

## ارتباط تعاملی فضاهای سینمایی و فضای شهری معاصر\*

محمد باقر قهرمانی\*\*، مرضیه پیراوی ونک<sup>۱</sup>، حامد مظاهریان<sup>۲</sup>، علیرضا صیاد<sup>۴</sup>

<sup>۱</sup>دانشیار دانشکده هنرهای نمایشی و موسیقی، پردیس هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، تهران، ایران.

<sup>۲</sup>استادیار دانشکده هنرها و ادیان، دانشگاه هنر اصفهان، اصفهان، ایران.

<sup>۳</sup>استادیار دانشکده معماری، پردیس هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، تهران، ایران.

<sup>۴</sup>دانشجوی دکتری پژوهش هنر، دانشگاه هنر اصفهان، اصفهان، ایران.

(تاریخ دریافت مقاله: ۹۲/۱۰/۲۸، تاریخ پذیرش نهایی: ۹۳/۱/۲۳)



### چکیده

بسیاری از نظریه پردازان سینمای اولیه (تام گونینگ، میریام هانسن، آن فرایدبرگ، جیمز دونالد و جولیان برونو و...)، بر همزمانی اختراع سینما و شکل گیری و گسترش فضاهای شهرهای مدرن تاکید داشته‌اند. میریام هانسن اظهار می‌کند که با جریان یافتن تصاویر متحرک فیلم در شبکه نوظهور شهر مدرن، سینما به عنوان رابطه‌ای میان شهروندان و تجربه شهری عمل می‌کرد و بدین واسطه، در شکل دادن به «سینمای شهر» نزد شهروندان، سهم شایانی ایفا نمود. این تعامل فیلمسازان با فضاهای شهری در دهه‌های بعد، به ویژه در سینمای اکسپرسیونیسم آلمان، نئورئالیسم ایتالیا، سینمای نوآر و موج نوی فرانسه ادامه یافت. سینما در بستر شهر مدرن رشد یافت و در سیر تکاملی‌اش، در حرکت از سینمای تک‌فضایی ابتدایی به سوی سینمای دینامیک چندفضایی معاصر، متأثر از پویایی شهری بوده است. این پژوهش که از نوع نظری، با روش توصیفی-تحلیلی و با استفاده از منابع کتابخانه‌ای صورت گرفته است، می‌کوشد این نکته را آشکار سازد که در دهه‌های اخیر گونه‌ای ارتباط پویای تعاملی میان شهر و سینما پدید آمده است و نمی‌توان از تاثیر شهرهای سینمایی بر شهرهای واقعی غافل شد. در شهرهای معاصر، گونه‌ای از درهم‌آمیختگی میان پلان‌های سینمایی و پلان‌های شهری پدید آمده است که به ادراک مخاطبان از مفهوم شهر شکل می‌دهند.

### واژه‌های کلیدی

شهر مدرن، فضای شهری، تصاویر متحرک، فضای سینماتیک، شهر سینماتیک.

\*این مقاله برگرفته از مطالعات رساله دکتری نگارنده چهارم، تحت نظارت و راهنمایی دیگر نگارندگان می‌باشد.

\*\*نویسنده مسئول: تلفن: ۰۲۱-۸۸۹۵۵۵۶۱-۰۲۱، شماره: ۰۲۱-۶۶۴۶۱۵۰۴، E-mail: mbgh@ut.ac.ir

## مقدمه

در کتاب تولید فضا، که از آن به عنوان «مهم‌ترین کتاب نگاشته‌شده درباره اهمیت اجتماعی و تاریخی ابعاد فضایی انسان» (Soja, 1996, 8) یاد می‌شود، هانری لوفور، با مطرح کردن فضا به مثابه یک تولید اجتماعی، باب جدیدی را در مطالعات فضایی می‌گشاید. به عقیده لوفور، تمام روابط اجتماعی شامل طبقه، خانواده، اجتماع، بازار و مراکز قدرت، مسائلی فضا هستند. لوفور، از متلاشی شدن فضای کلاسیک پرسپکتیوی و جایگاه استواری که این فضا به سوژه می‌بخشید، در سال‌های ابتدایی قرن بیستم یاد می‌کند. این فضا از دوره رنسانس بر پایه اندیشه یونانی گسترش یافته بود و شالوده هنر، فلسفه و حتی ساختار معماری و شهرسازی غربی را تشکیل داده بود (لوفور، ۱۳۹۱). میشل فوکو نیز، از دو شیوه کاملاً متضاد در برخورد با مقوله‌های زمان و فضا در سده‌های گذشته یاد می‌کند، در حالی که زمان به مثابه امری پویا، دیالکتیکی و بارور مورد توجه بود، فضا همچون امری غیردیالکتیکی، مرده، نابارور و ثابت در نظر گرفته می‌شد. قرن بیستم، آنچنان که فوکو اشاره می‌کند، تغییرات زیادی را در تمایل مفرط قرن نوزدهم به مسئله زمان‌مندی و نادیده انگاشتن اهمیت فضا در زندگی اجتماعی انسان ایجاد کرد. فوکو دغدغه اساسی قرن نوزدهم را تاریخ می‌داند، اما قرن بیستم را عصر توجه به مقوله فضا مندی معرفی می‌کند:

«همانطور که می‌دانیم، دغدغه بزرگ قرن نوزدهم، تاریخ بود. مضامین پیشرفت و تعلیق، بحران و تکرار، تلنبار شدن وقایع گذشته، حجم وسیع انسان‌های مرده، خطر سرمایه‌های جهانی... اما این عصر شاید بالاتر از هر چیز دیگری دوره فضا خواهد بود. ما در عصر هم‌بودگی، مجاورت، نزدیکی و دوری، همبستگی و پراکنده‌شدگی قرار داریم. من معتقدم ما در زمانی زندگی می‌کنیم که جهان کمتر به مثابه یک زندگی که در زمان گسترش می‌یابد، تجربه می‌شود، بلکه آن را بیشتر به مثابه شبکه‌ای که نقطه‌ها را به یکدیگر متصل می‌کند و رشته‌های کلاف را به یکدیگر می‌بافد، تجربه می‌کنیم» (Foucault, 1997, 350). همچنین اندیشمندانی چون دیوید هاروی، فردریک جیمسون و ادوارد سوجا بر اهمیت بنیادین فضا در تحلیل فرهنگ پست‌مدرن تأکید می‌کنند. از دیدگاه این متفکران، از آنجا که دوره پست‌مدرن توأم با سلطه ایده فضا مندی است، فضا مولفه‌ای اساسی در تمایز دو دوره مدرن و پست‌مدرن محسوب می‌گردد. ادوارد سوجا، متأثر از آرای فوکو و لوفور، بر اهمیت درک رابطه میان فضا، دانش و قدرت تأکید می‌کند و با انتقاد از سرکوب‌شدن مفهوم فضا در تئوری‌های اجتماعی، ایده «دگرباره فضا مندی» تئوری‌های اجتماعی را مطرح می‌نماید. وی معتقد است که باید از این نکته آگاه شویم که «چگونه فضا می‌تواند ساخته شود تا تبعاتش را از ما پنهان دارد، چگونه روابط قدرت و نظم می‌توانند بر ماهیت ظاهراً معصومانه فضا مندی زندگی اجتماعی حک شوند، چگونه جغرافیای انسانی مملو از سیاست و ایدئولوژی می‌گردد» (Soja, 1996, 6).

