

بررسی و تحلیل نقش

سینما در انتقاد از شهرسازی مدرن

دکتر سیامک پناهی* دکتر سید مصطفی مختاباد امرئی** دکتر مهرداد نوابخش***

تاریخ دریافت مقاله: ۸۶/۰۹/۱۰

تاریخ پذیرش نهایی: ۸۷/۰۲/۱۰

چکیده

این مقاله حاصل پژوهشی در "چگونگی نقش سینما در انتقاد از شهرسازی مدرن" است. در این تحقیق، با روش تحلیلی و توصیفی با تکیه بر روش نشانه شناسی لایه ای (تحلیل فیلم با دیدگاه محور همنشینی^۱ لایه‌های متن^۲، بافت^۳، بینامتن^۴، رمزگان^۵ و رسانه‌ها^۶) و تحلیل سه گانه اروین پانوفسکی^۷ (ادراک اولیه، ادبیات موضوع و هرمنوتیک^۸) در تمامی لایه‌های هم‌نشین مفاهیم بازشکافت شده اند. سینما در فرآیند انتقاد از جریان مدرنیته در ژانر کمدی سیاه، نشانه‌های تلخ مدرنیته، نوستالژی شهری، استفاده از پلان شهری و همچنین ارائه یوتوپیا^۹ و دیستوپیا^{۱۰}ی شهری ابراز وجود نموده است. فرایند حاصل از تحقیق به این نتیجه دست یافته است که اگر چه معماری و شهرسازی مدرن تلبور جریان مدرنیته بوده اند، اما سینما همچون اکثر هنرها منتقد شهرسازی مدرن بوده و عناصر مشخصه فضاهای معماری و شهرسازی در تجلی معنا و مفاهیم انتقادی نقش بسزایی داشته اند.

واژه های کلیدی

سینما، شهرسازی مدرن، معماری مدرن، دیستوپیا

* E-mail: Siamak.panahi@yahoo.com

** دکترای معماری، عضو هیئت علمی واحد اهر، دانشگاه آزاد اسلامی

E-mail: mokhtabm@modares.ac.ir

** دکترای فلسفه هنر، دانشیار گروه پژوهش هنر، دانشکده هنر، دانشگاه تربیت مدرس، تهران

*** دکترای جغرافیای شهری، دانشیار واحد علوم و تحقیقات، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران

مقدمه

از نخستین حضور غریبانه شهر در سینما تا به امروز رابطه ای مداوم و شگفت انگیز بین سینما و شهر وجود داشته است، یکی از مهمترین دلایل جذابیت نقش مایه های شهری برای نخستین فیلم ها واقعیت عینی و قابل فهم این فضاهاست. با وجود جایگاه سینمایی قابل درکی که شهر ها داشته اند و علی رغم نقش بی اعتباری که شهر ها در اغلب فیلمها بازی می کنند، عموماً توجه ناچیزی از دیدگاه نظری بر درک ارتباط بین فضاهای شهری و سینمایی شده است. در حقیقت تاریخ سینما و شهر چنان به هم مرتبط است که تصور توسعه سینما بدون در نظر گرفتن شهر ناممکن است. با تحقیق در نقاط شدت و ضعف متوجه می شویم سینما رابطه تنگاتنگی با شهر های بزرگ دارد. نسلهای متعدد نویسندگان فیلم خود به عنوان مجریان هنرهای شهری رشد کرده اند و شهر به زعم نظرات بنجامین^{۱۱}، بودریار^{۱۲} و فوکو^{۱۳} در درون ساختار بسیار پیچیده ای رشد کرده است (Price, 2000, 46).

سینما به صورتهای متنوع و بسیار بدیع در سالهای شکل گیری خود از شهر سود برده است و در عنفوان مدرنیته به نقد کوبنده آن همچون آدورنو^{۱۴} پرداخته است. هدف این مقاله پرداختن به جریان مدرنیته و ابعاد وحشتناک آن در شهر و در نهایت نحوه نقد آن با ابزار سینماست. در ابتدا با مرور نظرات اندیشمندان بزرگ در معرفی تلخ جهان مدرن بحث خود را آغاز می کنیم:

