



تأثیرات متقابل معماری و سینما در دوران معاصر

(بررسی تطبیقی سبک‌های معماری معاصر و سینما)

The mutual influence of Architecture and Cinema in contemporary era

مریم طوسی^{۱*}، دکتر محمود فیض آبادی^۲، دکتر حامد کامل نیا^۳

^۱دانشجوی کارشناسی ارشد مهندسی معماری دانشگاه فردوسی مشهد ma.toosi.arc@gmail.com

^۲استادیار گروه معماری دانشگاه فردوسی مشهد feizabadi@um.ac.ir

^۳دانشیار گروه معماری دانشگاه فردوسی مشهد kamelnia@um.ac.ir

چکیده

جدایی ناپذیری توصیف سینمایی معماری و ماهیت سینمایی تجربه معماری، سبب تاثیرگذاری متقابل این دو هنر از بسیاری جنبه‌های گوناگون شده است. معماری همانند سینما در دو بعد زمان و حرکت جریان دارد. انسان یک ساختمان را در ذهن خود در سکانس‌های مختلف درک و تصویر می‌کند. در طراحی و ساخت یک بنا، پیش‌بینی و جست‌وجوی تاثیرات متقابل و ارتباط انسان‌هایی که از برابر آن عبور می‌کنند، امری ضروری است. در بررسی آثار سینمایی در طول تاریخ ظهور این هنر که بعد از ورود جریان مدرنیته می‌باشد، تاثیر سبک‌های هنری به ویژه معماری در آن قابل توجه و بحث است. در این پژوهش ابتدا به توضیحی اجمالی پیرامون چگونگی تعامل این دو حوزه هنری و بررسی ارکان مشترک میان سینما و معماری پرداخته شده، سپس با تحلیل چند اثر برجسته سینمایی در طول تاریخ سعی در توضیح و تفسیر سبک‌های معماری در دوران مدرن و پس از آن گردیده است و در نهایت چگونگی تاثیرات متقابل معماری و سینما در دوران معاصر بررسی و تحلیل شده است. روش تحقیق در مقاله پیش رو از نوع توصیفی-تحلیلی با بررسی نمونه‌های موردی می‌باشد. در پایان نتایج حاصل از این پژوهش نشان دهنده آن است که معماری و سینما هر دو به ایجاد فضا و روح زندگی می‌پردازند و در فرآیند ادراک فضا، هر دو هنر به اصول مشترکی پایبندند. پس از بررسی و تحلیل نمونه‌های موردی می‌توان تاثیرات معماری و سینما و نهایتاً حوزه‌های اثر پذیری آنها را در چند بخش فرم، فضا، سناریو، مصالح، به تفکیک بیان کرد.

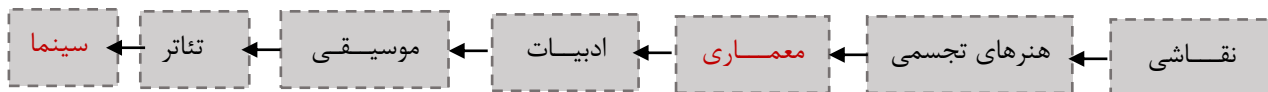
واژه‌های کلیدی: معماری، سینما، دوران مدرن، سبک‌های هنری

*نویسنده مسوول: دکتر محمود فیض آبادی

*مقاله مسخرج از پایان نامه کارشناسی ارشد معماری مریم طوسی با عنوان " پردیس رویدادهای سینمایی با رویکرد منطقه‌گرایی پیشرو"

۱- مقدمه

تعامل بین سینما و معماری در ادبیات مرتبط بارها از نقطه نظرات مختلف بررسی شده است چرا که این دو رشته به یکدیگر شیوه های جدید دیدن و تولید کردن را می آموزند تعامل بین سینما و معماری به عنوان نقطه تقاطعی است که در آن فیلم نقش شکل دادن چرخه های معماری و گنجاندن آنها در زندگی مردم را ایفا می کند. [1] در سال های اخیر سینما موضوع تحقیقات و رساله های بی شماری در سطوح مختلف دانشکده های معماری و شهرسازی بوده است. موجی که خود می تواند در ادامه جنبشی جهانی - به خصوص در دو دهه اخیر- برای بازبینی تاثیر سینما بر معماری قلمداد شود. سینما هنری کاملا واضح در جهانی مشترک با معماری است. نگاهی به پیدایش سینما نشان می دهد که سینما تنها هنری است که به واسطه پیشرفت بشر در علم و صنعت به وجود آمده است. هنرهای دیگر مثل نقاشی، موسیقی و معماری از ابتدای زندگی بشر به نوعی وجود داشته اند و در طول تاریخ به واسطه نحوه زندگی و نیازهای او تغییر کرده اند. سینما هنر مدرنی است، چنان چه در فیلم های صد سال پیش هم تفکر مدرن دیده می شود، [2] چرا که مدرنیته و اندیشه مدرن در زندگی بشر به صورت رسمی در سده هفده میلادی وارد شد و هنر و سینما سال های زیادی پس از آن یعنی حدود ۱ قرن بعد بروز و ظهور پیدا کرد پس به عنوان هنری که در دوران مدرن شکل گرفته، برای خلق فضای آن نیز نیازمند بیانی مدرن است. در واقع کالبد معماری باید به فضا هویت سینمایی بدهد، بنا بر این بنای سینما نمی تواند بوی کهنگی بدهد.



تصویر ۱- تقدم هنرهای مختلف همچون نقاشی و معماری بر هنر نو ظهور سینما (ترتیب زمانی ظهور از راست به چپ) - منبع: نگارندگان

نظریه فیلم از سال های ۱۹۵۰ و ۱۹۶۰ به شکلی امروزی و همگام با فلسفه، روان شناسی و جامعه شناسی مدرن به تبیین مفاهیم سازنده دنیای فیلمیک دست زد. این تلاش در بعضی از موارد مفاهیمی را مورد بررسی قرار می داد که پیش از آن سالها در کارگاه های معماری صیقل خورده بود و معماری همیشه بیش از سینما نیازمند توضیح و توجیه بوده است. در معماری تفسیر آفریده های معماری جزئی از هنر معمار قلمداد می شود. رابطه میان معماری و سینما می تواند از سوی معماران به شکلی بی- واسطه پی گرفته شود. الهام معماران از فیلم ها و فیلمسازان و فضاهای مجازی سینمایی و معماری فیلم یکی از مهمترین موضوعات قابل بررسی در دگرگونی های سی سال گذشته معماری است. [3] در این پژوهش تلاش بر آن است تا چگونگی این تاثیرات در این دو حوزه به صورت دقیق تری با بررسی آثار سینمایی و تاثیر سبک های هنر و به ویژه معماری در آنها تحلیل و ارائه شود.

۲- ارکان مشترک در سینما و معماری

سینما و معماری هر دو دارای عناصر و ارکان مشترک بوده که تجلی هر یک در این دو هنر به نحوی متفاوت بروز و ظهور پیدا می کند. مهمترین این عناصر شامل؛ فضا، حرکت و پیوند می باشد. در ادامه به بررسی اجمالی هر یک از عوامل در بستر سینما و معماری پرداخته خواهد شد.

۱-۲- "فضا" در سینما و معماری

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.

