

تاریخ دریافت مقاله: ۱۳۹۱/۰۴/۱۲

تاریخ پذیرش نهایی: ۱۳۹۱/۰۶/۲۵

غلامحسین مهدوی‌نژاد^۱، محمدجواد مهدوی‌نژاد^۲، ابوالفضل طغرایی^۳، سیامک قاضی‌پور^۴

تحلیل شمال‌شناسانه مفهوم شهر در سینمای مستقل و جریان اصلی جهان (۱۹۸۰-۲۰۱۰ میلادی)

چکیده

شهر معاصر محل تبلور اصلی‌ترین تحولات فکری است و به همین سبب با مطالعه آن می‌توان به مبانی نظری و ارزش‌های ساختاری جوامع پی برد. پیشینه پژوهش نشان می‌دهد که فروپاشی اتحاد جماهیر شوروی، سست شدن پایه‌های اندیشه مدرن و به پایان رسیدن کلان‌روایت‌ها، زمینه‌ساز ظهور اندیشه‌های پست‌مدرن و شهرهای پسا صنعتی شده است؛ شهرهایی که دریچه‌های جدیدی را رو به تحلیل‌های سینمایی می‌گشایند. هدف از این پژوهش، ارائه تحلیلی تطبیقی از مفهوم شهر، به‌عنوان واقعیتی ذهنی، بر اساس مصادیق و نمادهای عینی در دو نوع «سینمای مستقل» و «جریان اصلی جهان» در سه دهه اخیر در خلال دهه ۱۹۸۰ تا ۲۰۱۰ میلادی است. روش تحقیق مقاله تحلیل محتوای معنایی، متکی بر تحلیل سه‌گانه پانوفسکی در حوزه نمادشناسی تصویری است؛ که بر اساس متدولوژی تحقیق در ۱۰ نمونه از فیلم‌های منتخب به بحث گذاشته می‌شود. نتایج این پژوهش نشان از وجوهی مشترک و غیر مشترک در دو سینمای جریان اصلی و مستقل در نمایش شرایط شهری امروز دارد. تاکید نسبی سینمای جریان اصلی بر ارائه نمادهای دلالت‌کننده بر شهر تجاری، توهم‌زده، مد و تبلیغات، و لذت و سرگرمی؛ و همچنین بروز بیشتر تصاویر نمایشگر تضاد، بحران هویت و بعد جاری اجتماعی شهر در سینمای مستقل قابل تامل هستند.

کلیدواژه‌ها: شهر پسا صنعت، سینمای مستقل، سینمای جریان اصلی، نمادشناسی تصویری.

^۱ مربی و مدیر گروه معارف اسلامی دانشگاه علوم پزشکی استان سمنان، شهر سمنان، (نویسنده مسئول)

E-mail: q.mahdavinejad@gmail.com

^۲ استادیار دانشکده هنر و معماری دانشگاه تربیت مدرس، استان تهران، شهر تهران

E-mail: Mahdavinejad@modares.ac.ir

^۳ دانش‌آموخته (کارشناسی ارشد) طراحی شهری، دانشگاه هنر اسلامی تبریز، استان آذربایجان شرقی، شهر تبریز

E-mail: abl.toghraei@gmail.com

^۴ دانش‌آموخته (کارشناسی ارشد) طراحی شهری، دانشگاه هنر اسلامی تبریز، استان آذربایجان شرقی، شهر تبریز

E-mail: void.urban@gmail.com

مقدمه

در دنیای معاصر، شهر محل تبلور اصلی‌ترین تحولات است و در آن می‌توان رد تمامی چرخش‌های ایدئولوژیک را رصد کرد. از طرفی رسانه، به‌عنوان هنری آزاد و بر اساس فلسفه وجودی خود، قابلیت قاب‌کردن این ردپاها را به‌خوبی دارد. از طرف دیگر، ارتباط شهر و سینما از نخستین روزهای حضور سینما در زندگی بشر تا به امروز، ویژه و شگفت‌انگیز بوده است. سمفونی‌های شهری مدرن، فیلم‌های نوار، تصاویر آرمان‌شهری و ضدآرمان‌شهری و غیره، نمونه‌هایی ملموس از این واقعیت هستند. از آنجایی‌که تصویر، رسانه و به تبع آن سینما، بخشی غیرقابل تفکیک از شرایط پسا صنعت و پسامدرن است، بنابراین، می‌توان گفت ارتباط رسانه به معنای عام و سینما به معنای خاص، با تحولات انسانی (جاری در بستر شهر) در هیچ دوره‌ای از تاریخ بشر، به اندازه دهه‌های اخیر نبوده است؛ دهه‌هایی که طی آن شاهد محو شدن مرزهای میان‌رشته‌ای و فاصله‌گرفتن از کلان‌روایت‌ها هستیم.

تغییرات امروز با برآیند نیروهای کوچک انجام می‌شوند و نه بزرگ. پارادایم شیفت‌های امروز در سطحی خردتر از گذشته صورت می‌گیرند؛ و این خاصیت دوران پسا صنعتی است. این مهم، در تحلیل هنرهای معاصر جهان، با هدف بازتدوین الگوی مختار فرهنگی برای سینمای معاصر ایران اهمیت به‌سزایی برخوردار است (مهدوی نژاد، ۱۳۸۱: ۲۴). در سینمای (داستانی) ژانرهای متعدد و مشهوری قابل تشخیص هستند. اما در کلی‌ترین حالت آن را به دو گونه یا روش تقسیم می‌کنند؛ گونه نخست که با نام سینمای هالیوودی، غالب، هنجار، مسلط و جریان اصلی^۱ از آن یاد می‌شود، در واقع، اصلی‌ترین جریان حاکم بر سینما است که بر اساس پشتوانه‌های مالی جدی شرکت‌های فیلم‌سازی آمریکایی تولید شده است و بیشترین مخاطب عام را دارند. دسته دوم که با نام‌هایی چون آلترناتیو، موازی، متفاوت، پیشرو، سوم و مستقل^۲ تعبیر می‌شوند، به سینمای مستقل از استودیو و عمدتاً ساخته شده بر اساس دغدغه‌های کارگردان و فارغ از پشتیبانی کمپانی‌های مشهور فیلم‌سازی و در بافتی غیر تجاری اشاره می‌کند. این نوع سینما در مقابل سینمای جریان اصلی و در تضاد با آن تعریف می‌شود.

این پژوهش به دنبال ارائه تحلیلی تطبیقی از مفهوم شهر، به‌عنوان واقعیتی ذهنی، بر اساس مصادیق عینی در دو نوع سینمای مستقل و جریان اصلی جهان در سه دهه اخیر (۱۹۸۰ و ۲۰۰۰ میلادی) هستند، سه دهه‌ای که چون دوره متاخر پایان کلان‌روایت‌ها و نوسانات ایدئولوژیک شدید در تجربه حیات بشری هستند، می‌توان از آن به‌عنوان شرایط شهری امروز یا معاصر متاخر یاد کرد. ضمن اینکه رویکرد مقاله حاضر به تحلیل محتوای معنایی، متکی بر تحلیل سه‌گانه پانوفسکی در حوزه نمادشناسی تصویری (شمایل‌شناسی) است. پس از مروری بر مبانی نظری در حوزه ارتباط عام شهر و سینما، و شمایل‌شناسی، به تحلیل مقایسه‌ای فیلم‌ها، بحث و نتیجه‌گیری پرداخته خواهد شد.

