

تحلیل ابعاد انتقادی شهر پست مدرن در سینمای جهان

سیامک قاضی پور*

ابوالفضل طفرایی**، محمدجواد مهدوی نژاد***

چکیده

پست مدرنیسم حاصل تلاقی ای است که در بافت فضا و زمان، میان چرخش فلسفی در ماهیت زیبایی شناسی و جریان رو به رشد رسانه به وجود آمد. می توان گفت رسانه علتی برای وجود پست مدرنیسم است و در عین حال معلول آن. از سوی دیگر، رسانه ها نیز به شیوه ای مستقیم یا غیرمستقیم تداعی و تحول پدیده ها را نشان می دهند. بنابراین، رسانه به عنوان یک ابزار انتقادی قدرتمند، می تواند همه چیز (حتی خودش را) به چالش بکشد. رسانه با ابزار و خصوصیات تصویرگرائه خویش در به نمایش درآوردن شرایط خاص، قابلیت به منصف ظهور رساندن نیازهای زیبایی شناختی فلسفه پست مدرن را در ایجاد توهم واقعیت و تولید فراواقعیت ها دارد. هدف این پژوهش بررسی چگونگی استفاده از رسانه سینما در راستای نمایش ناکامی های پست مدرنیسم در حیطه شهر است. برای نیل به این مهم، ماتریس هایی دو بُعدی طراحی شده اند که یک بُعد آن را ابعاد فرمال انتقادی شهر پست مدرن و بُعد دیگر آن را اصول فرمال فیلم تشکیل می دهد. دستاوردهای پژوهش - که ریشه در تحلیل ۲۳ فیلم دارند - نخست، در قالب یک ماتریس نهایی، نوعی درک تصویری را از مضامین شهر پست مدرن ارائه داده و ابعاد انتقادی شهر پست مدرن را در قالبی سینمایی به صورتی نظام مند به تصویر می کشد؛ دوم، نشان می دهد که دو بُعد تخیل و تجارت، بیش از ابعاد دیگر در سینمای منتقد شهر پست مدرن نمایانده شده اند و نقش اصول فرمال کارکردی، ریتمیک و تباین، بیش از دیگر اصول فرم فیلم بوده است.

* کارشناس ارشد طراحی شهری، دانشگاه هنر اسلامی تبریز void.urban@gmail.com

** کارشناس ارشد طراحی شهری، دانشگاه هنر اسلامی تبریز abl.toghraei@gmail.com

*** دکترای معماری، دانشگاه تربیت مدرس (نویسنده مسئول) mahdavinejad@modares.ac.ir

تاریخ دریافت: ۱۳۹۲/۳/۲۵، تاریخ پذیرش: ۱۳۹۲/۶/۲۴

کلیدواژه‌ها: شهر، پست‌مدرنیسم، نظریهٔ نئوفورمالیستی فیلم، رویکرد انتقادی.

۱. مقدمه

هیچ جنبش فکری به مانند پست‌مدرنیسم هرگز تا بدین حد از هم گسیخته، ساختارگریز و بی‌معنی نبوده‌است. این اصطلاح که برای توصیف و تحلیل شرایط معاصر به‌کار می‌رود، چیزی بیش از مجموعه‌ای از جنبش‌های فکری پراکنده، متناقض و متضاد نیست. پست‌مدرن هر آنچه هست، (فرا)واقعیتی است که در جهان شایع گشته و این نامی است که برای توصیف ویژگی‌های یک جهش تاریخی از دوران مدرن بر آن نهاده شده‌است.

در معماری و شهرسازی نیز دههٔ شصت و هفتاد را می‌توان سال‌های تأثیر فزایندهٔ پست‌مدرنیسم در مبانی فکری نظریه‌پردازان دانست که خانم جیکوبز سنگ بنای آن را گذارد (Jacobs, 1961)؛ و توری نیز در سال ۱۹۶۶، خاستگاه فضای معماری را در پیچیدگی و حتی تضاد معرفی کرد؛ پس از آن، چارلز جنکز پست‌مدرنیسم را در قالب یک جنبش مطرح کرد و مورد شرح و بسط قرارداد (Cahoon, 1996). لیکن، پست‌مدرنیسم در تحقق تمامی آرمان‌ها و اهداف خویش موفق نبوده و در این راستا در جامعهٔ عمل پوشاندن به جامعهٔ آرمانی خویش ناکام مانده‌است. محصول آنچه بازسازی پست‌مدرن خوانده می‌شود، چیزی جز افزایش فقر و شکاف طبقاتی و پیدایش نوع جدیدی از بیگانگی و پارانوئیای فرهنگی نبوده‌است. این نوشتار می‌کوشد تا چگونگی استفاده از این ابزار قدرتمند را در راستای نمایش ناکامی‌های پست‌مدرنیسم در حیطهٔ شهر بررسی کند و همچنین ابعاد انتقادی شهر پست‌مدرن را در رسانهٔ پراهمیتی به نام سینما شناسایی کند.

پرسش اصلی این پژوهش این است که شهر پست‌مدرن - با تمام ویژگی‌های نسبی و مطلقش - چگونه در سینما مورد نقد قرار گرفته‌است. با توجه به پیچیدگی ارتباط شهر و سینما، نخست باید به صورتی نظری بین شهر پست‌مدرن و سینما ارتباط مفهومی برقرار گردد تا از طریق آن، راه برای تحلیل سکانس‌های فیلم‌ها، برداشت‌های منبعث از آن و نتیجه‌گیری فراهم گردد. برای نیل به این مهم، ماتریس‌هایی دوبعدی تبیین گشته‌اند که یک بعد آن را ابعاد فرمال انتقادی شهر پست‌مدرن و بعد دیگر آن را اصول فرمال فیلم تشکیل می‌دهد. رویکرد متن‌فرار در نقد سینمایی، رویکردی نئوفورمالیستی است؛ در بعد شهری نیز رویکردهای انتقادی فرمال برای تحلیل سینمایی مورد استفاده واقع گشته‌اند. هدف این پژوهش، تدوین چهارچوبی مفهومی است که در قالب یک ماتریس نهایی، نوعی

درک تصویری را از مضامین شهر پست‌مدرن ارائه می‌دهد و در نهایت ابعاد انتقادی شهر پست‌مدرن را در سینما در قالبی نظام‌مند به تصویر می‌کشد.

