ۱۳۸۳، ۵۰).

مختاباد امریی و پناهی (۱۳۸۶) در مقاله‌ای با عنوان " بررسی و تحلیل نقش معماری در تجلی معنا در فیلم‌های علمی - تخیلی " با روش تحلیلی - توصیفی با تکیه بر روش نشانه‌شناسی بصری و تلفیقی از تحقیق به این نتیجه رسیدند که عناصر مشخصه فضاهای معماری داخلی در تجلی معنا و مفاهیم معنوی در فیلم از قبیل سقوط، سردرگمی، عروج، بازگشت به ریشه‌ها، عشق، نفرت و ... نقش بسزایی دارد. حسینی و همکاران (۱۳۸۶) در مقاله خود با عنوان " معماری و سینما عناصر مکمل و هویت بخش فضا و مکان " به این نتیجه رسیدند که با اشاره به عوامل بصری موجود در بافت یکبنای معماری مانند: "رنگ، سطح، خط، نقطه و ... " نیز می‌تواند عوامل بصری برای

<sup>1</sup> Vidler

<sup>2</sup> Alkan Bala

پس زمینه تصاویر یک فیلم باشند و معانی مورد نظر کارگردان را تقویت کند و فیلم سازان با بهره گیری از معماری از طریق معنا و ضاسازی بصری به شخصیت پردازی، ایجاد هویت و خلق مکان بپردازند.

این پژوهش در راستای پاسخ به سوالات ذیل گام بر می دارد:

- نقش حس مکان در فضای معماری و سینما کدام است؟
  - آیا می توان از فضای سینما به عنوان ابزاری برای بازتعریف فضای معماری استفاده کرد؟
  - وجوه مشترک در هنر، سینما و معماری کدامند؟
- فرضیات نگارنده بر آن اصل استوار است که به نظر می رسد فضای سینما می تواند ابزاری برای بازتعریف فضای معماری و افزایش کیفیت در آن گردد و حس مکان نقش مهمی را در القای کیفیت فضای مطلوب خواهد داشت. بنابراین می تواند نگاه مخاطبان را به فضای معماری حساس و دقیق تر نماید و از فضای سینما برای بازتعریف فضای معماری استفاده نمود. همچنین عواملی چون پیوستگی، تداوم، ریتم، تکرار و هندسه که از شاخصه های مهم معماری هستند، در سینما نیز تجلی می یابند.
- در این مقاله موضوع حس مکان در سینما و معماری مورد بحث و تفسیر قرار گرفته است. سینما که با حرکات موزون و متوالی، مفهومی ماورایی را مجسم کرده و دیگری جهان معماری است که بر فضای سینما تاثیر می گذارد. مطالعه تطبیقی یکی از کارآمدترین روش ها در مطالعه و شناخت پدیده هاست. هر پدیده ای در تطبیق با دیده های دیگر است که مورد شناخت دقیق تری قرار می گیرد. پدیدار شناسی نیز بر اساس مطالعات تطبیقی مسیر پژوهش را هموار می کند. بنابراین نگارنده بر آن است که با تطبیق حس مکان در سینما و معماری به تحلیل آثار لوکوربوزیه که تحت تاثیر ارتباط فی مابین سینما و معماری است به جمع بندی مناسب در حیطه حس مکان در معماری و سینما دست یابد.

## ۲) روش تحقیق

با توجه به چند بعدی بودن موضوع در ارتباط با سینما و معماری بیان حس مکان، روش پژوهشی را می طلبد که به بتوان به تحلیل مناسبی دست یافت. در این پژوهش اثر ویلا ساوا از لوکوربوزیه جهت ارتباط میان معماری و سینما انتخاب شده است. بنابراین با روش توصیفی تحلیلی و روش گردآوری اطلاعات از نوع تطبیقی کتابخانه ای به تحلیل تعلق مکان در اثر معماری و سینما پرداخته می شود.

### ۱- رویکرد نظری

- مکان و رویکردهای مبتنی بر مکان<sup>۱</sup>

### تعاریف مکان

در فرهنگ انگلیسی آکسفورد، مکان "یک موقعیت، نقطه یا ناحیه ای خاص" معنی شده است (آکسفورد، ۲۰۰۳، ۹۶۰). در فرهنگ انگلیسی لانگمن، مکان "هر ناحیه، نقطه یا موقعیتی یا وضعیت در فضا" و "یک نقطه بخصوص در یک ناحیه گسترده تر" است (لانگمن، ۲۰۰۱، ۱۰۷۲). منظور از مکان، مفهوم مجرد و کلامی

<sup>۱</sup> با اقتباس از مقاله ایمان ریسی، حسام عشقی صنعتی، روزنامه شرق

آن، به معنی یک جا نیست. اشیای گوناگون و رفتارهای مختلف احتیاج به مکانهای متفاوت دارند. مکان، جا یا قسمتی از فضا است که از طریق عواملی که در آن قرار دارند صاحب هویت خاصی شده است (گروتز، ۱۳۸۳، ۱۳۸). مکان بخشی از فضا است که به واسطه عناصر و عواملی خاص صاحب هویتی منحصر به فرد و تکرار ناپذیر می شود. معماری در مواجهه با محیط، یا زبان، محیط را برمی گزیند یا خود را جدا از محیط بیان می کند یا به مقابله با محیط م می پردازد. به عبارت دیگر تعلق مکانی است که م می تواند ساختمان را تبدیل به معماری کند و معماری است که م می تواند جا را به مکان تبدیل کند. این ارتباط دره می پیچیده مه مترین عامل تجربه زیستن در مکان است؛ تجربه تعلق داشتن به مکان و معنا دادن به آن (رئسی، صنعتی، ۱۳۹۱).

## ماهیت مکان

شولتز معتقد است که ماهیت یک مکان در بعضی عرص هها، کنشی زمانی است که با فصل ها یا دور ه ه ای یک روز همانند هوا تغییر م میکند؛ عواملی که بیش از هر چیز، موقعیت های متفاوت را تعیین می کند (نوربرگ-شولتز، ۱۳۸۰، الف).

## معنای حضور در مکان ( رابطه میان فضاییت و مکان)

رابطه زیست جهان با مکان مستلزم رابطه انسان و حضور وی در محیط پیرامونش است؛ برای پرداختن به ساختارهای زیربنایی زیست جهان باید پیش و بیش از هر چیز به مفهوم هایدگری فضاییت مرتبط شویم یا به ندای حضور گوش سپاریم. فضاییت نشا ندهنده ارتباط ریاضی با جهان نیست، بلکه در عوض هرروزه به وجود فضایی برای زیستمان اشاره دارد. آن گونه که هر چیزی در این فضا جای خود را دارد و همه این جاها به کارآفریدن و فراهم کردن محیطی م می آیند که فراروند راستین زندگی در آن محیط جریان م یگیرد و روی می دهد (نوربرگ-شولتز، ۱۳۸۱ : ۶۱، الف).

## روح مکان

از خصلت های دیگر مکان که به درک نسبتش با فضا در یک اثر معماری کمک می کند روح آن است. نوربرگ-شولتز معتقد است هرگاه یک چشم مانداز مسکون با انسان نزدیکی پیدا می کند، فضا، فرم و صورت همه درکار یکدیگر می شوند و تاثیر مکان را چندبرابر تشدید می کنند و این همه تاثیری است که از روزگاران باستان به آن با لفظ روح مکان اشاره شده است (رئسی، صنعتی، ۱۳۹۱).