روش‌شناسی

پژوهش حاضر در صدد پاسخ‌گویی به این سوال است که مفهوم شهر در دو سینمای جریان اصلی و مستقل طی سه دهه اخیر، که جهان واجد شرایط شهری نسبتاً همگن و واحدی به نام دوره پسا صنعتی است، چه ویژگی‌هایی دارد، و مقایسه میان این دو چه دریچه‌ای را رو به تحلیل‌های سینمایی و شهری امروز می‌گشاید؟

نوع تحقیق، توصیفی-تحلیلی، راهبرد اصلی آن استدلال منطقی (گروت و وانگ، ۱۳۸۸: ۳۷)، و تکنیک مورد استفاده مقایسه تطبیقی است تا بتوان زوایای ناپیدای اثر هنری را به تحلیل کشید (مهدوی نژاد، ۱۳۸۳: ۵۸). این شیوه در پژوهش‌های حوزه مبانی هنر از اهمیت به سزایی برخوردار است (مهدوی نژاد، ۱۳۸۴: ۷۷). در مرحله مطالعه موردی، تعداد ۱۲ فیلم که در آن‌ها کالبد، فرهنگ و یا شخصیت شهری به تصویر کشیده شده است - به‌عنوان نمونه‌های موردی و بستری برای تحلیل‌های محتوایی انتخاب شده‌اند. این شیوه در مطالعات حوزه‌های مختلف هنری کاربردهای فراوانی دارد (مهدوی نژاد، ۱۳۸۲: ۱۰۰). اصلی‌ترین چالش نگارندگان، مرحله انتخاب این فیلم‌ها بود؛ در این راه مطالعه منابع شهری - سینمایی از یکسو و نقدها و نظریات منتقدین سینما از سوی دیگر، راهنمایی برای یافتن و انتخاب فیلم‌های مناسب بود. هدف پژوهش در بازه زمانی مدنظر و در دو گونه سینمایی:

(الف) فیلم‌های مستقل، ساخته کارگردانان غیر امریکایی مانند فرناندو مریلس^۲، پدرو آلمادوار^۳، ماریو مارتونه^۴، کریم دریدی^۵، کلیر دنیس^۶ و دیگرانی که تصویر وضعیت شهری اروپای پس از کمونیزم در فیلم‌هایشان به‌روشنی قابل ردیابی است. شهرهایی فرآپاشیده^۸، چندفرهنگی، با منظر شهری و اقتصادی پسا صنعتی، پر از توهم و تبلیغات رنگارنگ، محلی برای مد و لذت و رهایی از قیود اخلاقی، تحت کنترل غیرمستقیم و امثال آنها که در مقاله به تفصیل به آنها اشاره شده است. (Mazierska & Rascarol 2003: 11-23) این فیلم‌ها که عمدتاً ارائه دهنده تصویر تعدادی از شهرهای اروپایی است، در پژوهش ما زیرسکا و راسکارول نیز مورد استناد قرار گرفته‌اند.

(ب) فیلم‌های جریان اصلی، عمدتاً امریکایی که نمایشگر ابعاد زندگی شهری دوران پسا صنعتی و بعد از کمونیزم هستند. انتخاب این فیلم‌ها حاصل مشورت با تعدادی از اهالی سینما و رسانه، و بررسی دقیق در نقدهای سینمایی افرادی چون راجر ایبرت^۹ بود. ویژگی متفاوت این فیلم‌ها نسبت به دسته نخست عبارت‌اند از: انعکاس وضعیت شهری امریکای معاصر، توجه به اندیشه‌های ضد آرمانشهری، و استفاده بیشتر از ابزارهای سینمایی مانند جلوه‌های بصری پیشرفته. در هر قسمت از مقاله با استناد به شواهدی از نمونه‌های موردی مقاله (فیلم‌های مرتبط با موضوع)، مابازاهای تحلیل‌های ارائه شده نیز تشریح می‌شوند.

چارچوب مفهومی

سینما، از همان روزهای ابتدایی خود تحت تاثیر شهر بوده است و تاکنون رابطه‌ای مستمر و شگفت‌انگیز میان این دو برقرار بوده است. شهر به‌عنوان یک ارگانیزم زنده بستری بوده است برای انواع ژانرهای سینمایی از کمدی گرفته تا درام و علمی-تخیلی و غیره؛ از متروپولیس^{۱۰} تا شب و شهر^{۱۱}، از روشنایی‌های شهر^{۱۲} و از وقتی که شهر خواب است^{۱۳} تا بلید رانر. اکنون ما در دوره‌ای قرار داریم که کمونیزم به پایان رسیده و اتحادیه اروپا گسترش یافته است و رشد هم‌زمان ملی‌گرایی و جهانی‌شدن را شاهد هستیم. «در این دوره مسائلی از قبیل تقابل واقعیت و مجاز، مدرنیسم و پسامدرنیسم، چندپارگی، بیگانه شدن، محلی‌گرایی، جنسیت، مکان و فضا مورد توجه و تاکید هستند.» (Mazierska & Rascarol, 2003: 25) یکی از دلایل اصلی جذابیت همیشگی نقش‌مایه‌های شهری برای فیلم‌های سینمایی واقعیت عینی و قابل فهم این فضاها است، هرچند که نقش شهر می‌تواند از یک پس‌زمینه صرف نسبتاً خنثی تا حضور به‌عنوان شخصیت اصلی فیلم نوسان کند. چه کسی است که منکر حضور شهر (به نمایندگی از دنیای مدرن) به‌عنوان نقش اول در فیلم متروپولیس شود؟ در ادامه مروری گذرا بر چگونگی نگرش تحلیلی به شهر در سینما صورت می‌پذیرد.

یک شیوه کلاسیک، برای بررسی چگونگی بروز شهر در سینما مطالعه ژانرهای سینمایی است، که بسیار مناسب فیلم‌های هالیوودی است. اساساً فیلم نوار^۴، فیلم‌های گنگستری و فیلم‌های پلیسی^۵ با ارجاعات فراوان به شهر و محیط شهری ساخته شده است و می‌شوند. این سه گونه فیلم در ژانر شهری^۶ دسته بندی می‌شوند. تصویر شمایل‌نگارانه^۷ اکسپرسیونیستی از شهر یکی از اجزای جدایی‌ناپذیر فیلم نوارها است. خیابان‌های تاریک و خیس، سطوح بازتاب دهنده نور و شیوه‌های خاص روشنایی خیابان‌ها از آن دسته‌اند. در فیلم‌های گنگستری یکی از تنش‌های اساسی، بیان تضادهای بین شهر و روستا است. این دو نوع فیلم به‌خوبی نمایانگر گذار جامعه امریکا به سمت مدرنیته و شهری‌شدن بوده‌اند. دیگر ژانر مرتبط با موضوع شهر ژانر علمی-تخیلی است، که معمولاً به ترسیم آرمان‌شهر^۸ و بیشتر ضدآرمان‌شهر^۹ می‌پردازد. امروز پیشرفت‌های تکنولوژیک در جلوه‌های بصری سینمایی، ابزاری قدرتمند در اختیار ژانر اخیر گذارده است.