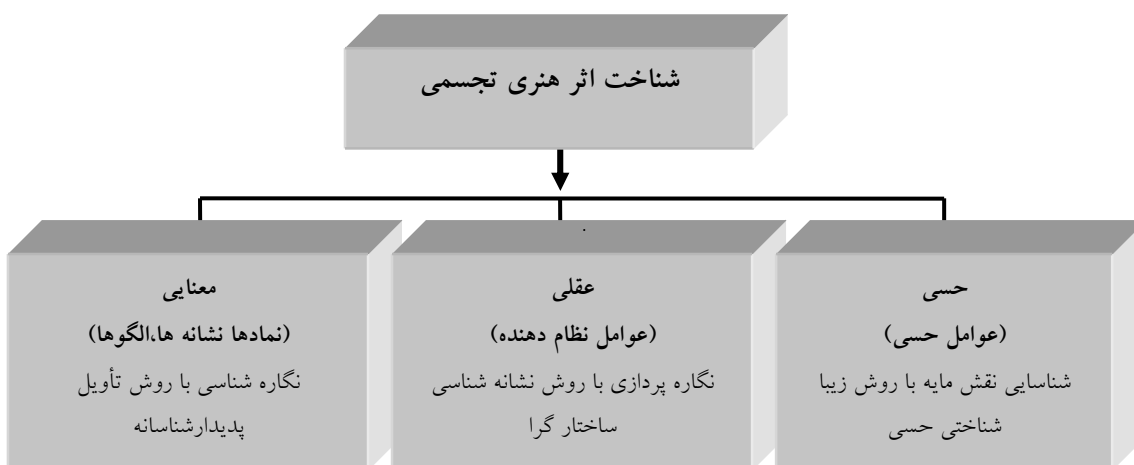
« انسان امروز تک بُعدی شده است همچون ابزار. » (مارکوزه) « انسان امروز از دردی می نالد که هیچگاه بهبود نخواهد یافت. » (ژان ایزوله) « انسان امروز منتظر هیچ چیز نیست جز رسیدن مترو. » (پل سیمون) « مجسمه انسان امروز خنثی است، او دیگر نه زن است نه مرد. » (الیوت) « در روح انسان امروز خناس حلول کرده است و همچون کرگدن شده است. » (اوژن یونسکو) « انسان امروز جن زده شده است. » (کافکا) « انسان امروز یک انسان کاسته شده است. » (رنه گنون) و در نهایت « انسان امروز گرفتار طاعون شده است. » (آلبر کامو) (پناهی، ۱۳۸۶، ۳) بر مدینه فاضله انسان امروز طاعون حکم فرمایی میکند. آبادی، شهر، نهاد، خانه و تمام هستی اش همچون ماشین شده است. شهر در خدمت ماشین؛ فوکو وحشیانه ترین تحقیر خویش را نثار کسانی می کند که می پندارند آزاد بودن برای بشر مدرن ممکن است. آنچه از تبار معماری، شهر و تصاویر ذهنی آن باقی مانده است تنها پالیمپسست^{۱۵} های مخدوش شده تاریخ معماری است که می رود برای همیشه در اعماق ماشینیسیم غرق شود. ماشینی که در نخستین روزهای ورود، حتی معمارانی همچون لوکوربوزیه را به تحسین واداشت که می گفت: «خانه ماشینی برای زندگی است.» حال آنکه به تعبیر کیشو کوروکاوا^{۱۶}: "شهر یک موجود زنده است و متابولیسم دارد (دارای سوخت و ساز است)". قرائت متونی چون فاوست گوته، مانیفست کمونیست، یادداشتهای زیر زمینی، و بسیاری دیگر؛ محیطهایی چون شهرهای کوچک، محوطه ساخت و سازهای بزرگ، سدها، قصر بلورین [کریستال پالاس] جوزف پاکستون، بلوارهای پارسی هوسمان، تفرجگاههای پترزبورگ، بزرگراههای رابرت موزز در نیویورک؛ و بالاخره قرائت زندگی آدمیان خیالی و واقعی، از دوره گوته گرفته تا عصر مارکس و بودلر، همه آنان با هیجان و دهشت جهان مدرن آشنایند، جهانی که در آن "هر آن چه سخت و استوار است، دود می شود و به هوا می رود" (برمن، ۱۳۸۴، ۱۱).

روش تحقیق

پیچیدگی و چند بعدی بودن بحث ارتباط بین معماری و سینما، روش پژوهشی خاصی را می‌طلبد و به همین دلیل پژوهشگر باید به ابداع روش طراحی مناسب در این زمینه بپردازد. در روش نشانه‌شناسی تصویری تأویلی سه پویه در تحلیل و قرائت یک تصویر یا اثر هنری به کار می‌رود:

- نخست محسوس‌ترین جلوه‌های یک تصویر، متن یا نما در یک سکانس مورد بحث قرار می‌گیرد. (درک زیبا شناسانه حسی)
- در مرحله دوم نگاه، با پشتوانه‌ای از زمینه‌های آفرینش اثر مانند زمینه‌های اجتماعی، سیاسی و فرهنگی شکل می‌گیرد. (درک عقلانی)

- در پویه نهایی پژوهشگر خود را با درون مایه و معنای ذاتی تصویر، متن یا نما در یک سکانس مشغول می‌دارد در این مرتبه به منظور کشف معانی تصویر محقق باید با گرایش‌های اصلی ذهن آدمی آشنا گردد، در این مرحله است که تأویل اثر هنری پدیدار می‌شود که ممکن است حامل معانی فراسوی مقصود هنرمند باشد. نمودار ۱ مراحل شناخت اثر هنری تجسمی را ارائه می‌کند.

