

درونمایه‌های مشترک مابین معماری و هنرهای نمایشی تأثیر گذار بر ارتقاء بهره‌وری محیط شهری^۱

ژنیت رستمی قلزم*: دانشجوی دکتری معماری، گروه معماری واحد تهران مرکز، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران
مهرداد جاویدی نژاد: استادیار، گروه معماری واحد تهران مرکز، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران
بهروز منصوری: استادیار، گروه معماری واحد تهران مرکز، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران

Common components in architecture and performing arts affecting the efficiency of urban environment

Apprehension of the fundamental and noble notions of art, can lead to a better understanding of practical arts such as architecture, theatre and cinema and their similarities. Architecture, theater and cinema, apart from their practical aspect, which creates the environment, in the process of comprehending the space, all three share the same three principals which are interwoven together by architects and directors. This research, with a descriptive-analytical approach is studying the generality of this similitude and the ability to use this similarity in practical arts. Using the virtues of wisdom and experience are two important factors in this research, which can simultaneously use both divisions alongside each other. Architecture, cinema and theatre can be mediums to present ideas, and these ideas can be common between different Medias and different fields. Indeed architecture, theatre and cinema are composed of the same main elements such as stage, space, light, movement, and perspective. Architects, directors of theatre and movies are continuously trying to communicate associative concepts in order to narrate ideas and complex concepts in a symbolic environment. Indeed the art of architecture in theatre and cinema represents itself as the factor creating balance and harmony in the shape of images and composition of stage in which special and temporal properties of the space, color, lights, shadows and shades have different effects on spectators. Visual perspectives in the background of a movie have an important role in creating the ideas of the director and the producer of the movie. Actually, directors create the environment and temper of the space and characters by using architecture by the mean of concepts and visual perspective. Identification of these interactions and their effect can be of great help to the artists in creating their artistic product and create an appropriate understanding of environment and space required for each category

Keywords: architecture, cinema, theatre, urban environment, location, efficiency

چکیده

درک مفاهیم ریشه‌ای و اصیل هنری می‌تواند باعث قرابت و شناخت بهتر هنرهای کاربردی معماری، تئاتر و سینما گردد. معماری و تئاتر و سینما جدا از وجهه کارکردی خود که به ایجاد فضا می‌پردازند، در فرآیند درک فضا، هر سه اصول مشترکی را در بر می‌گیرند که به وسیله معماران و کارگردانان درهم آمیخته شده‌اند. این تحقیق با رویکردی توصیفی-تحلیلی به بررسی کلیات و امکان استفاده از این نزدیکی در هنرهای کاربردی می‌پردازد. استفاده از نخله‌های فکری خردباوری و تجربه‌باوری نکته قابل توجه در این تحقیق است که به صورت همزمان می‌تواند هر دو دسته را در کنار هم استفاده کند. معماری، تئاتر و سینما می‌توانند واسطه‌هایی برای عرضه معنا باشند، که این معنا می‌تواند بین عرصه‌ها و رسانه‌های مختلف مشترک باشند. در واقع معماری، تئاتر و سینما متشکل از عناصر اساسی مشترکی همانند صحنه، فضا، نور، حرکت و دید می‌باشند. معماران و کارگردانان تئاتر و فیلم‌سازان پیوسته در تلاش برای انتقال مفاهیم متداعی در جهت بازگویی ایده‌ها و مفاهیم در محیط‌های نمادین هستند، در واقع هنر معماری در تئاتر و سینما به عنوان عامل ایجاد تعادل و هماهنگی در شکل تصاویر و ترکیب صحنه مطرح می‌شوند که ویژگی‌های مکانی یا زمانی فضا، رنگ نور، سایه روشن تأثیرات متفاوتی بر مخاطب می‌گذارد. فضاهای بصری که در پس‌زمینه تصاویر یک فیلم دیده می‌شود در شکل‌گیری تفکر کارگردان و فیلم‌ساز نقش مؤثری دارد. در واقع کارگردانان با بهره‌گیری از معماری از طریق معنا و فضاهای بصری سعی در ایجاد فضا و خلق مکان و شخصیت‌پردازی می‌کنند. شناسایی این تعاملات و تأثیرگذاری‌ها می‌تواند به هنرمندان در خلق محصول هنری خود کمک بسیاری نموده و درک مناسبی را از محیط و فضاهای موردنیاز هر گروه فراهم سازد

واژگان کلیدی: معماری، سینما، تئاتر، محیط شهری، مکان، بهره‌وری

۱- این مقاله مستخرج از پایان‌نامه دکتری ژنیت رستمی قلزم با عنوان «خوانش معماری و شهر در مسیر برون‌رفت از بحران» است که در دانشکده معماری و شهرسازی دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکز به راهنمایی دکتر مهرداد جاویدی‌نژاد در شرف تکمیل است.

*نویسنده مسئول - gen.rostami@iactb.ac.ir

۱- مقدمه

معماری و سینما و تئاتر ترکیب پیچیده‌ای از معانی نمادین و کاربری بوده و می‌توانند به عنوان آثار هنری در چارچوب گسترده‌ای در مرزهای قراردادی میان سایر اشکال هنری موردبررسی قرار گیرند. بسیاری از کارگردانان تئاتر و سینما پیوسته در تلاش برای انتقال معنای متداعی فضا و مکان از یک اثر هنری به رسانه معماری هستند و در این راستا به بازگویی ایده‌ها و مفاهیم در محیط‌های نمادین می‌پردازند. به این واسطه آنچه که معماری را به هنری اعجازانگیز تبدیل می‌کند پیوند و ارتباط در چارچوب و ساختاری معنایی است و هرچه ساخت در ساحت خلق این هنر دقیق‌تر و خلاقانه‌تر باشد، هنر حاصله ماندگار و جاودانه‌تر خواهد شد.