سوچا اشاره می‌کند که ابعاد فضایی زندگی انسانی، هرگز تا این اندازه بر اهمیت نبوده است و «...ما به طور فزاینده‌ای به این آگاهی می‌رسیم که ذاتاً هستیم و همواره بوده‌ایم، موجوداتی فضا مند» (Soja, 1996, 1). دیوید هاروی بحث می‌کند که مطالعه سینما می‌تواند در درک فرهنگ پست‌مدرن بسیار یاری‌رسان باشد و سینما بیش از هر رسانه دیگری، می‌تواند نمایانگر رابطه چندوجهی فضا- زمان در عصر پست‌مدرن باشد. هاروی در کتاب وضعیت پست‌مدرنیته، مساله بازنمایی فرهنگ را در دو فیلم *بلیدرانر* ردلی اسکات ۱۹۸۲ و *بالهای اشتیاق* ویم وندرس ۱۹۸۸ مورد تحلیل قرار می‌دهد و آنها را ترسیم‌هایی درخشان از شرایط پست‌مدرنیته و تجربه فضایی- زمانی این دوره معرفی می‌کند (هاروی، ۱۳۹۰). فردریک جیمسون (Jameson, 1995)، با اشاره به اهمیت ژئوپلیتیکی فضای سینمایی اظهار می‌دارد که فضا یک عنصر فرهنگی غالب است و پست‌مدرنیسم، وابسته به مساله فضا مندی می‌باشد. وی بحث می‌کند که فضا مدیومی است که می‌توان از طریق آن، ناتوانایی خود را برای بازنمایی کلیت غیرقابل درک روابط اقتصادی و سیاسی در دوره پست‌مدرن تشخیص داد. توجه به مقوله فضا، موجب گردیده است که در دهه‌های اخیر، اصطلاحاتی چون فضای تن‌یافته، فضای میل، فضای جنسیت‌مند، فضای سایبری، فضای تعامل اجتماعی، فضای ریزوماتیک و... بخش قابل ملاحظه‌ای از بدنه مطالعات فرهنگی، فلسفی و اجتماعی معاصر را به خود اختصاص دهند. این توجه روزافزون به مقوله فضا، که با اصطلاح «چرخش فضایی<sup>۱</sup>» از آن یاد می‌شود، بر سایر حوزه‌ها، از جمله مطالعات سینمایی تأثیری عمیق بر جای نهاد. نظریه‌پردازان فیلم با انتقاد از تمایل برای نگرستن به حوزه فیلم به مثابه یک شبکه جدا و به مثابه حیطه‌ای مستقل، پیشنهاد می‌کنند مطالعات فیلم باید در بستری مشترک با سایر حیطه‌های مطالعات اجتماعی قرار گیرد. این نظریه‌پردازان، با انتقاد از گرایش مسلط در تئوری فیلم سال‌های اخیر، در خوانش فیلم به مثابه سیستم متنی و نادیده انگاشتن دیگر ظرفیت‌های مدیوم، بر بازاریابی سینما مبتنی بر جنبه‌های فضایی تأکید می‌کنند (شیل و فیتز‌موریس، ۱۳۹۱). امروزه، «تهادینه کردن ارزش فضا، به یکی از مضامین اساسی تئوری فیلم معاصر تبدیل گردیده است» (Konstantarakos, 2000, 2) و «کمتر بحثی را در مطالعات سینمایی می‌توان یافت که به اهمیت فضایی فیلم، بی‌توجه باشد» (Everett & Goodbody, 2005, 9). یک فیلم بدون فضا، اساساً امری غیرقابل تصور است و از آنجا که فیلم با حرکت آفریده می‌شود، پس هر فیلمی، حتی فیلم‌های کاملاً انتزاعی نیز ابعاد فضایی دارند و نمی‌توان از ظرفیت فضا مند فیلم‌ها چشم‌پوشی کرد (Koeck, 2012). برونو (۱۹۹۳، ۲۰۰۲)، با انتقاد از زمان‌مندی تاریخ‌نگاری‌های مرسوم سینمایی، ایده ایجاد تاریخ فضا مند سینمایی<sup>۲</sup> را مطرح می‌کند که به بررسی تحول‌های فضایی مدیوم بپردازد و ویژگی‌های فضا سازی‌های سینمایی را

مالوی با به کارگیری اصطلاح «درون و بیرون از خانه»<sup>۴</sup> در توصیف ژانر ملودرام، بر تعلق این ژانر به فضای خانه تاکید می‌کند، فضایی که پایبندی یا گذار از مرزهایش، مشخصه بنیادین روایی فیلم‌های ملودرام را شکل می‌دهد. مالوی همچنین، در یکی از درخشان‌ترین نوشته‌هایش، لذت بصری و سینمای روایی، از تبدیل شدن بدن انسانی در فیلم، به یک لنداسکیپ، به یک فضای سه‌بعدی برای اقامت گزیدن یاد کرده بود.

مورد تحلیل قرار دهد. لازم به ذکر است که نظریه‌پردازان بسیاری بر رابطه‌ای دوسویه و تعاملی، میان فضاها و ژانرهای سینمایی تاکید می‌کنند و ژانرهای سینمایی را وابسته به سایت‌ها و فضاهای خاص در نظر می‌گیرند. به اعتقاد لورا مالوی (Mulvey, 2009)، میزانسن، فضا و مکان، به مثابه مرکز سیستم معنایی هالیوود عمل می‌کنند و علاوه بر ایفا کردن نقشی اساسی در پدید آمدن ژانرها، ظرفیت‌ها و محدودیت‌های روایی این ژانرها را نیز تبیین می‌کنند.

## سینما و منظر شهری

تبدیل شود، گونه‌ای با میانجی‌گری آپاراتوس سینما» (cited in Bruno, 1993, 191). ازرا پاند، از کیفیت سینماتوگرافیک توالی و برهم‌نمایی تصاویر در شهر مدرن یاد می‌کرد، و تصاویر متحرک سینمایی، این توانایی را داشتند که شهر را به مثابه مجموعه‌ای از تصاویر متحرک، بازنمایی کنند. (Shiel & Fitzmaurice, 2003) فیلم‌ها از ابزارهای روایی نو، تکنولوژی‌های بصری و تکنیک‌های تدوین، در جهت همگامی با ضربان زندگی شهری استفاده می‌کردند. این تعامل فیلمسازان اولیه با پویایی شهری، تاثیراتش را بر زبان سینمایی نیز باقی گذاشت؛ اصطلاح تراکینگ‌شات<sup>۵</sup>، اشاره به قرار گرفتن دوربین بر روی تراک دارد، که ریشه‌اش به سینمای اولیه و قرار گرفتن دوربین بر روی ماشین‌ها و ترن‌ها به منظور اکتشاف فضاهای شهری باز می‌گردد. حرکت پن دوربین را نیز که در فرانسه پانورامیکو<sup>۶</sup> و در ایتالیایی پانورامیکا<sup>۷</sup> نامیده می‌شود، در پیوند با نقاشی‌های پانورامایی قرون ۱۸ و ۱۹، و بعدها نقاشی‌های پانورامایی از لنداسکیپ‌ها و به خصوص منظره‌های شهری می‌توان ریشه‌ابی کرد (Bruno, 2002). در فیلم‌های شهری اولیه، فیلمسازان با بکارگیری انواع حرکات دوربین - پن‌های چرخشی، تیلت به سمت بالا و پایین، تراکینگ‌شات‌ها- و گاه با قراردادن دوربین بر روی اتومبیل‌ها، ترن‌های متحرک و حتی بالن‌هایی بر فراز شهر، سعی می‌کردند تا زاویه‌دیدهای متنوعی را از منظره‌های شهری به نمایش بگذارند (تصویر ۱).



تصویر ۱- پویایی و تحرک متروپولیس در برلین، سمفونی شهر بزرگ، اثر والتر روتمان. ماخذ: (Mennel, 2008, 39)

متاثر از گسترش ایده «چرخش فضایی»، رابطه مطالعات فیلم با حوزه‌هایی نظیر معماری و مطالعات شهری، یکی از گرایش‌های شاخص تئوری فضا‌مند سینمایی را شکل داده‌است. از آنجا که این پیوند میان فیلم، معماری و شهر، در سال‌های اخیر به یک مبحث جدی آکادمیک تبدیل گردیده‌است، بازنگری به فرایند ظهور سینما با در نظر گرفتن شرایط و فرهنگ فضایی مدرنیته در اواخر قرن نوزدهم، می‌تواند کمک شایانی به درک این رابطه نماید. بسیاری از نظریه‌پردازان (تام گونینگ، میریام هانسن، آن فرایدبرگ، جیمز دونالد و جولیان برونو...)، بر همزمانی اختراع سینما و شکل‌گیری شهرهای مدرن تاکید داشته‌اند. همزمان با اختراع سینما، شبکه فرم‌های معمارانه مدرن مانند پاساژها، غرفه‌های نمایشگاهی، گالری‌ها و موزه‌ها، منجر به خلق یک فرهنگ فضایی نوین شده بودند که پویایی، جوهره و بنیان‌اش بود (Friedberg, 1993). پویایی شهر مدرن و تحرک ماشین‌ها و قطارها، معیارهای سنتی سنجش فضا و زمان، و رابطه ناظر و منظر در فضای شهری را تغییر داده بودند. با دگرگون نمودن رابطه سنتی میان «ادراک فضایی»<sup>۵</sup> و حرکت جسمانی<sup>۶</sup>، معماری و شهرسازی نوین مبتنی بر گذرایی و پویایی، زمینه شکل‌گیری و ظهور تصاویر متحرک سینمایی، به مثابه مظهر و سرنمون فرهنگ مدرنیته را فراهم کرد» (Bruno, 2002, 17). سینمای اولیه در چنین بستری رشد کرد و در سیر تکاملی‌اش، از سینمای تک‌فضایی ابتدایی (دوربین ثابت، بازیگر متحرک) به سوی سینمای دینامیک چندفضایی معاصر، متاثر از پویایی شهری و معماری بوده‌است.