یک شیوه دیگر برای نگاه به موضوع شامل بررسی هماهنگی‌های میان فضا و زمان در سینما است. دو مقوله‌ای که به عقیده ادوارد سوجا^{۱۰} پهلو به پهلو هم در حرکت هستند و چنان در هم عجین‌اند که مفهومی به نام فضا-زمان را صورت داده‌اند. او به تحلیل مفهوم فضای شهری بر اساس مفهوم ساخت فضایی-زمانی^{۱۱} آنتونی گیدنز می‌پردازد. سوجا به برقراری ارتباط بین ساختارهای اجتماعی-مانند خانواده، جامعه، طبقه اجتماعی، اقتصاد بازار، و دولت- و فرایند پویای تولید و بازتولید فضا می‌پردازد. «هنگامی که سینما به خلق فضای شهری برای اشاره به مسائل اجتماعی، اقتصادی و فرهنگی در فیلم می‌پردازد، بر درک و دانش مخاطب خود تکیه می‌کند.» (Mennel, 2008: 19) هنر فیلم به مانند هنر معماری و طراحی شهری، یک هنر فضایی-مکانی است. با این تفاوت که در فیلم، ناظر، ثابت و تصاویر متحرک هستند، درحالی‌که در معماری و طراحی شهری تصاویر تقریباً ثابت‌اند و این ناظر است که با تحرک و جابه‌جایی در متن شهر و فضای معماری تصاویر را ادراک می‌کند.

وایدلر در این باره دو گونه دید فضایی را تشخیص داده است «دید فضایی سینماتیک که در آن ناظر به‌صورت ذهنی و از طریق حس بصری خویش ارتباط خطی را میان مجموعه‌ای از اشکال برقرار می‌کند (نشانه‌های ادراکی مختلفی که از مقابل ناظر ثابت می‌گذرند) و دید فضایی معماری که در آن ناظر از میان پدیده‌های متوالی عبور می‌کند و با حواس بصری خود ارتباط فضایی را میان اشیا برقرار می‌کند.» (Vidler, 1993: 108) شاید نتوان مرز مشخصی میان معماری و فیلم قائل شد، مگر اینکه فضای معماری و فضای شهری، شدیداً به مکان وابسته‌اند و این درحالی است که وابستگی فضای سینماتیک به مکان از طریق فشرده سازی، انبساط و حتی جابه‌جایی در روابط میان فضا و زمان رخ می‌دهد و از این‌رو، رابطه خلاق میان مکان در فیلم و فضای فیلم شکل می‌گیرد. «گرچه در مطالعات معاصر در زمینه سینما، معماری به‌عنوان مرجع مطالعات فرهنگی، تحلیل پساساختار گرایانه، معنا شناختی، تحلیل روان شناختی، کمتر بهره برداری و استفاده شده است.» (Dear, 2000: 36) رابطه فضا- مکانی موجود میان فضای شهری و فیلم نیز قابل بحث است. چراکه اگر معماری ناظر بر کالبد و عنصر جسمیت یافته‌ای است که فضا را در بر گرفته، فضای شهری، ناظر بر فضا است، فضایی که کالبد را در بر گرفته است. البته این جداسازی صرفاً در نظر رخ می‌دهد و در عمل این رخنه فضا در جریان کالبدی است که فضای معماری و فضای شهری را شکل می‌دهد. لیکن شهر در ذات خود ارتباط گسست‌ناپذیری در فیلم دارد و توان بالقوه تصویرسازی شهر در فیلم بر کسی پوشیده نیست.

بودریار وجود قدرت دیالکتیکال فیلم را در تصویرسازی شناختی و دانش ما از شهر غیر قابل

اجتناب می‌داند «به‌نظر می‌رسد شهر آمریکایی، بیش از دیگر انواع شهر، در فیلم‌های سینمایی تبلور یافته‌اند. برای درک شگفتی‌های موجود در شهر، نیاز نیست ابتدا در شهر باشید و سپس آنرا در فیلم تجسم کنید، بلکه باید ابتدا آنرا به روی تصویر دید و سپس آنرا در شهر جست». (Baudril, 1988: 13) در این راستا ایستوپ، سه رویکرد کلی را در ارتباط با نحوه نمایش و به تصویر کشیده شدن شهر در سینما تشخیص داده است، در گونه اول که شهر به‌عنوان پس‌زمینه‌ای از بافت فیلم در آن حضور دارد، گونه دوم که چهره‌های آرمانی را از شهر به تصویر می‌کشد و گونه سوم که ویژگی‌های ضد شهری را در معرض نمایش می‌گذارد (Clarck, 1997: 5-19). آنچه در بالا اشاره شد، ابزارهایی هستند برای این پژوهش؛ بدین‌معنی که درک ما از مفهوم شهر (به‌عنوان یک کلیت ذهنی) در دو گونه سینمایی مقاله حاضر، به کمک تحلیل عینیت‌های مربوط به روابط فضایی-زمانی، آرمانشهری-ضدآرمانشهری و ژانری صورت می‌گیرد. درباره این فرایند بیشتر توضیح داده خواهد شد.

شمایل و نمادشناسی تصویری

معنای واژه آیگون^{۲۲} ریشه در لفظ یونانی eikon به معنی «تصویر» و دلالت بر شباهت دارد. این شباهت می‌تواند ظاهری یا غیرظاهری باشد، بنابراین، آیگون ابعادی فراتر از جنبه تصویری صرف می‌یابد. به همین دلیل است که آن را در هم آمیخته با معنای دو کلمه ایماژ^{۲۳} و ایده^{۲۴} می‌دانند (پیراوی، ۱۳۹۲: ۱۲). «در تحلیل معناشناختی آیگون می‌توان از عناصری همچون ادراک، تخیل، شباهت و تصویر سراغ گرفت» (Mitchell, 1986: 31) بدین‌معنی که آیگون قابل تقلیل به شکل یا تصویر صرف نیست چراکه از پشتوانه‌ای ادراکی، فکری و فرهنگی (سمبلیک) برخوردار است که امکان دخل و تصرف آزاد را - بر خلاف تصویر - از آن دور می‌سازد. نسبت ویژه آیگون با ایماژ، آن را به خیال^{۲۵} به مثابه فرایندی ذهنی که از پشتوانه معنایی برخوردار است، پیوند زده است. «در حوزه نشانه‌شناسی، آیگون، نشانه‌ای است که تنها در ارتباط با نماد می‌تواند نقش خود را به‌صورت مرئی ایفاء کند». (پیراوی، ۱۳۹۲: ۲۰) سخن از آیگون، بحث از شمایل‌شناسی را ضرورت می‌بخشد. «شمایل‌شناسی که اصلاحی است برای تحلیل معنای کلی آثار هنری، به بررسی سبک اثر هنری نمی‌پردازد، بلکه معانی نهفته در اثر را - که حتی ممکن است برای خود هنرمند نیز ناشناخته باشد - در ارتباط با مشخصات ملی، اجتماعی، دوره‌ای طبقاتی، آیینی، اخلاقی و فلسفی کشف و تأویل می‌کند» (پاکباز، ۱۳۸۶: ۳۳۳). همچنین از آنجاکه هدف از شمایل‌شناسی کشف اندیشه‌هایی است که در اثر هنری جلوه می‌یابد، در پژوهشگران هنر علاقه به تاریخ اندیشه‌ها را دامن می‌زند. «البته این گرایش امروز به فهم اندیشه‌های مستتر در آثار هنری، حاصل تغییری عام از بررسی‌های صرفاً صوری به بررسی عمیق‌تر معنایی است، که در طول زمانی تدریجی ایجاد شده است» (بیالوستوکی، ۱۳۸۵: ۲۲). و این روند مستمر و طبیعتاً در حال تکامل است. البته شمایل‌شناسی به لحاظ محتوایی تنها محدود به هنرهای تجسمی و از نظر زمانی محدود به دوره پیش از معاصر نیست، بلکه از آن می‌توان برای هر دوره‌ی تاریخی و انواع هنرها از جمله هنرهای نمایشی بهره گرفت.