## حس مکان<sup>۱</sup>

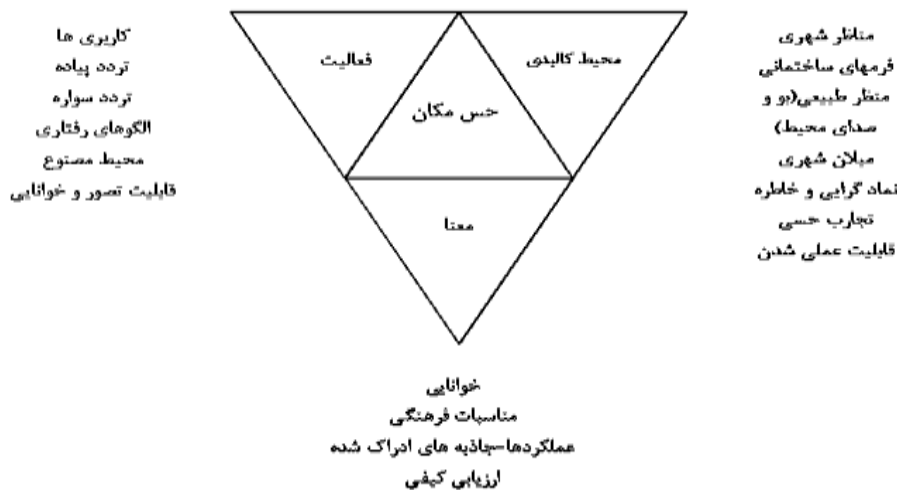
حس مکان از ترکیب دو واژه حس و مکان تشکیل شده است. در بیان مفهوم حس مکان، باید به این اصل توجه داشت که حس مکان یک مفهوم عام است که بر پایه ی آن حس تعلق به مکان به عنوان یک مفهوم خاص شکل می گیرد، بنابراین حس مکان زمینه ساز تعریف و شکل گیری حس تعلق به مکان است و بستری مناسب را برای آن فراهم می آورد. حس مکان بدین معناست که مردم تجربیاتی ورای خصوصیات فیزیکی مکان، که از طریق حس های پنجگانه قابل حصول است، داشته باشند و نوعی حس تعلق به روح مکان پیدا کنند (کارمونا، ۲۰۰۳، ۹۱).<sup>۲</sup> ارزش های فردی و جمعی بر چگونگی حس مکان تاثیر می گذارند و حس مکان نیز بر ارزش ها، نگرش ها و رفتار فردی و اجتماعی افراد در مکان مؤثر است و افراد معمولاً در فعالیت های اجتماعی با توجه به چگونگی حس مکان شان شرکت می کنند (همان، ۲۰۰۷، ۱۹۷۱).

<sup>۱</sup> Genius Loci

<sup>۲</sup> Carmona

حس مکان اشاره به رابطه فرد با محیط، و رابطه حسی بین فرد و مکان دارد و مفهومی است که جنبه‌های نمادی و احساسی را در برمی‌گیرد (ایسنهر و همکاران، ۲۰۰۰:۴۲۱-۴۴۱).<sup>۱</sup> حس مکان وابستگی‌ها و تعلقات یک فرد یا گروه از محیط زندگی‌شان را در برمی‌گیرد (استدمن، ۲۰۰۲:۵۶۱-۵۸۱)<sup>۲</sup> و نیز شرح و توصیفی از فضای اطراف یک مکان و کیفیتی از محیط و امکان جذب به وسیله‌ی یک حس ناشناخته که باعث بازگشت افراد به آن مکان می‌گردد را شامل می‌شود (بیلینگ، ۲۰۰۵:۱۱۷-۱۳۹).<sup>۳</sup> به عبارتی حس مکان یک ساختار چند بُعدی است که اعتقادات، هیجانات و روابط مشترک از رفتارها را در یک جایگاه جغرافیایی خاص نشان می‌دهد (بردالی و استدمن، ۲۰۰۶:۳۱۶-۳۲۷).<sup>۴</sup>

بر اساس مدل جان پانتر سه مؤلفه «محیط کالبدی»، «فعالیت» و «معنا» در خلق حس مکان دخیل هستند که به نحو قابل ملاحظه‌ای با سه مؤلفه پیشنهادی کانتر یعنی «محیط کالبدی»، «فعالیت» و «تصور ذهنی» تشابه دارند (گلکار، ۱۳۸۰:۵۲-۵۱). جان جکسن، معمار منظر معتقد است که حس مکان، حسی است که فرد در نتیجه یک اتفاق یا سنت در درون خود می‌سازد و با حس بازیابی و خواندن دوباره وقایع، نگهداری می‌شود. (جکسون، ۱۹۹۴)<sup>۵</sup> حس مکان و امکان ایجاد این همانی با فضا در فرد و گروه این بحث شامل دو بخش به ظاهر متضاد ولی در حقیقت مکمل یکدیگر است: استقلال و تشخیص فضا از انسان آشنا بودن فضا برای شخص.



شکل ۱: مدل پانتر برای حس مکان (مرجع: کارمن و تیسدل ۲۰۰۳، ۹۹)<sup>۶</sup>

## حس تعلق مکانی<sup>۷</sup>

افراد نیازمندند که حس تعلق به یک موجودیت جمعی و یا یک مکان را داشته باشند و یکی از مهم‌ترین تاثیرات و تبعات محیط نیز مسئله تعلق مکانی است که تا حدود زیادی با هویت مکان ارتباط تنگاتنگ دارد، تعلق مکانی در واقع ارتباط هم‌پیوندی است که میان انسان و محیط برقرار گردیده است. به تعبیر کوپر مارکوس<sup>۸</sup> (۱۹۷۴) با گذشت زمان و ایجاد پیوند فرد با محیط، محیط به یک لنگرگاه روانی تبدیل می‌شود و احساس تعلق مکانی شکل می‌گیرد (معلمی، ۱۳۸۶، ۹۱). گاه این تعلق مکانی از سطح تجربه‌های احساسی-شناختی، فردی می‌گذرد و با

<sup>1</sup> Eisenhauer et al

<sup>2</sup> Stedman

<sup>3</sup> Billing

<sup>4</sup> Bradley & Stedman

<sup>5</sup> Jackson

<sup>6</sup> Carmona & Tiesdell

<sup>7</sup> Place Attachment

<sup>8</sup> Marcus, Cooper

احساس مشترک جمعی در محدوده فضایی وسیع تر تا سطح یک کشور و برای یک ملت گسترده می‌شود (بهزادفر، ۱۳۸۶، ۶۶). بنابراین تعلق مکانی به این معنا است که مردم خود را به واسطه مکانی که در آن به دنیا آمده و رشد کرده‌اند، تعریف می‌کنند. این ارتباط مردم را به گونه‌ای عمیق و ماندگار تحت تاثیر قرار می‌دهد و خاطره مکان، هویت و قدرت انسان را تقویت می‌نماید (فلاح، ۱۳۸۵: ۶۰).

آلتمن و لو<sup>۱</sup>، تعلق مکانی را ارتباطی نمادین با مکان می‌دانند که با دادن معانی عاطفی و حس مشترک فرهنگی، توسط افراد به مکان خاص یا یک سرزمین شکل می‌گیرد و مبنای نحوه ادراک گروه یا فرد از مکان و نحوه ارتباط افراد با آن می‌باشد. (آلتمن ۱۹۹۲، ۵)<sup>۲</sup>

رابستاین و پارملی<sup>۳</sup>، تعلق مکانی را مبین احساسات و عواطف فرد نسبت به یک موقعیت جغرافیایی می‌دانند که به طور حسی فرد را با آن مکان گره می‌زند، که در واقع یک تجربه مثبت از مکان می‌باشد. (روبینستی و پارمل ۱۹۹۲، ۱۳۹).<sup>۴</sup> در تعریفی که آنها از تعلق مکانی ارائه می‌کنند، جنبه تاثیر زمان بر تعلق مکانی (تجربه) را نیز در نظر می‌گیرند (میردامادی، ۳۴-۳۵).