به مثابه یک محصول متروپولیس، سینما از همان ابتدای ظهورش، بیانگر و نمایش‌دهنده یک زاویه‌دید و پرسپکتیو شهری بود. می‌توان این نکته را بیان داشت که سینمای اولیه، نه تنها به خاطر «در شهر بودن»، بلکه به خاطر «از شهر بودن» است که باید به مثابه پدیده‌ای شهری درک گردد (Donald, 2005). Zhang, 2007). تام گونینگ معتقد است که شهر در فیلم‌های اولیه، به مثابه «میزان‌آبیم» نمایش داده می‌شود. گونینگ به «تعامل میان اتفاقات محتمل‌الوقوع خیابان و مرزهای محدود پرده مستطیلی» اشاره می‌کند و می‌نویسد: «منتقل شدن به فیلم، به خیابان شهری اجازه می‌داد تا به گونه دیگری از منظر تماشایی

برای تماشاگران بر روی پرده به نمایش می‌گذاشتند و اینچنین، تصویر و «سیمای شهر» نیز بواسطه مدیوم سینما بود که در ذهن و خاطر شهروندان، شکل می‌گرفت. این تعامل فیلمسازان با فضای شهری، در دهه‌های بعد نیز تداوم یافت. فریتز لانگ در سنت سینمای اکسپرسیونیستی آلمانی، متأثر از منظر شهری نیویورک، فیلم متروپولیس را در ۱۹۲۷ ساخت. در متروپولیس، آسمانخراش‌هایی چند صد طبقه با پلهایی هوایی به یکدیگر متصل می‌شوند و تصویری فوتوریستی از شهر ارائه می‌دهند (تصویر ۲). لوئیس بونوئل بعد از دیدن این فیلم، اظهار داشت که «فیلم ترجمان صادقانه دست‌نیافتنی‌ترین رویاهای معماران خواهد بود» (cited in Thomas & Penz, 2003, 151).

در ادامه این سنت، سینمای نئورئالیسم ایتالیا، آغازکننده زبان بیانی نوینی در رویکرد بی‌واسطه و مستقیم سینما به شهر بود. آندره بازن، همواره به اهمیت و تاثیر کیفیت فتوژنیک و تئاتریکال شهرهای ایتالیایی در شکل‌گیری سینمای نئورئالیسم اشاره می‌نمود. بازن همچنین در یکی از نوشته‌هایش، دزد دو چرخه اثر دسیکا را، به مثابه داستانی درباره پرسه‌زنی در فضاهای شهری رم توصیف کرده بود (Bruno, 2002). در سینمای نوآر، و خصوصاً آثار آمریکایی متعلق به این ژانر، لنداسکیپ‌های

سینمای اولیه، در عین حال که تماشاگران را به سمت فضای پر آشوب زندگی متروپولیس مدرن جذب می‌کرد، به آنها کمک می‌کرد تا خود را با ضرباهنگ و ریتم نامتعادل خیابان‌های متروپولیس و تغییرات دراماتیک زندگی مدرن شهری، وفق دهند. میریام هانسن در کتاب *بابل و بابلون*: پدیده تماشاگری در فیلم صامت آمریکایی، اظهار می‌کند که با جریان یافتن تصاویر متحرک فیلم در شبکه نوظهور شهری مدرن، سینما به عنوان رابطه‌ای میان شهروندان و تجربه شهری عمل می‌کرد. هانسن بر پایه مباحث اندیشمندان مکتب فرانکفورت و به خصوص بنیامین و کراکاتر، ظهور پدیده تماشای فیلم در فرهنگ شهری مدرن را مورد بررسی قرار می‌دهد و می‌نویسد که سینما «از زمان ظهورش در ۱۸۹۵، خود را به مثابه نمایش‌دادن فیلم‌ها بر روی یک پرده ثابت در برابر توده جمعی، تبیین کرد» (Hansen, 1991, 23) و به این واسطه، افقی را برای تجربه مدرنیزاسیون و مدرنیته برای شهروندان در متروپولیس، فراهم کرد. فیلمسازان اولیه - برادران اسکلا دانوفسکی در آلمان، برادران لومیر در فرانسه، کمپانی میتچل و کنیون در انگلستان، و توماس ادیسون در آمریکا - علاوه بر آنکه فضاهای شهری مدرن را در فیلم‌هایشان به تصویر می‌کشیدند، این فضاها را



تصویر ۲ - آماده کردن شهر مجازی برای فیلم متروپولیس فریتز لانگ.  
ماخذ: (Mennel, 2008, 40)



نمی‌توان این نکته را از نظر دور داشت که «مجله پارسی کایه دو سینما، از مدت‌ها قبل در برابر انعطاف‌ناپذیری سنت‌های سینمای فرانسه قد برافراشته بود و سردبیر آن، «آندره بازن»، نقش پیردانای «انتقاد جدید» سینمایی فرانسه را بر عهده داشت» (گرگور و پاتالاس، ۱۳۸۴، ۵۸۷). در مخالفت با سیستم استودیویی، سینماگران موج نو به مکان‌های زندگی روزمره شهری همچون خیابان‌ها، فروشگاه‌ها، رستوران‌ها و کافه‌ها، به عنوان لوکیشن فیلم‌هایشان روی آوردند. برای فیلمسازی چون گذار، تامل کردن و نگریستن به فضاهای شهری، از مهم‌ترین منابع الهام برای ساخت فیلم‌هایش بود (Koeck, 2012). پیشرفت‌های تکنولوژیک و تولید و عرضه دوربین‌های کم‌حجم قابل حمل، و همچنین امکان صدابرداری سر صحنه، از عواملی بود که حرکت و گذار فیلمسازان موج نو از استودیوها به سوی خیابان‌ها را میسر می‌ساخت، و امکان کنکاش در فضاهای شهری را سهل‌تر می‌نمود. برخی مستندسازان موج نو، همچون ژان روش و کریس مارکر، با بهره‌گیری از پیشرفت‌های تکنیکی در تجهیزات سینمایی (خصوصاً عرضه دوربین‌های قابل حمل و دستگاه‌های صوتی جهت ضبط صدای سر صحنه)، تلاش کردند که ایده‌آل‌ها و آرمان‌های ژینگا ورتف، مستندساز بزرگ سینمای شوروی، و بحث‌هایش پیرامون سینما-حقیقت را تحقق بخشند (رابینسون، ۱۳۶۳، ۳۳۷-۳۳۶). موفقیت موج نو در ارائه ماهیت سیال و دینامیک فضاهای شهری با استفاده از تکنیک‌های سینمایی، سبب گردید که بسیاری از نظریه‌پردازان، نمایش جذابیت‌های شهر را دستاورد بزرگ و ارزشمند موج نو تلقی کنند (Koeck, 2012).

شهری، لوکیشن غالب فیلم‌ها را تشکیل می‌دهند، و بستری را برای فرایند از خودبیگانگی شخصیت‌ها فراهم می‌کنند (Di-mendberg, 2004). «محل وقوع ماجراهای فیلم نوآر معمولاً شهر بزرگ است و زمان معمولاً شب. پیاده‌روه‌های باران‌خورده و خیس که برق می‌زنند، کوچه‌های تاریک و بارهای کثیف محیط معمول این فیلم‌ها هستند» (بوردول و تامسون، ۱۳۹۱، ۳۰۳). در نمایش ناامیدی، خیانت، ترس، سیطره تقدیری گریزناپذیر، و همچنین ترسیم ابهامات اخلاقی، ناهنجاری‌های روانی، و ناسازگاری‌های بافت‌های احساسی شخصیت‌های فیلم‌های نوآر، بافت مکان‌های شهری، نقشی عمده و انکارناپذیر ایفا می‌کنند. مروری بر عناوین برخی از آثار این سبک، دلالت‌گر بر ماهیت شهری، و درهم‌آمیختگی ذاتی فیلم‌های نوآر با فضاهای شهریست: شهر برهنه، شهر سایه‌ها، شب و شهر، هنگامی که شهر خفته است، شهری که هرگز نمی‌خوابد، لبه شهر، خیابان عریان، خیابان بی‌نام، وحشت بی‌اساس در خیابان، خیابان یکطرفه، ... و جنگل آسفالت (تصویر ۳).