۲. روش تحقیق

برای اعتباربخشی و افزایش سندیت پژوهش، ۲۳ فیلم - که در آنها کالبد، فرهنگ و یا شخصیت شهری به تصویر کشیده شده‌است - به‌عنوان نمونه‌های موردی و بستری برای تحلیل‌های محتوایی انتخاب شده‌اند که طبیعتاً به لحاظ زمان ساخت، مربوط به دهه ۱۹۸۰ میلادی به بعد هستند؛ یعنی، دوره‌ای که سال‌ها پس از مطرح‌شدن اندیشه‌های پست‌مدرن بوده و طی آن، این اندیشه‌ها مورد نقد قرار گرفته‌اند. یکی از چالش‌های اساسی یا شاید اصلی‌ترین چالش نگارندگان، مرحله انتخاب فیلم‌های مرتبط با موضوع بود. به طور کلی، تلاش بر این بوده تا فیلم‌هایی انتخاب شوند که محصول اندیشه‌های مستقل باشند، نه سرمایه و اهداف کمپانی‌های سینمایی. فیلم‌های مورد اشاره در این مقاله به دو دسته کلی تقسیم می‌گردند:

الف. فیلم‌های کارگردانان مستقل و صاحب‌اندیشه اروپایی - افریقایی مانند پدرو آلمادوار (Pedro Almodovar)، ماریو مارتونه (Mario Martone)، کریم دریدی (Karim Dridi)، کلیر دنیس (Claire Denis) و دیگرانی که تصویر وضعیت شهری اروپای پس از کمونیزم در فیلم‌هایشان به روشنی قابل ردیابی است؛ شهرهایی فرپاشیده (Fragmented)، 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 شده‌است. دلیل انتخاب این فیلم‌ها، به‌تصویر کشیدن تعدادی از شهرهای اروپایی است که در پژوهش مازیرسکا و راسکارول (Mazierska and Rascarol, 2003) مورد استناد قرار گرفته‌اند.

ب. فیلم‌های امریکایی که علاوه بر اینکه در حیطه فیلم‌های مرتبط با شهر دسته‌بندی می‌شوند، واجد اندیشه‌های نقادانه درباره زندگی شهری پست‌مدرن هستند. انتخاب این فیلم‌ها حاصل مشورت با تعدادی از اهالی سینما و رسانه، و بررسی دقیق در نقدهای سینمایی افرادی چون راجر ایبرت (Roger Ebert) بود. ویژگی متفاوت این فیلم‌ها نسبت به دسته نخست عبارت‌اند از: انعکاس وضعیت شهری امریکای عصر پست‌مدرن، توجه به اندیشه‌های ضد آرمان‌شهری و استفاده بیشتر از ابزارهای سینمایی مانند جلوه‌های

بصری مدرن. در این مقاله به تشریح چگونگی تلفیق ابعاد انتقادی (فرمال) شهر پست‌مدرن و ابعاد فرمال تحلیل سینمایی می‌پردازیم. در هر قسمت با استناد به شواهدی از نمونه‌های موردی مقاله (فیلم‌های مرتبط با موضوع)، مابه‌ازاهای تحلیل‌های ارائه‌شده نیز تشریح می‌گردند.

۳. چهارچوب نظری

۱.۳ رویکردهای انتقادی به مضامین شهر پست‌مدرن

اگر چیزی به نام شهر پست‌مدرن وجود دارد، چه مفروضاتی را برای تشریح ابعاد آن می‌توان در نظر گرفت؟ این پرسشی است که بسیاری، از طرق گوناگون بدان پاسخ داده‌اند. عناصری که رلف برای منظر شهری تعریف می‌کند (Relph, 1987)؛ مفهوم کنوکاپیتالیزم (Keno Capitalism) در مکتب لس‌آنجلس مایکل دیپر که شهر جهانی، شهر دوگانه، دگرفضاها و شهر مجازی مضامین آن را تشکیل می‌دهند (Dear, 2000)؛ و دیدگاه هاروی که دوران پست‌مدرن را در ادامه مدرن دانسته و آن را واجد مضامین دیگری چون التقاط‌گرایی تاریخی، چندفرهنگی بودن و نمایش می‌داند (Harvey, 1989)، نمونه‌هایی از این پاسخ‌ها هستند. این دیدگاه‌ها در یک نکته اساسی توافق دارند: پایه‌های نظری تفکر مدرن از میان رفته و هسته خالی فکری آن با سیلی از انواع معرفت‌شناسی‌هایی اشباع گشته که با استفاده از منطق سنتی شهرسازی منقرض‌شده گذشته، سعی در تکوین اشکال شهری جدید برای نیازهای معاصر دارند که هریک به سهم خویش در تکاپوی پرکردن خلأ ناشی از سپردن دوران مدرن به زباله‌دان تاریخ هستند. به شیوه‌ای مشابه ولی با نگاهی متفاوت، نان الین (Ellin, 1999) نیز با معرفی مضامین شهرسازی پست‌مدرن به تحلیل شرایط شهر پست‌مدرن با رویکردی انتقادی پرداخته‌است و در نهایت نیز با معرفی راهکارهای خروج از بحرانی که طراحی شهری و معماری پست‌مدرنیسم در حال حاضر با آن روبه‌رو است، کیفیت نظریه انتقادی خویش را صرفاً به طرح مسئله محدود نمی‌کند.

اگر در دوران مدرن فرم تابع عملکرد است، پس در دوران پست‌مدرن فرم تابع چیست؟ بنا به نظر الین، در دوران پست‌مدرن فرم تابع چهار مفهوم است: تخیل، ترس، تردستی و تجارت. او پس از تحلیل شرایط پست‌مدرن در قالب هریک از چهار بعد یادشده، رویکرد انتقادی خویش را نیز حول آنها سازماندهی می‌کند.