بوناییتو<sup>۵</sup>، تعلق مکانی را وابستگی عاطفی با مکان خاص و تبدیل فرد به عنوان بخشی از هویت مکان تعریف می‌کند و ادعا می‌کند که این امر در چارچوب فرآیند اجتماعی و روانشناختی بین فرد و مکان پدید می‌آید و نتیجه-اش احساس و علاقه نسبت به مکان است. (بوناییتو ۱۹۹۲، ۳۳۲)<sup>۶</sup>

مفهوم تعلق به مکان را به طور کلی می‌توان مجموعه پیوندهای احساسی، شناختی و رفتاری میان انسان‌ها و مکان زندگی‌شان دانست که مبنای ادراک فرد و رابطه‌اش با مکان را فراهم می‌آورد و چارچوب هویتی فرد و جامعه را شکل می‌دهد. با پیوند بیشتر فرد و مکان در گذر زمان، مکان به عنوان تامین‌کننده نیازهای اساسی و امنیت برای فرد اهمیت ویژه‌ای می‌یابد، به گونه‌ای که فرد خود را جزئی از مکان و در پیوند با مکان تعریف می‌کند و در نهایت حس تعلق به مکان شکل می‌گیرد.

جدول ۱: بررسی ابعاد حس تعلق مکان، مرجع: نگارنده

حس مکان	
بعد عاطفی	ابعاد حس مکان
بعد شناختی	
رویکرد روان شناختی	نظریه های حس تعلق مکان
رویکرد جامعه شناختی	
اندازه مکان - درجه محصوریت - تضاد - مقیاس انسانی - فاصله - بافت - رنگ - بو - صدا و تنوع بصری	عوامل فضایی - کالبدی

## مکان در سینما

مکان یا لوکیشن، اهمیت زیادی در فیلمنامه دارد و بعد از زمان تعیین کننده صحنه های فیلم است. مکان می‌تواند مفهومی کلی تر داشته باشد و محدوده های ملی و جغرافیایی را شامل شود. در واقع یکی از مشخصه های

<sup>1</sup> Altman, Irwin & Low, Setha

<sup>2</sup> Altman & Low

<sup>3</sup> Rubenstein, R.L & Parmelee, P.A

<sup>4</sup> Rubinstei & Parmelee

<sup>5</sup> Bonaiuto, Marino

<sup>6</sup> Bonaiuto et al



سینمای ملی کشورهای مختلف، مکان جغرافیایی داستان فیلم است. از طرفی مکان می تواند در یک فیلم دارای جایگاه منحصر به فردی باشد. مکان روستای فیلم گاو داریوش مهرجویی، هویت اجتماعی و فرهنگی فیلم گاو را تعیین می کند. همین طور بازارچه نایب گربه در فیلم قیصر که محل وقوع مهم ترین رویدادهای فیلم است، فضا و حال و هوای فیلم را نشان می دهد.

علاوه بر این، مکان یک فیلم، زمان و دوره تاریخی که داستان فیلم در بستر آن اتفاق می افتد را مشخص می کند. وقتی صحبت از مکان است، خود به خود معماری و بافت شهری یا روستایی یک فیلم مشخص می شود.

فیلم نوسفراتوی خون آشام ورنر هرتسوک کارگردان آلمانی که اقتباس او از داستان دراکولای برام استوکر است در آلمان قرن نوزدهم می گذرد. بیننده با دیدن بافت شهر محل سکونت جانانان، شخصیت اصلی فیلم و معماری گوتیک قصر کنت دراکولا، فوراً پی می برد که داستان فیلم در آلمان اتفاق می افتد در حالی که فرانسیس فورد کاپولا در اقتباس خود از رمان دراکولای برام استوکر، آن را به کشور اصلی محل وقوع داستان یعنی انگلستان و شهر لندن می برد (جواهری، ۱۳۹۳). که این امر نشان دهنده معماری فضا و مکان در سینما است.

همچنین مکان، مشخص کننده ژانر (گونه) یک فیلم نیز هست. در سینمای مدرن، مکان به مثابه یک امر است. یعنی در این فیلم ها، مکان به همراه عناصر دیگر فیلم نه تنها عنصری روایی است بلکه در خدمت خلق و ایجاد یک فضای روانی است و به روحیه شخصیت های فیلم کاملاً مرتبط است. مثلاً مایکل آنجلو آنتونیونی کارگردان بزرگ ایتالیایی در فیلم های آگراندیسمان (بلوآپ) و صحرای سرخ برای نزدیک کردن مکان ها به کیفیت مورد نظرش، حتی فضاهای خارجی را نیز رنگ کرده است. همچنین تصاویر شهرها در درون فیلم ها، بازتاب روح و درون شهروندان آن شهرها، هستند. در یک فیلم عاشقانه و رمانتیک، شهرها زیبا، نشاط آفرین و دوست داشتنی اند اما در فیلم های نوآر (سیاه) و گانگستری آمریکایی و فرانسوی، شهرها علیرغم زیبایی ظاهری آنها، جهنم تبهکاران اند و مکانی اند که قهرمان تراژیک فیلم در پایان آن بر کف آسفالت سرد آن جان می ده که این امر هم نشان دهنده اهمیت فضای معماری در آثار سینمایی می باشد.

### حقیقت ذهنی مکان در سینما

مکان و حادثه، فضا و ذهن خارج از یکدیگر نیستند، متقابلاً همدیگر را تعریف می کنند. به صورت غیر قابل اجتنابی در یک واحد با هم آمیخته می شوند. ذهن در جهان است و جهان در ذهن زندگی می کند. تجربه کردن یک مکان یک دیالوگ است، شکلی از تبدیل. من خودم را در فضا قرار می دهم و فضا در من ساکن می شود. کورزیومالاپارته (۱۹۳۸-۱۹۴۰) از تجربه های تلخ خود در زندان می گوید: "امروز بیش از هر روز دیگر آن سلول شماره ۴۶۱ را احساس می کنم. که در من باقی مانده است، و تبدیل به روح من شده است. امروز بیش از هر زمان دیگری احساس یک پرنده را دارم که قفسش را بلعیده است. من زندانم را با خود حمل می کنم، درون خودم، یک زن باردار که فرزندش را در شکمش حمل می کند." معماری سینما ارزش یا سودمندی ذاتی ندارد - شخصیت ها، اتفاق ها و معماری بر روی هم اثر متقابل دارند. معماری به سینما، حال و هوا و معنای حوادثی را که در معماری اتفاق می افتند می دهد. روایت سینمایی مرزهای حقیقت زندگی شده را معنا می کند. امکان ندارد کسی که "نوستالژی" ی آندره تارکوفسکی را دیده است، با دیدن مجسمه اسب سوار مارکوس آریوس به باد پیکر لرزان دومنیکو بر پشت اسب نیفتد. حقیقت ماده و تصویر زندگی شده به هم آمیخته اند. (همان، ۷۳-۷۴)