معماری همیشه و در همه حال تابع اصول معین و شناخته شده‌ای است و پیوندی استوار و ناگسستگی با فرهنگ، الگوهای رفتاری و ارزش‌های جامعه دارد و تغییرات در معماری با تغییراتی که در سایر عرصه‌های زندگی به وقوع می‌پیوندد متناسب است و این تغییرات لازمه معماری پویا و زنده است تا بتواند نیازهای جدید انسان را پاسخگو باشد، در واقع معماری همساز و همگام با زمان خود است که بر اساس ماهیت خویش، فرهنگ‌ها و الگوهای رفتاری را می‌سازد و حتی تغییر هم می‌دهد. کارگردانان تئاتر و فیلمسازان با برخورداری از معماری علی‌الخصوص از طریق نشانه‌شناسی و معنا نقش مهمی بر شخصیت‌پردازی، ایجاد هویت، حس زمان و مکان، ایجاد فضای مناسب و منظم برای مکانی خاص و عبور از لایه‌های تاریخی در فضای فیلم و صحنه تئاتر دارند و نحوه ایجاد هویت و شخصیت‌سازی و برخورداری از نظم و فضا، انسان را قادر به درک هویت می‌کنند.

۲- بررسی ادبیات موضوع:

کلیات مورد استفاده در آثار هنری را می‌توان به صورت قابل توجهی مشابه در نظر گرفت. این کلیات در برخی موارد به حدی با هنر مقصد ترکیب شده‌اند که امکان شناسایی آن به صورت مجزا وجود ندارد. لازم است برای درک صحیح از این مورد بخصوص در هنرهای کاربردی مانند معماری، تئاتر و سینما به تجربه و بررسی‌های دقیق متوسل شده و از نظرات کارشناسان بهره برد. در

این زمینه بررسی‌های انجام شده بسیار فراوان است. به منظور درک بهتر موضوع تحقیقات نوین در این زمینه موردبررسی قرار می‌گیرد (جدول شماره یک).

۳- روش تحقیق:

راهکار استفاده شده به صورت تحلیلی-توصیفی است و به گونه‌ای از رویکردهای تحقیقات کیفی تعلق دارد. ابزار شناخت‌شناسی در این روش تلفیقی از قیاس و استقرا به شمار می‌آید به گونه‌ای عقل‌گرایی و تجربه‌گرایی را همزمان در خود دارد. درک مفاهیم مرتبط با معماری دو جنبه متفاوت را شامل می‌شود که هم جنبه مادی مهندسی و هم جنبه‌های هنری در آن مستتر است. در مقابل جنبه‌های هنری سینما بر جنبه‌های مادی آن غلبه دارد اما هرگز نمی‌توان جنبه هنری صرف را برای آن قابل قبول دانست.

۴- انواع هنرها:

هنرهای هفتگانه دارای چندین تقسیم‌بندی مختلف می‌باشند، که در این جا به تقسیم‌بندی اصلی و اولیه اشاره می‌شود:

تقسیم‌بندی کلی و اصلی عبارت است از:

- ۱) معماری،
 - ۲) هنرهای ترسیمی شامل نقاشی، خطاطی و...
 - ۳) هنرهای دستی شامل مجسمه‌سازی، شیشه‌گری و...
 - ۴) ادبیات شامل شعر و داستان، نمایشنامه، فیلمنامه و نثر،
 - ۵) موسیقی،
 - ۶) ورزش، رقص، حرکات نمایشی، ۷) هنرهای نمایشی شامل فیلم و سینما و تئاتر و...
- ووجه مشترک آثار هنری عبارت‌اند از:
- الف - تخیل: به عنوان مهمترین عامل در شکل‌گیری اثر هنری.

ب - عاطفه و احساس هنرمند: همه آثار هنری از عاطفه و احساس هنرمند سرچشمه می‌گیرند نه از تفکر منطقی و عقلانی او.

ج - چندمعنایی بودن و منشور ماندی: این جنبه از خصایص آثار هنری است، در واقع از دو ویژگی قبلی که برشمردیم، حاصل می‌شود. بدین معنی که هر پدیده‌ای که عنصر اصلی سازنده آن تخیل و عاطفه باشد، بی‌شک نمی‌تواند معنایی منجمد و تک‌بعدی داشته باشد (آینده، ۱۳۸۹).