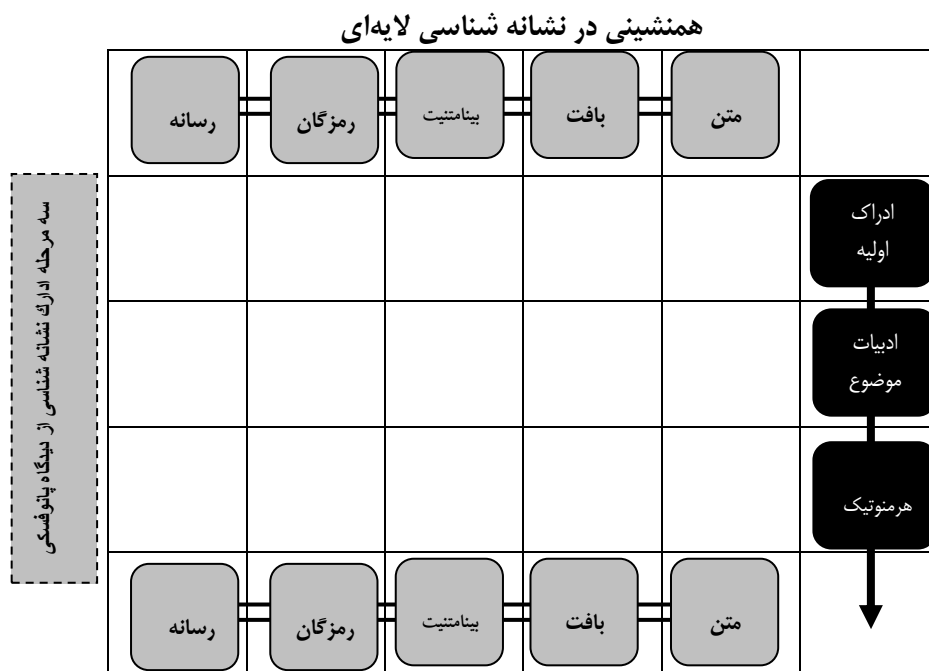


مأخذ: نگارنده

نمودار ۱ - شناخت آثار هنری تجسمی

این نوع نشانه‌شناسی ترکیبی از زیباشناسی بر اساس حس، نشانه‌شناسی ساختار گرایانه و پدیدار شناسانه است و دارای ماهیتی ترکیبی خواهد بود (Panofsky, 1983, 114). به دیگر سخن مرحله اول معنا متضمن کشف و شناسایی نقش مایه و مرحله دوم شامل نگاره پردازی و مرحله سوم نگاره شناسی است (صیمران، ۱۳۸۲، ۱۹۰). در این تحقیق با روش تحلیلی و توصیفی با تکیه بر روش نشانه‌شناسی لایه‌ای (تحلیل فیلم با دیدگاه محور همنشینی لایه‌های متن، بافت، بینامتن، رمزگان و رسانه‌ها) و تحلیل سه گانه اروین پانوفسکی (ادراک اولیه، ادبیات موضوع و هرمنوتیک) در تمامی لایه‌های هم‌نشین و در نهایت تلفیقی از تحقیق کیفی (از نظریه به نمونه مورد مطالعه) و کمی (از نمونه مطالعه به نظریه) مفاهیم بازشکافت خواهند شد. نظریه‌های متفاوتی در حوزه نشانه‌شناسی از دیدگاه‌های مختلف؛ تجربه‌گرایی پیرس، عقل‌گرایی سوسور، ساختار‌گرایی و تأویلی وجود دارد. این نوع نشانه‌شناسی ترکیبی از زیباشناسی بر اساس حس، نشانه‌شناسی ساختار گرایانه و پدیدار شناسانه است و دارای ماهیتی ترکیبی خواهد بود. که به راحتی در فیلم‌های معنا گرا و فضا‌های معماری مفهومی قابل تعمیم است. از آن رو که این نوع نشانه‌شناسی در

لایه های مختلف به بررسی متن برای یافتن معنی آن می پردازد آن را نشانه شناسی لایه ای می توان نامید. نشانه شناسی لایه ای، رویکردی نظری است در تحلیل متن، که به بررسی و تحلیل متن به مفهوم گسترده آن در دل شبکه ای از لایه های دخیل می پردازد (سجودی، ۱۳۸۳، ۱۵). مسائل مطرح شده در نمودار ۲ قابل مشاهده است.



مأخذ: نگارنده

نمودار ۲- ساختار نقد فیلم از طریق نشانه شناسی لایه ای

رویکرد نظری

بسیاری از تاریخ نگاران هنگامی که از "روزگار مدرن" یاد می کنند فاصله میان رنسانس و انقلاب فرانسه را در نظر دارند، اما کسانی هستند که آغاز صنعتی شدن جوامع اروپایی، پیدایش وجه تولید سرمایه داری و تعمیم تولید کالایی را آغازگاه مدرنیته می دانند. از سوی دیگر نویسندگانی نیز حد نهایی مدرنیته را میانه سده بیستم و حتی "امروز" می شناسند (احمدی، ۱۳۸۰، ۸). دشواری چندان بر سر "دوره بندی تاریخی" نیست بلکه شناخت مشخصه اصلی مدرنیته است: گروهی معتقدند که مدرنیته یعنی روزگار پیروزی خرد انسانی بر باورهای سنتی (اسطوره ای، دینی، اخلاقی، فلسفی)، رشد اندیشه علمی و خرد باوری (راسیونالیته)، افزون شدن اعتبار دیدگاه فلسفه نقادانه، که همه همراهند با سازمان یابی تازه تولید و تجارت، شکل گیری قوانین مبادله کالاها و به تدریج سلطه جامعه مدنی بر دولت، به این اعتبار مدرنیته مجموعه ای است فرهنگی، سیاسی، اقتصادی، اجتماعی، فلسفی که از حدود سده پانزدهم تا امروز یا چند دهه پیش ادامه داشته است (همان، ۹).

آلوین تافلر از جریان مدرنیته به عنوان منازعه بزرگ چنین یاد میکند: "این رخداد، رخدادی است به عمق رخداد موج اول تحول که دهها هزار سال قبل با اختراع کشاورزی برخاست، موج دوم تحول تکان دهنده ای حاصل انقلاب صنعتی بود. ما فرزندان دگردیسی بعدی، یعنی موج سوم هستیم" (تافلر، ۱۳۸۴، ۱۶). و اما میشل فوکو تقریباً یگانه نویسنده ای است که در دهه گذشته سخنان

پر مایه‌ای در باب مدرنیته گفته است و سخنان وی نیز مجموعه‌ای بی پایان و عذاب آور از صور گوناگون قفس آهنین و موجدات بی‌مقداری است که روح و جانشان در تطابق با میله‌های قفس شکل یافته است. دغدغه همیشگی فوکو با زندانها، بیمارستانها، تیمارستانها، یا به قول اروینگ گافمن با "نهادهای تام" است^{۱۷} (برمن، ۱۳۸۴، ۳۹). سخن فلسفی درباره مدرنیته امروزه بیش از همیشه به معنای پیشبرد نقادی است: نقدی که با نیچه آغاز شد، نقد هوسرل به خرد علمی، نقد هیدگر به تکنولوژی و تقدیر روزگار نو، نقد آدورنو و ورکهایمر به خرد ابزاری روزگار روشنگری، نقد فوکو به همبستگی دانش و اقتدار و پاسخ هابرماس به این همه در پرتو باور به خرد ارتباطی و مکالمه و عدم باور فیلسوفان پسامدرن به این پاسخ. هنرهای مدرن عموماً منتقد جریان مدرنیته بودند، متأثر مدرن، ادبیات مدرن، نقاشی مدرن، پیکرتراشی و غیره اما تنها معماری مدرن بوده که تبلور جریان مدرنیته بوده و همواره اندیشه‌های مدرن در آن به منصفه ظهور رسیده است. در محدود گروههای طراح معمار شاید بتوان از گروه سایت نام برد که پروژه‌هایی در انتقاد از مدرنیته و ماشینیسیم ارائه داده اند. Site مخففی است برگرفته از Sculpture in the environment [پیکره در محوطه] و یک سازمان هنری، زیست محیطی، معماری است که در شهر نیویورک قرار دارد (Heyman, 1986, 580) و تنوع گسترده‌ای از خدمات طراحی، شامل ساختمانها، فضاهای عمومی، چشم‌اندازها، تزئینات داخلی طرح‌های گرافیکی و محصولات صنعتی را ارائه می‌کند. کار کردن روی انواع مختلف موضوعات براساس این فلسفه است که کلیه هنرها بسیار عمیق و موشکافانه به هم مرتبطند و در نهایت محصول نهایی چون فیلمی سینمایی در راستای نقد جهان مدرن است (پناهی، ۱۳۸۴، ۴).