جدول ۲: تعبیر مکان در معماری و سینما

مکان در معماری	مکان در سینما
وقتی صحبت از مکان است، خود به خود معماری و بافت شهری یا روستایی یک فیلم مشخص می شود. ارائه دهنده فضای زیسته است. معماری به سینما، حال و هوا و معنای حوادثی را که در معماری اتفاق می افتند می دهد معماری سینما ارزش یا سودمندی ذاتی ندارد - شخصیت ها، اتفاق ها و معماری بر روی هم اثر متقابل دارند.	محدوده های ملی و جغرافیایی را شامل شود. فضا و حال و هوای فیلم را نشان می دهد. زمان و دوره تاریخی که داستان فیلم در بستر آن اتفاق می افتد را مشخص می کند. همچنین مکان، مشخص کننده ژانر (گونه) یک فیلم نیز هست. مکان به همراه عناصر دیگر فیلم نه تنها عنصری روایی است بلکه در خدمت خلق و ایجاد یک فضای روانی است و به روحیه شخصیت های فیلم کاملاً مرتبط است. تجربه کردن یک مکان یک دیالوگ است، شکلی از تبدیل

### ۳) بحث و بررسی

#### معماری هنر مکان

از نظر هایدگر، جهان در فضا نیست، بلکه فضا در جهان است. به نظر او فضا، مکان را از حالت وحشی خود می رهند و به آن مکان زیستن می بخشد. او از تعریف خود از فضا، به مفاهیم حرکت و فاصله متوسل شد و معتقد بود که تغییر در حرکت یا تغییر در فاصله، فضای موجود را تغییر م دهد. با پرداختن به مساله حرکت، بحث جهت مطرح م میشود و با استفاده از بحث جهت، مکان را مطرح می کند (نوربرگ-شولتز، ۱۳۸۰، الف)

#### فضا واسطه هایی برای درک مکان

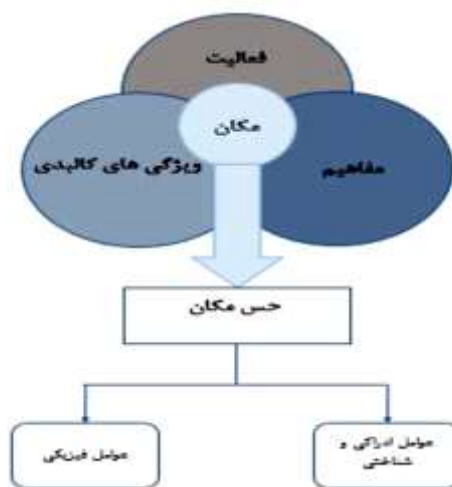
استنباط از مکان می تواند به عنوان فضا نیز درک شود. نوربرگ-شولتز به تلقی هایدگر از فضاییت مکان می پردازد و معتقد است مکان همانند فضا، مرز گشاینده است؛ گوهر هر فضا برخاسته از نه خود آن فضا، که از مکان های آن است. عموماً سامان پذیری فضایی نشانگر سامان پذیری افقی است، زندگی بر زمین روی می دهد و آهنگ آن را می توان در یک سطح نمایش داد (نوربرگ-شولتز، ۱۳۸۱، الف)

#### فضا در سینما و معماری

معماری و سینما هر دو به ایجاد فضا و روح زندگی می پردازند و در فرآیند ادراک فضا، هر دو هنر به اصول مشترکی پایبندند. (غیایی، ۱۳۹۳) بنیادی ترین عنصر معماری و سینما "فضا" است. سینما با ترکیب عناصری چون رنگ و نور، زاویه دید و صحنه، تدوین و صدا و در جهت ایجاد رابطه ای مستحکم با بیننده خود و تسهیل سفر ذهنی نو به درون فیلم دست به فضا سازی می زند، در حالی که جوهر معماری فضا است. در سینما فیلمساز به طور ذهنی به هدف فضا سازی خود می رسد و در معماری، معمار به فضا عینیت می بخشد. در سینما توهم فضایی از طریق شخصیت پردازی ها، حرکت موضوع و دوربین حاصل می شود. در حالی که در معماری عنصر فضا از ترکیب خطوط، رنگ ها و شکل ها، سایه و روشن و تکرار حجم ها جان می گیرند (طوسی و همکاران، ۲۰۱۶).

تعریف ملموس از فضا، می تواند به این صورت باشد که سینما هنری است که در فضا رخ می دهد، لذا معماری به عنوان یک فضا، در بناها و شهرها، در سینما حضور دارد و مقوله ی فضا در سینما و درک آن بر عهده ی معماری است. فضای فیزیکی به روابط بین اشیا و فضای اطراف آنها اطلاق می شود (گوهرپور، ۱۳۸۹، ۸۲). این فضا

که اغلب به واسطه ی معماری و سایر هنرها، هم چون موسیقی، گرافیک و عکس، در سینما خلق می شود، حامل حس های گوناگونی است. ابزار سینما به دلیل انتقال صریح تر احساس های مختلف همچون حس تخیل، نوستالژی، ترس، تعلیق و حس سردرگمی، می تواند در شناساندن مفاهیم ادراکی گوناگون به دانشجویان معماری، کمک نماید تا معماران آینده به راحتی بتوانند احساس های گوناگون مورد نظر خود را بر حسب نیاز و به وسیله ی ابزاری چون مصالح، نور، رنگ و فضای محدود شده توسط معماری خود منتقل سازند(سرابی و مولانایی، ۱۳۹۵). اکثر کارگردانان مطرح دنیا محیط را به گونه ای قاب بندی می کنند که بتوانند فضایی خلاقانه را در زمینه ی موضوع خلق کنند، به عبارتی در فیلم هایشان فضای معماری در خدمت هدف و سبک روایت است(حفیظی، ۱۳۸۷، ۲۸). این تأثیر تا بدانجا است که جمله ی "برکه را خالی کن تا ماهی بگیری" فیلمساز معروف روبر برسون<sup>۱</sup> فرانسوی و انعکاس این طرز فکر مینیمالیستی معماری در کارهای کارگردانی همچون برسون، آنتونیوتی<sup>۲</sup> و گدار مشاهده می شود(حفیظی، ۱۳۸۷، ۲۹).



شکل ۲: مکان، فضا و اجزاء، عوامل تشکیل دهنده حس مکان و چگونگی تأثیر آن ها بر هم

یکی از فاکتورهای تأثیرگذار آشنایی با عوامل شکل دهنده ی مکان و چگونگی عوامل ادراکی حس مکان، مرجع: (سرابی و مولانایی، ۱۳۹۵). نحوه استفاده فیلمسازان از فضا، معماری و لوکیشن در آثارشان (دراپر، ازو، آنتونیونی، تاتی و...از کارگردانان برجسته این نگره هستند) و یا تأثیر نظریه های شهری و معماری در مقاطعی خاص، بر شکل گیری نوع خاصی از سبک سینمایی(اکسپرسیونیسم آلمان، نئورئالیسم ایتالیا، موج نوی فرانسه، سینمای نور و....) دو الگوی بنیادین این مباحث بوده اند(قهرمانی و همکاران، ۱۳۹۳) الگوی غالبی که از تأثیر سینما در معماری معمولاً به آن اشاره می شود، تأثیری است که تخیل معمارانه تصویر شده در سینمای علمی - تخیلی و به خصوص ترسیم های اتوپایی و دیستوپایی سینما گران در فیلم ها (فیلم هایی مانند متروپولیس فریتز لانگ، رویدادهای آینده ویلیام کامرون منزیس، بلیدرانر ریدلی اسکات و...) بر معماری واقعی داشته است.