تحلیل سه‌گانه پانوفسکی

یکی از بنیان‌گذاران شمایل‌شناسی، اروین پانوفسکی^{۲۶} محقق سرشناس آلمانی است. وی روشی را برای تحلیل معنایی آثار هنرهای بصری ارائه می‌کند که ضمن آنکه دامنه این نوع از تحلیل‌ها را به حوزه‌های دیگر می‌گستراند، سبب تدقیق و رشد مفهومی شمایل‌شناسی نیز می‌شود. پانوفسکی

بر نیت‌مند بودن اثر هنری تاکید می‌ورزد. «نیت» اثر هنری این است که به‌نحو زیباشناختی ادراک شود و به همین واسطه اثر هنری از سایر ابژه‌ها (خصوصاً آنهایی که برای مقاصد عملی مشخص و ابزاری مورد استفاده هستند) متمایز می‌شود. وی سه سطح معنی اثر هنری را از یکدیگر متمایز می‌کند؛ معنای اولیه یا طبیعی (که به معنای واقعی و معنای بیانی تقسیم می‌شود)، معنای ثانویه یا قراردادی، و معنای ذاتی یا محتوا (Panofsky, 1955: 40). اثر هنری یک فرم و یک بیان است (سطح اولیه)؛ به نظامی از قراردادهای تعلق دارد (یک گل پژمرده می‌تواند نشان‌دهنده پیروی و گذر عمر باشد)؛ سرانجام اثر هنری معنایی ذاتی و به‌نوعی فلسفی دارد، زیرا به قول ارنست کاسیرر^{۲۷}، اثر هنری یک فرم سمبولیک^{۲۸} است. (Cassirer, 1953: 11-26) بر این اساس پانوفسکی توضیح می‌دهد که تفسیر تصویری یک اثر هنری دارای ساختار تحلیلی سه لایه است: توصیف شبه‌فرمال^{۲۹} یا پیشاشمایل‌نگارانه (بعد اختصاصاً بصری و تصویری)، تحلیل شمایل‌نگارانه^{۳۰} (شناسایی قراردادهای تصویری)، و تفسیر شمایل‌شناسانه (مبنای جهان‌بینی تصویر). این سطح سوم تصویر به‌گونه‌ای است که میان آثار هنری و صورت‌های نمادین یک جامعه ارتباط برقرار می‌کند. ابزارهای لازم برای لایه‌های سه‌گانه به‌ترتیب عبارت‌اند از مواجهه عینی، مواجهه به کمک ادبیات موضوع (مبتنی بر الگوها و مفاهیم)، و ادراک پدیدارشناسانه (مبتنی بر تاویل هرمنوتیک). به قول شمایل‌شناسی نزد پانوفسکی «شیوه تفسیری است که به جای تحلیل، برخاسته از ترکیب است.» (بیالوستوکی، ۱۳۸۵: ۱۶) ترکیبی برآمده از فضای ذهنی و جهان‌بینی شخص مفسر، و دارای هدفی عبارت از «معنا یا محتوای ذاتی» اثر هنری.



شکل ۱: لایه‌های تحلیل معنایی اثر هنری، منبع: نگارندگان، بر اساس (Panofsky, 1955)

رویکرد سینمایی به تحلیل سه‌گانه شمایل‌شناسانه

اشاره شد که شمایل‌شناسی می‌تواند در تحلیل‌های مرتبط با دیگر حوزه‌های دانش، مثل انسان‌شناسی، جامعه‌شناسی، مطالعات رسانه و مطالعات فرهنگی مورد استفاده قرار گیرد (Cook&Bernink, 1999:138) در این زاویه دید شمایل‌شناسی، به تحلیل تصویر و فرم با هدف کشف ارزش‌های فرهنگی و اجتماعی در قالب معنای نهفته در اثر می‌پردازد. مطالعات سینمایی (که مورد توجه این پژوهش است) نیز می‌تواند محلی برای کاربرد تفسیرهای شمایل‌شناسیک باشد. حتی فراتر از این باید گفت، به نظر می‌رسد یکی از روش‌های کارآمد تحلیلی-تفسیری برای آثار سینمایی با موضوع شهر و معماری، شمایل‌شناسی است. اگر کاسیرر در «فلسفه فرم‌های نمادین» اعلام می‌کند که نمادها سامان‌دهنده و ادغام‌کننده شیوه انسانی تجربه جهان هستند؛ لقبور نیز بیان می‌کند که «در فهم فضایی، روابط اجتماعی به روابط فیزیکی و نمادین تعبیر و تفسیر می‌شوند.» (Lefebvre, 1991: 65) این گزاره‌ها یعنی تحلیل نمادهای تصویری در شهر بازنمایی شده در سینما می‌تواند معنا و اندیشه نهفته در فیلم را از زاویه دید شهری استخراج کند. البته این فرایند

پیچیده نیازمند روشی دقیق و متناسب است، که حتما پژوهش‌های دیگری را ضرورت می‌بخشد و طبیعتاً از عهده این نوشتار خارج است.

حال سوال اصلی اینجاست که فرایند اشاره شده در بالا چه کلیتی دارد؟ می‌دانیم «شمایل‌شناسی یکی از روش‌های تحلیلی پرکاربرد در حوزه هنرهای سنتی خصوصاً هنر دوره رنسانس است» (نصری، ۱۳۸۹: ۵۸)، اما در حوزه سینما، با دو متناقض‌نما مواجه هستیم: از یک سو، فیلم یکی از حوزه‌های مستعد هنری برای تفسیرهای شمایل‌شناسانه است. از سوی دیگر مطالعه منابع مرتبط نشان می‌دهد «تاکنون تلاش بسیاری برای بهره‌گیری از این رویکرد در مدیوم سینما صورت نپذیرفته است، حال آنکه در دیگر هنرهای بصری دامنه شمایل‌شناسی در طول سالیان گسترش یافته است» (Godzic, 1981: 26). پانوفسکی عقیده دارد که «تحلیل‌های شمایل‌شناسانه آن‌قدر اساسی و بدیهی هستند، که ادراک معنای سینمایی لاجرم از آن می‌گذرد.» (Panofsky, 1995: 42) وی لایه آیکونیک را در ارتباطی دیالکتیک با دو لایه مورفولوژیک و معنایی، در ساختاری از عناصر مشخص مورد توجه قرار می‌دهد. شمایل‌شناسی در سینما به منظور توصیف زبان بصری فیلم، خصوصاً در ژانرهای سینمایی به‌کار می‌آید (Cook & Bernink, 1999: 138-140). منظور از زبان بصری، نظامی است از عناصری تصویری که به کمک نمادسازی به دنبال برقراری ارتباط با مخاطب است.