بحث های زیبا شناختی درباره نقاط اشتراک و انطباق سینما و معماری از طریق مقایسه برخی آثار سینمایی و تبیین آنها به گونه تشریح یک کالبد معماری امکان پذیر می شود. تاریخ معماری به قدمت تاریخ انسان است. در حالی که تاریخ سینما جز محدوده زمانی انسان نوین و مدرن را طی نکرده است. اما در همین مدت زمان اندک و در قیاس با تحولات شگرف معماری، سینما توانسته است با تکیه بر توانایی های داخلی ذاتی خود ادعای فضای زمانی معماری را بر سطحی دو بعدی به اثبات برساند. فضا در معماری و سینمای امروز متأثر از حق انتخاب تماشاگر است. فضا در هر دوی این هنرها به وسیله " شخصیت " ساخته می شود و ویژگی مهم این فضا در جهان امروز ، دادن حق انتخاب به تماشاگر است. در دوران مدرن به مخاطب اجازه داده می شود همچون یک شخصیت با اراده ، انتخاب کند و در واقع این حق انتخاب یکی از اصول بنیادین تفکر مدرنیته می باشد که شخص مسئولیت انتخاب خود را به عهده می گیرد، جرات قبول آن را پیدا می کند و دیگر پسند گذشتگان اهمیت ندارد. [4] و در این شرایط ، این انسان است که به عملکرد و استفاده از فضا در معماری تعریف می بخشد و هم او در درک فیلم و سینما مشارکت می کند. در نتیجه معمار امروز سعی می کند بنایی طراحی کند که دعوت کننده باشد و نه مقهور کننده. در سینما نیز کارگردان خود را از سینما حذف می کند. از لانگ شات¹¹ استفاده می کند و تماشاگر را مختار می گذارد که درام را خودش در صحنه بسازد و اگر تمایل داشت با قهرمان یا شخصیت فیلم ، هم ذات پنداری کند". 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. مصالح معماری عموماً مادی و واقعی است و مصالح سینما صوری و خیالی ... [5]

۲-۲- "حرکت" در سینما و معماری

در تحلیل نهایی شرایط روانی تماشای فیلم در می یابیم که بیننده از طریق سفر ذهنی به درون فیلم است که به درک نهایی از معنا و مفهوم آن می رسد. در حالی که نظاره گر معماری مسافر عینی است و از طریق حرکت در درون معماری و احساس ریتم، تداوم و پیوستگی فضاهای آن است که به ماهیت و واقعیت آن می رسد. در نگاهی به تاریخ این دو هنر در می یابیم که خالقان آنها برای بیان ذهنیت خود از سبک های مختلف دستمایه گرفته اند.

تاریخ سینما با تداعی حرکت در تصاویر آغاز شد و ما 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، در معماری هم معانی و مفهوم با حرکت تداعی می شوند. این حرکت در معماری از سه جنبه قابل بررسی است: نحوه قرار گیری در ترکیب بندی فضاها و تداعی حرکت ، تزئینات وابسته به فضاها و معماری و حرکات موجود در آن و نحوه ایجاد ارتباط مردم با معماری و حرکات ایجاد شده. [5]

¹¹ longshot

حرکت و سیالیت در معماری و سینما یکی در فضای حقیقی و دیگری در فضای مجازی است. همان طور که در سینما حرکت دوربین مفهوم و معانی را تداعی می کند در معماری نیز با حرکت در فضای معماری به نحوه نگرش و رویکرد برنامه ریز و معمار پی می بریم ، تفاوت این دو موضوع در این است که اگر فیلمی بدون معنا و مفهوم به نمایش در آید می توان از دیدن آن اجتناب کرد در صورتی که از معماری نا مفهوم و بی معنی نمی توان به راحتی ندیدن فیلم عبور کرد.[6]

با بررسی عنصر حرکت در معماری و سینما می توان به این نکته اشاره کرد که این ویژگی در سینما به صورت متحرک بوده بدین معنا که در فضای فیلم و سینما مخاطب ساکن و ایستا است و فیلم و سینما دارای حرکت و جریان بوده، این در حالی است که در معماری بالعکس بوده و مخاطب دارای قدرت حرکت است و اثر معماری ثابت و محکوم به مکان است.

۲-۳- پیوند در سینما و معماری

مهمترین وجه مشترک بین سینما و معماری "پیوند" است. عناصر پیوند در هر یک، بسته به ذات فیزیکی و فن آنها، متفاوت است، لیکن تا حدود زیادی از ساختاری مشترک برخوردارند. مهمترین عنصر پیوند فضا در معماری "راه" و "راهرو" است. خروج از هر "فضا" بر "فضای" دیگر از "راه" و "راهرو" و به واسطه "طاق" ، "دروازه" ، "در" و عناصری از این دست صورت می گیرد، شاید این امر در سینما به ترتیب "عبور" ، روشن شدن و محو شدن در شکل کلاسیک و ترفندهای دیگر در تدوین های جدید باشد. گاه این عناصر عینا با عنصر معماری بیان می شود، گاه از عناصر دراماتیک و روش های فیلمبرداری استفاده می شود و گاه ترکیبی از هر دو به کار می آید. برای مثال ، در فیلم "درخشش"^۲ به کارگردانی "استنلی کوبریک"^۳ از عنصر ترکیبی (فضایی -دراماتیک) برای پیوند یا تدوین فیلم استفاده شده است. [5]



تصویر ۲- نقش راهروهای هتل در فیلم "درخشش"

هر گاه در یک اثر معماری نیز فضای ارتباطی از خصوصیات لازم فضایی تهی شده و صرفا به یک فضای عملکردی تبدیل شود، بسیاری از وجوه مثبت را نیز کم رنگ خواهد ساخت. علاوه بر مساله عناصر پیوند صحنه ها و ورود و خروج از صحنه های مختلف، ترکیب توالی صحنه ها نیز اهمیت اساسی دارد، سینما، معماری و همچنین موسیقی در اینجا از مشابهت های دیگری برخوردار می شوند. حرکت از یک صحنه بلند به صحنه ای کوتاه یا صحنه ای با ضرباهنگ سریع و تند به صحنه ای با آهنگ آرام یا هر شگرد دیگری از این دست، ساختار موفق یا ناموفق یک فیلم را خواهد ساخت. شباهت ها و تفاوت های ارکان اساسی معماری و سینما در جدول ذیل به طور اجمالی بیان گردیده است.

جدول ۱- شباهت ها و تفاوت های ارکان اساسی معماری و سینما- تدوین: نگارندگان

تاریخ	مصالح	پیوند	حرکت	فضا	شباهت ها و تفاوتها در ارکان سینما و معماری

² The shining

³ Stanley Kubrick

جز محدوده زمانی انسان نوین و مدرن	صوری و خیالی	-پیوند از طریق عبور ، گاهها بیان عینا با عناصر معماری ریتم: حرکت با ضرباهنگ آرام به حالت تند و شدید	-سفر ذهنی به درون فیلم -تداعی معانی و مفاهیم با حرکت -عدم وجود حرکت فیزیکی از مخاطب (مخاطب ایستا - سینما متحرک) -ارتباط دیداری ذهنی	-به طور ذهنی با هدف فضا سازی -سینما به مثابه یک پنجره -دادن حق انتخاب به تماشاگر -ساخته شده به وسیله شخصیت	سینما
به قدمت تاریخ انسان	مادی و واقعی	-پیوند از طریق عناصر کالبدی :راه- راهرو- دروازه - طاق و... -ریتم: حرکت با ضرباهنگ آرام به حالت تند و شدید	-مسافر عینی- حرکت در درون معماری -تداعی معانی و مفاهیم با حرکت(متفاوت از سینما) -بنا ایستا و ثابت- مخاطب متحرک -ارتباط دیداری فیزیکی	-عینیت بخشیدن به فضا -انسان در فضای محاط -به مثابه آنچه پنجره در آن جای گرفته -دادن حق انتخاب به تماشاگر -ساخته شده به وسیله شخصیت	معماری