فضا و مکان در سینمای اکسپرسیونیستی و سوررئالیستی، ماهیتی انتزاعی، خواب گونه و رویایی دارد و با تصورات ما از مکان ها و فضاهای واقعی متفاوت است. در فیلم متروپولیس ساخته فیلمساز برجسته آلمانی فریتز لانگ و یا کریستوفر نولن، کلان شهرهایی با هیبتی غول آسا را می بینیم که تنها در عالم خواب می توان آنها را تصور کرد. مکان در سینما عیناً آن چیزی نیست که در برابر دوربین قرار می گیرد بلکه به کمک طراحی صحنه، طراحی دکور،

<sup>1</sup> Robert Bresson (1901-1999). فرانسوی مینیمالیست فیلمنامه نویس و کارگردان

<sup>2</sup> Michelangelo Antonioni (1912-2007). ایتالیایی کارگردان و فیلمنامه نویس

نور پردازی و میزانشن، چهره دیگری پیدا می کند تا به مفاهیم ذهنی مورد نظر کارگردان نزدیک شود (جواهری، ۱۳۹۳).

### جدول ۳: تعبیر فضا در معماری و سینما

فضا در معماری	فضا در سینما
جوهر معماری فضاست معماری به عنوان یک فضا، در بناها و شهرها، در سینما حضور دارد و مقوله ی فضا در سینما و درک آن بر عهده ی معماری است. در معماری، معمار به فضا عینیت می بخشد.	فضا و مکان در سینمای اکسپرسیونیستی و سوررئالیستی، ماهیتی انتزاعی، خواب گونه و رویایی دارد. فضای معماری در خدمت هدف و سبک روایت است. سینما با ترکیب عناصری چون رنگ و نور، زاویه دید و صحنه، تدوین و صدا و در جهت ایجاد رابطه ای مستحکم با بیننده خود و تسهیل سفر ذهنی نو به درون فیلم دست به فضا سازی می زند در سینما فیلمساز به طور ذهنی به هدف فضا سازی خود می رسد.

### مقایسه فضا و مکان در یک اثر معماری

با حضور در یک بنای معماری، آنچه که خود را به ما نشان می دهد و به عین آن را درک می کنیم، فضا و آنچه که در پس زمینه ذهن همانند خاطره باقی خواهد ماند، مکان آن خواهد بود. در واقع می توان گفت فضا فقط با حضور در آن و لمس کالبد آن احساس می شود و در جایی خارج از آن در کشدنی نیست، ولی مکان از آنجایی که قابلیت خاطر ه شدن دارد و در ذهن متبلور می شود، در ذهن خواهد ماند و در هر جای دیگری قابل بازگویی است. آنچه مسلم است این است که در توصیف مفهوم فضا انسان نقش محوری ایفا می کند، زیرا مکان در نتیجه فضا برای انسان خلق می شود. بنابراین فضا واسطه ها ی است که درک مکان را برای ما مقدور می کند. هنر معمار، تبدیل فضا به مکان است یعنی ترسیم مکان در ذهن اشخاص و معماری، هنر تبدیل فضا به مکان است. به همین دلیل است که نوربرگ-شولتز معماری را هنر مکان و هنری می داند که هدف آن ارائه تصویرهایی از جهان است که به آشکار کردن معنای چیزها کمک می کند.

### تحلیل نمونه موردی: فیلم و معماری در اثر ویلا ساوا لوکوربوزیه

لوکوربوزیه معمار برجسته مدرن، پس از آشنایی با آیزنشتاین و تئوری هایش، از علاقه اش به ایجاد یک معماری سینماتیک سخن گفت و بیان داشت که تلاش می کند به شیوه ای معماری کند که آیزنشتاین فیلم سازی می کند. در ۱ اکتبر ۱۹۲۸ در نمایش خصوصی فیلم رزنا و پوتمکین اثر آیزنشتاین، لوکوربوزیه بعد از تماشای فیلم اعلام کرد که "من در کارم به شیوه ای فکر می کنم که آیزنشتاین در سینما می اندیشد" (برنو<sup>۱</sup>، ۲۰۰۲، ۵۸). همچون آیزنشتاین، برای لوکوربوزیه نیز، معماری و سینما هنرهایی بودند که طراحی سکانشی و مجاورت های فضایی، بنیان ساختاریشان را تشکیل می داد. لوکوربوزیه در بیانیه به سوی معماری جدید بارها به چوینسی ارجاع می دهد و از اهمیت کالبد متحرک در رابطه با درک فضا و مکان معماری سخن می گوید. اهمیت "حرکت" نزد لوکوربوزیه تا اندازه ای بود که با تاکید بر لزوم تجربه سکانش حرکتی اثر معماری توسط مخاطب می افزایشد: "مرده یا زنده بودن اثر معماری در رابطه با درجه ای است که در آن، قانون حرکت، نادیده گرفته شده است و یا به طور درخشانی مورد استفاده قرار گرفته است." (لوکوربوزیه، ۱۹۹۹، ۴۵). ایده تجربه معماری در حال حرکت، کامل ترین

<sup>۱</sup> Cited in Bruno, 2002, 58

شکل بیانی خود را در مفهوم معماری پرومناذ یافت (توماس و پنز<sup>۱</sup>، ۱۴۶، ۲۰۰۳). معماری پرومناذ، ابزاری برای تولید فضای معماری، با در نظر گرفتن تجربه ادراک فضایی مخاطب متحرک در بنا، هنگام فرایند طراحی است. لوکوربوزیه ایده معماری پرومناذ خود را از شرحی که چویسی بر آکروپولیس نگاشته بود، وام گرفت. تحلیل چویسی از تجربه معماری در محور Z، بنیان معماری پرومناذ لوکوربوزیه را تشکیل می دهد، جایی که معماری، کنترل مناظر و تجربه های فضایی است که در ارتفاع "پنج پا و شش اینچ (لوکوربوزیه، ۱۳۹۰، ۱۱۹) توسط چشم ناظر مکاشفه می شوند. لوکوربوزیه متأثر از چویسی بر این عقیده بود که ساختمان در محورهای X و Y درک نمی شود، بلکه برای شخص ناظر در محور Z تجربه می گردد و با اشاره به مزیت های طراحی محوری یونانیان به انتقاد از قواعد خشک طراحی مبتنی بر پان آ کادمی هنرهای زیبای فرانسه پرداخت.