جدول شماره ۱: تحقیقات جدید انجام گرفته در کشور در زمینه معماری و هنرهای نمایشی

نویسنده	نتایج
لیبب زاده و همکاران (۱۳۹۷)	به نظر می‌رسد این هنر سینما، دارای عناصر و تکنیک‌های مشترکی با معماری باشد بنابراین می‌توان گفت که معماری در لوکیشن‌های سینمایی، بیشترین تأثیر را در ایجاد احساس موردنظر پدیدآورندگان اثر بر مخاطبان دارد. به نظر می‌رسد که سینما توانایی زیادی در به تصویر کشیدن مضامین فرهنگی و سبک زندگی را از طریق معماری لوکیشن‌ها دارد.
بهجت و شریف‌زاده (۱۳۹۷)	امروزه با تلفیق معماری و هنر سینما و تعریف فضای کالبدی؛ معماری سینما عرصه جدیدی در طراحی فضاهای شهری با رویکرد زمینه‌گرایی، برای گسترش فرهنگ‌ها و تعاملات اجتماعی و نیز پرکردن اوقات فراغت شهروندان، به وجود آمده است.
مردانی و همکاران (۱۳۹۷)	بناهای با ارزش آنهایی هستند که نه تنها سرپناهند، بلکه ذهن و اندیشه کاربران را نیز به خود مشغول می‌دارند و قابلیت عمل کردن به عنوان پیام‌رسان را نیز دارا می‌باشند.
مرادی و پیری (۱۳۹۷)	یکی از مهم‌ترین بسترهایی که زمینه ایجاد پایداری اجتماعی را در شهرها فراهم می‌کند، فضاهای عمومی شهری هستند. با خلق فضایی فرهنگی-هنری می‌توان گامی بزرگ به سوی هدف نهایی پایداری اجتماعی که همانا بهبود شرایط زندگی و فرآیندی برای دسترسی جوامع به بالاترین سطح کیفیت از زندگی است برداشت.
صمصامی فرد و فرحی نیا (۱۳۹۶)	از آنجا که سینما و تئاتر و معماری هر دو تأثیرگذار و تأثیرپذیر از فرهنگ، هویت و معنای زندگی انسان هستند، خلق معماری سالن‌های نمایشی در تجلی هر چه بهتر جایگاه این معانی اهمیت می‌یابد.
عامری سیاهویی و همکاران (۱۳۹۶)	توجه به نحوه شکل‌گیری یک ایده در ذهن نویسنده تا عینیت بخشیدن به آن توسط عناصر معماری راهکاری مناسب برای تعریف فضاها و لوکیشن‌ها به شمار می‌آید. در بین همه هنرهای نمایشی سینما غالب‌ترین هنر است که بالاترین بهره را از معماری برده است و یک فیلم‌ساز ناچار است شناخت کافی از اطلاعات معماری در هر دوره تاریخی را آموخته باشد.
نویدی (۱۳۹۶)	لزوم توجه به مراکز سینمایی از این حیث قابل بررسی است که این مراکز نقش اساسی در پر کردن اوقات فراغت انسان‌ها داشته و آموزه‌های فراوانی با خود به همراه دارد بنابراین توجه به ساختار این مراکز فرهنگی تفریحی ضروری است.
جعفری دیل و نگارستان (۱۳۹۶)	در اکثر کشورهای جهان و بخصوص کشورهای توسعه یافته رویکرد معماران در طراحی ساختمان‌های جدید به سمت پایداری سوق داده شده است با این هدف که تا حد امکان آسیب کمتری به محیط پیرامون خود وارد نمایند؛ اما این رویکرد در کشور ما چندان مورد استفاده قرار نمی‌گیرد که تابع عوامل مختلفی همچون مسائل اقتصادی، عدم آگاهی، مسئولیت‌ناپذیری و غیره می‌باشد.
ایران منش و رسولی (۱۳۹۶)	در طول زمان نظریه‌پردازان دنیای معماری از اندیشه‌های صاحب‌نظران سایر علوم و هنرها در جهت استعلا‌ی آثارشان یاری جسته‌اند و ارتباطی میان‌رشته‌ای را پدید آورده‌اند. در این میان سینما به‌عنوان هنری که می‌تواند همانند منبعی یاری‌گر معماران در فرآیند طراحی باشد به‌ویژه در ایران مغفول مانده است. می‌توان با الگویی جهت بهره‌گیری از دنیای سینما در راستای غنای معماری استفاده کرد. به این ترتیب امکان ارتباط راهکارمحور و شفاف بین دو حوزه ارتباط برقرار می‌شود.
سلیمانی و طاهری (۱۳۹۶)	معماری و سینما هر دو به ایجاد فضا و روح زندگی می‌پردازند و در فرایند ادراک فضا، هر دو هنر به اصول مشترکی پایبندند. در نگاه اول به نظر می‌رسد که در این رابطه متقابل، اهمیت شناخت معمارانه و تسلط بر هنر فضاسازی برای سینماگران به مراتب ملموس‌تر و شناخته شده‌تر از اهمیتی است که سینما می‌تواند در یاری‌رساندن به معماران و شهرسازان داشته باشد، اما باید گفت که سینما از جوانب مختلفی می‌تواند در حوزه‌های معماری اثرگذار باشد.

مدیریت شهری

فصلنامه علمی پژوهشی
مدیریت شهری و روستایی
شماره ۶۲، بهار ۱۴۰۰

Urban managment
No.62 Spring 2021

۵- معماری:

معماری هر سرزمین ریشه در ادب و فرهنگ آن سرزمین دارد و بدون شناخت گستره ادب و فرهنگ مردمانی که در پهنه آن سرزمین زیسته‌اند، نمی‌توان به چونی‌ها و چندی‌ها پی برد. خصوصیات فرهنگی هر عصری را می‌توان در معماری آن شناخت، زیرا وقتی معماری تحت تأثیر شرایط متفاوت یک دوره به وجود آید مثل سیاسی، اجتماعی، اقتصادی و فرهنگی و... به محض به وجود آمدن می‌تواند مستقل و زنده شناخته شود و صفاتی مخصوص به خود را در برگیرد. وقتی اثرات به وجود آورنده یک اثر معماری از بین بروند آن معماری ممکن است به حیات خود ادامه دهد. حال اگر عوامل به وجود آورنده مطابق با خواستارهای فرهنگی باشد آن معماری ریشه‌ای عمیق می‌گیرد و اگر آن عوامل ناپایدار باشند معماری فاقد حیات می‌شوند و عوامل جدید را از میان برمی‌دارند (فلاح، ۱۳۹۲). معماری از یک موجودیت و هستی تمدنی حکایت می‌کند که لزوماً مربوط به مرگ‌های گذشته نیست بلکه حکایتگر هستی امروز و هستی آینده نیز هست. تمدن یک برجستگی ملی است که هم ماندگاری گذشته را بیان می‌کند و هم چگونگی حال و آینده را رقم می‌زند. در واقع معماری تلاشی برای از بین بردن فاصله با گذشته و منعکس کننده استمرار گذشته در حال و آینده است (عاملی، ۱۳۸۳). معماری به عنوان ظرف زندگی انسان، آئینه تمام نمای فرهنگ در هر جامعه‌ای است که در تعاملی تنگاتنگ با ویژگی‌های ساختاری، تاریخی، سیاسی، اقتصادی و اجتماعی آن جامعه قرار دارد. مردم هر سرزمینی، در ساخت اثر معماری در تلاشند تا با بهره‌گیری از چیزهای مادی، از ارزش‌های خویش حفاظت و از هنجارهای خود تبعیت کنند. تغییر نگرش‌های فرهنگی و اجتماعی در جوامع، بیشترین تأثیر را بر معماری دارد (شایان، ۱۳۸۴). آثار معماری دستاوردهای عینی فرهنگ‌ها و تمدن‌ها هستند و به گونه خودآگاه یا ناخودآگاه ژرف‌ترین اندیشه‌ها و انگیزه‌ها و نیات انسان‌ها و جوامع را بازتاب می‌دهند.