نظریه انتقادی الین از آن جهت برای نوشته حاضر حیاتی است که ابعاد مورد نظر وی دارای قابلیت بسیاری برای تصویرسازی بوده و از این رو، همان‌گونه که در مباحث بعدی در ارتباط با ابعاد فرمال سینما بدان پرداخته شده است، بیشتر قابلیت توصیف در قالب اصول فرمال را داراست. همین قابلیت نظریه انتقادی الین در تصویرسازی است که آن را نسبت به نظریات دیگر، که غالباً ماهیتی فضایی، جغرافیایی یا برنامه‌ریزانه دارند، ممتاز نموده و برای یافتن مضامین شهری مورد نظر در سینما، کاربردی می‌کند. البته، این بدین معنی نیست که مباحث ذکر شده (رویکردهای دیبر، هاروی و رلف) ارتباطی با تأمین اهداف پژوهشی این نوشتار نمی‌یابند، بلکه اعتقاد بر این است که ابعاد ذکر شده توسط الین، به عنوان یک قالب مفهومی برای دربرگرفتن چیدمان نظری مقاله حاضر عمل می‌کند.

۲.۳ رویکرد نئوفرمالیستی در تحلیل فرم فیلم

رویکرد نئوفرمالیستی، بنیان نظری متن حاضر را در تحلیل‌های سینمایی تشکیل می‌دهد؛ «پسانظریه‌ای» (Bordwell and Carroll, 1996) که در تلاش است فارغ از هرگونه ایسم فلسفی و با تحلیل ابعاد فرمال، به شناسایی و تحلیل مضمون فیلم بپردازد. برخلاف سایر رویکردها، در نظریه نئوفرمالیستی، فرم از محتوا جدا نیست، بنابراین دارای درون و برون نیست؛ یعنی، فرم و محتوا رابطه ظرف و مظروف را با هم ندارند (Bordwell and Thompson, 2008). آنچه در شکل‌دهی به فرم فیلم اهمیت دارد، وجود یک نظام یکپارچه از عناصر و فضاهایی است که به نوعی در ارتباط با هم شکل گرفته و به هم وابسته‌اند. بوردول و تامسون (ibid: 61-73) اصولی را تشخیص داده‌اند که باعث ادراک یک نظام فرمال توسط مخاطب می‌گردند؛ این اصول عبارت‌اند از:

۱. کارکرد: همان نقشی است که یک عنصر در متن فیلم و یا نسبت به سایر عناصر موجود در فیلم به خود می‌گیرد.
۲. ریتم و همسانی: عناصر پس‌زمینه‌ای دارند که همسان در تمام و یا بخشی از طول فیلم تکرار می‌شوند.
۳. تباین و واریانس: عناصر متمایز و بعضاً متضاد در متن فیلم وجود دارند.
۴. تکامل: تسلسل منطقی عناصر و بخش‌های مختلف موجود در فیلم است.
۵. پیوستگی: شامل شبکه نامرئی ارتباطی است که میان عناصر مختلف فیلم موجود است.

۴. تحلیل اصول فرمال ابعاد انتقادی شهر پست‌مدرن در سینما

از نخستین روزهای حضور سینما در زندگی بشر تا به امروز، ارتباط شهر و سینما بسیار ویژه و شگفت‌انگیز بوده‌است. عده‌ای تأثیر شهر را بر سینما مورد پژوهش قرار داده‌اند و گروهی تأثیر آن را از سینما. از آغاز، شهر به عنوان یک ارگانیزم زنده، بستری برای انواع ژانرهای سینمایی از کمدی گرفته تا درام، علمی-تخیلی و غیره بوده‌است؛ از *متروپولیس* (Metropolis)^۱ تا شب و شهر (Night and the City)^۲، از *روشنایی‌های شهر* (City Lights)^۳ و از وقتی که شهر خواب است (While City Sleeps)^۴ تا *بلیدرانر* (Blade Runner)^۵. در این دوره مسائلی از قبیل تقابل واقعیت و مجاز، چندپارگی، بیگانه‌شدن، محلی‌گرایی، جنسیت، مکان و فضا مورد توجه و تأکید هستند (Mazierska and Rascarol, 2003). سینما نیز به عنوان یک رسانه در عصر پست‌مدرن، به نقطه عطف خویش رسیده‌است. این درست است که سینما زاده پست‌مدرنیسم نیست، لیکن فلسفه پست‌مدرن که رسانه را ایجاب می‌کند، برای بسط اندیشه‌های خویش به شدت به سینما وابسته است. می‌توان گفت رسانه یک علت برای وجود پست‌مدرنیسم است و در عین حال معلول آن. به منظور بررسی نقد شهر پست‌مدرن در سینما که انگیزه اصلی این نوشتار است، نیازمند گونه‌شناسی از ابعاد انتقادی شهر پست‌مدرن و یافتن فصل مشترک این ابعاد با اصول فرمال فیلم خواهیم بود.

۱.۴ فرم تابع تخیل است (Form Follows Fiction)

کالبد شهر پست‌مدرن، همان‌گونه که در فیلم *بلیدرانر* به تصویر کشیده شده، آکنده از تقلیدهای سطحی و فرمال از دوره‌های گوناگون تاریخی و فرهنگ‌های مختلف جهانی است. لس‌آنجلس به تصویر کشیده شده در *بلیدرانر* مملو از بازنمودهای فرهنگی است؛ چیزی که در شهر معاصر نیز می‌توان به‌وضوح مشاهده کرد. صورت دیگر این فرهنگ بازنموده را البته با ویژگی‌های متفاوت می‌توان در *گاتهام سیتی* (Gotham City)^۶ و فیلم *بتمن* (Batman)^۷ رصد کرد، گرچه عمق پست‌مدرنیستی آن به اندازه *بلیدرانر* نیست، در این شهر نیز می‌توان گلچینی از عناصر گوناگون معماری ادوار مختلف تاریخی را در امریکا مشاهده کرد. آنچه از عناصر فرمال در *گاتهام سیتی* ارائه می‌شود، چیزی شبیه به یک منهن خیالی است. چنین التقاط‌گرایی در *مادرید سینمای پدر و آلمادوار*، کارگردان اسپانیایی،