در سینمای موج نوی فرانسه، شهر تبدیل به منبع الهامی برای فیلمسازان شد و کارگردانان، از شبکه خیابان‌های شهری به عنوان بستری برای شکل‌گیری آثارشان استفاده کردند. متاثر از نئورئالیسم ایتالیا، کارگردان‌های موج نو (فیلمسازانی چون فرانسوا تروفو، آلن رنه، لویی مال، کلود شابرول، ژان لوک گدار، ژاک ریوت، اریک رومر، ژاک دمی و آگنس وادا)، برای نمایش انزجارشان از سلطه سینمای سنتی فرانسه، شعار «رفتن به خیابان‌ها» را به عنوان یکی از اصول سینمایی خود تبیین نمودند. در این میان



تصویر ۳- درهم‌آمیختگی ذاتی سینمای نوآر با فضاهای شهری.  
ماخذ: (Dickos, 2002, 45)

## شوک‌های متروپولیس و شوک‌های فیلم

سابقه استفاده از سینما برای درک و تحلیل فضاهای شهری مدرن، به اوایل قرن بیستم باز می‌گردد که اندیشمندانی چون زیمل، بنیامین و کراکاتر، بر اهمیت فیلم برای تفسیر پدیده‌های فضایی جهان مدرن تأکید می‌کردند. این اندیشمندان، از تفاوتی بنیادین در تجربه سوئزکتیویته یاد می‌کردند که با شوک‌های فیزیکی و ادراکی محیط‌های شهری مدرن شکل گرفته بود. (Charney & Schwartz, 1995) زیمل در مقاله متروپولیس و حیات ذهنی ۱۹۰۳، با اشاره به هجوم تصاویر هر لحظه تغییر یابنده در شهر مدرن، بحث می‌کند که زندگی مدرن شهری، مسبب تسریع سیستم عصبی می‌شود و تجربه قدم زدن در جمعیت شهری، سبب بروز مشکلات ذهنی و حتی بیماری‌های روانی می‌گردد: «بنیادشناختی فرد نوع کلانشهری در شدت یافتن تحریکات عصبی نهفته است، که خود ناشی از تغییر سریع و بدون وقفه محرک‌های برونی و درونی است... ذهن آدمی را تفاوت میان تاثرات لحظه‌ای و آنچه ما قبل آن است، تحریک می‌کند... این حالات، حالات روان‌شناختی هستند که کلانشهر می‌آفریند» (زیمل، ۱۳۷۲، ۵۴). در آشفتگی و شلوغی متروپولیس مدرن، زیمل معتقد بود که انسان عصبی مدرن، نیازمند درجه‌ای از انزوای فضایی به مثابه عاملی پیشگیری‌کننده در مقابل هجوم آسیب‌های روانی است و «بی‌تفاوتی» و «گوشه‌گیری» را به عنوان راهکاری تدافعی برای انسان «بیگانه»، در برابر شوک‌های لحظه‌ای شهر مدرن معرفی می‌کند (فکووی، ۱۳۹۰). در حالیکه انسان «بیگانه» زیمل، در شلوغی و هذیان متروپولیس مجبور به پناه بردن به بی‌تفاوتی می‌شود، «پرسه زن» بنیامین، تلاش می‌کند که در این هذیان شهری غلت بخورد و از تنوع هذیان‌های شهری لذت ببرد (Tester, 1994). بنیامین بر این باور بود که قرن نوزدهم، به ظهور پدیده‌هایی منجر گردیده است که توجه به آنها، می‌تواند در ادراک و شناخت مشخصه‌های قرن بیستم کمک شایانی نماید و از این رو در پروژه پاساژها، پدیده پرسه‌زنی را در کنار دیگر پدیده‌های زندگی مدرن همچون مد، ساختمان‌های آهنی، فاحشه‌گری، قماربازی و عکاسی قرار داد. بنیامین، توجه را به بافت فرهنگی مدرنیته که منجر به ظهور پدیده پرسه‌زنی گردید، جلب می‌کند و بحث می‌کند که تلاش برای شناخت پرسه‌زن، می‌تواند به مثابه ابزاری راهگشا برای درک صحیح فرهنگ شهری مدرن عمل نماید. در مضامینی درباره بودلر، بنیامین بحث می‌کند که تجربه شوک‌های فضایی - زمانی در شهر مدرن، سبب تغییر یافتن احساس ادراکی گردیده است و «پرسه‌زن» را به مثابه سرنمون انسان مدرن معرفی می‌کند. کسی که در پاساژهای مدرنیته، پراکنده‌اندیش و غیرمتمرکز به پرسه‌زنی می‌پردازد و در آشوب خیابان‌های شهری که به تعبیر بودلر، «مرگ در یک لحظه از همه جهت به سوی تو می‌تازد» (Benjamin, 2006, 209)، خود را به مثابه شهیدی به نمایش می‌گذارد و شوک‌های فیزیکی و روحی خیابان مدرن را در

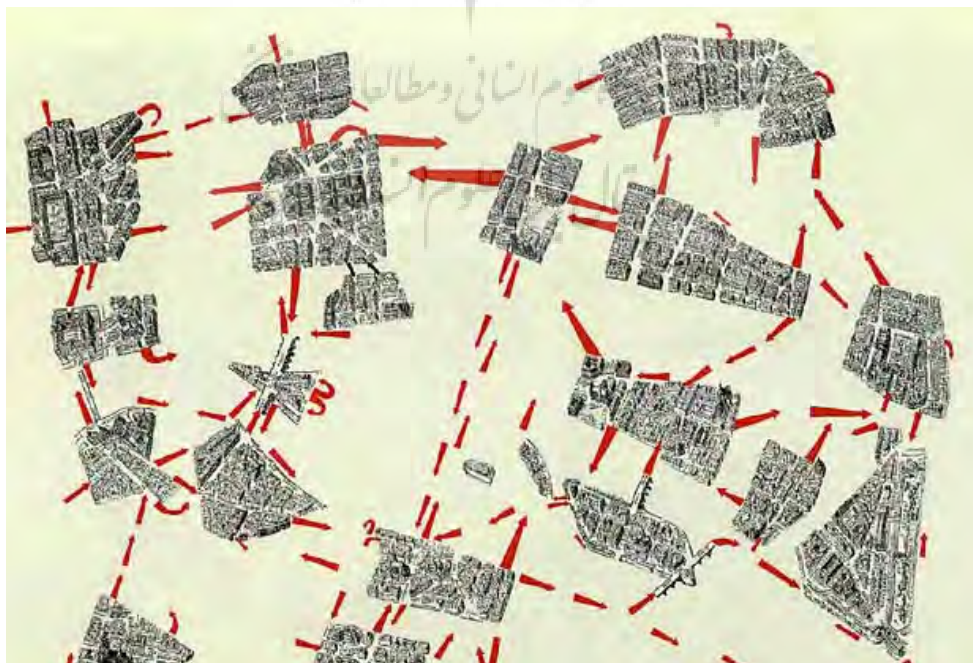
خود جذب می‌نماید (Mitias, 1994). از نظر بنیامین، ساختار شوک مانند فیلم به وجود آورنده گونه‌ای از ادراک است که از جهاتی مشابه حالت ادراک غیرمتمرکز فرد پرسه‌زن در فضاهای شهری است. توان فیلم در بسط نگاه تماشاگر (با ابزارهایی مانند فریم‌بندی، کلوزآپ، حرکت آهسته، تدوین و...) می‌توانست کاهش ظرفیت ادراکی و تخیلی را که توامان با مدرنیته بود، تلافی نماید. تکنیک‌های سینمایی، بزعم بنیامین، به ارائه و ساخت نسخه‌ای از واقعیت می‌پردازند که در غیراینصورت ضبط نشده باقی می‌ماندند: «سینما، از یک سو، با ارائه نمای نزدیک از آنچه در پیرامون ما است با تمرکز بر جزئیات پنهان اشیای عادی، با کاوشی علنا دوربین‌مدارانه در محیط‌های عمومی، درک ما را از ضروریات حاکم بر زندگی خود گسترش داده، از سوی دیگر، از وجود عرصه گسترده و حیرت‌انگیزی از اعمال آگاه می‌سازد» (بنیامین، ۱۳۹۰ الف، ۶۰). به واسطه ویژگی ناخودآگاهی اپتیکیال سینما، جلوه طبعیت در برابر دوربین «تفاوت آشکاری با جلوه آن در برابر چشم غیرمسلح دارد - دست کم از آن رو که دوربین ناخودآگاهانه در فضا کاوش می‌کند، حال آن که چشم انسان این فضا را خودآگاهانه می‌کاود» (همان، ۶۰). این کاوش ناخودآگاهانه دوربین در فضای معرفی شده توسط بنیامین، به عنوان متدی برای تحلیل و مطالعه محیط‌های شهری و در جهت دستیابی به پرسپکتیوهای نو از فضاهای شهری و معماری، می‌تواند مورد استفاده قرار گیرد (Vidler, 2000). علاوه بر بنیامین، کراکاتر، دیگر اندیشمند مرتبط با مکتب فرانکفورت نیز، از نخستین نظریه‌پردازانی بود که سینما، معماری و شهرسازی را به یکدیگر مرتبط نمود. کراکاتر در نوشته‌های فراوانش که در آنها به حوزه‌های مختلفی مانند نقد فیلم، فرهنگ مصرفی، تفریحات عمومی، پدیده‌های شهری، سالن‌های نمایش فیلم، پناهگاه‌های بی‌خانمان‌ها و لابی هتل‌ها پرداخته، همواره به ابعاد فضایی جامعه مدرن توجه داشت (Hansen, 2012). همچون بنیامین، کراکاتر نیز جذب شدن پرسه‌زن در حالت نشنگی و از خود بیخودی در شهر را با مسحوری تماشاگر سینما مقایسه می‌کرد و معتقد بود قرابت سینما و سنگفرش خیابان در رابطه با «گذرایی» است، که معنا پیدا می‌کند. همانطور که پرسه‌زن، شهر را در حال حرکت و پویایی ادراک می‌کند، جهانی متشکل از قطعه‌های در حال سیلان و پویایی در برابر تماشاگر سینما نیز ظاهر می‌گردند و به تعبیر کراکاتر، فیلم نیز «جهانی را در حال حرکت نمایش می‌دهد» (Kracauer, 1997, 134). کراکاتر، از متروپولیس به مثابه یک فضای سینماتیک متشکل از قطعه‌های فضایی یاد می‌کرد و معتقد بود، سینما تنها مدیومی است که از توانایی و ظرفیت تسخیر ویژگی‌های گذرایی و لحظه‌ای، و ماهیت چندوجهی و پازل مانند شهر مدرن برخوردار می‌باشد. نزد کراکاتر، سینما به مثابه جایگزینی توانمند برای گستره شهری مدرن عمل می‌نمود. وی معتقد بود، «هنگامی که تاریخ در خیابان‌ها ساخته می‌شود، خیابان‌ها، خود، در حال حرکت به سوی پرده سینما می‌باشند» (Kracauer, 1997, 98).