سینما و معماری وجه مشترک دیگری نیز دارند هر دو، این روزها شیفته فن آوری بسیار پیشرفته اند. نسل جدیدی از فیلم های فضایی دنباله فیلم هایی چون "جنگ ستارگان" ⁴ نوع دیگری از برخورد با فضا و امکانات معماری را بر می گزینند. سینمای تخیلی -علمی، جلوه های ویژه، قدرت، عمق و شور بیشتری دارد. زمینه فانتزی این نوع سینما و دوری از زشتی های پر اعوجاج واقعیت، اجازه می دهند که صحنه ترجمان ساده تری نسبت به توجهات تشریحی از عناصر بی روح داشته باشد و زمینه بدون واسطه به هنرپیشه اصلی تبدیل شود. [5]

از هر دید که بنگریم رابطه این دو هنر را خارج از این سه منظر نخواهیم یافت: **مفهومی** (که خود بر دو نوع البته وابسته به هم است: "محتوایی" مثلا در فضا سازی، اندیشه های ایدئولوژیک و... "شکلی" مثلا در ریتم، سلسله مراتب معرفی فضا، نور، سکون، ...)، **ارجاعی** (که باز بر دو نوع است: حضور "معماری در سینما" مثل حرفه طراحی صحنه، چنان که تاثیر معماری بر دیگر هنرها نیز یافتنی است و حضور "سینما در معماری" مثل برخی بناهای مدرن معاصر، چنان که تاثیر سینما بر دیگر هنرها نیز یافتنی است) و **ابزاری** همچون نرم افزارهای رایانه ای معماری، سینما، گرافیک و... (دنیای چند رسانه ها و فناوری دیجیتال) [7]

جدول ۲- بسترهای تاثیر گذاری سینما و معماری بر یکدیگر- منبع: [7]

مصادق	نحوه تاثیر	رکن
فضا سازی، اندیشه های ایدئولوژیک، سناریو	محتوایی	مفهومی
ریتم، سلسله مراتب، معرفی فضا، نور، فرم، سکون،	شکلی	
طراحی صحنه	معماری در سینما	ارجاعی
بناهای مدرن معاصر	سینما در معماری	
نرم افزارهای رایانه ای معماری، سینما و گرافیک	فناوری دیجیتال	ابزاری

پس از بررسی و تحلیل عناصر و ارکان مشترک سینما و معماری و ماهیت حضور و حوزه اثر آنها در این دو هنر، در ادامه به مطالعه جریان های فکری حاکم بر سبک هر دوره معماری و مقایسه پیرامون سبک شناسی در سینما و معماری و تاثیرات آن بر آثار سینمایی پرداخته خواهد شد.

⁴ Star wars

۳- مدرنیته در معماری و تاثیر آن بر آثار سینمایی

ورود جریان مدرنیته^۵ که شروع آن از سده ۱۶ میلادی آغاز شد و بر طبق نظریه برخی اندیشمندان تا به امروز ادامه دارد، تفکرات و اندیشه های کاملاً نوبی را با خود آورد و محصول آن انسان خردباوری شد که در تلاش برای یافتن دلایل عقلی برای هر چیز می‌باشد. [8] ورود این جریان در حوزه های مختلف علوم به ویژه معماری نیز آن را دچار تحولات شگرف کرده و دستاوردهای قابل توجهی پدید آورد، انقلاب صنعتی و نتایج آن، توجه به مسائل اقتصادی را پس از ورود مدرنیته پر رنگ تر کرد به گونه ای که منفعت اقتصادی و تولید سرمایه از اهداف مهم این دوره شد، در نتیجه توجه به صنعت و تکنولوژی و رشد سریع آن باعث بروز ابزارهای جدید توسعه و کمک کننده به چرخه اقتصاد شد و محصولات تولید شده در مدت زمان کم در مقایسه با دوران قبل از مدرن بسیار قابل توجه بود. از دستاوردهای مهم مدرنیته پیدایش صنعت سینما با ورود اولین دوربین ها در سال ۱۸۹۵ بود. با وجود گذشت مدت زمان بسیار کم از ظهور این هنر، تاثیر گذاری آن در سایر هنرهای مختلف و بالعکس به گونه ای بوده است که در طول تاریخ همیشه مورد توجه و بحث و نقد قرار گرفته است. بسیاری از آثار سینمایی تاریخ ساز به علت نمایش و ارائه تصاویر خیالی ذهن بشر و کمال و آرزوهایی که در ذهن می پروراند در زمان خود مورد توجه ویژه ای قرار گرفته اند. در این میان تاثیر سبک های هنری به ویژه معماری در ساخت و تولید آثار سینمایی نیز در هر دوره تاریخی و نفوذپذیری این حوزه های هنری بر یکدیگر جالب توجه است. در واقع دنیای سینما نمادی از جامعه و عصری است که فیلم در آن تولید و عرضه می شود.

۴- یافته های تحقیق

۴-۱- مقایسه سبک شناسی در سینما و معماری (از سال ۱۸۹۰ با ظهور صنعت سینما)

سبک های معماری بعد از سال ۱۸۹۰ و با ورود جریان مدرنیته با سبک آرت نوو (هنر نو) آغاز شده و با پشت سر گذاشتن دوره های مختلف همچون، مکتب باهوس، اکسپرسیونیسم و... تا مدرن متاخر همچون معماری ارگانیک و سبک های معماری دوران پسا مدرن چون، های تک اکوتک، دیکانستراکشن، فولدینگ و ... و اکنون در معماری هزاره سوم معماری دیجیتال و پارامتریک روی کار آمده است. حال آنکه با وجود دسته بندی نسبتاً دقیقی از سبک های معماری در دوران مدرن (مدرن اولیه- مدرن متعالی - مدرن متاخر و دوران پسا مدرن) در صنعت سینما دسته بندی دقیقی از سیر تحول سبک های سینمایی بیان نشده است. اما با این وجود به طور کل تاریخ سینما را می توان به دو بخش سینمای کلاسیک و سینمای مدرن دسته بندی کرد با این تفاوت که سینما وقتی ظهور پیدا کرد که جوامع در حال مواجه شدن با تاثیرات مدرنیته و صنعتی شدن، از پیش شده بودند.