نیز مشهود است. ژانرهای ادبی در فیلم‌های وی با هم ادغام شده و ترکیبی کولاژمانند را از آنها پدیدمی‌آورد؛ به عنوان مثال، در فیلم *گل راز من* (*The Flower of My Secret*)^۸ وقایعی از گذشته دور با اتفاقات زمان حال به گونه‌ای متضاد ترکیب شده و مادریدی ملودرامیک را نمایش می‌دهند. همچنین، در ترکیب‌بندی میزانشن، عناصر کالبدی فیلم به گونه‌ای تدوین یافته‌اند که زمینه‌های سیاسی، فرهنگی و کالبدی شهر در تکرار تصویری خویش، ماهیتی تاریخی می‌یابند. در *قانون شهوت* (*Law of Desire*)^۹ آلمادوار لیکن، این تقابل تاریخی دیگرگونه نمایش داده شده است. تضاد در مادرید، این‌بار در بعد اعتقادی و رفتاری میان جوانان و والدین آنها امکان بروز می‌یابد. شهر در این فیلم بستری است برای تقابل ارزش‌های سنتی و مدرن. نهادهای اخلاقی به مانند کلیسا و خانواده در فرآیند تولید و بازتولید روابط اجتماعی پست‌مدرن، ماهیت عملکردی خویش را ازدست‌داده و مبادی برای عصر انحطاط ایمان می‌شوند. شهر ناپل در فیلم *تمرینات برای جنگ* (*Rehearsals of War*)^{۱۰} نیز چنین تناقضی را القا می‌کند. این شهر در فیلم *مارپو مارتونه*، به معنی تام کلمه، شهری است پست‌مدرن، به گونه‌ای که مردم در آن در تلاش‌اند تا بقایای عصر صنعت را از میان برده و با دست‌بردن در زمینه عملکردی آن و با تغییر ماهوی عناصر کالبدی برجای مانده از عصر مدرن، به دگردیسی خاطرات جمعی بپردازند. عناصر عصر مدرن که شامل کارخانه‌ها، کارگاه‌ها و انبارهاست، در حال حاضر محلی هستند برای کنسرت‌ها و جشنواره‌ها.

تلاش برای بازایجاد مراکز در جهان مرکززدایی‌شده امروز، نمونه‌ای از این استراتژی معکوس در خلق فضاهای شهری در قالب عناوینی چون حفاظت تاریخی، استفاده انعطاف‌پذیر، بهسازی، نوسازی و بازسازی است. درست همانند ناپل در *تئاتر جنگ*، ماریسی نیز در فیلمی چون *ماریوس و ژانته* (*Marius and Jeannette*)^{۱۱} به کارگردانی رابرت گودیگویان (Robert Guediguian)، اشارات بسیاری به شهر پست‌مدرن دارد. بی‌مکانی و بی‌هویتی محصول این بازسازی‌های گسترده است که گریبانگیر مردم شهر می‌گردد. در اغلب موارد، این تلاش‌ها کاملاً تغییر ماهیت داده‌اند؛ مثلاً، تبدیل خانه‌ها به موزه و کارخانجات قدیم به منازل مسکونی. موضوع زمینه‌گرایی و حفاظت تاریخی، باعث پدیدآمدن «فراواقعیتی» می‌شود که امبرتو اکو (Umberto Eco) آن را دست‌بردن و جعل کردن واقعیتی می‌داند که بهتر از خود واقعیت است (Eco, 1986). بسیاری از فضاهای پست‌مدرن در منظر شهری از چنین

فراواقعیتی تبعیت می‌کنند؛ فرم طراحی مجتمع‌های زیستی، مراکز خرید تفرجگاهی، پارک‌های تفریحی (Theme Parks) که در آنها منظر عمومی و روزمره شهری مبدأ استعلایی مذکور به منظری متعالی و استعاره‌ای در زندگی شهری امروز بدل می‌گردد. در فیلمی چون *Inception*^{۱۲}، لایه‌های پیچیده ذهنی واقعیت و خیال در راستای به‌تصویرکشیدن زندگی روزمره، در هم می‌آمیزند و عناصر روایی جعل‌شده در فیلم، پیوسته در حال لغزش در زمان و مکان‌اند. تکنولوژی‌های پیشرفته اطلاعاتی نیز بدین پدیده دامن می‌زنند و نقش کلیدی را در تحریف و جابه‌جایی واقعیت بر عهده دارند. بنابراین، صنعتی نوظهور در این میان فرصت رشد و ظهور می‌یابد؛ صنعتی که هم علت شیفتگی به تصویر و هم معلول آن است. این صنعت چیزی نیست جز صنعت مد و تبلیغات. مد به واسطه اینکه نقش پیوسته را بر روی کالبد ایفا می‌کند، بسیار با مفهوم فاسادیسیم (Facadism) قرابت مفهومی می‌یابد؛ جایی که نمای معماری صرفاً پوسته‌ای قابل تعویض و انتقال است و آنچه در پس این پوسته در جریان است، در درجه دوم اهمیت قرار دارد.

تظاهر واقعی مفاهیم فوق را می‌توان در سیر روایی فیلم *Kika*^{۱۳} جست؛ جایی که آلمادوار در آن به‌کرات با استفاده از قاب‌کردن رویدادها، از زاویه دیدی بسته به تشریح این پدیده می‌پردازد. شخصیت‌های اصلی فیلم *Kika* همگی نمایندگان شاخصی از صنعت مد هستند. حرفه‌هایی مانند عکاس مد، مانکن و ژورنالیست که به طور گسترده‌ای در کمپانی‌های وابسته به این صنعت مشغول به کارند، وابستگی آنها را به عصر پسا‌صنعت نمایش می‌دهد. به طور مشابهی نیز در فیلم *Hangover*^{۱۴} روی دیگر سکه نمایش داده می‌شود. اگر *Kika* بازنمایشی است از منابعی که این تصاویر ناب مفهوم‌زدایی شده تولید گشته و به سوی اذهان و اعماق زندگی روزمره مردم گسیل می‌شوند، *Hangover* نمایشی است که امواج این تصاویر با زندگی روزمره مردم می‌سازند. لاس‌وگاس که شهر آرمانی شخصیت‌های فیلم *Hangover* است، بی‌شک با شهروندان خویش‌غایت چنین جامعه‌ای را به تصویر می‌کشد. در هیچ شهر دیگری این رخدادها فرصت بروز نمی‌یابند. شهر در این مفهوم، قرارگاهی است برای دوستداران لذت و مصرف به قیمت باختن تاریخ و هویت؛ شهری بی‌زمان که در آن می‌توان در بین سیاهه‌ای از زمان‌های مختلف که در منوی خویش عرضه می‌کند، دست به انتخاب زد و به سفری جادویی در زمان پرداخت.