معماری و شهرسازی از این بابت که هنرهای کاربردی و اجتماعی هستند و پدیدار شدن آنها، مستلزم هماهنگی و همکاری مجموعه‌ای از انسان‌ها و پیش‌ها و حرفه‌های گوناگون و رده‌های اجتماعی گوناگونی می‌باشند، می‌توانند آئینه افکار و عواطف و احساسات و انگیزه‌های جامعه خود باشد (هاشمی طغرالجردی، ۱۳۹۱).

۶- تئاتر:

تئاتر یک کلمه یونانی است به معنی آوا و صدا. واژه تئاتر در اصل از کلمه تأترو است که قسمت اول آن ثنا به معنی تماشا کردن و محل تماشا و مشاهده، و رون به معنی بز نر می‌باشد چون یونانیان خدایی داشتند که به خاطر آن هر سال بزی را قربانی می‌کردند و در آن محل، نمایش اجرا می‌کردند (اسلین، ۱۳۷۹). تئاتر به فرآیندی اطلاق می‌شود که از طریق آن به منظوری خاص در محلی معین، در اثنای بازسازی واقع‌های توسط گروهی با تمام اجزا و عناصر تشکیل‌دهنده این فرآیند هر یک بر دیگری تأثیر می‌گذارد و به‌نوبه خود از آن متأثر می‌شود (هالدن س، ۱۳۷۱).

تئاتر که مرهم فرهنگی قومی برای هر جامعه‌ای است و حسن تئاتر به رو در رو و زنده بودن آن است که با پوست و گوشت و مغز آدمی در ارتباط مستقیم قرار دارد. در شهری که تئاتر نباشد عقب‌افتادگی فرهنگی وجود دارد، و چیزی که بتواند اندیشه و خرد انسان را بالا ببرد تئاتر است که هم جنبه تفریحی و هم جنبه آموزشی دارد (بلخاری قهی، ۱۳۸۸).

تاریخ تئاتر عبارت است از تغییراتی که عقاید انسان در طول زمان درباره خود و جهان پیدا کرده است. گاهی تئاتر و آیین در هم ادغام شده‌اند، اما در جوامع پیشرفته هر یک کارکرد معین خود را دارند، اگر چه باید گفت که مرز بین این دو همیشه به دقت روشن نیست (براکت، ۱۳۹۱). آنچه که تئاتر را از دیگر جنبه‌های فرهنگ و دیگر هنرها متمایز می‌کند، جادوی آن است. تئاتر وسیله نیرومندی برای تأثیر در مردم است. در اختیار گرفتن سالن‌هایی که به زودی سرشار از شور و هیجان

می‌شوند به کارگرفتن شخصیت‌هایی که تماشاگر را به سوی آنچه حقیقت می‌پنداریم رهنمون می‌شوند و سوسه بزرگ تئاتر است (توشار، ۱۳۷۵).

۷- معماری و تئاتر:

اگرچه رابطه معماری و تئاتر به هزاران سال قبل و به تاریخ تمدن ملل برمی‌گردد، در ایران همواره از تئاتر به دوران معاصر و به‌ویژه دوره قاجار و بعد از آن اشاره می‌شود. پوشیده نیست که انسان به واسطه درک اهمیت بیان و مفاهیم ارتباطی و نیاز به انتقال آن، از همان آغاز به این هنر روی آورده و نوشته یا نانوشته، روی صحنه و فضای مصنوع یا در فضای طبیعی که آن هم به این امر اختصاص یافته، کار نمایش را در کنار امور زندگی خود پذیرفته است، بدین ترتیب می‌توان گفت هنر تئاتر حتی پیش از هنر معماری، در میان اقوام بوجود آمده و بعدها این هنرمندان به کمک هنر معماری، جایگاه نمایش و فضاهای موردنیاز برای القا مناسب‌تر مفاهیم و بیان را تثبیت کرده‌اند. وجود سکوهایی نمایشی آیینی در معابد ایلامی همچون چغازنبیل یا جایگاه ویژه رامشگران و هنرمندان نمایشی در پارسه را می‌توان از معدود آثار بیانگر رابطه میان معماری و تئاتر در ایران‌زمین به حساب آورد که این رابطه امروزه با بهره‌برداری از آخرین تکنیک‌های معماری، صحنه تئاتر را در شکل و محتوا دگرگون ساخته است (بدون اسم، ۱۳۹۵).

۸- سینما:

سینما از واژه یونانی کینما به معنای جنبش و حرکت گرفته شده است، در یونان دیونیسوس اعطا کننده شور و شغف و خدای نمایش است که مورد پرستش بود (براون د، ۱۳۸۶). سینما هنر و فنی است که به کمک یکسری تصاویر متحرک، پیامی را از یک منبع به منبع دیگر منتقل می‌نماید (جاوید، ۱۳۹۱). همچنین می‌توان گفت سینما رسانه‌ای است بصری که خط سیر داستانی خاص را نمایش می‌کند (فیلد، ۱۳۹۱). سینما شکل خلاق