برای شناخت سبک فیلمساز باید فرمی را که برای تصویر کردن کنش های فیلم هایش به کار می برد شناخت. فیلم های اولیه یا به سبک واقع گرایی بود و یا لویی لومی^۶ یر^۶ سبکی واقعگرا به کار می گرفت. در دهه ۱۸۹۰ ماجراهایی را که در دنیا رخ می داد با دوربین ثابت ضبط می کرد. محتوای فیلم هایش همان چیزی بود که امروزه در فیلمهای خانوادگی در می یابیم. سبک مخالف واقع گرایی، یعنی اکسپرسیونیسم را در فیلم های ژرژ ملی^۷ یس^۷ که شعبده بازی حرفه ای بود می بینیم. این فیلم ها به جای ضبط رویدادهای واقعی یا ترتیب دادن موقعیت هایی از زندگی واقعی، می کوشیدند چیزی فی نفسه جذاب بیافرینند. [9]

⁵ Modernism

⁶ Louis Lumière

⁷ Georges Méliès

فیلمسازان نوگرا از آغاز پیدایش هنر سینما وجود داشتند. رویکردهای پیشرو این سینماگران را در فیلم‌های اولیه‌ی تاریخ سینما می‌بینیم. نوآوری در زمینه تکنولوژی و اندیشه خلاق هنری در سینما از خصوصیات سینمای مدرن است. اما آنچه در اینجا زمینه اصلی سینمای مدرن را مطرح می‌کند، نحوه‌ی نگاه به زمان و روایت و کارکردهای این دو مقوله در فیلم‌هایی است که به طور قطع زمینه داستانی نداشته‌اند و در مقایسه با سینمای روایی مرسوم و کلاسیک، تجربیاتی جدید با رویکردی انتزاعی و سبک-گرا بوده‌اند. از این نظر آغاز تفکر مدرن در سینما را می‌توان سال ۱۹۲۰ و پیدایش فیلم‌های "تجربی-آوانگارد" در فرانسه دانست. در این دوران پنج نوع گرایش در زمینه‌های داستان پردازی و قصه‌گویی مطرح شد: سینمای فوتوریستی، امپرسیونیستی، دادائیستی، سورئالیستی و کوبیستی. در این نوع سینما مساله زمان همواره در ابهام بود. گرایشات فیلم‌سازان این دوران به انتزاع-گرایی و فرم‌گرایی نگاهی جدید در هنر سینما به وجود آوردند. [10] امپرسیونیست‌ها به حرکت و پویایی حرکت و ریتم، فوتوریست‌ها به ماشین‌ها و پویایی ابزار ماشینی، کوبیست‌ها و دادائیست‌ها به اشیا، سورئالیست‌ها به خودآگاه و ناخودآگاه و تقابل ارتباط و ارتباط این دو بر ذهن آدمی تمرکز کردند و داستان‌گویی و قصه‌پردازی منظم، متوالی و کلاسیک بر مبنای تقدم و تاخر زمانی رویدادها را به کلی نادیده انگاشتند.

تنها مساله که سینما به آن توجه نشان نمی‌داد توالی زمانی رویدادها بود. حرکت و فضای بصری و بازی اشیا با ما رابطه بصری و ذهنی برقرار می‌کردند و ما را از موقعیت تثبیت شده زمان دور می‌ساختند. این دوران را آوانگاردیسم موج اول نام نهادند، در این موج فیلم‌های مهمی در مقایسه با فیلم‌های معمول داستان‌گو کارگردانی شد. این آثار آغاز نگرشی نو بودند تحت عنوان آوانگارد موج دوم در دهه‌ی ۵۰، یعنی پس از جنگ جهانی دوم، درست همانند آوانگارد موج اول که پس از جنگ جهانی اول به وقوع پیوست. جنگ و بحران ناشی از آن در انتقاد از جهان مدرن به گونه‌ای بود که آوانگاردها فیلم‌ها را در کلیه سبک‌ها به اعتراض به قراردادهایی چون به کارگیری زمان در روایت داستانی و داستان پردازی بر مبنای ترتیب زمانی رویدادها ساختند. با کنار گذاشتن این قرارداد تفکری نو در حوزه‌ی زمان و روایت در سینما شکل گرفت. [10]

سینمای مدرن از سال ۱۹۴۵ آغاز شد. تغییرات در این سال‌ها بعد از حدود ۱۵ سال (۱۹۶۰) شکل تثبیت شده به خود گرفت و سینمای مدرن تفاوت عمده‌ای با سینمای پیشین یافت. نظام اقتصادی سینمای هالیوود در دهه‌ی ۶۰ باعث آشفتگی در وضعیت تولید و اقتصاد حاکم بر نظام تولید سینما شده بود. در این ایام پیدایش اندیشه‌های نو در سینما در قالب ژانرهای تازه آشکار شد. تحولات سینمایی سال‌های ۱۹۶۰ را چه از نظر هنری و چه از نظر سیاسی متأثر از دیدگاه‌های برخی متفکران سینمایی عصر کلاسیک می‌شمردند. از سوی دیگر ورود به قلمرو موضوعاتی خاص از جمله رویابینی، آینده‌نگری، ذهن و انتزاع و بحث زمان و ابهام زمانی در سینما امری جدید تلقی شد. [10]

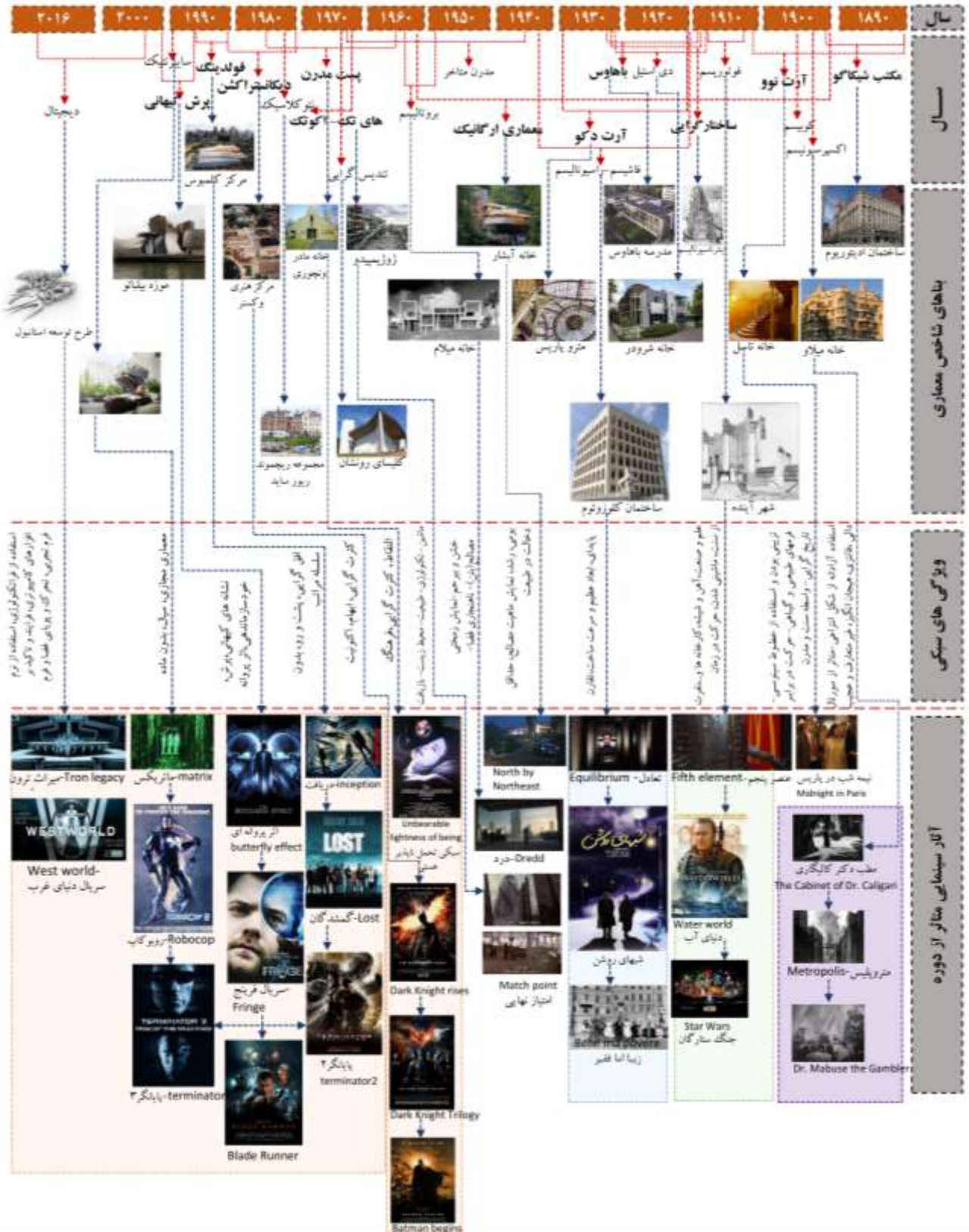
تمایز سینمای کلاسیک و سینمای مدرن، در هدف، راهیابی به درون معنوی و ذهنی آدمی آشکار می‌شود. در کار پیشروترین سینماگران کلاسیک، باور به نظریه ارسطویی تقلید، واقعیت را همچون نظام نشانه گذاری شده ویژه ای پیروز می‌کرد. تمامی "انحراف‌ها" یا گریز از واقعیت‌های عینی سرانجام در پیکر کلیتی "واقعی" و نهایی جای می‌گرفت. تمایز نمونه کلاسیک با تجربه‌های مدرن در این نیست که در نخستین، روایت خطی و استوار به زمان گاهنامه ای بود، یا راهی برای دستیابی به ذهنیت وجود نداشت بلکه تفاوت اینجاست که سینمای مدرن واقعیت را رها می‌کند، یا به عبارت بهتر عینیت را تابع ذهنیت می‌کند.