جدول ۱. اصول فرمال بعد تخیل در سینما (منبع: نگارندگان)

اصول پیوستگی	اصول تکامل	اصول تباین	اصول ریتمیک	اصول کارکردی	اصول کلی	شهر	
						پست مدرن	تخیل
پراکندگی فرمال سکانس بندی نظام روایی فیلم در فضاهای شهری وجود عناصر بلا تکلیف در فضای شهری که پیوسته در صحنه های فیلم تکرار می شوند	غیرخطی بودن ماهیت بسط فرمال فیلم به واسطه گسستگی سیر کروئولوژیک زمینه های گلچین شده ای از فضاهای شهری محو شدن مرزهای زمانی میان بخش های مختلف فیلم گرفتاری در یک فرآیند پارادوکسیکال در زمینه	تقابل میان فضاهای شهری در کارکردهای معاصر و سنتی در زمینه ای از عناصر مشابه فرمال دینامیزم حاصل از وجود تفاوت و تضاد در نوستالژی تاریخی میان نظام معاصر شهری و عناصر کالبدی تکرار دوگانه موتیف ها در قالب کاراکترها و صحنه ها	ماهیت تاریخی تکرار شونده زمینه های سیاسی، اجتماعی و کالبدی شهر تکرار عناصر روایی فیلم در زمینه کلاسیک فضاهای شهری پیشاصنعتی	نقش های مختلف و انتقادی فضاهای شهری در میزانسن و ترکیب کاراکترها نقش زیبایی شناختی و بصری عناصر کلاسیک منفک شده از زمینه تاریخی	ترکیب بندی التقاطی استفاده از عناصر کلاسیک فراواقعیت ها جایگزین واقعیت ها	زمینه های تخیل	
عناصر تاریخی که از بازه های مختلفی گردآوری شده اند نه در راستای ایجاد وحدت بلکه در مسیر ایجاد پراکندگی نظام یافته ای از بازی های شکلی و زیبایی عمل می نمایند.	بسط فرمال پراکنده در قالب تضادها و تشابهات نامتوازی فراواقعیت ها که در مرزهای تصویر با تاریخ واقعی اشتراکات فراوانی دارند	تفاوت در عناصر فرمال فیلم به صورت تناقض و تضاد ما بین نیازها و فرهنگ شهری تضاد و تنوع از طریق انفصال تاریخی در به کارگیری عناصر نمادین فضای شهری	تصویر تاریخی زمینه گریز منظر شهری شبه مدرن نادیده انگاری ابعاد ایدئولوژیک و سیاسی در تکرار و بازآفرینی فضاهای شهری	دوگانگی کارکردی استفاده از منظر شهری پیشامدرن و حذف تصویر تاریخ معاصر و الحاق کارکردی آن به عناصر روایی و سبکی فیلم	استفاده از عناصر مدرن به عنوان تاریخ معاصر و نمایش صنعت در شهر چگونگی استفاده نمادین از عناصر تاریخی و مذهبی و ایدئولوژیک (تقلیل گرایی)	زمینه های تخیل	

	جست‌وجوی شهرنشینی و تمدن	اندیشه زیبایی‌شناسانه جبرگرا نحوه توجه به ایجاد مرکز در دنیای مرکز‌زدایی شده (نحوه توجه به احیای تاریخی)	جبرگرایی در عناصر کارکردی فضاهای شهری صنعت‌زدایی‌شده، عاری از هرگونه نشانه‌ای از حضور کارخانه و آلاینده‌ها	تکرار یک تراژدی نوستالژیک در به‌تصویرکشیدن تصاویر التقاطی از حومه‌گرایی و امریکایی و رمانتیسیسم کلاسیک شهرهای اروپایی	تضاد در شبیه‌سازی آرمان شهری پست‌مدرن و بی‌ارزشی فضاهای عمومی و فقر کیفی آنها کاریکاتوری از یک فضای زیبای بلااستفاده و محافظت‌شده در تقابل با آرمان‌های پست‌مدرن	رد زمینه‌های موجود شهر در سیر روایی فیلم باعث رمزآلودگی بیش از اندازه فضاهای شهری می‌گردد که با ترکیب با جلوه‌های بصری ملهم از ترکیب و التقاط تصاویر کولاژشده	وحدت کاذب فرمال برگرفته از تلفیق حس زیبایی‌شناسانه و حس نوستالژیک که بر روابط منطقی عناصر کالبدی توفیق دارند
	تجربه برای تصویر/صحنه‌آرای	لذت‌گرایی تفریح اصالت ظاهر و نماگرایی حفاظت‌گرایی زیبایی‌شناسانه	تأکید بر تصویرسازی، عناصر فرمیک و تأکید بر نقش تخیلی گرایش اصول عملکردی بر اروتیزم و لذت‌گرایی تأکید اصول زیبایی‌شناسانه بر اصالت تاریخی کارکرد زیبایی‌شناسانه عناصر صنعتی در شهر	مراکز لذت‌جویی همگی عناصری از کل شهرند. واقعیت‌های بازنموده در تاریخ‌گرایی به عنوان مرجع الهام‌بخشی تبدیل منظر شهری روزمره به مناظر استعلائی و استعاره‌ای در زندگی شهری امروز	تبدیل لذت به یک فرم تکرارشونده با ماهیت چندگانه و تضادهای درونی تنوع در شکل، بافت و فرم عناصر بر اساس زمینه تاریخی آنها تضاد میان تجهیزات مدرن و پیشرفته امروزی با حس نوستالژیک متریا‌های سستی	واقعیت‌گریزی لذت‌بخش شهر پست‌مدرن. شیفتگی بی‌حد شهر پست‌مدرن به شکل ظاهری بناها و بازی با معانی تاریخی و عدم جدیت سازوکار بسط غیرخطی عناصر روایی شهر پست‌مدرن در فیلم در قالب عناصر کالبدی	شهر از توازن حاصل از توازی لذت‌گرایی مضاعف، پیوستگی آبستره‌ای را تجربه می‌کند. عناصر موجود در منظر شهری پست‌مدرن با وجود تضاد، در کل یک هارمونی تصنعی و ساختگی دارند.