## گام زدن در شهر و نقشه‌های فیلمیک

تاکید می‌کند که شهر نه مانند نگرستن به یک پلان، بلکه در حال قدم‌زدن درک می‌شود. در مقاله قدم‌زدن در شهر (۱۳۸۲)، با نگرستن از فراز مرکز تجارت جهانی، دوسرتو به توصیف منظر شهری نیویورک می‌پردازد. همچون پرسپکتیو ایده‌آلیستی رنسانسی، دوسرتو معتقد است که این نگاه پانارومیایی از بالا به شهر، برای ناظر گستره‌ای را فراهم می‌کند که بتواند پویایی، تضادها و برخوردهای شهری را در یک کلیت ایستا و شفاف جمع‌بندی کند. محبوبیت این رویکرد، نه در فراهم‌آوردن بینشی بهتر، بکه در تثبیت جایگاه سوژه دانا برای نظاره‌کننده است. دوسرتو، منبع لذت چنین نگاه کل‌گرایانه و تمامیت‌خواهانه‌ای را به چالش می‌کشد، و در مقابل این نگاه پانورامایی پانوپتیکی به شهر، که زاویه‌دید طراحان وابسته به مرجع قدرت است، واقعیت شهر را ارائه می‌کند، شهری که توسط مردم تجربه و درک می‌شود. از منظر دوسرتو، «تجربه مردم شهر نه فقط تنها یا همیشه توسط ساخت‌های اجتماعی یا اقتصادی وسیع‌تر تعیین می‌شود، بلکه همچنین ادراکات فردی، نقشه‌های ذهنی و اعمال فضایی آنها، آن را می‌سازد» (تانکیس، ۱۳۹۰، ۱۷۷). دوسرتو بحث می‌کند که «مکان» مانند خیابانی است که به طور هندسی توسط قدرت هژمونیک طراحی شده است، و این «مکان»، تنها بواسطه پرسه‌زنی فرد تبدیل به «فضا» می‌گردد. در حالی که «مکان» دلالت بر ثبات دارد و ضد حرکت و تغییر است، «فضا» مدیومی است که از طریق آن، تغییر و پویایی معنا می‌یابد. یکی از روش‌های درک تفاوت میان «مکان» و «فضا»، تمرین پرسه‌زنی<sup>۱</sup> بود که توسط موقعیت‌گراها ابداع شد. با این تدبیر، گی‌دبور و سایر موقعیت‌گراها تلاش کردند، نوعی نقشه احساسی از شهر ارائه دهند که در تضاد با نقشه‌های سنتی قرار می‌گرفت (تصویر ۴). در پرسه‌زنی، تاکید بر

بنیامین، کنکاش ناخودآگاهانه، پراکنده‌اندیش و غیرمتمرکز «پرسه‌زن» در شهر مدرن را با ساختن فیلمی از شهر قیاس می‌کند و می‌نویسد «آیا نمی‌توان فیلمی هیجان‌انگیز درباره نقشه پاریس ساخت؟ درباره آشکار شدن ابعاد متنوعش در توالی زمانی؟... و آیا پرسه‌زن کاری جز این انجام می‌دهد؟» (Cited in Roberts, 2012, 68). در نظر بنیامین، ادراک شهر تنها از طریق حرکت در میان فضاهای شهری و شکل‌گیری رابطه‌ای لامسه‌ای میان ناظر با فضاهای شهری میسر می‌گردد. بنیامین، این بحث را در خیابان یک‌طرفه به شیوه‌ای دیگر مطرح می‌نماید. در بخش عتیقه‌های چینی، بنیامین با مقایسه زاویه‌دید فرد متحرک در حال گام زدن در یک جاده روستایی، و زاویه‌دید سرنشینان یک هواپیما از همان جاده، می‌نویسد:

«قدرت نهفته در یک جاده روستایی، وقتی در آن قدم می‌زنیم متفاوت است با وقتی از رویش با هواپیما بگذریم... مسافران هواپیما تنها می‌بینند که چگونه جاده از میان دشت می‌گذرد و پیش می‌رود، و چطور مطابق با قوانین حاکم بر زمین‌های اطراف تغییر می‌کند. تنها، کسی که روی جاده قدم می‌زند، از قدرتی که در اختیار آن است با خبر می‌شود؛ راه برای کسی که از هواپیما به آن نگاه می‌کند، چیزی بیش از پهنه‌ای گسترده نیست، اما کسی که روی آن راه می‌رود، در هر گردشش، همچون ندای فرمانده‌ای که سربازان را به پیش فرامی‌خواند، دوردست‌ها، مناظر زیبا، پهنه‌ها و دورنماها را احضار می‌کند» (بنیامین، ۱۳۹۰، ۱۱-۱۰). میشل دوسرتو نیز همچون بنیامین، با شکاکیت به دانشی که شهر را از جایگاهی خداگونه مورد مطالعه قرار می‌دهد، بر این نکته



تصویر ۴ - نقشه احساسی موقعیت‌گراها از شهر پاریس.  
ماخذ: (McDonough, 2002, 223)



تماشاگر و فیلم شکل می‌دهند و همزمان بر دو ویژگی سکنی‌گزیدن و آواره‌گرداندن دلالت دارند؛ نخستین، در ارتباط با شکل‌دهی به یک جغرافیای فانتزی که به میل تماشاگر، برای بودن در هر جایی غیر از این جهان واقعی پاسخ می‌دهد، و دیگری در رابطه با احساس مسافرت و توهم توریست بودن است که تماشاگر را در حال گذار در میان سایت‌های متفاوت قرار می‌دهد.

در سال‌های اخیر، گرایش به مطالعه فیلم به مثابه «نقشه‌ای معمارانه و شهری»، افزایش چشمگیری داشته است که این نگره را می‌توان در ارتباط با گسترش توجه به مفهوم فضا در فرهنگ معاصر و به گونه‌ای متمایز در تئوری فیلم ریشه‌آبی کرد (Koeck & Roberts, 2010). در تعامل با شهر، نقشه‌های فیلمیک، تکنیک‌های متنوعی را به منظور آشکارسازی عناصر کالبدی، فرهنگی و تاریخی شهر به کار می‌برند. از این منظر، سینما ابزار کار توگرافیک پیشرفته‌ای در نقشه‌نگاری شهری است، که برخلاف بازنمایی‌های ثابت و استاتیک کارت‌زینی، قادر است، علاوه بر ثبت مشخصه‌های دینامیک و دیالکتیکی، جنبه‌های احساساتی و خیالی شهر را نیز به تصویر درآورد.