سینما بزرگترین منتقد مدرنیته

سینما در فرآیند انتقاد از جریان مدرنیته در جهات متفاوتی ابراز وجود نموده است که از آن جمله می‌توان به ژانر کمدی سیاه، نشانه‌های تلخ مدرنیته، نوستالژی شهری، استفاده از پلان شهری و همچنان ارائه یوتوپیا و دیستوپای شهری اشاره نمود که به اجمال به بحث در مورد آنها خواهیم پرداخت. نشانه‌های مورد نظر بر اساس نشانه‌شناسی لایه‌ای از مرحله متن به بافت، سپس به رمزگان، رسانه‌ها و هرمنوتیک ختم خواهند شد. هر نشانه (دال) پس از عبور از لایه‌های هم‌نشین مفهوم مورد نظر کارگردان (مدلول) خود را معرفی خواهد نمود که عموماً با نمونه‌های معرفی شده نگاه تلخ منتقدانه سینما به معماری و شهرسازی مدرن مورد بحث قرار خواهد گرفت. معرفی معماری و شهرسازی مدرن ابتدا در فیلم **متروپولیس** ساخته فریتز لانگ (۱۹۲۶) به صورت یک شهر خیالی سال ۲۰۰۰ به صورت زیر به تصویر کشیده شد (پناهی، ۱۳۸۳، ۵۰). (عکس شماره ۱ و ۲)



عکس شماره ۲ (Neumann, 2005, 10)



عکس شماره ۱ (Neumann, 2005, 10)

۱- **کمدی سیاه**^{۱۸} **شهری**: معماری و شهر هر دو قابلیت بودن در سبک کمیک را دارند. ریشه های شهری کمیک به اندیشه های ویتروویوس بر می گردد، او در شهر سه محیط متفاوت را متجلی می داند: تراژیک، کمیک و طنز آلود. وی محیط کمدی را با خانه هایی با بالکن هایی رو به خیابان معرفی می کند، خانه هایی که همچون شهر بسته بندی شده در پی هم تکرار می شوند. در گروهی از فیلم های کمدی و کمدی سیاه نیز شهر مدرن با بیماری الیناسیون (از خود بیگانگی) آن به رخ کشیده شده است و چارلز چاپلین در فیلم **عصر جدید** (۱۹۳۶) به شاعرانه ترین صورت معضلات جهان صنعتی را معرفی می نماید^{۱۹}، انسانی که همچون ابزار تک بعدی شده است و از دردی می نالد که درد او نیست، او انسان را در اسارت ماشین و ماشین را در اسارت ماشینیم می داند. بحث الیناسیون^{۲۰} را اول هگل در ایده آلیسم خاص خود، بعد سوسیالیستهای اخلاقی هگلی در بورژوازی و پول زدگی انسان بورژوا و بعد مارکس در فلسفه تاریخ و نظام طبقاتی و استثمار و سپس توسط هانری لوفور، هایدگر و سارتر ادامه یافت (شریعتی، ۱۳۷۰، ۲۳۷).

چارلی در فیلم **روشنایی شهر** (۱۹۳۱) انسانی که به تعبیر قرآن کریم از عالم نور به تاریکی هجرت کرده است را به تصویر می کشد، انسانی که خاموش است در شهری خاموش. نماد جهان صنعتی با تمام ناملایماتش در فیلم های وی با زبان نشانه شناسی صراحتاً به صورت محیط های شهری گوناگون بروز می کند، او تضاد طبقاتی را بحران مدرنیته می داند و راه حل آرمان شهر را رهایی از بندهای سرمایه داری و اسارت بورژوازی بر می شمرد. او در فیلم **دیکتاتور بزرگ** (۱۹۴۰) همچون آلبر کامو فریاد بر می آورد که آرمانشهر شما دچار طاعون شده است و فاشیسم آنرا خواهد بلعید. بیماری از خود بیگانگی بیماری جهان مدرن است، همچنان که شیزوفرنی بیماری پست مدرن نامیده شد. فیلم **زمان بازی** در سبک عصر جدید با روش کمدی از عقل گرایی شهری انتقاد می کند. آندره بازن^{۲۱} منتقد سینما می گوید: در فیلم **زمان بازی** اگر چه هولت از دنیای مدرن عبور می کند اما هستی اش از آن جدا نیست، او حتی نماینده تولید کلان شهر مدرن است. در فیلم **پایان امنیت** (۱۹۲۳) دیگر کمترین معروف جهان هارولد لوید^{۲۲} با بالا رفتن از برج سقوط از بلندای تمدن را نشان می دهد. می خواهد بگوید که ای انسان: **تو هیچگاه پیش نرفتی، تو فرو رفتی**..... که در فیلم **پاریس در خواب** نیز به نوعی دیگر مطرح می شود.