هرکدام از اشکال کالبدی و فرهنگی در لایه‌های فرمال خویش دارای وحدت فرمیک هستند. این امر در زمان در نظرگیری دیالکتیک میان این لایه‌های عملکردی دچار پراکندگی فرمیک نخواهد شد، چراکه از لحاظ فضا و زمان ابعاد بسیار متفاوتی دارند.	با تأثیری که حضور تصویر در ترجیحات زیبایی‌شناسانه مردم دارد، ظاهر بر مفهوم و تصویر بر محتوا اولویت یافته‌است.	تضاد عملکردی موجود در آمیزش اشکال کالبدی جوامع پیشاصنعتی و اشکال فرهنگی جوامع پسا در قالب روابط فرمال و عملکردی	به لحاظ محتوایی، اشکال نوین زیستی و فرهنگی در سیمای شهری جوامع پیشاصنعتی بازتاب یافته و پس‌زمینه فعالیت و عملکردی آن را تشکیل می‌دهند.	نقش فعال عرصه‌های عمومی به عنوان عنصر فرمال پس‌زمینه‌ای، به عنصری تک‌عملکردی تبدیل می‌شود.	انقلاب تکنولوژیک در تقابل با نوستالژی انسان پساصنعتی	امکانات و تکنولوژی پیشرفته
---	---	---	--	--	--	----------------------------

۲.۴ فرم تابع ترس است (Form follows Fear)

عرصه عمومی هرگز تا حدی که در شهر پست‌مدرن شاهد آن‌ایم، فقیر و بی‌ارزش نبوده‌است. دلیل این امر را می‌توان در کاهش نسبی ارزش فضای عمومی بامعنی، تمایل به کنترل فضا و خصوصی‌سازی جست‌وجو کرد. الین در این باره می‌نویسد:

در شهر پست‌مدرن تمایل گسترده‌ای به زندگی در یک خانه مستقل وجود دارد، در عصر پست‌مدرن همه‌چیز خود ارجاع گشته و هرکس در خویش غرقه است. همه در بازی کوچک خویش، در ایفای نقش در صحنه زندگی روزمره و در تشویش خودشیفتگی‌اش با عبارت آزادبودن و آزادی فردی فرورفته‌است. تک‌تک افراد این جامعه در بحران، با زوال ناگهانی ایمان‌هنجاری در جامعه، دچار گم‌گشتگی شده و با جداشدن از اصل خویش، آواره در یافتن افیونی جدید در این عرصه محدود است؛ جایی که هرکسی سرمست از

فراموشی بدی‌ها و تلخی‌هایی است که در تاریخ واقعی آن را چشیده و تجربه کرده‌است (Ellin, 1999: 263).

به علت شیوع و رواج ترس و تشویش در جغرافیای جوامع پست‌مدرن، تاریخ‌گرایی در این بعد می‌تواند به نفعی تحولات به جای پذیرفتن آنها و به نوستالژی قدرت و اقتدار گذشته تعبیر گردد. مایک دیویس (Davis, 1990: 59) نیز اشاره می‌کند که این نوستالژی بیشتر در ارتباط با بازآرایی قدرت و تسلط است تا حس احترام به گذشته. در طراحی شهری، تاریخ‌گرایی در کل در ارتباط با کاهش قدرت حرفه‌ای معماری است. تمامی این نوستالژی‌هایی که در باب نظم ازدست‌رفته در جوامع پسا صنعتی ظهور می‌یابند، عموماً نشان‌دهنده رسیدن به یک گذشته ایدئال و یا یک تلقین کاذب و حکمی اسطوره‌ای است. مطمئناً، مجتمع‌های دروازه‌دار، گشت پلیس و سایر لوازم و تکنولوژی‌های پایش محیط، معماری پدافندی (تدافعی) و شهرسازی نوستی (نوشهرگرایی)، به منظور ایجاد و القای بیشتر حس امنیت ابداع گشته‌اند. ولی بدون شک، چنین تدابیری با افزایش بی‌اعتمادی و پارانویا، باعث گسترش توجه به ترس می‌شوند. به علاوه، ماهیت واقع‌گرای طراحی شهری نوستی، ممکن است القاکننده حس نامطلوبی زمان حاضر گردد. چنین بی‌میلی در پذیرش زمان حال، بی‌شک باعث شیوع فضایی شوم خواهد شد که تاریکی آن در تمامی شئون زندگی، از عمومی تا خصوصی، بر کیفیت زیستی سایه خواهد افکند (Ellin, 1997: 170). شهری که در فیلم *وی مثل وندتا (V for Vendetta)*^{۱۵} تصویر می‌شود، بی‌شک چنین شهری است؛ تصویری است دیستوپیایی از آینده‌ای که در آن حکومت‌های توتالیتر، آزادی مذهب، فعالیت اقلیت‌های جنسی و فرهنگی و تکثرگرایی را به شدت سرکوب کرده و سعی در ایجاد جامعه‌ای توده‌وار و یکدست دارند. شهر این فیلم محلی است برای القای ترس و اعمال اوتوریتیه و قدرت از بالا به پایین دولت بر مردم؛ و به تبع آن شورش مردم علیه دولت‌مردان. ابعاد تاریخی فضاهای شهری در برخی نماهای مختلف فیلم، اقتدارگرایی و حس اعمال قدرت مطلقه را القا می‌کنند. فضاهای شهری تحت کنترل دوربین‌های مداربسته هستند. اقتدار و اعمال قدرت هم در تضاد با ترس شیوع یافته و تشویش نهادینه‌شده در جغرافیای شهر پست‌مدرن قرار می‌گیرد و هم ناشی از آن است. از طرفی نوعی نوستالژی است که در باب نظم ازدست‌رفته جوامع پسا صنعتی به وجود می‌آید و از طرفی نیز تمایلی است به بازگرداندن سلطه بر جوامع انسانی. همان‌طور که فوکو (Foucault, 1980) به‌درستی خاطر نشان می‌سازد، تحول تکنولوژی‌های قدرت باعث شکل‌گیری وضعیت موجود گشته‌است. از قرن هفدهم تا

هجدهم، سیاست استفاده از قدرت فیزیکی و عیان به سیاست غالب اعمال نظم تبدیل شد. فوکو می‌گوید قدرت زمانی مشروع می‌شود که بعد وجودی و مادی خود را بپوشاند؛ بنابراین، موفقیت قدرت در توانایی به‌کارگیری مکانیزم‌های استتار نهفته‌است. وقتی نمود و تجربه قدرت روزبه‌روز در حال مخفی شدن از انظار است، به همان میزان تشخیص حضور آن به‌سختی قابل حصول است.