### تاثیر سینما بر منظر شهری

فضاهای ترسیم شده فیلمیک، با شیوه‌های غیرخطی و پیچیده‌ای به یکدیگر مرتبط می‌شوند. در فیلم، هر فضا، بواسطه بی‌شمار روابط متغیر، به فضاهای دیگر مرتبط می‌شود و هر ارتباط، تولیدکننده معنایی غیرقابل پیش‌بینی می‌باشد. رابطه فضایی در سینما، مقوله‌ای پیوسته و سیستمی بسته نیست

احساس بوجود آمده بواسطه حرکت در میان فضاهای شهری، به مثابه نوعی استراتژی عمل می‌کرد جهت مقابله با منطق خردگرایانه نقشه‌های سنتی که نشانه نظم تحمیلی اجتماعی بودند. در این روش، فرد می‌کوشید فاصله واقعی و احساسی دو بخش از شهر را که تفاوت فراوانی با فاصله فیزیکی آنها دارد، درک کند.

جولیانا برونو، نقشه‌نگاری را بستری برای پیوند میان دو حیطه فیلم و معماری برمی‌شمارد، و با معرفی نقشه‌های سینمایی به مثابه فرم جدیدی از نقشه‌های احساسی موقعیت‌گراها، بحث می‌کند که «براستی، با بازنمایی‌های فیلمیک، مفهوم جغرافیا نیز تغییر یافته و به تحرک درآمده است... به مثابه الگویی برای نقشه‌نگاری‌های فرهنگی، فیلم کار توگرافی مدرن است. [فیلم] یک نقشه سیال است - نقشه‌ای از تفاوت‌ها، محصولی از قطعه‌های اجتماعی، جنسیتی و سفرهای میان فرهنگی» (Bruno, 2002, 71). تام کانلی (Conley, 2007)، سینما را رسانه لوکیشن‌محور<sup>۱۱</sup> می‌نامد و بحث می‌کند که از زمان پیدایش روایت در سینما، و می‌توان گفت از همان آغاز شکل‌گیری سینما، نقشه‌ها وارد حیطه تصویر شدند، تا دلالت داشته باشند به مکانی که اتفاقی در آنجا روی می‌دهد<sup>۱۲</sup>. وجود نقشه در داستان، تضمین این نکته به بیننده است که آنچه نمایش داده شده واقعیت دارد، حتی اگر فیلم‌ها، نقشه را به عنوان بخشی از جریان روایت نمایش ندهند، رابطه‌ای بی‌واسطه میان فیلم و نقشه وجود دارد. کانلی معتقد است که زبان بیانی سینما، چندان در ارتباط با الگوی زبان‌شناسی نیست و بیشتر با ساختار نقشه قابل مقایسه است. وی با انتقاد از رویکرد زبان‌شناسانه به حوزه مطالعات فیلم، بر چندوجهی بودن و غیرقابل ترجمه بودن اصطلاحات سینمایی تاکید می‌کند. نقشه‌های فیلمیک از منظر کانلی، به یک رابطه تعاملی میان



تصویر ۵ - نمای شهر خیالی در طلوع مورناو.

ماخذ: (احمدی، ۱۳۸۲، ۱۸۱)



از تعامل متقابل میان نماهای تراولینگ‌شات، جامپ‌کات، کلوزآپ، اسلوموشن و برخوردی‌های مونتاژی سینما با شهرسازی نوین مبتنی بر حرکات بی‌وقفه و پیچیده یاد نمود که در آن، تصاویر و صحنه‌های عجیب در مجاورت‌های پارادوکسیکال و توهّمات مبهوت‌کننده به روی هم می‌لغزند (Boyer, 1994). این درهم‌آمیختگی واقعیت و سینما، شهر لس‌آنجلس را به مکانی تبدیل کرده است که «بیش از هر مکان دیگری، تبدیل به دریاچه پارادایمیکی گردیده است که از طریق آن می‌توان مشخصه‌ها و ویژگی‌های نیمه پایانی قرن بیستم را مشاهده نمود» (Soja, 1989, 221).

آگوست معتقد است که میان نگریستن به شهر با زاویه دید معماری، و نگریستن به معماری از زاویه منظر شهری، تفاوت‌های عمده‌ای وجود دارد؛ شهر از نقطه نظر معماری، ممکن است همراه با حالت نقاشانه‌ای باشد که از سنت کلاسیک ریشه می‌گیرد، ولی معماری از نقطه‌دید منظر شهر، می‌تواند با فیلم، هنری که دوشادوش شهر مدرن گسترش یافت، توأمان گردد: «در آغاز این سده، مرجع [هنری] معماری، نقاشی بوده است. هنگامی که ما به معماری از زاویه منظر شهری بنگریم، این مرجع به مقدار کافی مولد نیست. مرجعی قدرتمندتر فیلم است، سیستمی پیچیده که در زمان و فضا گسترش می‌یابد» (Agrest, 1991, 4). امروزه فیلم، مرزهای سنتی طراحی شهری را به چالش کشیده است و بررسی روش‌هایی که در آنها فیلم از بازنمایی صرف فراتر می‌رود و در فرایند طراحی دخیل می‌گردد، از دغدغه‌های طراحی شهری معاصر محسوب می‌گردد (Penz & Lu, 2011). تکنیک‌هایی مانند ترسیم استوری‌بورد، تحلیل سکانشی، مونتاژ، زوم، جامپ‌کات، فریم‌بندی و عمق‌میدان، به تدریج به بخشی از زبان طراحی معماری و شهرسازی معاصر، تبدیل شده‌اند. شکستن حصارهای میان‌رشته‌ای و بهره‌گیری از مشخصه‌های پلان‌سازی فیلم و همچنین استفاده از ظرفیت‌های فیلم در درگیر کردن فضا با احساسات و رویدادها، از اهداف این تعامل است. در دهه‌های گذشته، این تعامل شدت بیشتری پیدا کرده است و طراحان بیش از پیش، از تکنیک‌های سینمایی در پروسه آنالیز و طراحی، وام‌گیری می‌کنند (Pizarro, 2011). لوئیس ممفورد و ویلیام وایت با استفاده از ظرفیت‌های سینماتوگرافی، درک نوینی را از فضاهای شهری معرفی نمودند. وایت از فیلم به عنوان ابزاری تحلیلی استفاده کرد تا رفتارهای انسانی را در محیط‌های شهری بررسی نماید. رابرت ونچوری، دنیس اسکات براون و استیون ایزنور در مطالعه مشهورشان درباره مناظر شهری لاس‌وگاس، از فیلم به عنوان ابزاری برای کاوش در فضاهای شهری بهره بردند. اسکات براون همچنین در بسیاری از بحث‌هایش، به اهمیت توجه به فیلم به مثابه ابزاری کارآمد برای بازنمایی و تجزیه و تحلیل فرم شهری اشاره می‌کرد و توانایی و پتانسیل‌های فیلم‌ها در شکل‌دهی و تولید تصاویر ذهنی از شهرها را مورد تأکید قرار می‌داد. آپلپارد، با تهیه مدل‌هایی با مقیاس واقعی از محیط‌های شهری و گرفتن عکس‌هایی سکانشی، تلاش می‌کرد تا به شیوه‌ای سینمایی، تجربه بصری شخص در حال حرکت و پرسه‌زنی در

بلکه تکنیک‌های فیلمیک، سیستم‌های باز و ساختارهای بدون مرز را به وجود آورده‌اند. قطعه‌هایی از مکان‌های نامرتب و گسسته، با برش‌های متداخل در مجاورت هم قرار می‌گیرند و تجربه‌هایی ناممکن از شهر را برای تماشاگران فراهم می‌آورند. فیلم‌ها همچنین با روایت‌مندسازی و دراماتیزه کردن فضاها و به تصویر کشیدن احساسات انسانی، نسبت به لوکیشنی که نمایش می‌دهند، می‌توانند در تماشاگر، نوعی احساس امپاتی فضایی ایجاد نمایند (تصویر ۵).