بیانی است، و فیلم‌ساز نیز مثل هر هنرمندی دیگر در پی عرضه بینش شخصی است. در بدو امر می‌توان چنین تصور کرد که رسانه ترکیبی از همه عناصر هنری است. اما در سینما چیزی نو، ویژه و نادر وجود دارد. مجموعه عملیات فیلمبرداری عکس‌های انفرادی و نمایش آنها با سرعتی مشخص به رسانه جدید امکان بیانی و شرایطی ترکیبی عرضه کرد که در فن آن نهفته بود. در عمل ساخت یک فیلم با ثبت موضوع به صورت تصویر و صدا بر نورهای فیلم آغاز می‌شود که نما خواننده می‌شود (دهبانی پور، ۱۳۹۴). موضوع سینما، جهانی است که عکاسی در اصل برای خدمت به آن ابداع شده است. همان جهان مرئی بی پایان و آزاد رخدادهای تصادفی و بازتاب‌های بی‌اندازه خرد آن (اندرو، ۱۳۶۵). اختراع سینما فرآیندی درازمدت بود و مهندسان و سرمایه‌گذاران بسیاری در کشورهای مختلف در آن سهیم بوده‌اند. از سال ۱۹۰۵ به بعد رشد سریع تقاضا برای سرگرمی تصاویر متحرک در ایالات متحده به گسترش سالن‌های سینمای کوچک که نیکل ادئون (سینمای سکه‌ای) خوانده می‌شدند منجر شد. عواملی که محرک این رشد تقاضا بودند، یکی افزایش شمار جمعیت مهاجران بود و دیگری کاهش ساعات کار، که محصول جنبش اتحادیه‌های کارگری بود، فرایندی که هر آن مبارزه طلب تر می‌شد. در زمانی کوتاه آمریکا به بزرگترین بازار فیلم دنیا بدل شد، موقعیتی که به آن اجازه داد قدرت فروش خود را در خارج از کشور نیز افزایش دهد (بوردول، ۱۳۸۴).

۹- معماری و سینما:

رابطه معماری و سینما از نظر جنبه‌های تاریخی و معرفی بناهای معماری و تأثیر آن در ارائه دیدگاه‌های کارگردان از اهمیتی کلیدی برخوردار است. گاه در بعضی فیلم‌ها که جنبه تاریخی دارند، بناهای معماری از اهمیت و نقش زیادتری در فیلم برخوردار می‌گردند و علاوه بر اینکه مکان رویداد یک فیلم می‌باشند، معرف موقعیت زمانی، مکانی، فرهنگی، اجتماعی و... در فیلم نیز هستند

(عربزاده، ۱۳۶۹). در تصویر شماره یک می‌توان دیدگاهی در ارتباط میان بخش‌ها و اجزاء مختلف معماری و سینما را مورد مشاهده قرار داد.

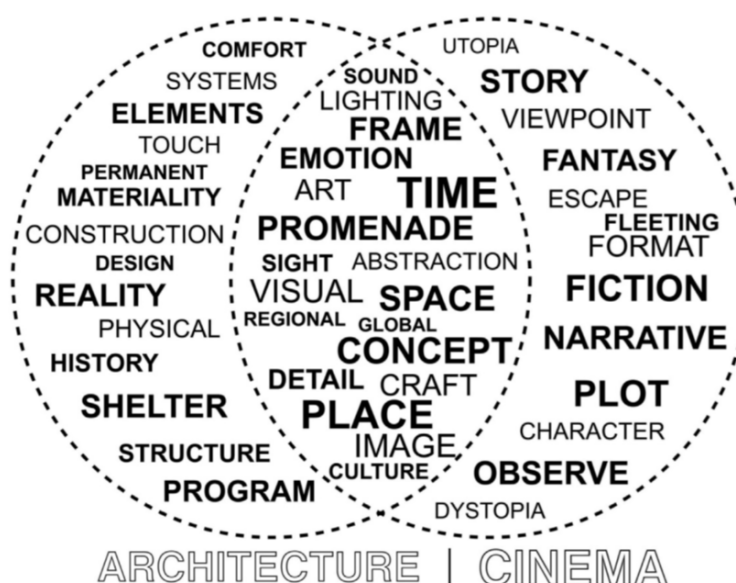
تأثیرپذیری معماران از سینما و بکارگیری آن در ایده پردازی‌هایشان از جمله مواردی است که در بررسی رابطه بین سینما و معماری می‌توان به آن اشاره نمود. همچنین دانش و آگاهی در زمینه معماری می‌تواند سینماگر را در ساختن اثری بهتر یاری رساند (جعفری نژاد، ۱۳۸۱: ۴۰). سینما و معماری نه تنها از نظر ماهیت حرکت بلکه از خیال زمان، فضا، ریتم، رنگ و نور، بافت، حرکت و تداوم به یکدیگر نزدیکند. سینما با ترکیب عناصری چون رنگ، نور، زاویه دید و صحنه، تدوین و صدا در جهت ایجاد رابطه‌ای مستحکم با بیننده خود و تسهیل سفر ذهنی فضا سازی می‌کند و در معماری، معمار به فضا عینیت می‌بخشد. سینماگر برای تجلی معانی موردنظر خود بی‌نیاز از فضای معماری نیست و معماری برای گسترش و تبلیغ واقعیت‌های مجازی و تجسم فضایی نیازمند سینما است (رحیمیان، ۱۳۸۳: ۱۱).

ساختارروایی در سینما همان فلسفه طراحی در معماری است و نقش‌مایه‌های معماری همان تابلوهای مصور

کردن صحنه‌هاست که برخی فیلمسازان به کار می‌برند. به این ترتیب حرکت درون تصاویر ذهنی آینده برای معماران بسیار آسانتر از فیلمسازان است زیرا ابزار عینی بیشتری در اختیار دارند. فیلم‌های سینمایی و ویدئویی درباره معماری تا امروز معمولاً به صورت آثاری مستند جلب نظر کرده‌اند. اخیراً با استفاده از فناوری دیجیتال این امکان فراهم شده که به نحوی بسیار متحرک‌تر و فعالانه‌تر بتوان هر فضای معماری را تجزیه و تحلیل کرد و یک فضای معماری یا صحنه‌پردازی فیلم را سریع و ارزان شکل داد. بنابراین معماری و سینما می‌توانند در بسیاری از شیوه‌های بیانی از یکدیگر بهره گیرند و از این راه، تأثیر خلاقانه‌تری بر مخاطبان خود بگذارند (حسینی، ۱۳۸۸: ۱۱۵).