ابهام معنایی گوهر مدرن است. شیوه‌ی بیان فیلم‌های مدرن تابع این ابهام است. [11]

در ادامه به بررسی تطبیقی سبک‌های معماری از سال ۱۸۹۰ تا کنون و جریانات فکری هر دوره و تاثیرات ناشی از آنها در فیلم سازی و سینمای عصر خود پرداخته خواهد شد. (با توجه به اینکه در طول تاریخ سینما، فراوانی فیلم‌های ساخته شده بسیار

زیاد بوده، سعی گردیده نمونه‌ها به گونه ای انتخاب شوند که در دوران خود بیشترین تاثیرگذاری را داشته و دارای اندیشه‌های خاص و جریان ساز بوده اند.

جدول ۳- مقایسه تطبیقی سبک های معماری بر آثار سینمایی. منبع: [8] [12] [13] [14] [15] - تدوین: نگارندگان



در تحلیل فضای معماری و سینمایی و تاثیر آن ها بر یکدیگر در نمونه های بیان شده بر اساس جدول شماره ۱، فیلم نیمه شب در پاریس روایت یک فیلمنامه نویس هالیوودی به نام گیل پندراست که بین زمان حال و دهه های گذشته پاریس سفر می کند و قهرمانان هنری و ادبی خود (پیکاسو، همینگوی و ...) را ملاقات می کند. مخاطب در این فیلم علاوه بر جذابیت های ژانر فیلم و داستان آن نشانه های آرت نوو در خطوط و صفحه ها، مبلمان و... را مشاهده می کند که در آن زمان معماران و طراحان به دنبال یافتن سبکی جدید که معماری مدرن را ارزش دهد بودند.

پس از سال ۱۹۱۸، کلان شهری های سینما دیگر مکانی برای ابراز شگفتی و هیجان نبودند. بلکه زمینه ای ترسناک برای بروز انواع نابسامانی ها به شمار می رفتند. واقعیت روزمره دیگر ایده ال و کارآمد تلقی نمی شد و در چنین زمینه ای، اکسپرسیونیسم با هدف تمرکز بر کابوس ها، هراس ها و روان پریشی های آدمی شکل گرفت. نمود معماری در این فیلم ها از جمله مطب دکتر کالیگاری (۱۹۱۹) معوج و غیر طبیعی بود و با تبعیت موجی از فیلم ها از آن در سینمای آلمان به "کالیگاریسم" معروف شد. در نخستین نمونه های سینمای اکسپرسیونیستی استعاره های معمول برای شهرها هزارتو و جنگل بود که این مساله به قول لوته آزنر در هنر و نمادگرایی رمانتیک آلمان نیز ریشه داشت. در نهایت سینما و معماری آلمان در آن دوره، همزمان به بازتاب هراس های پنهان در خیابان های تاریک این کشور پرداختند [7].

در فیلم پنجمین عنصر گرچه ساختمان های فیلم به نظر می رسد که سبک انتخاب شده خاصی داشته باشند، اما سوال و شکی نیست که نیویورک قرن ۲۳ رویای فوتوریسم ها است که به واقعیت می پیوندد. فیلم خود در آینده ای دور ساخته شده که یک داستان کلاسیک خوب ها در برابر شیاطین را روایت می کند. صحنه آغازین فیلم در نیویورک می باشد که تناسبات غول آسا و عجیب را در مقیاس کلان به تصویر می کشد. اتومبیل های پرنده در هوا، که در مقابل آسمان خراش ها نوفه ایجاد می کنند. پیاده راههای بی حد و حصر که این سازه های عظیم را به یکدیگر متصل می کنند، به این معنا که در شهر و خارج آن پر جنب و جوش است.

متروپولیس اولین شاهکار علمی تخیلی فریتز لانگ^۸ آینده کنترل بین نخبگان و طبقه زحمتکش را به تصویر کشیده است طرح داستان پیرامون مرد جوانی است که می باید میان سهامداران کارخانه و کارکنان آن که باعث درگیری شدید و هرج و مرج بین دو گروه شده است، میانجی گری کند در متروپولیس که در بردارنده آلمان های سایر سبک های معماری می باشد- از گوتیک تا فوتوریسم ها- لانگ به شدت تحت تاثیر برج های نیویورک با سبک آرت دکو بوده که در سال ۱۹۲۴ از آنها دیدن کرده بود. نشانه های صنعتی شدن که به شدت در حال تغییر بافت اجتماعی اروپا در دهه های اخیر بود.