جدول ۲. اصول فرمال بعد ترس در سینما (منبع: نگارندگان)

شهر پست‌مدرن	اصول کلی	اصول کارکردی	اصول ریتمیک	اصول تباین	اصول تکامل	اصول پیوستگی
شهر تاریخی	نوستالژی قدرت	ویژگی نغی‌کننده و پس‌زنده خصوصیات سینما توگرافیک فضاهای شهری در ارتباط با بازاریابی و نمایش قدرت در مقیاس تاریخی بارشدن نقش‌های اسطوره‌ای و فرازمینی بر عناصر فرمیک در ارتباط با سایر عناصر	القای اقتدارگرایی به کمک نمایش مکرر ابعاد تاریخی فضاهای شهری در فیلم ازدست‌دادن معنی اصلی و انحطاط فضاهای شهری به واسطه کنترل سیستماتیک آنها	اقتدار و اعمال قدرت ناشی از نوستالژی نظم ازدست‌رفته، در تضاد با ترس شیوع‌یافته و تشویش نهادینه‌شده در جغرافیای جوامع پست‌مدرن فرارمی‌گیرد و هم ناشی از آن است.	الگوی بسط فرمال فیلم، جابه‌جایی است که از شیوه خاص نمایش قدرت در مقیاس‌های کلان تا خرد در حال جابه‌جایی است.	سیستم‌های کنترلی به عنوان اصل ارتباطی بخش‌های مختلف در سکانس‌های شهری است که با ایجاد صحنه‌های ترس و ارباب ناشی از وجود قدرت مسلط پنهان و لمس ناشدنی کلیه سطوح فرمیک فیلم را به هم پیوند می‌دهد.
		نقش تهاجمی و تدافعی محیط که کارکرد کل جریان روایی فیلم را تحت تأثیر قرار می‌دهد.	به مرکزیت درآوردن تصویری انواع شیوه‌های پایش فضای شهری در ترکیب‌بندی هر قاب فیلم.	افت کیفی عرصه‌های عمومی و خصوصی منبسط از پارانوایی حاصل از تضاد مغرط میان فضای کالبدی و فضایی رفتاری و انسانی به واسطه طراحی محیط تدافعی محیط	فرآیند فرمال بسط فیلم در سیر تکاملی خویش در محور زمان، شامل جابه‌جایی لایه‌های کنترلی از طریق تکرار نمایش قدرت و تضاد آن با آزادی‌های فردی در جامعه است.	کل سیر روایی فیلم از چند بخش مجزا با مضمون یکسان تشکیل می‌شود. هر بخش فرآیند تعقیب و گریز، تولید و بازتولید فضا، تاکتیک و استراتژی و تنازع مصرف مکان را به تصویر می‌کشد.
شهر مدرن	شهر تدافعی، مجتمع دروازه‌دار					

۳.۴ فرم تابع تردستی است (Form Follows Finesse)

با رهاشدن از تفکرات ایدئال‌گرایانه مدرنیستی، تحولی در تفسیر نشانه‌شناختی به‌وجود آمده‌است. این بار، معماران به جای توضیح و تشریح رویکردها و ایدئولوژی‌ها، خود به بحث راجع به کارهایشان از رویکرد شخصی خویش پرداخته و با فردگرایی محض مخالفت نورزیدند. چنین نگرش سطحی که از ادراک فضا و فرم توسعه می‌یابد، دست آخر به خلق فضاهایی منجر می‌شود که فاقد عمق معنایی و در نتیجه ناتوان از درگیر کردن تمام ابعاد ادراکی انسان خواهد بود. این فضاها صرفاً با مبادی اولیه ادراکی انسان سروکار داشته و کلاً بی‌مکان هستند، چراکه انگیزه حضور فضاهای شهری فقط به انگیزه‌های زیبایی‌شناسانه محدود گشته و آنچه در این فضاهای بازنموده دچار انحطاط گشته، محتوای فضای شهری است. بنابراین، فضای پدیدآمده به گفته لفرور (Lefebvre, 1971)، نه یک فضای اجتماعی، بلکه فضایی اروتیک است که از خلال خودشیفتگی نخبه‌گرایانه مفرط طراحان، با اهداف لذت‌جویانه‌ای به فرم و کالبد تبدیل گشته که تقلید ظرف آن و لذت مظروف است؛ فضای دارای تفاوتی که در نهایت پس از عبور از کرانه‌های لذت، دست‌خوش نوعی پوچ‌گرایی خواهد گشت که کاملاً نشئت‌گرفته از فقدان عمق معنایی و نمادگرایی است. دنیای این شهر پر است از لذات زودگذر و سطحی که بیشتر به نوعی دل‌خوش‌بودن شباهت دارد تا لذت واقعی؛ انسان پوچ‌گرای این شهر به مرز لذت‌های خویش رسیده و عملاً چیزی برای لذت‌بردن برایش باقی نمی‌ماند. شهر نیز از لذت اشباع گشته‌است؛ لذت بصری حاصل از دیدن فضاهای شهری زیبا و آراسته، تفریحاتی که به مرز اعتیاد و زیاده‌خواهی می‌رسند و دیری نمی‌پاید که آن را آکنده از زشتی‌ها و نازیبایی‌ها می‌گردانند. این شهر بسیار شبیه مادری است که آلمادوار در فیلم *قانون شهوت* نمایش داده‌است. مادری در این فیلم بستری است که همه تمایلات و شهوات انسانی مجال بروز می‌یابد؛ هزارتویی از لذت و تفریح، مکانی مملو از آزادی‌های جنسی و رفتاری و رهایی از قیود روابط اجتماعی سنتی. شهری که آلمادوار روایت می‌کند، آرمان‌شهر نیست، بلکه با گذار از پوسته‌ای که شهر به دور خود پیچیده، به عمق شهر می‌رسد و تصاویری را از مادری واقعی نمایان می‌سازد؛ جایی که رخوت پس از لذت بروز نموده و به شهری مریض و در حال احتضار تبدیل می‌گردد. این موضوعی است که در لاس‌وگاس فیلم *خماری* نمی‌توان بدون واسطه به درک آن نائل گشت. مشخصه شهر این فیلم، دنیای رنگارنگ و اغواگری است که سرشار از اروتیزم، هیجان و لذت بوده و نهادهای اجتماعی در شهر به جای فضاهای عمومی، که ابعاد