۲- **نشانه های تلخ مدرنیته شهری**: در دنیای این فیلم ها سیستم شهری متراکم و غم افزا با خیابانهای غارمانندی که با آسمان خراشها مرزبندی شده اند، معماری پرخاشگر و سلطه جو، نگاهی بی رحمانه به آینده دارد و بناها همچون ماشینی بیروح اند (Higham, 1999, 10). علاوه بر نگاه کمدی سیاه به جهان مدرن دیگر فیلم سازان نیز شهر سازی مدرن را به باد انتقاد گرفته اند. در شاهکار تاتی^{۲۳} فیلم **دایی جان** (۱۹۵۸) که وی دیدگاه خود را در باره معماری کامل کرد (پنر، ۱۳۸۱، ۷۱). شاهد بی رحم ترین طنز سینمایی در مورد معماری هستیم، صحنه افتتاحیه فیلم اعتباری درخشان به درون مایه آن بخشید. گروهی سگ که بینی خود را گرفته اند حول یک سطل زباله و چراغ راهنمایی در حومه پاریس ایستاده اند، یکی از سگها که لباس پشمی دارد شروع به دویدن به طرف دوربین می کند و بقیه سگها بدون دلیل به دنبال او راه می افتند که نمادی از تقلید در ویلا سازی حومه پاریس

است. دو بخش شهر با نوعی قلمرو بی صاحب بوضوح ترسیم شده اند که هولت و سگها باید حد فاصل آن را بپیمایند. نمونه دیگری از این ژانر فیلمها، **لا هابین** (۱۹۹۵) ساخته ماتیو کازوویچ^{۳۴} است، که در آن نتیجه زندگی در برجها، نمایش شوم یک زندگی منتزع از نوجوانی از محرومان جامعه است (Albrecht, 2000, 20). ژان لوک گدار خود استفاده عمیق و استثنائی از معماری می‌کند. همچون اتاقهای هتل در فیلم **از نفس افتاده** (۱۹۵۹) آپارتمان مدرن فیلم **تحقیر** (۱۹۶۳)، راهروهای مارپیچ و فوتوریستی فیلم **آلفاویل** (۱۹۶۵)، فضاها داخلی فیلم **پیروی دیوانه** (۱۹۶۵) و اتاقهای متروک فیلم **گذران زندگی** (۱۹۶۲) (Penz, 1997, 106).

در فیلم **کسوف**، ساخته آنتونیونی دو قهرمان در پشت ستونهای بتنی پنهان شده اند جدایی کالبدی این دو در قاب تصویر و نمایش استواری جهان سرمایه به گونه ای بصری فقدان رابطه بین آنها را نمایش می دهد (رحیمیان، ۱۳۸۳، ۱۴). نشانه فوق در مرحله بافت ستونهای فاشیستی معماری مدرن را تداعی می کند. در مکانی که اداره بورس است و مملو از جهان سرمایه داری است. دو قهرمان نیمی از انسانیت خود را در پشت ستونهای حجیم از دست داده اند. (عکس شماره ۳ و ۴)



ماخذ: نگارنده

عکس شماره ۴



ماخذ: نگارنده

عکس شماره ۳

در فیلم **دیوار** (۱۹۸۲) ساخته آلن پارکر که ژان لوک گدار^{۳۵} بزرگترین فیلم ساز موج نو فرانسه آنرا تو دهنی بزرگی به هالیوود میداند با مفهوم شهری روبرو هستیم که در زندان اسارت دیوار محبوس است. برلین که روزی از کلان شهرهای جهان بود اینک تنها فرزندان دارد که بصورت قالبی از حفره های چرخ گوشت خارج می شوند، آنها انسانهای بی فکرند. زنها تنها در اندیشه استعمار مردان و معلمان، جلادان تاریخند. فیلم دیوار، اسارت دلگیر انسان معاصر است. (عکس شماره ۵، ۶، ۷)



ماخذ: نگارنده

عکس شماره ۷



ماخذ: نگارنده

عکس شماره ۶



ماخذ: نگارنده

عکس شماره ۵

در فیلم **یک ادیسه فضایی ۲۰۰۱** ساخته استنلی کوبریک^{۲۶} (۱۹۶۸) سفینه فضایی از طرف حال تهدید می شود و کامپیوتری خدمه سفینه را ترور می کند و پیامد عنقریب هوش مصنوعی را گوشزد می نماید. در جنگ ستارگان ستاره مرده اهریمن واقعی است و در این ستاره همه چیز سرد، مدرن، تکنیکی و بهداشتی است.^{۲۷} آفرینش جهان به چهار دوره تقسیم می شود که در دوره آخر مرگ انسان مدرن فرا رسیده و ابر انسانی دیگر ظهور خواهد کرد. در عکس شماره ۸ دیوار مدرن حد فاصل دو جهان را به تصویر میکشد. دیواری که بی شباهت به دیوارهای میس وندروهه نیست.



ماخذ: نگارنده

عکس شماره ۸

در فیلم **پرتقال کوکی** (۱۹۷۱) ساخته استنلی کوبریک در تضاد با پشت صحنه مهندسی جامعه شکل گرفته است. رویای خانه های حومه شهری، بصورت مسکن مدرن در هم پیچیده می شود و پشت صحنه ای از ترور ظالمانه و بیرحمی تصویر می شود (Heathcote, 2000, 20). در فیلم **دام افکن** (۱۹۹۹) رودروئی قاطعی طی فرار از برجهای پتروناس کوالالامپور مالزی (کار سزاز پلی) رخ می دهد. هنرپیشگان اصلی از پل بین دو برج معلق هستند و داستان همیشگی تخاصم خوبها و بدها و فرار از سیستم ایمنی شکل می گیرد.