همان طور که تشخیص و دیدن معماری فاشیستی با چشم به صورت ظاهری کار ساده ای نیست، این بر روی فیلم تعادل نیز تاثیر گذاشته است. معماری فاشیستی به دنبال یافتن و اجرای اشکال قطعی است. در برابر تنوع و غنای معماری مدرن آلمان، فاشیسم چیز چندانی در چنته نداشت و علاوه بر آن عمر کوتاهی داشته و آثار ماندگار و تعیین کننده ای نمی توان یافت. [16] ستاره فیلم تعادل، کریستین بیل^۹، به عنوان مجری نخبگان در ایالت اورولیان احساسات را غیر قانونی اعلام کرد و خواهان اطاعت محض از شهروندان خود شد. کاراکتر او نبرد خود را از طریق شهرقلعه مانند در اعماق خرابه های یک شهر جنگ زده آغاز کرد. فیلم ابتدا در برلین به منظور استفاده از ساختمان های ضعیف و ناپایدار آلمان شرقی و همچنین باقی مانده معماری فاشیستی از سلطنت نازی ها در دهه ۳۰ و ۴۰ تصویربرداری شد. این معماری در یک مقیاس غیر انسانی، با تزیینات کم و

⁸ Fritz lang

⁹ Christian Bale

طراحی شده با تقارن شدید و سرسخت و نظم دقیق بنا شده است. دهه پنجاه بدترین زمان در تاریخ سینمای ایتالیای رها شده از فاشیزم، موسوم به دوران "نو واقع گرایی صورت" است. دینو ریزی¹⁰، کارگردان فیلم «فقیر اما زیبا» بیان می‌کند: "من وقایع را آنطور که هستند ترسیم می‌کنم. از نظر من نه تنها نمایش حقیقت مهم است، بلکه باید کوشید آن را هر چه عریان‌تر نشان داد." در واقع در این سبک شهر برای آنان هزارتویی پر از مصائب سیاسی و اجتماعی است. از دیدگاه فضایی تمرکز این فیلم‌ها بر همسایگی است، همسایگی فضاهای خصوصی با نیمه عمومی، و نیمه عمومی با عمومی است. [7] این بخش از معماری فاشیستی سبک "خلقی" یا مردمی بوده که با نوعی ساده‌انگاری در طرح با انگشت گذاشتن بر جنبه‌های سنتی و روستاگرایانه و عامه پسند به احیای فضاها و نماهای خانه‌های روستایی تمایل داشت. [16]

سبک معماری پروتالیسم، در مدت طولانی در راستای هزینه‌های کم ساخت و ساز، فروپاشی شهر و تجربه اجتماعی شکست خورده و در راستای آن بوده است. این نقطه نظر به طور قطع در فیلم دره منعکس شده است که چگونگی گذشت یک روز در سازمان اجرای قانون مبارزه با جرم و جنایت در جامعه‌ای که شرایط آن بد است (دستوپیا¹¹) را دنبال میکند. تقریباً تمام فیلم در مجموعه مسکونی پیچ تریز¹² که برج عظیمی از آپارتمان‌ها است که می‌توانند به تنهایی یک شهر باشند، تصویربرداری شده است. ساخت و ساز سرکوبگر عمداً یادآور مسکن اجتماعی ارزان قیمت اجرا شده در سبک پروتالیسم است.

سایبورگ (سایبرنتیک ارگانیسم) در دهه ۶۰ قرن ۲۰ توصیف نوعی ترکیب انسان/ماشین است که بتواند دوره‌های طولانی را در فضا تحمل کند، یک علم میان رشته‌ای است که به ارتباط بین کامپیوتر و انسان می‌پردازد. فیلم ماتریکس نمونه این رابطه است. سایبورگ مرزهای اساسی ادراک به ویژه، مرزهای میان ذهن و جسم، بشر و غیر بشر، طبیعی و مصنوعی، دنیای درون بیرون، زیست‌شناسی و تکنولوژی را دوباره ترسیم یا حذف می‌کند. سایبورگ‌ها و نسخه بدل‌هایی که در فیلم‌هایی مانند ترمیناتور و بلید رانر دیده می‌شوند. فیلم‌های دیوید لینچ به مرزهای مبهم انسان پسامدرنی اشاره دارد که در دنیاهایی در هم آمیخته حضور دارد و میان دنیای حقیقی و مجازی مرز قابل تشخیص وجود ندارد. فضای سایبر به گونه‌ای است که به وضعیتی می‌رسیم که در آن زمان و مکان در هم فشرده می‌شوند تا یک زمان واقعی آنی و بی‌واسطه ایجاد کنند. معماری مجازی به تامین بنیانی برای ترکیب تجسم و طراحی به کمک فناوری واقعیت مجازی با هدف کاهش محدودیت‌های محیط و روش‌های متداول برای طراحی معماری می‌پردازد. این پدیده شامل دو هدف است: شبیه‌سازی معماری کالبدی و خلق یک مکان مجازی کاربردی. [8]

معماری دیجیتال یا پارامتریک بیش از اینکه یک سبک در معماری باشد یک تکنیک در معماری است. یک توانمندی در ترسیم و ارائه ایده‌های معماران در فرایند خلاقانه آنها می‌باشد که آنها را در مدل‌های دیجیتالی بیان می‌کنند. فیلم میراث ترون، ترون اصلی را دنبال میکند، در حالی که هر دو فیلم بیانگر داستان یک برنامه‌نویس کامپیوتر است که به دنیای دیجیتال فرستاده شده است. سرانجام این تفکر توسط کارگردان با آموزش معماری و بحث پیرامون سوال‌های طراحی و کمال در دنیای الکترونیکی شکل پذیر بی پایان ترون، ارائه می‌شود. زیبایی و ظرافت میراث ترون با فرم‌های ارگانیک سیال و سطوح تمیز و دقیق به طور بصری شبیه طراحی‌های پارامتریک در پروژه‌های دنیای واقعی می‌باشد.

¹⁰ Dino Ritzi

¹¹ Dystopia

¹² Peach trees

در این میان و در خلال سبک‌های مختلف و تاثیرات آن در فیلمسازی، نباید از سینمای مستند و چگونگی تاثیر آن بر فضا و تجربه معماری غافل بود. تیم بنتن^{۱۳} در مقاله‌اش عنوان می‌کند چگونه تکنیک‌های گوناگون فیلم مستند، تماشاگران را در تجربه معمار از خلق یک تصور و رساندن آن به یک واقعیت سه بعدی شریک می‌کند. وی راه‌های گوناگونی را نشان می‌دهد که فیلم‌ساز می‌تواند احساس معمار به فضا، انسان و جهان و دانش او از تاریخچه، عملکرد و ویژگی‌های هر مکان را به تماشاگران منتقل کند. مثال او لوکوربوزیه^{۱۴} و چالش اساسی اش چگونگی تبلور معماری در تصاویر متحرک است. با نگاهی عمیق به کارنامه معماری همچون ژان ناول^{۱۵} و کریستین دوپورتزامپیر^{۱۶}، آن‌ها را بسیار تحت تاثیر تجسم‌های سینمایی می‌یابیم، چنان که گویی با بهره از استعارات تصویری و منظرهای بدیع، برای بیان هدف، الهام، مفهوم و ریشه‌های کارشان از زبان سینما سود جستند. از این دیدگاه نه تنها به اهمیت رسانه‌ای سینما واقف می‌شویم بلکه بیش از پیش به تاثیر معماری بر طراحی مکان و صحنه فیلم‌ها پی می‌بریم. [7] ساختن فیلم‌های مستند درباره معماری ساختمان‌ها و شهرها در اواسط دهه ۱۹۲۰ در بسیاری از کشورها آغاز شد. البته این همزیستی مسالمت‌آمیز بین سینما و معماری بیشتر هدف آموزشی داشت. نظریه پردازی معماری، زیگفرید گیدیون، در مراسم افتتاح خانه‌های پساک کار لوکوربوزیه و پیرژانره در ۱۹۹۲ گفت: "عکس نمی‌تواند همه جنبه‌های معماری مدرن را کاملا دربرگیرد. این کار به حرکت چشمان نیاز دارد و فقط سینما می‌تواند معماری مدرن را قابل درک کند". این عبارات به خوبی گویای اهمیت رسانه سینما برای معماران مدرن است. [7]