۱۰- فضا در سینما و تئاتر:

فضا در سینما رخدادی است که قاب تصویر آن را ثبت می‌کند و آن پدیده ثبت شده خود از اجزایی ترکیب یافته که ارتباط آنها و عناصر مرتبط دارای فضاهایی مجزا و در انتها مرتبط با هم هستند. شاید اینگونه بشود گفت فضا در سینما هر آن چیزی است که دیده می‌شود و به



تصویر شماره ۱: دیدگاهی در زمینه ارتباط میان معماری و سینما (آئلو، ۲۰۱۱).

فضای خارج از پرده را نوئل بورچ در نظریه فیلم‌سازی مطرح می‌کند. او این فضا را شش قسمتی می‌داند که چهار قسمت آن در امتداد چهار ضلع کادر دوربین، بخش پنجم آن در پشت دوربین، و در نهایت بخش ششم در پشت هر چیز یا کسی که در فضای محصور در پرده قرار دارد. فضای خارج از پرده به نظریه‌پردازان فیلم یادآوری می‌کند که نمایش فضا به آنچه دیده می‌شود محدود نمی‌گردد (خشنود شریعتی، ۱۳۸۷).

۱۱- فضا در معماری:

در واژه‌نامه تخصصی معماری، واژه فضا در حوزه معماری و هنرهای دیداری به حوزه‌های گسترش‌یافته و در عین حال فراگیرنده‌ای بوده که جایگاهی یا محیطی را در ابعاد جسمانی یا فیزیکی و روان‌شناختی تعریف می‌کند. از کل روابط شکل، رنگ و حرکت شکل گرفته، گاه خالی یا منفی است و گاه فاصله میان عناصر را مشخص می‌نماید، خواه این فاصله در سطح باشد یا در عمق که توسط قواعد پرسپکتیو مجسم می‌شود. فضای دوبعدی فقط طول و عرض داشته، فضای تزئینی نیز به طول و عرض محدود می‌باشد. در واقع فضای معماری، فضایی است که توسط سطوح به شکل‌های مختلف محدود گشته و به عملکردهای تعیین شده پاسخ می‌گوید که موضوع و جوهر اصلی معماری است.

در میان نظریه‌پردازان معماری مدرن، برونو زوی و زیگفرید گیدئون از جمله افرادی هستند که به شکل نسبتاً جامعی مفهوم فضای معماری را مورد کنکاش قرار داده و سعی نموده‌اند اهمیت آن را در معماری بازنمایی کنند. برونو زوی معماری را هنر خلق فضا و فضا را ذات معماری معرفی می‌کند، ولی او طبیعت فضای مورد بحث را مشخص نمی‌نماید. برداشت او از فضا صورت واقع‌گرایانه دارد. به اعتماد او، نماها و دیوارهای یک خانه، کلیسا یا کاخ مهم نیست که چقدر زیبا باشند، آن‌ها تنها ظرف‌اند و به جعبه شکل می‌دهند، نهاد و مظهر فضا داخلی است. ذات معماری برای برونو زوی، سازمان‌دهی معنادار فضا از طریق فرآیند محدودسازی

تجربه ما در می‌آید. این دیدگاه به معنای فضا در نظر برخی از نظریه‌پردازان حوزه دانش‌های بشری و فلسفه نیز نزدیک است. فضا در معماری هم دارای تعریف‌ها و رویکردهای متفاوتی است. برونو زوی معتقد است معماری هنر ساختن فضا است همانگونه که آگوست پره معماری را هنر سازماندهی فضا می‌داند (کیسبی یر، ۱۳۸۲).

یوری لوتمن در اشاره به جهان روایت فیلم گفته است که این جهان خصیصه‌ای شگفت دارد: "این جهان همواره نه از کل واقعیت، بلکه از بخشی که شکل پرده است، تشکیل می‌گردد" (لوتمن، ۱۹۷۹).

این فرآیند که فیلم‌ساز بر مبنای آن، مکانی را در دنیای واقعی برمی‌گزیند، بخشی از آن را نقش می‌کند و به بخشی دیگر ضمیمه می‌کند از چهرتی شبیه به فرآیند ساختن جمله‌ها با کلمات منتخب است (سمرقندی، ۱۳۹۳).

تقسیم‌بندی‌های متفاوتی در مورد انواع فضا وجود دارد، تقسیم‌بندی که سالواجینو در مقاله‌اش تحت عنوان "مکان و زمان در سینما" ارائه داده است، از نظر او دو نوع فضا وجود دارد که می‌بایستی موردبررسی قرار گیرند:

الف - فضای محصور

ب - فضای خارج از پرده

فضای محصور در پرده عبارت است از نمایش فضا به نحوی که در یک نمای منفرد ارائه شود، این فضا که با نظارت فیلم‌ساز تهیه می‌شود دارای این ویژگی برجسته است که برای تماشاگر اجباری است به این صورت که در مقابل دیدگان بیننده فیلم خواسته یا ناخواسته قرار می‌گیرد و به همزادپنداری تماشاگر با کارگردان یاری می‌رساند به طوری که زاویه دید کارگردان به زاویه دید تماشاگر تبدیل می‌شود. ویژگی دیگر فضای محصور در پرده این است که در آن با استفاده از دوربین و عدسی آن می‌توان تغییراتی را بر فضا تحمیل کرد. دوربین می‌تواند یک فضا را از طریق حرکت‌های عمودی، افقی، گردونه‌ای، و تمهیداتی مانند نقاب تغییر دهد.