۳- نوستالژی شهری: بر فضاهای شهری تعداد بیشماری از فیلم ها، عاطفه و عشق به میهن یا غم غربت و احساس نوستالژیک و در نهایت نظام پیچیده اجتماعی فرهنگی آن حاکم است. گروهی به آن با دید نوستالژیک می نگریستند و گروهی دیگر آنرا مملو از فساد و تباهی می دانستند. بهترین نمونه این فیلمها **نوستالژیا** (۱۹۸۳) ساخته آندره تارکوفسکی^{۲۸} است که در آن ناله های انسان غریب در احساس دردناک غم غربت روح را به جزیره ای نامسکون تبعید می کند.^{۲۹} در فیلم **زیبایی دزدیده شده** (۲۰۰۰) ساخته برناردو برتولوچی^{۳۰} نیز قهرمان داستان به محل زندگی مادر خود بر می گردد تا در اعماق هستی شناسی دهکده مادری ریشه های مهربان پدر را جستجو کند، او نماد ملتی است که حافظه تاریخی خود را می کاود؛ آیا هرگز بدان دست تواند یافت؟

۴- سینما و پلان شهری: در سینما گاهی شهر بصورتی آزاد همچون پلان معماری معرفی گردیده است که بهترین نمونه آن فیلم **داگ ویل** (۱۹۸۰) است. داگ ویل در مکانی واقع است که دیگر شهرها به پایان رسیده اند. در آنجا سایه هیچ درختی بر

محلها نمی افتد. در این فیلم نماد شهر در ذهنیت تماشاگر شکل می گیرد و شهر تنها یک پلان است و دیگر هیچ (عکس شماره ۹ و ۱۰) آنچنانکه ژان ژاک روسو می گوید: بدی و خوبی در نهاد همه هست و هیچکس گنهکار نیست این جامعه است که گنهکار است، مرزی بین بدی و خوبی در این فیلم به چشم نمی خورد..فیلم لخت و عور است و اسامی ومكانها روی زمین ترسیم شده اند که نقطه مقابل فیلم دیوار است.



ماخذ: نگارنده

عکس شماره ۱۰



ماخذ: نگارنده

عکس شماره ۹

در فیلم **تالو** ساخته کوبریک نیز فضای هزارتو (لایبرنت) سردرگمی انسان معاصر را به تصویر می کشد. (عکس شماره ۱۱ و ۱۲)



ماخذ: نگارنده

عکس شماره ۱۲



ماخذ: نگارنده

عکس شماره ۱۱

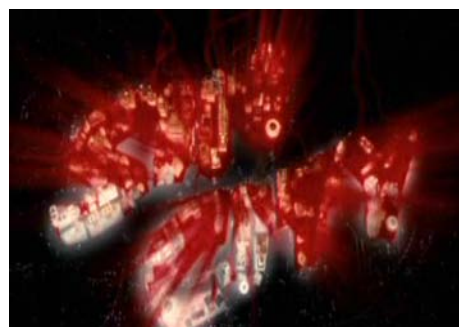
۵- **یوتوپیا و دیستوپای شهری: فیلم آلفاویل** اثر ژان لوک گدار (۱۹۶۵) تصویر منطقی از سرزمین (دیستوپیا، متضاد یوتوپیا) و شهر مکانیزه است. و همچنین دیستوپای ارائه شده در فیلم **سالو (صد و بیست روز از سد ام)** نوشته مارکی دوساد ساخته پازولینی (۱۹۸۰) که به تعبیر گروهی همان یوتوپای جهان مدرن است، که در آن گروهی فاشیست تعدادی زن و مرد جوان را به مدت ۱۲۰ روز در قلعه زندانی کرده و به اعمال منافی عفت مجبور می کردند و برخی دیگر یوتوپایی را به تصویر کشیده اند که آرمان شهر آنها از دوزخ دهشت بار تر است و در گروهی دیگر از فیلمها راه تخیل و آینده گرایی گشوده گردید و شهر با سیستمی سایبرنتیکی ادغام گردید. در فیلم **پرتقال کوکی** (۱۹۷۱) نیز کوبریک به دنبال بیان آرمان شهر گم شده است، مدینه فاضله ای که به تعبیر سارتر تهوع آور است ، خشونت ، فساد ، فحشا استثمار زن ، سلطه ...از مهمترین مولفه های آن است. لوس آنجلس معمولاً به عنوان نماد مشکلات شهری پست مدرن مطرح می شود. شهر که از طریق تلوزیون و مناظر سینمایی با ما آشناست ولی کاملاً بیگانه و مرموز است. فوکو می گوید که برای شناخت انسان سالم باید بیماری ابتدا شناخته شود و برای شناخت یوتوپیا ، ابتدا باید دیستوپیا معرفی گردد.

در فیلم *بی خوابی* (۲۰۰۴) ساخته کریستوفر نولان^{۳۱} آرمانشهر مورد نظر سرزمین یخبندان آلاسکا است در دوره ای که خورشید هیچگاه غروب نمی کند. در این فیلم اتوپیا و دیستوپیا بر روی هم فولد شده اند. شخصیت اصلی داستان کسی است که به بیماری بی خوابی دچار شده است و به این مکان آمده است تا کیفر گناهان خود را تحمل کند. او بر روی الوارها در مسیر رودخانه ای عبور می کند که استعاره از تزلزل مسیر انسان مدرن است و در سکانسی دیگر فضای سرد و بی روح آلاسکا به تصویر کشیده شده است^{۳۲}. فیلم *شهر گناه* (۲۰۰۴) ساخته کوئنتین تارانتینو^{۳۳} یکی از عریان ترین فیلم هایی است که درباره خشونت ساخته شده و از بهترین نمونه های دیستوپیای شهری است. مخلوقی است از تصورات فاسد حیوانی، پرتره وحشتناکی است از فساد جنایت های زیرزمینی و نماد جامعه آمریکاست. جامعه ای که مظاهر تمدن در آن با عریانی، شهوت، خشونت و کشتار خلاصه می شود. داستان فیلم از داستان کمیک شهر گناه نوشته فرانک میلر اقتباس شده است که داستان آن در سه زمینه باز گو می شود^{۳۴}. (عکس شماره ۱۳ و ۱۴)