۵- بحث پیرامون یافته‌های تحقیق

از بررسی و تحلیل جدول شماره ۳ تاثیرات حاکم بر سینما و صنعت فیلم سازی از سبک معماری هر دوره ملاحظه می‌شود. در این میان در دهه دوم قرن ۱۹ میلادی، با ظهور جنبش فوتوریست و اندیشه‌های آنان مبنی بر شهرهای آینده و ماشینی شدن همه چیز، ساخت فیلم‌های ملهم از این دیدگاه همچون: عنصر پنجم، دنیای آب و جنگ ستارگان، بیش از قبل رونق گرفت، و این فیلم‌ها بعدها به عنوان نقاط مهم تاریخ سینما نیز معرفی شدند چرا که در آن فیلم‌ها بود که برای اولین بار ابزارهای تکنولوژی که همواره در ذهن انسان به عنوان آرمان بوده شکل عینی به خود گرفته و بر پرده سینما نمایش داده شدند و در واقع اهمیت این فیلم‌ها در آن بود که تصویری از آینده را برای مخاطبان در سه بعد نمایش می‌داد. صنعت فیلم‌سازی همچنان مسیر خود را با تولید فیلم‌های مختلف ادامه می‌داد و تاثیر گذاری معماری بر آنها نیز به صورت محدودی در سبک‌هایی مثل بروتالیسم و ... که توضیح داده شد در بخش قبل، قابل مشاهده است، اما در سال‌ها و دوره‌های بعد با ظهور سبک‌های معماری در دوران مدرن متاخر، همچون فولدینگ، دیکانستراکشن، سایبرنتیک و نهایتا معماری دیجیتال، تاثیرات قابل توجهی بر شیوه و سبک صنعت سینما داشت، به گونه‌ای که در طی ۳ دهه اخیر تعداد فیلم‌های ساخته شده بر اساس تفکرات این سبک‌ها و استفاده از المان‌های اساسی آنها در فیلم‌سازی بیش از گذشته پررنگ گشته و فزونی یافته است. همان طور که در مقاله‌ای با عنوان "چگونگی تاثیر گذاری فارغ التحصیلان معماری بر صنعت فیلم و انیمیشن سازی" سابرینا سانوتز^{۱۷} بیان می‌کند، بسیاری از دانش آموختگان رشته معماری، توانمندی‌های خود در بهره‌گیری از ابزارهای رایانه‌ای و دیجیتال (در رشته معماری) در طراحی و انیمیشن سازی را وارد دنیای فیلم کرده و در بخش‌های مختلف فیلم‌سازی همچون جلوه‌های ویژه، فیلم‌های برنده جایزه اسکار، فیلم‌های تجسمی و... از آن بهره جستند. [17]

¹³ Team Benten

¹⁴ Le Corbusier

¹⁵ Jean Nouvel

¹⁶ Christian de Portzamparc

¹⁷ Sabrina Sanotz

نمودار ۱- تعداد فیلم‌های مهم ساخته شده در هر دوره



۶- نتیجه گیری

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. مصالح معماری عموماً مادی و واقعی است و مصالح سینما صوری و خیالی. اگرچه در معماری های اخیر نیز مواردی از قبیل فرا سطح ، فرا فضا و واقعیت های مجازی ، معماری نیز راه پر پیچ و خم خیال و تصور را به سختی می پیماید و وجوه مشترک معماری و سینما در استفاده از ابزار نوین دیجیتالی برای عینیت بخشیدن به تصورها و تجربه های ما از فضای شهری نیز بر هیچ کس پوشیده نیست. وقتی معماری به عنوان عام ترین شکل هنر با سینما ارتباط برقرار میکند، جذاب ترین پیوند هنری رخ می دهد.

اگر به نمودار فراوانی شماره از داده های جدول ۳ در بالا توجه شود می توان نتایجی از آن دریافت کرد. با در نظر گرفتن نقاط مشترک و اندیشه های مشابه و توسعه یافته سبک ها از دیکانستراکشن تا معماری دیجیتال و پارامتریک و قرار دادن آنها در یک دسته بندی کلان تر می توان گفت تعداد فیلم‌های ساخته شده تاثیرگذار در صنعت سینما در این سبک‌ها بیش از سایرین می باشد که از سال‌های ۱۹۹۰ تا کنون در جریان بوده و پیوسته در حال توسعه است و در واقع تمایل فیلمساز و مخاطبی که تماشاگر آن است به این سمت گرایش پیدا کرده است. (چنانکه در دوره های گذشته در سالهای ۱۹۲۰-۱۹۴۰، با ظهور سبک اکسپرسیونیسم به ویژه در آلمان فیلم‌سازی در این ژانر رونق زیادی گرفت و در نگاه کلان تر شاید بتوان گفت، سبک‌های جدید گونه نوین شده اندیشه های اکسپرسیونیستی می باشد، لذا در ادوار مختلف توجه در این زمینه‌ها در صنعت سینما قابل توجه است.)

همان طور که در تحلیل‌ها و نمونه های بیان شده مشاهده شد، معماری تاثیر خود را در صنعت فیلم‌سازی با ابزارهای خود چون؛ نور، مصالح، بافت، سایه‌ها، جداره‌ها و ... در شکل و همین طور در اندیشه‌ها 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 می‌پروراندند به تصویر بکشد و وجود بعد سوم در صنعت سینما یعنی "حرکت" به فرم و شکل دادن این کانسپت‌ها کمک می‌کند و در واقع این تاثیرات دو سویه در این دو حوزه به گونه‌ای است که ابتدا معماری به علت قدمت و پیشینه تاریخی خود و بهره‌گیری از سبک‌های هنری بر صنعت فیلم‌سازی

تأثیرات خود را گذاشته و سپس سینما با استفاده از قابلیت‌های ویژه خود به خدمت معماری می‌آید. تاثیر گذاری این دو حوزه بر یکدیگر را می توان در بخش هایی مانند فرم، فضا، نور، مصالح و سطوح و جداره‌ها ، سناریو ... قابل بازشناسی است

جدول ۴- جمع بندی و تحلیل نحوه اثر معماری و سبک‌های آن در صنعت فیلم سازی – تدوین: نگارندگان