است. بنابراین از این دیدگاه، فضا ماده‌ای با گسترش یکسان است که می‌توان از طریق تعیین محدوده‌ها در آن، به شیوه‌های مختلف به آن شکل داد. به عنوان مثال برونو زوی با تعمیم مفهوم فضای معماری، فضای جدیدی به نام فضای شهری را نیز تعریف می‌کند و بر این عقیده است که تجربه فضایی معماری در شهر تداوم می‌یابد، در خیابان‌ها، میدان‌ها، کوچه‌ها، پارک‌ها، استادیوم‌های ورزشی، حیاط خانه‌ها و در هرجایی که ساخته دست انسان خلأها را محدود کرده و فضای بسته‌ای بوجود آورده است. اگر در داخل بنایی فضا محدود به شش سطح ب= کف، سقف و چهار دیوار باشد، بدین مفهوم نیست که خلأ بسته شده در پنج سطح مانند حیاط یا یک میدان به جای شش سطح، فضا به شمار نمی‌آید. مفهومی که برونو زوی از فضای معماری مطرح می‌کند، هنوز مقبولیت عام دارد و مورد استناد بسیاری از نظریه‌پردازان می‌باشد. طبق گفته وان درلان، فضای معماری با برافراشتن دو دیوار پا به عرصه وجود می‌نهد، دو دیوار فضایی جدید میان خود پدید می‌آورند که از فضای طبیعی پیرامون آنها مجزا می‌شود، یعنی فضایی که توسط سطوح عمودی و افقی به وجود می‌آید، موضوع و جوهره اصلی معماری است به عبارت دیگر موضوع اصلی و در حقیقت جوهر معماری فضا است و یک ساختمان فقط مجموعه‌ای از طول، عرض و عمق نیست بلکه مجموعه‌ای است از اندازه‌های مختلف فضاهای خالی که انسان می‌تواند در آن حرکت و زندگی کند (شیخ زین‌الدین، ۱۳۸۷).

۱۲- تأثیر سینما و آموزش معماری:

تعامل خصوصیت اصلی علوم مختلف است و در دنیای مدرن این تعاملات به حدی گسترش یافته است که دیگر نمی‌توان دانشی قابل قبول و پویا را بدون داشتن این تعاملات متصور بود. تأثیرپذیری هنرهای نمایشی و معماری در بسیاری موارد قابل مشاهده است. استفاده از اصول نمایش در طراحی‌های معماری و نیز کمک به سینماگران برای ساخت آثار فاخر دو جنبه مهم و

عقلانی در این زمینه به شمار می‌آید. می‌توان از نمایش به عنوان ابزاری در آموزش معماری استفاده کرد تا درک صحیح هنری از حس مکان و زمان در ذهن دانشجویان ایجاد شود. در دانشکده‌های معماری برای نشان دادن فضاهای مختلف از تصاویر و نمایش دوبعدی آنها بهره می‌برند. اما این روش تنها زمانی تکامل می‌یابد که به صورت سه‌بعدی و تعریف فضا و حجم خود را نشان دهد. تجربه معماری به گونه‌ای واقعی در این روش با حرکت بین فضاها قابل درک خواهد بود. مقیاس و عمق و درک فضا در بسیاری از موارد برای دانشجویان قابل درک می‌گردد (جعفری نژاد، ۱۳۸۱).

عینی نمودن طراحی‌ها یکی از اصلی‌ترین مهارت‌های معماری به شمار می‌آید. لازم است دانشجویان بتوانند آنچه را در ذهن خود پروراندند به صورت واقعی و ملموس درآورده و به سایرین در درک آن ذهنیات کمک کنند. ماکت و طراحی‌های سه‌بعدی و استفاده از فناوری‌های نوین دیجیتال همگی ابزارهایی هستند که برای دستیابی به این مهم تعریف و قابل استفاده شده‌اند (حسینی و همکاران، ۱۳۸۸).

۱۳- جمع‌بندی

سینما و تئاتر به عنوان نهادهایی اجتماعی و یکی از بزرگترین عوامل سازنده و رشد دهنده فرهنگ عمومی اجتماعات انسانی که روابط انسانی در آنها شکل می‌گیرند، زبان و رسانه‌ای برای انتقال پیام‌ها و حتی انتقادهای در حوزه‌های مختلف اجتماعی به مخاطبین می‌باشند و معماری و شهرسازی به عنوان عناصری جدایی‌ناپذیر از سینما و تئاتر همانند آلبومی از خاطرات بیانگر وضعیت جامعه انسانی در موقعیت‌های متفاوت می‌باشند، در واقع شهر و علی‌الخصوص مکان‌های عمومی به واسطه ویژگی‌هایی نظیر عبور و مرور، ایجاد روابط، نیازها، تعلقات و اخلاقیات بی‌شک دارای هویتی تاریخی می‌باشند. در نتیجه بررسی آسیب‌شناسی فضاهای شهری و مکان‌های عمومی در واقع همان بررسی پیوند

فرهنگی سینمایی، کنفرانس بین‌المللی عمران، معماری و شهرسازی ایران معاصر، تهران، دانشگاه اسوه - تهران - دانشگاه شهید بهشتی.

حسینی، سید باقر، ابی زاده، الناز و باقری، وحیده (۱۳۸۸) معماری و سینما عناصر مکمل و هویت‌بخش فضا و مکان، آرمان‌شهر، شماره ۳، پاییز و زمستان، صص: ۱۱۳-۱۲۰.

حسینی، معماری و سینما عناصر مکمل و هویت‌بخش فضا، آرمان‌شهر، شماره ۳، پائیز و زمستان ۱۳۸۸.

خشنود شریعتی، آذین. فضا در معماری سینما، آینه خیال، شماره ۱۱، آذر و دی ۱۳۸۷.

رحیمیان، مهدی، سینما: معماری در حرکت، تهران، انتشارات سروش، ۱۳۸۳.

سلیمانی، حسین و جعفر طاهری، ۱۳۹۶، بررسی مؤلفه‌های مشترک معماری و سینما، کنفرانس بین‌المللی عمران، معماری و شهرسازی ایران معاصر، تهران، دانشگاه اسوه - تهران - دانشگاه شهید بهشتی.