لوکوربوزیه می نویسد: "یک زاویه دید پرنده مانند آنچه که در پلان ارائه می شود، نحوه دیده شدن محور ها در واقعیت نیست؛ آنها از روی زمین دیده می شوند، ناظر ایستاده است و به جلوی خویش می نگرد (سیتداین بویر، ۱۷۳، ۱۹۹۴). وی با پی بردن به تشابه ادراک فضایی مخاطب یک مجموعه معماری با تماشا گر یک فیلم، کوشید در پروسه طراحی معماری پرومناذ خویش از ظرفیت های فریم بندی سینمایی بهره گیری کند (کلمینا<sup>۲</sup>، ۱۹۸۷، ۱۹۹۲). در این شیوه طراحی، سکانس های فضایی با در نظر گرفتن تغییر مکان ها و تغییر پرسپکتیوهای ناظر متحرک، پلان بندی می شوند، از این رو به مخاطب اجازه داده می شود که ارتباطات و پیوندهای فضایی را از دریچه زاویه دیده ای فیلمیک و بر پایه قواعد سینمایی ادراک کند (پنز<sup>۳</sup>، ۲۰۰۴). همانند فیلم که در آن فضاها توسط ناظر در محور Z درک می گردند، در معماری نیز، مخاطب فضا را در محور Z تجربه می کند. به همان شیوه ای که فیلم توسط کارگردان شات به شات در فضا ساخته می شود، در معماری سینماتیک، فریم هایی که تصویر پیوسته ای را از پرسپکتیوهای تغییر یابنده و لنداسکیپ های اطراف ایجاد می کنند، ناظر را به ادامه حرکت در بنا تحریک می کنند. همچون تمامی کارهای لوکوربوزیه در طول دهه ۱۹۲۰ مسیر حرکتی مفهومی خاص دارد و بین تجارب بصری مختلف و پیوسته موجود در ویلا ارتباط برقرار می کند. از ویلا ساوا، به عنوان یکی از برجسته ترین نمونه های معماری پرومناذ لوکوربوزیه یاد می شود. لوکوربوزیه در پروسه طراحی این بنا، به شدت متأثر از تجربه بازدیدش از معابد یونانی و خصوصاً آ کروپولیس بود (آنوین، ۱۳۹۰، ۱۶۰). در ویلا ساوا، "حرکت" مهم ترین عنصر تولید فضا است و عناصری نظیر رمپ و پله های مارپیچ که نقشی بنیادین در دیا گرام و ساختار این اثر دارند، اجازه دسترسی به فضایی مبتنی بر پویایی و حرکت را مهیا می کنند، فضایی که به گون های سیال، از داخل به خارج و بالعکس، در سرتاسر ساختمان جاری است (تصویر ۱) نکته اساسی در طراحی ویلا ساوا، آنچنان که لوکوربوزیه تأکید می کند، لزوم درک فضا توسط یک بدن متحرک است. لوکوربوزیه به درس بزرگ معماران عرب، پیرامون رابطه کالبد متحرک انسانی و فضای معماری اشاره می کند و درباره ویلا ساوا می نویسد "معماری عربی درس ارزشمندی به ما می آموزد - با "حرکت کردن" پا به بهترین وجه درک می گردد. با راه رفتن، تو مجبور هستی که در میان (فضاهای) ساختمان با چشم انداز های متغیر قدم بزنی، تا ساختمان را به درستی درک کنی... در این خانه "ویلا ساوا"، معماری پرومناذ واقعی مطرح است: ارائه چشم اندازهای پیوسته تغییر یابنده، غیرمنتظره، چیزی شگفت انگیز (سیتیز این لامارچه<sup>۴</sup>، ۲۰۰۳) می توان اظهار داشت که حضور بدن در فضا تشکیل دهنده

<sup>1</sup>Thomas & Penz

<sup>2</sup>Colomina

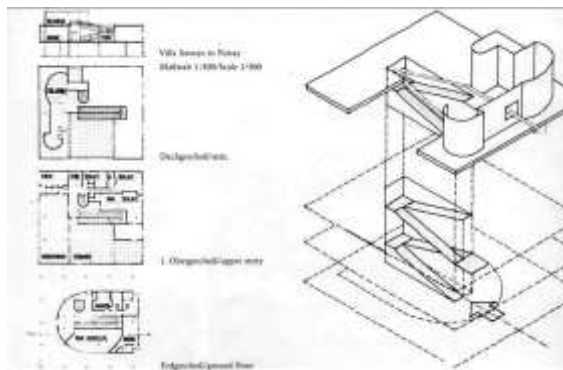
<sup>3</sup>Penz

<sup>4</sup>Cited in La Marche

قلمرویی روایی می باشد که محل ملاقات فیلم و معماری می باشد (برونو<sup>۱</sup>، ۲۰۰۳، ۶۳). لوکوربوزیه بعدها به همراه پیر سنال، از ویلا ساواو فیلمی به نام معماری امروز ساخت که ابعاد سینماتیک این پروژه را کاملاً آشکار می سازد.



شکل ۳: حرکت ناظر به مثابه مهم ترین عنصر تولید فضا در ویلا ساواو، مرجع (جوئدیگ<sup>۲</sup>، ۱۹۸۴، ۱۰۵)



شکل ۴: ویلا ساواو به مثابه مظهر گرایش فضا-زمان در معماری مدرن، مرجع (گیدئون، ۱۳۸۹، ۴۳۱)

بر خلاف سازماندهی ویلا مسیر یک بعد زمانی است که قدرت آن با تسلسل حرکتی حاصل از تجارب بصری فرم و فضا افزایش یافته است. حس پویایی توسط مسیر منحنی سواره پیرامون حجم ورودی کشف و توسط حرکت نمادین رامپ تقویت می گردد. این عنصر نمادین و مهم قدرت اصلی را افزایش می دهد. طبیعت پیوسته این حوادث یک زنجیره ارتباطی را میان عناصر طراحی برقرار می سازد. توجه لوکوربوزیه به ارتباط متقابل میان عناصر و مسیر حرکتی قابل مشاهده است. در طول تجارب بصری پیوسته در می یابیم که مسیر حرکتی یک عنصر خطی دارای پویایی و احساس تداوم است که با تقارن و ایستایی قطعه معلق (تصویر عمومی قابل درک از ویلا) تضاد دارد. طبقات را می شکافد و همچون پله برقی بیننده را در قلب طرح به چرخش و حرکت وا می دارد. بر اثر فشردگی فرم درک زنجیره تجارب بصری از محدوده حرکتی خارجی (مسیر سواره پیرامون حجم ورودی) آغاز می شود.



<sup>1</sup> Bruno

<sup>2</sup> Joedicke

شکل ۵: حرکت، حس تعلق مکان در ویلا ساوا، مرجع: <http://rando.blogsky.com>

کشش جهت دار ممتد و قدرتمند رامپ علاوه بر نفی مفهوم استراحت و سکون در فضای ورودی حالت پویای فضا و پیوستگی زنجیره تجارب بصری را حفظ می کند. فضاهای محصور و مکعب مستطیل شکل محدوده های مختلف و مجزای فضای نشیمن پیانو شکل را تشکیل می دهند و تراس محدوده نشیمن ارتباط میان این فضاها را برقرار می سازد. بازشوهای یکسان و ممتد نمای غربی پیوستگی این فضاها را افزایش می دهد. مورخ بزرگ معماری، زیگفرد گیدئون در کتاب ساختمان سازی در فرانسه، به همین ویژگی سینمایی آثار لوکوربوزیه ارجاع می دهد و بیان می کند "عکاسی ساکن نمی تواند آنها را به درستی تسخیر کند. چیزی باید چشم را در حالی که حرکت می کند همراهی کند: تنها فیلم می تواند معماری جدید را قابل درک سازد" (گیدئون<sup>۱</sup>، ۱۹۹۵، ۱۷۶) گیدئون معتقد بود که بر خلاف آثار معماری کلاسیک، درک کلیت آثار معماری مدرن تنها از طریق نگاه سکانشی امکان پذیر می باشد و معماری مدرن به واسطه حرکت ناظر و کنار هم قرار دادن قطعه های فضایی در یک سکانشی فضایی است که ادراک می گردد. شیوه تحلیل گیدئون از فضاهای معماری مدرن، آشکارا نمایانگر فهمی سینماتیک از فضاست و نمی توان از تاثیر تئوری های آیزنشتاین بر گیدئون چشم پوشی نمود (کوئیک<sup>۲</sup>، ۲۰۱۲، ۱۶).



شکل ۶: شات هایی از فیلم لوکوربوزیه و شنال از ویلا ساوا، مرجع (پنز<sup>۳</sup>، ۲۰۰۴، ۴۳).