پرداختن به تاثیرات جغرافیای ترسیم‌شده در فیلم‌ها بر دنیای واقعی، از مهم‌ترین مباحث تئوری فیلم فضا محور معاصر می‌باشد. جامعه امروزی، آنچنان که ویم وندرس اشاره می‌کند، در ارتباطی تنگاتنگ با تصاویر سینمایی خود را بازمی‌شناسد: «زندگی معاصر ما، کاملاً متفاوت می‌بود، اگر قرن بیستم بدون سینما اتفاق می‌افتاد - عادت‌های ما، شیوه نگریستن ما، کاری که انجام می‌دادیم، آنچه به آن می‌اندیشیدیم، شکلی دیگرگونه داشت - زندگی معاصر ما در اوایل قرن بیست و یکم، کاملاً با این حقیقت شکل گرفته است که قرن بیستم قرن تصاویر متحرک بود - تصاویر متحرک نحوه اندیشیدن، حرکت کردن و دیدن چیزها را تغییر داده است» (Cied, 2011, 7). در حالیکه تصاویر متحرک سینمایی آنچنان توانمندند که قلمروهای زندگی واقعی را شکل‌دهی می‌کنند، و بر شیوه نگریستن، اندیشیدن و زندگی کردن تماشاگران تأثیر می‌گذارند، پس نمی‌توان به سادگی از تاثیراتشان بر اجتماع و شهرها، و همچنین بر ادراک مخاطبان از شهرها، غافل شد. بودریار می‌نویسد: «سینما کجاست؟ همه جا اطراف تو را فرا گرفته است. سرتاسر شهر، عملکرد شگفت‌انگیز و بدون وقفه فیلم‌ها و سناریوها ادامه دارد... آیا این از جذابیت آمریکا نیست که حتی خارج از سالن نمایش، تمام کشور سینمایی است؟ صحرایی که تو از آن می‌گذری، مانند لوکیشن یک فیلم وسترن است... مشابه احساسی است که از داخل یک گالری هلندی یا ایتالیایی به شهر قدم می‌گذاری و به نظر می‌رسد این خیابان، بازتابی است از آنچه که تو در داخل گالری دیده‌ای و نه برعکس. شهرهای آمریکایی به نظر می‌رسد که از فیلم‌ها گام به بیرون نهاده‌اند. برای فهم این راز، تو نباید از شهر شروع کنی و به سمت پرده سینما حرکت کنی، بلکه تو باید از پرده سینما شروع کنی و به سوی شهر حرکت کنی» (Baudrillard, 1989, 56).

از زمان اختراع سینما، به همان منوال که فیلم‌ها از پویایی شهر مدرن وام می‌گرفتند، فضاهای شهری نیز در تعاملی تنگاتنگ با بازنمایی‌های سینمایی گسترش می‌یافتند و به بازسازی خود در آینه متحرک تصاویر فیلم‌ها می‌پرداختند. همچون فیلم رزارغوانی قاهره وودی آلن، که در آن پرده سینما به مثابه مرز میان دنیای سینمایی و جهان واقعی شکافته می‌شود و این دو دنیا درهم‌آمیخته می‌شوند، می‌توان از توان سینما، در درز کردن از پرده و پخش شدن در سایت‌های واقعی یاد کرد؛ سینما دیگر محدود به سالن تاریک نمایش نیست، «سینما از پرده درز می‌کند، به فضای خارج منتشر می‌شود و در سراسر شهر پخش می‌گردد» (Clarke, 1997, 3). می‌توان

وی با به چالش کشیدن تقسیم‌بندی مرسوم میان مفاهیم «واقعی» و «سینمایی»، تاکید می‌کند که به همان منوال که پیچیدگی، تکثر و مشخصه‌های تناقض‌آمیز شهر مدرن در بطن خود شکل‌گیری شهرهای خیالی را پروراند، امروزه فیلم‌ها نیز بسیار فراتر از بازنمایی صرف عمل می‌کنند، و به گونه‌ای بالقوه، نقشی «مولد» در شکل‌دهی به فضاهای شهری واقعی یافته‌اند. بزعم الصیاد، با کم‌رنگ شدن مرز بین فضای سینماتیک و فضای واقعی، و ارتباط جدایی‌ناپذیر میان شهرهای واقعی و شهرهای سینمایی، پدیده تقلید شهر واقعی از شهر سینمایی، به یکی از مباحث اساسی شهرسازی تبدیل گردیده است. وی، استفاده و بهره‌گیری از روایت‌های فیلمیک و فضاسازی‌های قطعه قطعه سینمایی را در فرایند طراحی، به مثابه ابزاری جهت رسیدن به الگویی از شهرسازی سینماتیک معرفی می‌کند.



Figure 4-30. Gordon Cullen. Perspective Sequence of Townscapes. Gordon Cullen's graphic illustrations of the experience of moving through urban spaces capture the unique sense of place from street level. His works are a powerful demonstration of the need to understand and graphically analyze the individual character and sequence of public spaces in the built environment. (Drawings: Gordon Cullen from Townscape. Courtesy Van Nostrand Reinhold Company)

تصویر ۶- تحلیل فضاهای شهری به مثابه سکانسی از منظرهای متوالی. ماخذ: (کالن، ۱۳۹۰، ۱۷)

شهر را مورد مطالعه قرار دهد. تکنیک معرفی شده در گزیده منظر شهری توسط گوردن کالن، در ترسیم محیط شهری به مثابه سکانسی از منظرهای متوالی، یادآور فیلم می‌باشد. وی در حال حرکت از میان فضاهای شهری، آنالیزهای شات به شاتی همچون استوری‌بوردهای سینمایی تهیه می‌کرد (تصویر ۶). کوین لینچ معتقد بود که می‌توان از سینما در مطالعه لنداسکیپ‌های شهری که در برابر چشمان سرنشینان خودرو می‌گذرند، استفاده نمود. نمی‌توان از جنبه‌های سینماتیک شیوه آنالیز لینچ و بحث او از نقشه‌شناختی و سیمای شهر، و همچنین مشخصه‌های سینمایی «کولاژ شهر» کالین رو و فرد کوتر، «شهر رویداد» برنارد چومی و «شهر عام» رم کولهااس چشم‌پوشی کرد.

سینما از این قابلیت برخوردار است که فضای واقعیت را به قطعه قطعه‌ها تبدیل کند و تحت قانون مونتاژ، بازپیکره‌بندی کند و به معناهای جدیدی دست یابد که چندان ارتباطی با واقعیت اولیه ندارد. در بسیاری از فیلم‌ها، سینماگران، نه تنها شهر را بازنمایی می‌کردند، بلکه با ایجاد کولاژهای فضایی از قطعات پراکنده شهری به کمک مونتاژ و تکنیک‌های تدوین، دست به ابداع نوعی شهر سینماتیک می‌زدند. در این فیلم‌ها، کارگردانان از شات‌های واقعی شهر به عنوان سایتی استفاده می‌کنند تا شهر خیالی سینمایی خود را بیافرینند. بی‌شمار شهرهای سینماتیک، که در بازه زمانی بیش از یک سده تولید یافته‌اند، می‌توانند به نوعی ادراک سینماتیک از شهرها شکل دهند، و با تاثیرگذاری بر حافظه فضایی مخاطبان، شیوه تصویرسازی از شهرها را متاثر سازند. تلاش برای قراردادن شهر به عنوان مقوله بنیادین در گفتمان سینماتیک، و همچنین بالابردن نقش فیلم به عنوان ابزاری تحلیلی در گفتمان شهری، از اهداف اصلی نزار الصیاد است. الصیاد با تحلیل بازنمایی‌های سینمایی فیلم‌هایی از قبیل بلیدرانر ریدلی اسکات، سینما پارادیزو تورناتوره، متروپولیس فریتز لانگ، برزیل تری گیلیام، راننده تاکسی اسکورسیزی و آنی هال وودی آلن، بحث می‌کند که درک ما از شهر نمی‌تواند به گونه‌ای مستقل از تجربه سینمایی ما در نظر گرفته شود. شهر به گونه‌ای بنیادین، در ارتباط با فرهنگی اساسا سینمایی گسترش یافته، و امروزه «شهرسازی نمی‌تواند خارج از فضاهای شهر سلولوئیدی ادراک گردد» (AlSyyad, 2006, X).

## نتیجه

میان پلان‌های سینمایی و پلان‌های شهری پدید آمده است که به ادراک ما از مفهوم شهر شکل می‌دهد. همان گونه که در مقاله نشان داده شد، استفاده طراحان شهری و معماران، از تکنیک‌های سینمایی در فرایند تحلیل و طراحی، در سال‌های اخیر گسترش فراوانی یافته است. با در نظر گرفتن این نکته، کمبود آثار نظری در رابطه با پیوند میان معماری، شهر و فضای سینماتیک، امروزه خود را بیشتر نمایان می‌کند و لزوم نظریه‌پردازی در رابطه با تعامل میان رشته‌ای میان این حوزه‌ها از اهمیت فراوانی برخوردار می‌باشد.

شهر و سینما به شیوه‌ای جدایی‌ناپذیر در سده اخیر درهم آمیخته شده‌اند و هویت مکان‌های شهری به شدت با ترسیم‌های سینمایی گره خورده است. می‌توان بیان داشت که در دهه‌های اخیر، گونه‌ای ارتباط پویای تعاملی میان شهر و سینما پدید آمده است و نمی‌توان از تاثیر پلان‌های شهرهای سینمایی بر شهرهای واقعی غافل شد. به همان منوال که فیلم‌ها از پویایی شهر مدرن وام می‌گیرند، فضاهای شهری نیز در تعاملی تنگاتنگ با بازنمایی‌های سینمایی گسترش می‌یابند، و در شهرهای معاصر، گونه‌ای از درهم آمیختگی

## پی‌نوشت‌ها

Benjamin, Walter (2006), *The Writer of Modern Life: Essays on Charles Baudelaire*, Edited by Michael William Jennings, Harvard University Press, Cambridge.