ماخذ: نگارنده

عکس شماره ۱۴



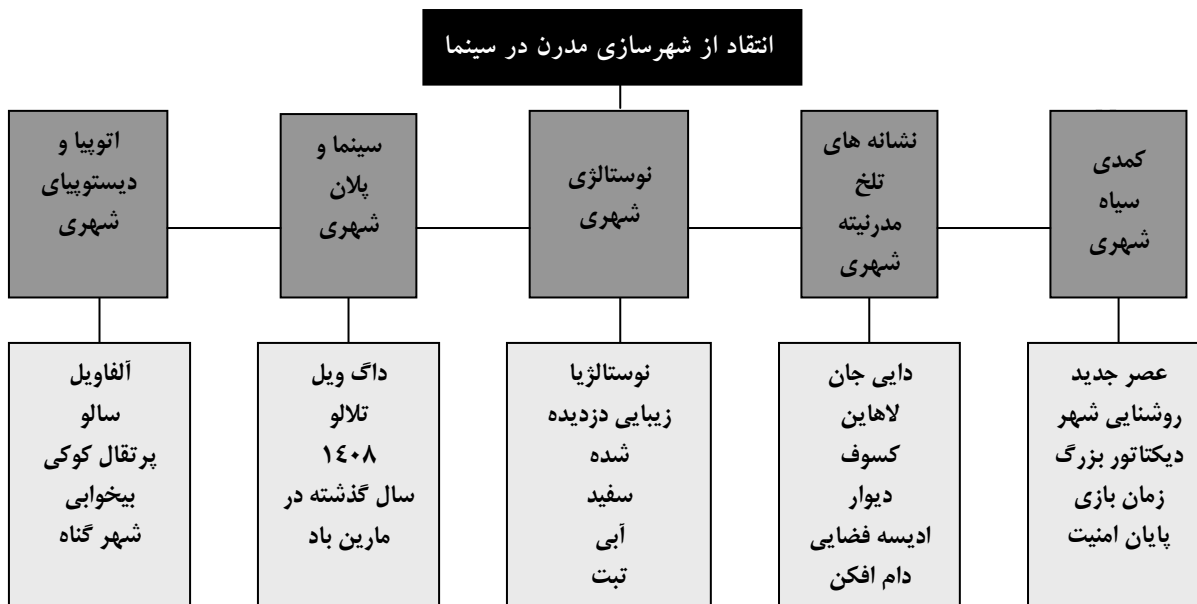
ماخذ: نگارنده

عکس شماره ۱۳

نتیجه گیری

آنچنان که به اجمال شرح داده شد، شهر با سینما پیوند و قرابت دیرینه ای دارد و در برخورد سینما و شهر مباحث فلسفی و اجتماعی عموماً به چالش کشیده می شود. سینما در فرآیند انتقاد از جریان مدرنیته همچنانکه در نمودار ۳ نشان داده شده است، در جهات متفاوتی ابراز وجود نموده است: ژانر کمدی سیاه، نشانه های تلخ مدرنیته، نوستالژی شهری، استفاده از پلان شهری و همچنان ارائه یوتوپیا و دیستوپیای شهری، که نشانه های مورد نظر بر اساس نشانه شناسی لایه ای از مرحله متن به بافت، سپس به رمزگان، رسانه ها و هرمنوتیک ختم خواهند شد. هر نشانه (دال) پس از عبور از لایه های هم نشین مفهوم مورد نظر کارگردان (مدلول) خود را معرفی خواهد نمود. با بکارگیری مفاهیم، ابزارها و رویکردهای تحلیلی که در این پژوهش بدان پرداختیم نقش سینما در انتقاد از شهر سازی مدرن با روش تحلیلی و توصیفی با تکیه بر روش نشانه شناسی لایه ای (تحلیل فیلم با دیدگاه محور هم نشینی لایه های متن، بافت، بینامتن، رمزگان و رسانه ها) و تحلیل سه گانه اروین پانوفسکی (ادراک اولیه، ادبیات موضوع و هرمنوتیک) در تمامی لایه های هم نشین مورد بررسی قرار گرفت. هدف از این پژوهش پرداختن به جریان مدرنیته و ابعاد بگرنج آن در شهر و در نهایت نحوه نقد آن با ابزار سینما ست. فرایند حاصل از این تحقیق به این نتیجه دست یافته است که

اگر چه معماری و شهرسازی مدرن تبلور جریان مدرنیته بوده‌اند، اما سینما همچون اکثر هنرها منتقد شهرسازی مدرن بوده و عناصر مشخصه فضاهای معماری و شهرسازی در تجلی معنا و مفاهیم انتقادی نقش بسزایی داشته‌اند. سینماگران ما باید تبار شناسی حضور شهر، هستی شناسی، شناخت شناسی و از همه مهمتر نشانه شناسی فضاهای شهری را به دقت مورد مطالعه قرار دهند. اگر شهر با تمامی اندوخته‌هایش به درستی درک شود سینما به برنده ترین سلاح جهت رهایی نسلا تبدیل خواهد شد.



مأخذ: نگارنده

نمودار ۳- دسته بندی نحوه انتقاد سینما از شهرسازی مدرن

پی نوشتها

- 1- syntagm layers
- 2- text
- 3- context
- 4- intertextuality
- 5- code
- 6- media
- 7- Ervin Panofsky
- 8- hermeneutics
- 9- Utopia آرمانشهر
- 10- Distopia آرمانشهر جهان مدرن، آرمانشهر طاعون‌زاده
- 11- Walter Benjamin
- 12 - Baudrillard
- 13 - Foucault
- 14 - Adorno

۱۵- پالیمپسس: اصطلاحی است که مورد علاقه پیتر آیزنمن است و به معنای پوست آهوی نوشته شده در دوران باستان است که بعد از نوشتن و پاک کردن متوالی آثاری از دوره‌های قبل بر روی آن می‌ماند و به نوعی در فلسفه به معنای لایه‌های تاریخی به کار می‌رود (معادل فارسی آن الواح بازنوشتنی است).