در فضا، زمان و معماری، گیدئون، ویلا ساوا را در ارتباط با مفهوم سیالیت فضایی در معماری باروک تحلیل می کند و می نویسد: درک معنای معماری ویلا ساوا از یک نقطه دید غیرممکن است. این ساختمان به معنای واقعی کلمه مظهر فضا-زمان است. این خانه... مکعبی کامل نیست؛ بلکه از بالا و پائین، از بیرون و درون آن، قسمتی برداشته شده است. مقطعی از هر قسمت این خانه خوب نشان می دهد که هر جزئی از آن در فضای خارج نفوذ می یابد. برومینی در برخی از کلیساهایی که در اواخر دوره باروک ساخت، تقریباً موفق شد فضای داخل و خارج ساختمان را با یکدیگر ترکیب کند (گیدئون، ۱۳۸۹، ۴۳۲) نکته جالب در تحلیل گیدئون از ویلا ساوا، اشاره به آثار

برومینی و ریشه یابی گرایش فضا-زمان و تداخل فضایی داخل و خارج معماری مدرن، در فضا سازی معماری باروک می باشد، که لوکوربوزیه در هماهنگی با تصور فضایی جدید آن را مورد استفاده قرار داد. در رابطه با ویژگی های سینماتیک ویلا ساوا، بتاتریز کولومینا در تحلیل درخشانش اظهار می دارد: همانند معماری باروک، نقطه دید معماری مدرن هرگز ثابت نیست... همواره در حال حرکت است مانند فیلم و شهر... ساکنان خانه های لوکوربوزیه در ناتوانی در ثبت و تسخیر یک تصویر، مشابه تماشاگران سینما هستند. مانند تماشاگر فیلم که بنیامین اشاره می کند... آنها در فضایی زندگی م یکنند که نه داخلی است و نه خارجی، نه عمومی هست و نه خصوصی. این فضایی هست که به جای دیوارها از تصاویر شکل گرفته است (کولومینا<sup>۴</sup>، ۱۹۹۶، ۷۲) می توان بیان داشت که برای لوکوربوزیه، ادراک معماری تنها با حضور کالبدی مخاطبی معنا می یابد که به واسطه

<sup>1</sup> Giedion

<sup>2</sup> Koeck

<sup>3</sup> Penz

<sup>4</sup> Colomina



حرکت جسمانی اش در میان فضاها، به معماری ماهیتی زمان مند و سینمایی می بخشد. مخاطبی که در حرکت و "پرسه زنی" به گون های روای تمند و سکانشی، همچون تماشا گر فیلم، فضاها را به یکدیگر پیوند می دهد.

### سینما بیانگر هویت مکان

بنابراین تاریخ سینما با تداعی حرکت در تصاویر آغاز شد تا بتوان حسمکان را در آن درک نمود. بطوری که این حرکت را به گونه ای متفاوت در معماری می بینیم. همان طور که در سینما با حرکت دوربین مفهوم و معانی را تداعی می کنیم و تصاویر را در پیوند با زمان می بینیم در معماری هم معانی و مفهوم با حرکت تداعی می شوند. درباره ارتباط بین فیلم و سینما با مقوله شهر و معماری شهری می توان چنین بیان داشت که در فیلم فضا یا اتمسفر فیلم، در مجموع حال و هوای فیلم را انتقال می دهد. در حقیقت در تعریف واقعی معماری، فضا سازی با سایه و نور است. معماری لوکیشن نیست بلکه فضای فیلم را شامل می شود و نمودی ساختار هویتی و زمانی را بازگو می کند. بطور کلی می توان گفت: سینما مروج هویت اجتماعی است. بر این اساس، شهر یک واقعیت یزکی مرکب از فضاها و روابط اجتماعی است که از خلال آن انسان فضا را می بیند و لمس می کند و به هویت مشخصی راجع به خودش دست پیدا می کند. سینما رسانه ای است که به خلق فضا و روح می پردازد و همیشه پیوند ناگسستنی بین شهر و سینما و معماری وجود داشته است (حسینی و همکاران، ۱۳۸۸).

### ۴) نتیجه گیری

معماری هنریست که همواره در خدمت انسان بوده و آثار آن باید آرامش روح و جان انسان را تامین کند. در خلق هر بنایی نیازهای انسان، شرایط آب و هوایی، کاربری ها و زیبایی بنا در نظر گرفته می شود و معمار تمام احساسات درونش را با نیازها و شرایط اطرافش در می آمیزد تا اثری جاودانه خلق کند. همان طور که در تحلیل ها و نمونه های بیان شده مشاهده شد، معماری تاثیر خود را در صنعت فیلم سازی با ابزارهای خود چون؛ نور، مصالح، بافت، سایه ها، جداره ها و ... در شکل و همین طور در اندیشه ها و محتوایی و سناریو گذاشته است. این هنر نوظهور را به سرعت با گذشت حدود ۱۲۰ سال از تولد آن به گونه فزایندهای به اوج رسانده است و به واسطه همین ابزار توانسته تصاویری از شهرها و جهان آینه که طراحان معمار به عنوان یک ایده ذهنی در سر می پروراند به تصویر بکشد و وجود بعد سهم در صنعت سینما یعنی "حرکت" به فرم و شکل دادن این کانسپت ها کمک می کند و در واقع این تاثیرات دو سویه در این دو حوزه به گونه ای است که ابتدا معماری به علت قدمت و پیشینه تاریخی خود و بهره گیری از سبک های هنری بر صنعت فیلم سازی تاثیرات خود را گذاشته و سپس سینما با استفاده از قابلیت های ویژه خود به خدمت معماری می آید. تاثیر گذاری این دو حوزه بر یکدیگر را می توان در بخش هایی مانند فرم، فضا، نور، مصالح و سطوح و جداره ها، سناریو ... قابل بازشناسی است. در عصر کنونی، هنر برای همگان قابل تجربه و امری آشناست که توانسته به زندگی روزمره ی انسان ها راه یابد. امروزه آثار هنری قادرند نگرش اجتماعی خاصی را در ما به وجود آورند و حتی هویت اجتماعی و فرهنگی ما را ارتقاء دهند. معماری و سینما هنرهایی هستند که طراحی مبتنی بر سکانس و مجاورت های فضایی، بنیان ساختاریشان را تشکیل می دهد. در معماری، ناظر، در میان یکسری پدیده ها که آنها را به صورت سکانس مشاهده می کند حرکت می کند، اما تماشا گر فیلم از سایت های فیلمیک که به صورت سکانشی از جلوی چشمانش می گذرند. فضا به صورت واقعیتی است که در جای خود ثابت است و حرکت نمی کند، اما مکان، ویژگی خاصی است که در ما و در ذهن ما می ماند و با ما جابه جا می شود. پس فضا خصلتی ایستا دارد، ولی مکان دینامیک یا پویاست و در شبکه همواره متغیر روابط اجتماعی در تمامی سطوح و مقیاسها، به آن و لحظه درمی آید. بنابراین، اگر فضا امکان وقوع حرکت را می دهد، مکان درنگ پدید می آورد. هنگامی که انسان به مرور زمان با یک فضا انس می گیرد و نسبت به



آن احساس تعلق خاطر پیدا می کند، این فضا برای او ارزشمند می شود و حس آشنا و نوستالژیکی در قبال آن فضا دارد. این فضا، مکان خواننده می شود و این نکته قابل نتیجه گیری است که مکان قابلیت خاطره سازی دارد. مکان به عنوان امری فرافیزیکی، در ذهن وجود دارد، اما فضا دارای جنبه های مادی و فیزیکی است. در حال یک فضا را گستره ای باز و انتزاعی می بینیم، مکان بخشی از فضاست که شخصی یا چیزی آن را اشغال می کند و دارای بار معنایی و ارزشی است که در اثر هم کنش افراد با محیط واجد ویژگی های متمایز با مناطق اطراف شده است.