ویژگی	نحوه اثر
فرم	<p>- بهره‌گیری از فرم‌های افقی و لایه لایه (سبک فولدینگ) در طراحی صحنه فیلم‌هایی که در ژانر درام ساخته می‌شوند و به دنبال القای حس آرامش در مخاطب می‌باشند.</p> <p>- استفاده از فرم‌ها و گوشه‌های تیز یا غیر نرم و غیر متعارف (سبک اکسپرسیونیسم - دیکانستراکشن) در ایجاد و القای صحنه‌های وحشت در ژانر فیلم‌های تخیلی و ترسناک</p> <p>- استفاده از فرم‌های متقارن، یکپارچه، بدون تزیینات و جزئیات (سبک بروتالیسم و فاشیسم) در طراحی فضاهای شهری و ساختمان‌ها در فیلم‌های در ژانر خشونت ، مربوط به فضاهای پس از جنگ و یا فیلم‌های در ژانر درام، با یاس‌ها و ناامیدی‌های فلسفی کاراکترها</p>
فضا	<p>- استفاده از فضاهای داخلی و جزئیات و تزیینات و هنرهای دارای ظرافت (سبک آرت نوو و آرت دکو) در طراحی صحنه و میزانشن در فیلم‌هایی که فضاسازی مربوط به دوران کلاسیک بوده و نیازمند مبلمان و جزئیات طبیعی و غیر انتزاعی می‌باشند.</p> <p>- استفاده از ویژگی‌های معماری اکسپرسیونیستی (همچون آثار گائودی) در فضاسازی مانند، عدم تقارن، فانتزی کردن محیط، ایجاد هیجان و حرکت در فضا، خطوط دارای اعوجاج در طراحی صحنه و میزانشن فیلم‌هایی که نمی‌خواهند داستان فیلم به صورت مستقیم و واضح برای مخاطب عنوان شود و کارگردان به دنبال ایجاد حس تعلیق در فضا و زمان فیلم ، سردرگمی مخاطب در جریان فیلم ، برداشت‌های مختلف از سناریو ارائه شده و دو پهلو بودن، می باشد.</p> <p>- استفاده از ویژگی‌های معماری هزاره سوم (پرش کیهانی، فولدینگ ، سایبورگ) همچون، پرش از یک سطح به سطحی دیگر، دگردیسی پروانه وار، غیر قابل پیش بینی بودن و خود تغییری، عدم توقف در چارچوب ضوابط جهان کنونی در ساخت و تولید فیلم‌ها</p>
سناریو محتوا	<p>- بهره‌گیری از اندیشه و تفکرات جنبش فوتوریسم در معماری شهرهای آینده و فضاهای شهری ماشینی و غیر سنتی با المان‌های نشان دهنده این اندیشه (ساختمان‌های عظیم، آسانسورهای شیشه‌ای، مسیرهای حرکتی در آسمان و ...) در فیلم‌هایی که در ژانر تخیلی نوشته می‌شوند و یا نگاه کارگردان تصویر سازی از اتوپیا انسان است.</p> <p>- بهره‌گیری از سبک‌ها در مفهوم به عنوان مثال بهره‌گیری از محتوای لایه لایه بودن در سبک فولدینگ در طراحی سناریو فیلم‌ها مانند فیلم "دریافت" (inception) که این مفهوم در بیان لایه‌های مختلف خواب ارائه گردیده است. و یا در سریال لاست (lost) این مفهوم در زمان‌های موازی و متقاطع در لایه‌های مختلف شک گرفته است و فضای فیلم را دچار ابهام و تعلیق نموده است به گونه‌ای که هیچ اندیشه‌ای (هیچ یک زمان‌ها) بر دیگری ارجحیت ندارد و همه چیز در کنار هم است و منطق دو ارزشی از میان رفته است.</p>
مصالح	<p>- استفاده از ساختمان‌هایی با مصالح بدون پرداخت همچون بتن (در سبک بروتالیسم) در نمایش صحنه‌های فیلم‌هایی که با محتوای فقر و زندگی‌های کم درآمد و یا مسکن کارگری ساخته می‌شوند</p> <p>- استفاده غالب از ساختمان‌ها و المان‌هایی با مصالح آهن و شیشه، مصالح نوین همچون ورق‌های آلومینیومی و تیتانیوم (صنعتی شدن - تکنولوژی، معماری دیجیتال) در بیان فضای شهری و محیطی فیلم‌هایی با محتوای فناوری، نگاه به آینده و مصادیقی از این دست</p>



4th. International Congress on Civil Engineering , Architecture
and Urban Development
27-29 December 2016, Shahid Beheshti University , Tehran , Iran

مراجع

- [1] Alkan Bala, H, Reading of the Architectural Identity Via Cinema. *Cinej Cinema Journal*, 4.1, 80-109,2014
- [2] تجریدی، م، ا، مدرنیسم و سینماهای معاصر تهران. معماری و فرهنگ. 2008 9(31), 18-23.
- [3] خوشبخت، ا، معماری سلولوئید - در آمدی بر جهان سینما و معماری. تهران، مشهد: حرفه هنرمند، کسری، 1388.
- [4] حقیر، س، کامل نیا، ح، نظریه مدرنیته در معماری. تهران: دانشگاه تهران، 1394.
- [5] غیایی، م، م، سپهر، م، تاثیر طراحی پردیس سینمایی بر فرهنگ، هویت و منظر شهری. کنفرانس ملی معماری و منظر شهری پایدار، 1393.
- [6] دهبان، م، تعامل جادویی معماری و سینما. معماری و فرهنگ، 1392.
- [7] پنز، ف، تامس، م، سینما و معماری. تهران: انتشارات سروش، 1392.
- [8] کامل نیا، ح، مهدوی نژاد، م، م، آشنایی با معماری معاصر، از شرق تا غرب. تهران: علم معمار، 1393.
- [9] کیسی بی، ا، درک فیلم، ترجمه بهمن طاهری، تهران: نشر چشمه، 1394.
- [10] عادل، ش، تحولات معاصر در مفهوم زمان سینمایی. تهران: دانشگاه هنر، 1390.
- [11] احمدی، ب، تصاویر دنیای خیالی - مقاله هایی درباره سینما. تهران: نشر مرکز، 1392.
- [12] قبادیان، و، معماری معاصر غرب. تهران، دفتر پژوهش های فرهنگی، 1390.
- [13] بانی مسعود، معماری غرب، ریشه ها و مفاهیم. تهران: نشر هنر معماری قرن 1389.
- [14] وتکین، د، تاریخ معماری غرب. تهران: کاوش پرداز، 1390.
- [15] مزینی، م، از زمان و معماری. تهران: انتشارات شهیدی، 1392.
- [16] فکوهی، ن، انسان شناسی شهری. تهران: نشر نی، 1393.
- [17] Santos, S. (2015, 8 15). How Architecture Graduates are Animating the Film Industry. *Archdaily*.

منابع اینترنتی

www. <http://architizer.com/blog/history-of-modern-architecture-through-movies/celluloidwickerman.files.wordpress.com>

International Congress on
**CIVIL ENGINEERING,
ARCHITECTURE &
URBAN DEVELOPMENT**

27-29 Dec. 2016

SHAHID BEHESHTI University TEHRAN-IRAN



CERTIFICATE



سازمان مجوز ISC وزارت علوم
ISC Code 95160-70401

Verification Code : PP-EIHD
System Address : www.4icsau.ir/verify



گواهینامه پذیرش، چاپ و ارائه مقاله

سرکار خانم / جناب آقای مریم طوسی، محمود فیض آبادی، حامد کامل نیا

بدینوسیله گواهی می گردد مقاله جنابعالی تحت عنوان:

تأثیرات متقابل معماری و سینما در دوران معاصر (بررسی تطبیقی سبک های معماری معاصر و سینما)

با توجه به نظر کمیته داوری چهارمین کنگره بین المللی عمران، معماری و توسعه شهری جهت چاپ در مجموعه مقالات کنگره مورد پذیرش قرار گرفته و در این کنگره که در تاریخ ۷ الی ۹ دی ماه ۱۳۹۵ در دانشگاه شهید بهشتی تهران با نمایه و مجوز ISC وزارت علوم، تحقیقات و فناوری جمهوری اسلامی ایران با شماره ۷۰۴۰۳-۹۵۱۶۰ برگزار شد ارائه گردیده است. موفقیت روزافزون شما را در عرصه های دانش و پژوهش از درگاه احدیت مسئلت می نمایم.

با تقدیم احترام

مهندس فرهاد علیزاده افشار

دبیر کنگره

با تقدیم احترام

دکتر افرام کیوانی

دبیر علمی کنگره