Boyer, M. Christine (1994), *The City of Collective Memory: Its Historical Imagery and Architectural Entertainments*, MIT Press, Cambridge.

Bruno, Giuliana (1993), *Streetwalking on a Ruined Map: Cultural Theory and the City Films of Elvira Notari*, Princeton University Press, Princeton.

Bruno, Giuliana (2002), *Atlas of Emotion: Journeys in Art, Architecture, and Film*, Verso, London & New York.

Charney, Leo, & Schwartz, Vanessa R (1995), *Cinema and the Invention of Modern Life*, University of California Press, Berkeley.

Clarke, David B (1997), *The Cinematic City*, Routledge, London & New York.

Conley, Tom (2007), *Cartographic Cinema*, University of Minnesota Press, Minneapolis.

Dickos, Andrew (2002), *Street with No Name: A History of the Classic American Film Noir*, the university press of Kentucky, Kentucky.

Dimendberg, Edward (2004), *Film Noir and the Spaces of Modernity*, Harvard University Press.

Donald, James (2005), *Imagining the Modern City*, Continuum International Publishing Group, London & New York.

Everett, Wendy E., & Goodbody, Axel (2005), *Revisiting Space: Space and Place in European Cinema*, P. Lang, New York.

Foucault, Michel (1997), *Of Other Spaces: Utopias and Heterotopias*, in *Rethinking Architecture: A Reader in Cultural Theory*, Edited by Neil Leach, Routledge, London.

Friedberg, Anne (1993), *Window Shopping: Cinema and the Postmodern*, University of California Press, Berkeley.

Hansen, Miriam (1991), *Babel and Babylon: Spectatorship in American Silent Film*, Harvard University Press, Cambridge.

Hansen, Miriam (2012), *Cinema and Experience: Siegfried Kracauer*, Walter Benjamin and Theodor W. Adorno, University of California Press, Berkeley.

Jameson, Fredric (1995), *The Geopolitical Aesthetic: Cinema and Space in the World System*, Indiana University Press, Bloomington.

Koeck, Richard (2012), *Cine-scapes: Cinematic Spaces in Architecture and Cities*, Routledge, London & New York.

Koeck, Richard, & Roberts, Les (2010), *The City and the Moving Image: Urban Projections*, Palgrave Macmillan, New York.

Konstantarakos, Myrto (2000), *Spaces in European Cinema*, Intellect, Portland.

Kracauer, Siegfried (1997), *Theory of Film: The Redemption of Physical Reality*, Princeton University Press, Princeton.

McDonough, Tom (2002), *Guy Debord and the Situationist International: Texts and Documents*, The MIT press, Massachusetts.

1 Being Spatial.

2 Spatial Turn.

3 A Spatial History of Film.

4 Inside and Outside of the Home: Melodrama.

5 Spatial Perception.

6 Bodily Motion.

7 Tracking Shot.

8 Panoramique.

9 Panoramica.

10 Drive/Drifting.

11 Locational Media.

12 Event Takes Place.

## فهرست منابع

احمدی، بابک (۱۳۸۳)، تصاویر دنیای خیالی، مقاله‌هایی درباره سینما، نشر مرکز، تهران.

استم، رابرت (۱۳۸۹)، مقدمه‌ای بر نظریه فیلم، ترجمه: گروه مترجمان به کوشش احسان نوروزی، شرکت انتشارات سوره مهر، تهران.

بورردول، دیوید و تامسون، کریستین (۱۳۹۱)، تاریخ سینما، ترجمه روبرت صافاریان، نشر مرکز، تهران.

بنیامین، والتر (۱۳۹۰ الف)، اثر هنری در عصر تولید مکانیکی، در اکران اندیشه: فصل‌هایی در فلسفه سینما، ترجمه پیام یزدانجو، نشر مرکز، تهران.

بنیامین، والتر (۱۳۹۰ ب)، خیابان یک طرفه، ترجمه حمید فرازنده، نشر مرکز، تهران.

تانکیس، فرن (۱۳۹۰)، فضا، شهر و نظریه اجتماعی، ترجمه حمیدرضا پارسی و آرزو افلاطونی، موسسه انتشارات دانشگاه تهران، تهران.

دوسرتو، میشل (۱۳۸۲)، قدم‌زدن در شهر، ترجمه شهریار وقفی‌پور، در مطالعات فرهنگی (مجموعه مقالات)، ویرایش سایمون دیورینگ، ترجمه نیما

ملک‌محمدی و شهریار وقفی‌پور، نشر تلخون، تهران.

رابینسون، دیوید (۱۳۶۳)، تاریخ سینمای جهان، ترجمه ابراهیم ابوالمعالی و همایون عباسپور، انتشارات نگاه، تهران.

زیمل، گئورگ (۱۳۷۲)، کلانشهر و حیات ذهنی، ترجمه یوسف ابادری، مجله نامه علوم اجتماعی، شماره سوم (۶)، صص ۵۳-۶۶.

شیل، مارک و فیتز‌موریس، تونی (۱۳۹۱)، سینما و شهر (فیلم و جوامع شهری در بستر جهانی)، ترجمه: میترا علوی طلب و محمود اربابی، انتشارات موسسه تصویر شهر، تهران.

فکوهی، ناصر (۱۳۹۰)، انسان‌شناسی شهری، نشر نی، تهران.

کالن، گوردون (۱۳۹۰)، گزیده منظر شهری، ترجمه: منوچهر طبیبیان، موسسه انتشارات دانشگاه تهران، تهران.

گرگور، اولریش و پاتالاس، انو (۱۳۸۴)، تاریخ سینمای هنری، ترجمه هوشنگ طاهری، موسسه فرهنگی - هنری ماهور، تهران.

لوفور، هانری (۱۳۹۱)، تولید فضا، ترجمه محمود عبدالله زاده، نشر مرکز مطالعات و برنامه ریزی شهر تهران، تهران.

هاروی، دیوید (۱۳۹۰)، وضعیت پسامدرنیته؛ تحقیق در خاستگاه‌های تحول فرهنگی، ترجمه: عارف اقوامی مقدم، انتشارات پژواک، تهران.

Agrest, Diana (1991), *Architecture from Without: Theoretical Framings for a Critical Practice*, MIT Press, Cambridge.

AlSayyad, Nezar (2006), *Cinematic Urbanism: A History of the Modern from Reel to Real*, Routledge New York.

Baudrillard, Jean (1989), *America*, Verso, London & New York.



City, Verso, London & New York.

Soja, Edward W (1989), *Postmodern Geographies: The Re-assertion of Space in Critical Social Theory*, Verso, London & New York.

Soja, Edward W (1996), *Thirdspace: Journeys to Los Angeles and Other Real-and-Imagined Places*, Blackwell, Cambridge.

Tester, Keith (1994), *The Flâneur*, Routledge, London & New York.

Thomas, Maureen, & Penz, Francois (2003), *Architectures of Illusion: From Motion Pictures to Navigable Interactive Environments*, Intellect, Bristol & Portland.

Vidler, Anthony (2000), *Warped Space: Art, Architecture, and Anxiety in Modern Culture*, MIT Press, Cambridge.

Zhang, Zhen (2007), *The Urban Generation: Chinese Cinema and Society at the Turn of the Twenty-First Century*, Duke University Press.

Mennel, Barbara Caroline (2008), *Cities and Cinema*, Routledge, London & New York.

Mitias, Michael H (1994), *Philosophy and Architecture*, Rodopi, Amsterdam.

Mulvey, Laura (2009), *Visual and Other Pleasures*, Palgrave Macmillan, New York.

Penz, Francois, & Lu, Andong (2011), *Urban Cinematics: Understanding Urban Phenomena through the Moving Image*, Intellect, Bristol.

Pizarro, Rafael E (2011), Urban Design and Cinematic Arts, in *Companion to Urban Design*, Edited by Tridib Banerjee and Anastasia Loukaitou-Sideris, Routledge, London & New York, 208-217.

Roberts, Les (2012), Cinematic Cartography: Projecting Place through Film, in *Mapping Cultures: Place, Practice, Performance*, Edited by Les Roberts, Palgrave Macmillan, New York.

Shiel, Mark, & Fitzmaurice, Tony (2003), *Screening the*