در تحلیل شمایل‌شناسانه لازم است زمینه و شرایط حاکم بر دوران تولید اثر هنری در تفسیر لحاظ شود، این زمینه محوری در تحلیل‌های سینمایی نیز صادق است. در یک اثر سینمایی غیرنازل کمتر با موتیف‌ها و نمادهایی مواجه می‌شویم که در صدد بیان یک مفهوم در کمال صراحت باشند، بلکه معمولاً پیام معنایی در قالب ساختاری از عناصر سینمایی و در دل روایت فیلم به مخاطب انتقال می‌یابد. گادزیچ معتقد است که «اصلی‌ترین لازمه تفسیر معنای یک فیلم با رویکرد شمایل‌شناسی، استخراج یک یا چند سکانس از فیلم است» (Godzic, 1981: 151) که با بیانی نمادین و غیرمستقیم، در صدد القای پیامی خاص باشند؛ وی این سکانس‌ها را «نمادهای تصاویر فیلم^۱» می‌نامد. دامیش روش نشانه‌شناسی را برای تحلیل فیلم مناسب‌تر و جامع‌تر از شمایل‌شناسی می‌داند و تاکید دارد «نشانه‌ها زبان سینما به شمار می‌روند» (Damish, 1975: 13)، اما گادزیچ تفسیر نشانه‌شناسانه را به دلیل توجه کمتر به روابط زمینه‌ای جاری در اثر سینمایی در مقایسه با تفسیر شمایل‌شناسانه، ناتوان از درک یکپارچه معنای فیلم ارزیابی می‌کند. از طرف دیگر، کشف نوع معنای تداعی‌گر در یک فیلم کاملاً وابسته به زمینه و تاویل‌های پدیدارشناسانه است.

مطالعه موردی

این مقاله به دنبال کشف و ارائه عین‌به‌عین نمادهای شهری در آثار سینمایی دوره مورد مطالعه، تحت روش شمایل‌شناسی نیست، بلکه در پی ارائه تحلیلی تطبیقی از مفهوم شهر در دو روش متفاوت سینمایی با تکیه بر تحلیل سه‌گانه پانوفسکی است، رویکردی که پژوهشگر را در کشف معنا و اندیشه‌های مستتر در اثر سینمایی یاری می‌کند. روش کار توجه به نمادهای تصویری، تحلیل شمایل‌نگارانه آنها بر اساس ادبیات شهری موجود و در نهایت استخراج معنای کلی فیلم معطوف به وضعیت شهری آن، در گذار از تحلیل عناصر ساختاری فیلم است. پنج فیلم نخست مورد تحلیل جزو سینمای جریان اصلی، و مابقی متعلق به سینمای مستقل معاصر هستند. با عنایت به محدودیت مقاله در هر گروه تنها دو نمونه به‌صورت تفصیلی آمده‌اند و از ذکر مستقیم سایر نمونه‌ها پرهیز شده است. نمونه‌های مذکور عبارتند از:

بلید رانر^{۳۲}

به‌رغم تولید این فیلم در متن کمپانی‌های سینمایی دنیا، اما باید بلید رانر را یک فیلم جریان اصلی منبعث از اندیشه‌های غیرسطحی دانست، و نه صرفاً فیلمی تجاری. این فیلم شاید بهترین نمونه برای نقض این گزاره است که سینمای جریان اصلی نمی‌تواند سینمای متفکر باشد. با قطعیت کامل می‌توان اظهار کرد همانطور که متروپلیس^{۳۳} برجسته‌ترین فیلم منتقد شهرسازی مدرن است، فیلم بلید رانر نیز مهم‌ترین فیلمی است که تاکنون به ترسیم چهره ضدآرمانشهری متصور برای شهرسازی پسامدرن پرداخته است، فیلمی که این فیلم بسیار ملهم از فیلم متروپلیس بوده است، بدین معنی که دغدغه‌ها و مشکلاتی را که در متروپلیس مطرح شده بود را به‌روز کرده است و در ارتباط با شهر دوره حاضر به مخاطب ارائه می‌کند. میزانشن این فیلم ترکیبی است از نماهای شهری آینده، وسایل نقلیه پرنده، تبلیغات پر زرق‌وبرق رنگارنگ در قالب لامپ‌های نئون و بیلبوردهای شهری بزرگ. موضوع واقعیت و وانمودگی در زندگی شهری به‌روشنی در این فیلم قابل ردیابی است. وانموده، نوعی از شبیه‌سازی است؛ چیزی است که واقعیت را وانمود می‌کند. بودریار نیز تاکید می‌کند که «جامعهٔ پسا صنعتی همچون جامعهٔ نمایش است.» (Baudrillard, 1988: 68) که در خلسه ارتباط زندگی می‌کند. او معتقد است که رسانه‌های جمعی الکترونیکی این جامعه را تسخیر کرده است. جامعه‌ای که از آن به‌عنوان وانمودگی یاد می‌کند. در لس‌آنجلس بلید رانر این وانمودگی به دیگر گونه رخ می‌کند. اگر در شهر پسامدرن، این مکان‌ها هستند که به‌گونه‌ای وانموده ابداع می‌شوند، در شهر بلید رانر این انسان‌ها هستند که ابداع می‌شوند، گویی انسان‌های ابداعی جای مکان‌ها را گرفته و به تولید انبوه رسیده‌اند. لس‌آنجلس در بلید رانر چیزی بیش از یک مغازه خرت‌وپرت فروشی نیست، ترکیبی ناهمگون از فرهنگ‌های مختلف در میان عناصر کالبدی که مرز زمانی میان آن‌ها مشخص نیست به‌طور آشفتگی می‌لول‌اند و به ظاهر شکل‌دهنده تکثرگرایی و تکاپوی خاص یک شهر پسا صنعتی و پسامدرن هستند. مکان‌های ابداعی نیز در بلید رانر حضور دارند، کالبد شهر و خصوصاً طراحی ساختمان‌ها آکنده است از تقلیدهای سطحی از عناصر فرمال دوره‌های گوناگون تاریخی و فرهنگ‌های مختلف جهانی. ساختمان‌های هرمی کلان پیکر موجود در شهر، باز نمودی است از اهرام مصر یا زیگورات اور. زیگورات نماد استقلال شهر و خودبستگی در عین قداست آن است، قداستی که فاقد ابعاد الهی و ماورائی است. تنوع و تکثر فرهنگی، زبانی و نژادی چیزی است که در بسیای از صحنه‌ها به کمک نمایش محله چینی‌ها و امثال آن تکرار می‌شود. باربارا مثل معتقد است «پسامدرن بودن فضای فیلم نه تنها در میزانشن، بلکه در چندزبانه‌بودن تبلیغات رایج در شهر نیز بیان می‌شود.» (Mennel, 2008: 141) میزانشن فیلم سرشار است از ارجاعات فرمال به گذشته‌های دور و نزدیک. نمادگرایی در فرم کارکردی شهر نیز حضور دارد و تبدیل به عنصری می‌شود که صورت واقعی ندارند و مربوط به فضای مجازی هستند. همه‌چیز در شکل شهری فیلم، صورتی از تمثیل و کنایه به خود می‌گیرد و با پذیراشدن بسترهای معنایی مختلف، کارکردهای مختلفی را در بعد عینی به خود می‌گیرند. تمام سکانس‌های فیلم، شب یا هنگام غروب آفتاب را نشان می‌دهد. آنچه شب شهر را روشن کرده‌اند نور چراغ‌های نئون تبلیغاتی غول‌پیکر و نور مغازه‌هاست. در طراحی درون و بیرون ساختمان‌ها، از ترکیبی از عناصر قدیمی به گونه‌ای عاریتی و عناصر آینده‌نگرانه استفاده شده است. لس‌آنجلس این فیلم حلقه اتصال شهر تاریک فیلم‌های نوار و فیلم‌های علمی تخیلی است. تاریکی، دود، باران، ترس و رخوت حال و هوای اغلب فضاهای معماری و شهری فیلم است.