## مراجع

- اخوت، هانی؛ امیرخانی، آرین و پورجعفر، محمدرضا. (۱۳۸۸) تحلیل تطبیقی مفهوم حرکت در فضای سینما و معماری، کتاب ماه هنر، آبان ماه، ۱۶-صص ۱۲.
- باستید، روزبه، ۱۳۷۴، هنر و جامعه، ترجمه ی غفار حسینی، توس.
- بورکهارت، تیتوس، ۱۳۷۶، مجموعه مقالات مبانی هنر معنوی، دفتر مطالعات دینی هنر، انتشارات سوره.
- جواهری، مسعود(۱۳۹۳)، آموزش مقدماتی سینما، محصولی از سایت سینما مدرن، [Www.CineModern.ir](http://www.CineModern.ir)
- حفیظی، میعاد (۱۳۸۷) سینمای معماری، معماری سینما، منظر، سال اول صفر، صص ۲۹.
- خشنود شریعتی، آذین (۱۳۸۹) فضا در معماری سینما، آینه خیال، شماره ۱۱، صص ۷۰-۷۷.
- دهبان، م(۱۳۹۲)، تعامل جادویی معماری و سینما. معماری و فرهنگ
- رحمتی، عباس، فروتن، منوچهر(۱۳۹۶)، کارکرد ایجاد حس مکان در سینما (مورد پژوهی پردیس سینما ملت شهر تهران)، کنفرانس بین المللی عمران، معماری و شهرسازی ایران معاصر، ایران - تهران، مرداد ماه ۱۳۹۶.
- رهبری منش، کمال، رحیمی مهربان، حمید(۱۳۹۳)، هنرهای هفت گانه با نگاه ارتقا تعاملات اجتماعی و فرهنگی، کانون ملی معماری ایران، همایش ملی معماری، عمران و توسعه ی نوین شهری، تبریز، اردیبهشت
- رئیس، ایمان، عشقی صنعتی، حسام(۱۳۹۱)، نسبت فضا و مکان در اثر معماری، با تکیه بر اندیش ههای مارتین هایدگر و کریستین نوربرگ شولتز، روزنامه شرق، سال نهم، شماره ۱۵۰۱، فروردین
- شوپنهاور، آرتور، ۱۳۷۵، هنر و زیباشناسی، ترجمه ی دکتر فؤاد روحانی، زریاب.
- طوسی، مریم، فیض آبادی، محمود، کامل نیا، حامد(۲۰۱۶)، تاثیرات متقابل معماری و سینما در دوران معاصر(بررسی تطبیقی سبک های معماری معاصر و سینما)، همایش بین المللی مهندسی عمران، معماری و توسعه شهری، تهران
- عناصری، جابر، ۱۳۸۰، مردم شناسی و روانشناسی هنر، رشد.
- غیایی، م، م، سپهر، م(۱۳۹۳)، تاثیر طراحی پردیس سینمایی بر فرهنگ، هویت و منظر شهری. کنفرانس ملی معماری و منظر شهری پایدار
- قیومی بیدهندی، مهرداد، ۱۳۹۰، گفتارهایی در مبانی و تاریخ معماری و هنر، تهران، شرکت انتشارات علمی و فرهنگی.
- قهرمانی، محمدباقر، پیروای ونک، مرضیه، مظاهریان، حامد، صیاد، علیرضا(۱۳۹۳)، کالبد متحرک ناظر و شکل گیری سکانس های فضایی در معماری سینماتیک، نشریه هنرهای زیبا - معماری و شهرسازی، شماره ۴، زمستان
- گروتز، یورگ، ۱۳۷۵، زیبایی شناسی در معماری، ترجمه جهان شاه پاکزاد، تهران، انتشارات دانشگاه شهید بهشتی. - گوهرپور، حسن. (۱۳۸۹) خشت هایی که نماهای سینما می شوند، آینه خیال، شماره ۱۱، صص ۸۴.
- سروش، عبدالکریم، ۱۳۵۷، نهاد ناآرام جهان، تهران.
- سرکارفرشی، گلناز(۱۳۹۲)، خوانشی انتقادی از نظریه فیلم زیگفرد کراکاور، فصلنامه کیمیا هنری، سال اول، شماره ۵، پاییز
- سرابی، امیر، مولانایی، صلاح الدین(۱۳۹۱)، مطالعه تطبیقی معماری و سینما با رویکرد آموزش معماری به کمک فیلم، نشریه علمی - پژوهشی انجمن علمی معماری و شهرسازی ایران، ۱۷۲-۱۵۷

- کمالی، زهرا، اکبری، مجید (۱۳۸۷)، والتر بنیامین و هنر بازتولیدپذیر، پژوهش های فلسفی، شماره ی چهاردهم، پاییز و زمستان
- میرجانی، حمید، 1391 مکان معماری و معرفت تاریخی. شهر و معماری بومی.
- موحد، علی، علی شمعی، و ابوالفضل زنگانه . 1391 . بازشناسی هویت کالبدی در شهر های اسلامی ( مطالعه موردی : شهر ری).
- نقره کار، عبدالحمید، ۱۳۸۷، در آمدی بر هویت اسلامی در معماری، تهران، انتشارات وزارت مسکن و شهرسازی دفتر معماری و طراحی شهری.
- نقی زاده، محمد . ( ۱۳۸۴ ) مبانی هنر دینی در فرهنگ اسلامی، جلد اول، چاپ اول . تهران :نشر دفتر نشر و فرهنگ اسلامی .
- نوربرگ ، شولتز، ف کریستین (۱۳۸۸)، روح مکان: بسوی پدیدار شناسی معماری، مترجم: محمد رضا شیرازی، تهران: رخ داد نو، ص ۳۰
- نوربرگ، شولتز، کریستین (۱۳۸۷) معماری: حضور، زبان و مکان، مترجم: علیرضا سید احمدیان، چاپ دوم، تهران، انتشارات نیلوفر
- نقی زاده ، محمد، (۱۳۸۱)، تأثیر معماری و شهر بر ارزش های فرهنگی ، هنرهای زیبا، شماره ۱۱
- نقره کار، عبدالحمید 1387، در آمدی بر هویت اسلامی در معماری و شهرسازی . تهران :انتشارات وزارت مسکن و شهرسازی،
- یونگ، کارل گوستاو (۱۳۸۵) روح و زندگی، مترجم: لطیف صدقیانی، چاپ چهارم، تهران، نشر جامی، ص ۴۰
- Alkan Bala, H, Reading of the Architectural Identity Via Cinema. *Cinej Cinema Journal*, 4.1, 80-109, 2014
- Santos, S. (2015, 8 15). How Architecture Graduates are Animating the Film Industry. *Archdaily*. Amanat Corporation. 1966. Amanat Architect: Persian Heritage Center. (accessed 04 16, 2012).
- Anonymous. 1996. Robinson, Arthur H. In, Judith Graham (ed.), *Current Biography*
- Altman, I. (1975). *The environment and social behavior*. Monterey, CA: Brooks/Cole.
- Aronson, E., Wilson, T. D., Akert, R. M., & Fehr, B. (2005). *Social psychology*. Englewood, Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Hmmon, david (۱۹۹۲) "community attachment : local sentiment & sense of place " , plenum , NY Yearbook 1996. New York: H. H. Wilson, pp. 467-71.
- Robinson, Arthur H. 1982. *Early Thematic Mapping in the History of Cartography*. Chicago: University of Chicago Press.
- Skelton, R. A. 1972. *Maps: A Historical Survey of their Study and Collecting*. Chicago: University of Chicago Press.
- Thrower, Norman J. W. 1966. *Original Land Survey and Land Subdivision: A Comparative Study of the Form and Effect of Contrasting Cadastral Surveys*. Association of American Geographers, Monograph 4. Chicago: Rand McNally.