- 16 - Kisho Kurokawa

- ۱۷- برای اطلاعات بیشتر رجوع شود به: میشل فوکو، (۱۳۸۴). "تاریخ جنون"، ترجمه فاطمه ولیانی، انتشارات هرمس، چاپ چهارم، ۱۸ - Black Comedi
- ۱۹- برای اطلاعات بیشتر رجوع شود به کتاب های دکتر علی شریعتی: "انسان، انسان بیخود، بازگشت، چه باید کرد؟، باز شناسی هویت ایرانی اسلامی"، وی اولین کسی بود که مفهوم الیناسیون یا از خود بیگانگی را در ایران مطرح کرد.
- 20- Alienation از خود بیگانگی
- 21 - Andre Bazin
- 22- Harold Lloyd
- 23 - Jacques Tati
- 24 - Mathieu Kassovitz
- 25 - Jean-luc Godard
- 26 - Stanley Kubrick
- ۲۷ - برای اطلاعات بیشتر رجوع شود به جان پیر بروناتا؛ ادیسه در سینما؛ استنلی کوبریک؛ ترجمه مینو خانی؛ موسسه فرهنگی هنری سما دل؛ چاپ اول؛ ۱۳۸۲
- 28- Andrei Tarkovsky
- ۲۹- رجوع شود به دکتر محمد صنعتی؛ زمان و نامیرایی در سینمای تارکوفسکی؛ نشر مرکز؛ چاپ ۸۱
- 30 - Bernardo Bertolucci
- 31- Christopher Nolan
- ۳۲- برای اطلاعات فیلم ها از دو منبع زیر بیشتر سود برده ایم: تامپسن، کریستین و بورودل، دیوید (۱۳۷۷)، هنر سینما، فتاح محمدی، نشر مرکز. و تامپسن، کریستین و بورودل، دیوید (۱۳۸۱) تاریخ سینما، روبرت صافاریان، نشر مرکز.
- 33- Quentin Tarantino
- ۳۴- شهر گناه، ماهنامه دختران، شماره ۲۵، مرداد ۸۴.

فهرست مراجع

۱. احمدی، بابک، (۱۳۸۰)، "مدرنیته و اندیشه انتقادی"، نشر مرکز، چاپ چهارم، تهران.
 ۲. برمن، مارشال، (۱۳۸۴)، "تجربه مدرنیته"، ترجمه، مراد فرهاد پور، انتشارات طرح نو، چاپ پنجم، تهران.
 ۳. پناهی، سیامک، (۱۳۸۳)، "تاثیر معماری بر سینمای اکسپرسیونیست"، نشریه معماری و فرهنگ، شماره ۱۷، صفحه ۵۰.
 ۴. پناهی، سیامک، (۱۳۸۴)، "معماری سبز و افسانه ای"، نشریه معماری و فرهنگ، شماره ۲۱، صفحه ۴.
 ۵. پناهی، سیامک، (۱۳۸۵)، "تبارشناسی حضور شهر در سینما"، نشریه معماری و فرهنگ، شماره ۲۴، صفحه ۳۴.
 ۶. پناهی، سیامک، (۱۳۸۶)، "انسان متعفن"، مجموعه شعر، انتشارات قاضی، تهران.
 ۷. پنز، فرانسوا، (۱۳۸۳)، "سینما و معماری"، شهرام جعفری نژاد، چاپ اول، نشر سروش، تهران.
 ۸. تافلر، آلوی، (۱۳۸۴)، "موج سوم"، شهیندخت خوارزمی، نشر علم، چاپ شانزدهم، تهران.
 ۹. تامپسن، کریستین و بورودل، دیوید، (۱۳۷۷)، "هنر سینما"، فتاح محمدی، نشر مرکز، تهران.
 ۱۰. تامپسن، کریستین و بورودل، دیوید، (۱۳۸۱)، "تاریخ سینما"، روبرت صافاریان، نشر مرکز، تهران.
 ۱۱. رحیمیان، مهدی، (۱۳۸۳)، "سینما: معماری در حرکت"، چاپ اول، انتشارات سروش، تهران.
 ۱۲. سجودی، فرزاد، (۱۳۸۳)، "نشانه شناسی کاربردی"، نشر قصه، تهران.
 ۱۳. شریعتی، علی، (۱۳۷۰)، "مجموعه آثار"، شماره ۱۲، تاریخ تمدن (۲)، انتشارات قلم، چاپ دوم، تهران.
 ۱۴. ضیمران، محمد، (۱۳۸۲)، "درآمدی بر نشانه شناسی هنر"، نشر قصه، تهران.
- 15- Albrecht, Donald, (2000), "Designing Dreams: Modern Architecture in the Movies" (Architecture & Film 2).
- 16- Heathcote, Edwin, (2000), "Architecture & Film II, AD, Architecture Design"; Modernism as Enemy,
- 17- Heyman, I. (1986), "Architecture from prehistoric to post modernism", Academy Edition.
- 18- Higham, Natasha, (1999), "Movies Architecture, Signifying the Imaginary City in Film".
- 19- Neumann, D., (2005), "Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner".
- 20- Penz, F. and Thomas, M., ed., (1997). "Cinema and Architecture: Melies, Mallet-Stevens, Multimedia, British Film Institute Publishing, London".
- 21- Panofsky, Erwin (1983), "Meaning in the Visual Arts", London,.
- 22- Price, Martin (2000), "Architecture & Film" II, AD, "Architecture Design"; LA: "Articulating the Cinematic Urban", "Eperience in the City of Make Believe".