در این فیلم فضاهای شهری بیشتر عملکرد تجاری و اقتصادی دارند تا عملکرد فضای عمومی و در راستای تامین اهداف صنعت مد و بازار هستند. بوم‌گرایی فرهنگی در هندسه فضای شهری و در سیمای شهر، به‌طور شاخصی به‌واسطه استفاده‌گرفته‌برداری شده از اشکال صرفاً تصویری فرهنگ منطقه‌ای نمود یافته است که در تقابل فرمال عناصر تصویری فیلم به صور مختلفی توجیه منطقی می‌یابد. تبلیغات کوکاکولا و سفر به سیارات دیگر به گونه‌ای امروزی در صحنه‌های این فیلم به کرات دیده می‌شود. تاکید بر مد و مدگرایی در شهر پسا صنعتی را می‌توان در سکانسی مشاهده کرد که یک مرکز طراحی و نمایش لباس را با کثرت مدل‌های زنش نمایش می‌دهد. همچنین رد پای مفاهیمی مانند لذت و جنسیت پسا صنعتی را باید در دو شخصیت زن فیلم جستجو کرد. داستان فیلم این دو را به دلیل تمایلات آزاد و افسارگسیخته‌ی جنسیشان تقبیح می‌کند. ظاهر شخصیت دوم رگه‌های از خرده‌فرهنگ پانک دهه ۱۹۷۰ اروپا را در خود دارد، و این هم ارجاع ظریف دیگری است که در فیلم مشاهده می‌شود.

بتمن^{۳۴}

شهر خیالی‌ای که داستان تمام فیلم‌های بتمن در آن شکل گرفته، شهر گاتهام^{۳۵} است. این شهر تلفیقی است از ویژگی‌های شهری اوایل و اواخر قرن بیستم. گاتهام شهری مهم به لحاظ تجارت و مبادلات مالی در امریکا است. نقش فرهنگی هنری آن مدیون هنرهای زیبا، موزه‌ها و گالری‌های هنری است. دو روزنامه مهم شهر و تلویزیون نیز نقش رسانه‌ای عمومی آن را بر عهده دارند. به‌طور کلی تصویری که از شهر در بتمن می‌بینیم تصویری تیره است. بازهم مانند بلید رانر اغلب سکانس‌ها در شب گرفته شده‌اند. آسمان‌خراش‌های بلند و دود کارخانه اصلی شهر، به گونه‌ای رعب‌آور تصویر شهر را غبار آلود کرده‌اند. قطعاً عمق مباحث پسامدرن در بتمن به اندازه بلید رانر نیست. معماری التقاطی و فرم‌های خاص ساختمان‌ها و آسمان‌خراش‌های شهر، و کارکردهای مترتب بر آنها، تصویر گاتهام سیتی را در زمره زشت‌ترین و تیره‌ترین تصاویر ضد آرمان شهری قرار داده است. ارجاعات گوناگون به دوره‌های تاریخی و فرهنگی در فرم شهر، جالب توجه است. شهر نمایان‌گر گلچینی از عناصر معماری دوره‌های گوناگون برخی شهرهای مهم امریکا است. بسیاری از ساختمان‌های مهم مثل کلیسا و تالار شهر، عناصر فرمال ارجاع دهنده به معماری گذشته دارند. در این فیلم شورش‌های شهر و تظاهرات خیابانی برگرفته از شعارها و تظاهرات دهه شصت هستند. شهر گاتهام سیتی شهر فیلم بتمن به‌طور مستقیم از تصاویر و طراحی‌های معماری دهه ۱۹۲۰ تأثیر گرفته است. طرح‌هایی از هیوفریس از یک منهن تخیلی که مملو از بناهایی بسیار عظیم و وسیع و بلند جثه با فضایی مه‌آلود و ناواضح بوده است. شهر بتمن، شهری سیاه، بیگانه و رعب‌آور است.

شهر خدا^{۳۶}

این فیلم در گونه‌ای بین سینمای مستقل و جریان اصلی قرار دارد، که بیشتر نزدیک به سینمای مستقل است. که بر اساس یک داستان واقعی ساخته شده است، روایت اتفاقات یک سکونتگاه دروازه‌دار در اطراف ریودوژانیرو در دهه ۱۹۷۰ است که شهر خدا نام دارد. جایی که از فرایند توسعه شهر در حین حرکت به سوی جهانی شدن به بیرون پرتاب شده است. به نظر می‌رسد اینجا سکونتگاه غیر رسمی‌ای بوده است که دولت پاکسازی کرده است و برای اسکان مردم فقیر از نو بنا شده است. میزان سرسام‌آور جرم و جنایت، مصرف و قاچاق مواد مخدر، فحشا، فقر و خشونت

در میان به‌ویژه جوانان و نوجوانان درون‌مایه اصلی داستان است. هرچند تعداد سکانس‌های نشان دهنده کلان‌شهر مادر در فیلم زیاد نیست اما شکاف طبقاتی میان ساکنان شهر خدا و آن در قالب شکاف میان عناصر فرمال فیلم به تصویر کشیده می‌شود و فیلم را دچار نوعی افتراق دو قطبی می‌کند. بسیاری از صحنه‌های فیلم در محیط‌های بیرونی ساخته شده‌اند. فضاهای شهری ناامن، آلوده، رعب‌آور و پیچ‌درپیچ با جوی کاملاً تهاجمی و تدافعی که کارکرد فرمال کل جریان روایی فیلم را تحت تأثیر قرار داده است. اوج القای احساس جدایی مادرشهر ریودوژانیرو با شهر خدا در سکانسی است که نوجوان شخصیت اصلی داستان پس از عکس‌برداری از یک گروه گنگستر شهر خدا و ارئه آن تصاویر به یک دفتر روزنامه، با حالتی معصومانه و وحشت‌زده از بازگشتن به شهر خدا امتناع می‌ورزد. در بسیاری از سکانس‌ها وقتی مردم می‌خواهند درباره ریودوژانیرو استفاده کنند، از لفظ شهر استفاده می‌کنند، گویی که شهر خدا در تقابل با آن قرار دارد.