سید صدر، ابوالقاسم. دایرةالمعارف معماری و شهرسازی، تهران: انتشارات آزاده، چاپ اول، ۱۳۸۱. شیخ زین‌الدین، حسین. فرم در معماری، فصلنامه معماری و فرهنگ، شماره اول، تابستان ۱۳۸۷.

صمصامی فرد، علی و امیرحسین فرحی نیا، ۱۳۹۶، بررسی معماری و ایده‌پردازی در سالن‌های تئاتر و سینما با توجه به هویت و فرهنگ شهر، نخستین کنفرانس ملی به سوی شهرسازی و معماری دانش‌بنیان، تهران، دانشگاه آزاد اسلامی واحد علوم و تحقیقات تهران

عامری سیاهویی، حمیدرضا؛ فاطمه احمدی سرخونی و کیان قمری، ۱۳۹۶، بررسی اثربخشی متقابل معماری و سینما بر روی هم و تأثیر آن بر روی مخاطب، چهارمین کنگره بین‌المللی پژوهش‌های کاربردی علوم انسانی اسلامی، گرگان، موسسه فرهنگی نسیم موعود

میان انسان‌شناسی و معماری و سینما (و تئاتر) است، اما متأسفانه معماری و سینمای ایران به عنوان یک زبان و رسانه وظیفه خود را فراموش کرده است و نسبت میان مکان و انسان در آن رو به کمرنگ شدن می‌باشد و در نتیجه سینماگران و معماران باید روابط گسترده‌تری با مردم‌شناسان، جامعه‌شناسان و روان‌شناسان داشته باشند چون سینما به عنوان یکی از مؤثرترین ابزار فرهنگی در مدیریت شهری به واسطه معماری می‌باشد خصوصاً اینکه نقطه عطف سینما و معماری، مکان می‌باشد، که تداعی‌کننده خاطرات جمعی می‌باشد، اما امروزه به علت عدم وجود هویت تاریخی و نداشتن فضاهای عمومی و خاطرات شهری در ایجاد مکان و هویت دهی به شهرها باید اقداماتی انجام شود تا فضاهای شهری ما و در واقع معماری ما در سینما و تئاتر به بهترین وجه ممکن منعکس شده و دارای شخصیت و هویت گردد.

۱۴- منابع:

- اخوت، هانیه. تحلیل تطبیقی مفهوم حرکت در فضای سینما و معماری، کتاب ماه هنر، شماره ۱۳۴، آبان ۱۳۸۸.
- ایرانمنش، محمد و جواد رسولی، ۱۳۹۶، مطالعه تطبیقی یک شباهت میان‌رشته‌ای: سینما و معماری، کنفرانس بین‌المللی عمران، معماری و شهرسازی ایران معاصر، تهران، دانشگاه اسوه - تهران - دانشگاه شهید بهشتی.
- بهجت، حمید و جواد شریف نژاد، ۱۳۹۷، معماری سینما به مثابه یک اثر هنری در تعامل با فضاهای شهری با رویکرد زمینه‌گرایی، کنفرانس عمران، معماری و شهرسازی کشورهای جهان اسلام، تبریز، دانشگاه تبریز - دانشگاه شهید مدنی آذربایجان - دانشگاه علمی کاربردی شهرداری تبریز.
- پنز، ف، و م، تامس ف معماری و سینما، شهرام جعفری نژاد، تهران، سروش، ۱۳۸۱.
- جعفری دیل، آسیه و فرزین نگارستان، ۱۳۹۶، تبیین ابعاد و مفاهیم معماری پایدار در طراحی مجموعه

- کتس، استیون داگلاس. حرکت سینمایی: کارگاه عملی برای اجرای صحنه‌های سینمایی، مترجم: مجید.
- کیسبی یر، آلن. پدیدارشناسی و سینما، ترجمه علاءالدین طباطبایی، تهران: شهر کتاب، ۱۳۸۲.
- گوهرپور، حسن. خشت‌هایی که نمادهای سینما می‌شوند، آینه خیال، شماره ۱۱، آذر و دی ۱۳۸۷.
- لیب زاده، راضیه؛ مصطفی کرمی و مریم محمدی، ۱۳۹۷، بازآفرینی سبک زندگی ایرانی اسلامی در معماری لوکیشن‌های سینمایی نمونه موردی فیلم مادر و یک جبه قند، اولین کنفرانس ملی توسعه پایدار در علوم و مهندسی و فرهنگ ایرانی، تهران، مرکز بین‌المللی همایش‌ها و سمینارهای توسعه پایدار علوم جهان اسلام
- مرادی، مریم و سعید پیری، ۱۳۹۷، معماری پردیس سینمایی و افزایش پایداری اجتماعی، کنفرانس عمران، معماری و شهرسازی کشورهای جهان اسلام، تبریز، دانشگاه تبریز - دانشگاه شهید مدنی آذربایجان - دانشگاه علمی کاربردی شهرداری تبریز
- مردانی، زهرا؛ روزبه نقشینه و عاطفه دهقان توران پشتی، ۱۳۹۷، معماری سینماگرا، نمادی از رسانه، کنفرانس عمران، معماری و شهرسازی کشورهای جهان اسلام، تبریز، دانشگاه تبریز - دانشگاه شهید مدنی آذربایجان - دانشگاه علمی کاربردی شهرداری تبریز.
- نویدی، ساناز، ۱۳۹۶، بررسی رابطه سینما و معماری، ششمین کنگره سراسری فناوری‌های نوین ایران با هدف دستیابی به توسعه پایدار، تهران، موسسه آموزش عالی مهر ارون و مرکز راهکارهای دستیابی به توسعه پایدار.
- Aello, M. Dominic (2011) Archfilm: cinema and architectural promenade, MSc thesis, Sussex University, United States.