قانون تمایل^{۳۷}

ویژگی‌های شهری مادرید، به‌عنوان یکی از شهرهای معاصر اروپا به بهترین شکل در سینمای پدرو آلمودوار^{۳۸} کارگردان اسپانیایی بروز و ظهور یافته است؛ در فیلم قانون تمایل مادرید فضایی است ویژه که تمایلات و غرایز انسانی در آن به راحتی فرصتی برای بروز می‌یابند. در صحنه‌های مختلفی از این فیلم، شاهد به تصویر کشیده شدن تضادهای اعتقادی و رفتاری جوانان و والدین آنها و کشمکش بین زندگی جدید و قدیم هستیم. این نمادهای تصویری دلالت بر تقابل بیش از پیش ارزش‌های سنتی و جدید در بستر شهر دارند. اتفاق دیگری که در این اثر می‌افتد آن است که نهادهای اخلاقی زندگی جامعه اسپانیا از قبیل خانواده، کلیسا و قانون دچار نوعی بازتولید می‌شوند، کارکردهای سابق خود را از دست رفته می‌بینند و قلب ماهیت یافته‌اند. مادرید در این فیلم و برخی دیگر از فیلم‌های آلمودوار مکان مناسبی است برای آزادی زنان و هم‌جنس‌بازان و رهایی از قیود روابط جنسی و اجتماعی قدیمی. در فیلم‌های مشابهی مانند پیپی^{۳۹} و لوسی^{۴۰} نیز شاهد تعامل مختصری میان شخصیت‌های هم‌جنس‌باز زن و مرد با نهادهای دخیل در زندگیشان از قبیل خانواده، محیط کار و موسسات قانونی و درمانی هستیم (Mazierska & Rascarol, 2003: 12-17). آن‌ها مایل‌اند در یک آرمان‌شهر و مکانی غیراجتماعی زندگی کنند؛ جایی شبیه دنیای زنان هرجایی. در فیلم، مادرید مرکز دنیا است، هزارتوی لذت و شهوتی که همه برای لذت و تفریح به آن سفر می‌کنند. شهری پر از کازینو، رستوران، مراکز تفریحی، خیابان‌های رنگارنگ و امثال آن. به‌رغم اینکه در این فیلم و نمونه‌های مشابه آن، مادرید محلی برای بسیج امیال و نیروهای جنسی و تقویت هویت‌های جدید است، اما در مجموع یک بهشت دلپذیر و جایی که شادی به سادگی به‌دست می‌آید نیز نیست. جنبه دیگر فیلم‌های آلمودوار نمایش مادرید بر اساس ویژگی‌های کاملاً واقعی آن است؛ کلان‌شهری پیچیده و درهم‌وبرهم و دارای بسیاری از نشانه‌های منفی یک جامعه شهری معاصر. همچنین مادرید در این مفهوم نیز شهری است متکثر که آنقدر مهاجر دارد که پایتختی است برای غیر اسپانیایی‌ها! آلمودوار می‌گوید: «من مرد هزار تکه ام» (Ibid). شهری که او در فیلم‌هایش نمایش می‌دهد نیز همین گونه است؛ شهری هزار پاره.

نتیجه

پس از تماشای و تحلیل روش‌مند فیلم‌های بالا، با تاکید و مذاقه در نمادهای تصویری موجود در هریک، مفاهیم و معانی شهری استخراج شد. معانی شهری در قالب تعدادی کلیدواژه خلاصه شدند، که هریک نشان‌دهنده آن مولفه‌ای هستند که برای شهر پسا صنعتی در فیلم قابل برداشت است. جدول شماره ۱ نشان‌دهنده میزان پراکنش معانی فوق در فیلم‌های مورد مطالعه است.

بیشتر مفاهیم موجود در جدول، همگی موضوعاتی اساسی و مهم در شهرسازی پسامدرن و پسا صنعتی هستند؛ جایی که تکثرگرایی، سرگرمی و لذت‌جویی، فضاهای تحت کنترل و نظارت غیرمحسوس، رسانه و تبلیغات اغواگر، مصرف و مد، تغییر کاربری‌های صنعتی به فرهنگی و خدماتی و همچنین تجاری‌شدن و خصوصی‌شدن فضاهای حتی بعضاً عمومی به وقوع پیوسته است و ادامه دارد. تعداد کمتری از مفاهیم بالا ریشه در وضعیت شهری دوره مدرن دارند و بازماندگانی هستند که در شهرهای امروزی ما همچنان حضور روزمره و به‌روز سینمایی دارند. تضاد شهری در تمام ابعاد آن، از نسلی و طبقاتی و قومی گرفته تا میان نهادهای اجتماعی سنتی و صورت‌های مستحیل‌شده آنها، تکثرگرایی و تنوع فرهنگی، لذت و سرگرمی، مفاهیم پرتکرارتر در فیلم‌های مورد بررسی هستند. از سوی دیگر، تاکید نسبی سینمای جریان اصلی بر ارائه نمادهای دلالت‌کننده بر شهر تجاری، توهمزده، مد و تبلیغات، و لذت و سرگرمی؛ و همچنین بروز بیشتر تصاویر نمایشگر تضاد، بحران هویت و بعد جاری اجتماعی شهر در سینمای مستقل جالب توجه و قابل تامل هستند. از سوی دیگر، شکل شماره ۲، دربردارنده وجوه مشترک و غیر مشترک سینمای جریان اصلی و مستقل در نمایش شهر امروز است. این موارد بیشتر معطوف به فرایند و ابزارهایی هستند که دو گونه سینمایی فوق، برای نمایش شهر معاصر از آن استفاده می‌کنند. تلاش برای القای نوعی دل‌زدگی از شهر و زندگی شهری (بلید رانر و بای‌بای)، نمایش زواردر رفتگی کلان‌شهر پسا صنعتی پسامدرن (بتمن و شهر خدا)، پذیرش پایان‌یافتگی شهر صنعتی مدرن (خماری و ماریوس و ژانت) و پذیرش تکثر در تمام ابعاد شهری آن و کنار آمدن با عواقب آن (وی‌مثل‌وندتا و کیکا) ابعاد مشترک دو سینما هستند.

سینمای مستقل						سینمای جریان اصلی						
بای بای	گل مخفی من	کیکا	ماربوس و ژانت	تئاتر جنگ	قانون تسایل	شهر خدا	وی مثل وندتا	خماری	تلقین	بتمن	بلید راتر	
								■			■	شهر تجاری شده
■			■								■	شهر بی هویت/بی مکان
		■						■	■			شهر توهمزده
		■						■			■	شهر مد و تبلیغات
		■			■			■			■	شهر لذت و سرگرمی
											■	شهر صنعتی
				■								شهر ضد صنعت
						■	■				■	شهر خشونت
							■		■			شهر ویران
		■										شهر عربان فاقد مرز میان فلم‌روها
	■		■	■								شهر اجتماعی
■	■		■	■	■	■	■					شهر تضاد طبقه‌ای، قومی، شهر و حومه، استحاله نهادهای اجتماعی
						■						شهر تدافعی مجتمع‌های دروازه دار
■			■	■			■				■	شهر متکثر چندفرهنگی
							■				■	شهر تحت کنترل ترس

جدول ۱: معانی شهری مستخرج از نمونه‌های موردی

- تلاش برای القای نابسامانی به صورتی فراگیر و بسط‌یافته در تمام حوزه‌ها و سیستم‌ها (نگاه جهانی)
- توجه به کلیت جامعه شهری واجد ویژگی‌های خاص و نمایش نوعی مسخ‌شدگی
- تاکید بر ویژگی‌های اغراق شده یا قهرمانانه فرد نه به عنوان عضوی هم‌تراز با دیگر شهروندان
- استفاده از تصویرسازی‌های اغراق شده برای القای معنا
- بازسازی یا دست‌کاری بیش از حد فضاهای شهری به منظور القای اهداف روایی فیلم
- القای فاجعه‌باری یا ابعاد دیستوپیک شهری با نمایش ویرانی کالبدی و ابعاد بیرونی شهر
- وجود رگه‌های بیشتری از گذشته یا آینده شهری در مقایسه با سینمای مستقل
- ارائه تصویری اروتیک، تبلیغاتی و سرگرم‌کننده از شهر
- پیروی بیشتر از قواعد ژانر نسبت به سینمای مستقل (مثلا فیلم نوار)
- حضور شهر به عنوان کلان‌فرمی در پس‌زمینه و میزاسن با هدف اغراق و بسط ایدئولوژی‌های آشکار یا پنهان فیلم

مستقلی جریان اصلی

- القای نوعی دلزدگی شهری
- توجه به زواردررفتگی کلانشهر پسا صنعتی پسامدرن
- عدم وجود نگاه نوستالژیک به شهر صنعتی و مدرن و پذیرش پایان‌یافتگی آن
- پذیرش تکثر در تمام وجوه شهری آن و کنار آمدن با عواقب گریزناپذیرش

وجوه مشترک

- تفکیک نابسامانی‌ها و اغتشاش به صورت متمایز و محلی و عدم تلاش برای تعمیم آن (نگاه محلی)
- تاکید بیشتر بر زندگی روزمره مردم در فضاهای شهری پسا صنعتی
- تاکید بر انسان شهری به عنوان عضوی هم‌تراز با دیگران در عین کنش‌گر بودن
- استفاده از ابعاد روایی و حس‌انگیز برای القای معنا
- حداکثر استفاده از فضاهای شهری موجود با کمترین دخالت
- القای فاجعه‌باری یا ابعاد دیستوپیک شهری با نمایش روابط انسانی، اخلاقیات و ابعاد درونی اجتماع
- نمایش بیشتر تضاد میان شهر و حومه، میان نهادهای اجتماعی سنتی و صورت‌های مستحیل شده آن‌ها، به علاوه تضاد طبقاتی، قومی و نسلی
- تاکید بیشتر بر شهر به عنوان محلی برای زندگی اجتماعی به‌رغم تمام نابسامانی‌ها در مقایسه با سینمای جریان اصلی

مستقلی مستقل

شکل ۲: وجوه مشترک و غیر مشترک سینمای مستقل و جریان اصلی در نمایش شهر امروز

تشکر و قدردانی

بدین وسیله نگارندگان مراتب سپاسگزاری خویش را از جناب آقای سعید پیر هوشیار ابراز می‌کنند که با مشورت‌های ارزنده یاریگر انجام پژوهش بودند.

پی‌نوشت‌ها

1. Mainstream
2. Independent
3. Fernando Meirelles
4. Pedro Almodovar
5. Mario Martone'
6. Karim Dridi
7. Claire Denis
8. Fragmented
9. Roger Ebert
10. Metropolis
11. Night And The City
12. City Lights
13. While City Sleeps
14. Film Noir
15. Film Policier
16. Urban Genre
17. Iconography
18. Utopia
19. Dystopia
20. Edward W.Soja
21. Spatiotemporal Structuration
22. Icon
23. Image
24. Idea
25. Imagination
26. Erwin Panofsky
27. Ernst Cassirer
28. Symbolic Form
29. Pseudo-Formal
30. Iconographycal
31. Film Picture
۳۲. نام لاتین: Blade Runner، کارگردان: Ridley Scott ، سال ساخت: ۱۹۸۲ ، کشور سازنده: آمریکا و انگلستان
33. Metropolis
۳۴. نام لاتین: Batman، کارگردان: Tim Burton ، سال ساخت: ۱۹۸۹ ، کشور سازنده: آمریکا
35. Gotham City
۳۶. نام لاتین: City of God، کارگردانان: Fernando Meirelles و Katia Lund ، سال ساخت: ۲۰۰۲، کشور سازنده: برزیل و فرانسه
۳۷. نام لاتین: Law of Desire، کارگردان: Pedro Almodovar ، سال ساخت: ۱۹۸۷، کشور سازنده: اسپانیا
38. Pedro Almodovar
39. Pepi
40. Luci

منابع

- بیالوستوکی، یان (۱۳۸۵) *فرهنگ تاریخ اندیشه‌ها*، ترجمه صالح حسینی، انتشارات سعادت، تهران.
- پاکباز، رویین (۱۳۸۶) *دایره‌المعارف هنر*، نشر فرهنگ معاصر، تهران.
- پیراوی، مرضیه (۱۳۹۲) *اصطلاح‌شناسی واژه آیکون و شمایل‌شناسی، انسان‌شناسی و فرهنگ*، تهران.
- گروت، لیندا و دیوید وانگ (۱۳۸۸) *روش‌های تحقیق در معماری*، ترجمه علیرضا عینی فر، انتشارات دانشگاه تهران، تهران.
- مهدوی‌نژاد، محمدجواد (۱۳۸۱) *هنر اسلامی، در چالش با مفاهیم معاصر و افق‌های جدید*، هنرهای زیبا، شماره ۱۲، صص ۲۲-۲۳.
- مهدوی‌نژاد، محمدجواد (۱۳۸۲) *برهم‌کنش موسیقی ایرانی و موسیقی مسیحی*، هنرهای زیبا، شماره ۱۴، صص ۹۹-۱۰۴.
- مهدوی‌نژاد، محمدجواد (۱۳۸۳) *حکمت معماری اسلامی، جستجو در ژرف‌ساخت‌های معنوی معماری اسلامی*، هنرهای زیبا، دانشکده هنرهای زیبا دانشگاه تهران، شماره ۱۹، صص ۶۶-۵۷.
- مهدوی‌نژاد، محمدجواد (۱۳۸۴) *آموزش نقد معماری: تقویت خلاقیت دانشجویان برای تحلیل همه‌جانبه آثار معماری*، هنرهای زیبا، دانشکده هنرهای زیبا دانشگاه تهران، شماره ۲۳، صص ۷۶-۶۹.
- نصری، امیر (۱۳۸۹) *رویکرد شمایل‌نگاری و شمایل‌شناسی در مطالعات هنری*، نشریه رشد آموزش هنر، صص ۶۳-۵۶.
- Baudrillard, Jean (1988) *America*. Verso. London.
- Cassirer, Ernst (1953) *Philosophy of Symbolic Forms*. Yale University Press. London.
- Clarck, David (1997) *The Cinematic City*. Routledge. London.
- Cook, Pam & Meike Bernink (1999). *The Cinema Book*. BFI Publishing. London.
- Damish, Herbert (1975) *Semiotics and Iconography*, Lisse, New York.
- Godzic, Wieslaw (1981) *Iconographic-Iconological Method in Film Research*. Artibus et Historiae, Vol.2, No.3, 151-157.
- Lefebvre, Henry (1991) *The production of space*. Black Well. Cambridge Massachusetts, USA.
- Mazierska, Eva & Laura (2003). *From Moscow to Madrid-Postmodern cities, European Cinema*. I.B.Tauris & Co Ltd. New York.
- Mennel, Barbara (2008) *Cities and Cinema*. Routledg, New York.
- Mitchell, William John Thomas (1986). *Iconology: image, text, ideology*. the university of Chicago press, ltd. London.
- Panofsky, Erwin (1995) *Meaning in the Visual Arts*. Anchor Books. New York.
- Talbot, Daniel (1959). *Style and Medium in the Motion Picture*, New York.
- Vidler, Anthony (1993). *The Explosion of Space: Architecture and The Filmic Imaginary*. Assemblage 21.
- (<http://emanuellrvy.com>) (2013-12-28).