اجتماعی حیات شهری را مورد توجه قرار می‌دهند، بیشتر شامل کاباره‌ها، کازینوها و سرسرای هتل‌های مجلل است و در واقع فضای شهری به غیر از ماهیت نمایشی آن، عملکرد ویژه‌ای را دارا نیست. شهر در شب بیشتر مورد توجه است، چراکه شب زمانی است که درخشندگی فریب‌دهنده لامپ‌های نئون و بازی نوری آنها، نمایشی را به راه می‌اندازند که هر بیننده‌ای را ناخودآگاه از خود بی‌خود کرده و آن را به مانند ساحره‌ای به دنیای مصرف زیبایی‌شناختی خویش سوق می‌دهد. این‌ها موضوعاتی هستند که معماران پست‌مدرن از لاس‌وگاس آموخته و توسعه داده‌اند، در حالی که شهر در روز چیزی جز یک صحرای غبارآلود نیست که بی‌روحي و سردی خاک‌گرفته‌اش همان رخوتی را به یاد می‌آورد که آلمادوار در *قانون شهوت* خویش به‌روشنی و باقاطعیت آن را به تصویر می‌کشد. کوتاه‌اندیشی احساسی طراحان پست‌مدرن، زمینه‌های اقتصادی، اجتماعی و سیاسی یک مرجع تاریخی را فدای گرت‌برداری فرمی و زیبایی‌شناسانه از آن کردند. نتیجه اینکه امروزه چنین مکان‌های ابداعی بیشتر زمینه را برای مصرف و مصرف‌گرایی فراهم می‌آورند تا پرکردن خلأ ناشی از بی‌مکانی شهر مدرن. بودریار (Baudrillard, 1988: 68) نیز جامعه‌پسا‌صنعتی را همچون جامعه‌نمایش می‌بیند که در خلسه ارتباط زندگی می‌کند. او بر آن است که رسانه‌های جمعی الکترونیکی این جامعه را تسخیر کرده‌اند؛ جامعه‌ای که از آن به عنوان وانمودگی یاد می‌کند. در لس‌آنجلس *بلیدرانر* این وانمودگی به دیگر گونه رخ می‌نماید. اگر شهر پست‌مدرن این مکان‌ها هستند که به گونه‌ای وانموده ابداع می‌گردند، در شهر *بلیدرانر* این انسان‌ها هستند که ابداع می‌شوند؛ گویی انسان‌های ابداعی جای مکان‌ها را گرفته و به تولید انبوه رسیده‌اند. لس‌آنجلس در *بلیدرانر* چیزی بیش از یک مغازه خرت‌وپرت‌فروشی نیست؛ ترکیبی ناهمگون از فرهنگ‌های مختلف در میان عناصر کالبدی که مرز زمانی میان آنها مشخص نیست، به طور آشفته‌ای می‌لوند و به ظاهر شکل‌دهنده تکثرگرایی و تکاپوی خاص یک شهر پست‌مدرن هستند. مکان‌های ابداعی نیز در *بلیدرانر* حضور دارند؛ کالبد شهر و خصوصاً طراحی ساختمان‌ها آکنده از تقلیدهای سطحی از عناصر فرمال دوره‌های گوناگون تاریخی و فرهنگ‌های مختلف جهانی است. ساختمان‌های هرمی کلان‌پیکر موجود در شهر، بازنمودی است از اهرام مصر. تنوع و تکثر فرهنگی، زبانی و نژادی چیزی است که در بسیاری از صحنه‌ها به کمک نمایش محله‌چینی‌ها و امثال آن تکرار می‌شود. پست‌مدرن بودن فیلم نه تنها در میزانشن، بلکه در چندزبانه بودن تبلیغات رایج در شهر نیز بیان می‌شود (Mennel, 2008: 141).

میزانسن فیلم سرشار از ارجاعات فرمال به گذشته‌های دور و نزدیک است. نمادگرایی پست‌مدرن در فرم کارکردی شهر پست‌مدرن نیز حضور دارد و به عناصری تبدیل می‌گردد که صورت واقعی نداشته و به فضای مجازی مربوط‌اند. همه‌چیز در شکل شهری پست‌مدرنیسم فیلم، صورتی از تمثیل و کنایه به خود می‌گیرد و با پذیراشدن بسترهای معنایی مختلف، کارکردهای گوناگونی را در بعد عینی به خود می‌گیرند.

این بازتأکید مجدد پست‌مدرنیسم بر زیبایی‌شناسی، به علت واکنشی بود که مدرنیست‌ها با توجه هرچه بیشتر به جنبه‌های سیاسی، آن را نادیده انگاشته‌بودند و بهای زیادی به آن نمی‌دادند. معماری پست‌مدرن موضع خود را به عنوان یک معمار اجتماعی که برای حل مشکلات کلی جامع دست به طراحی می‌زند، به موقعیت نمادین و نمایشی و تزیین‌گری که با مسائل سیاسی کمتر درگیر است، تغییر داده‌است. یکی از شواهد شکست شهرسازی پست‌مدرن، در درک ناقص و توجه ناکافی‌اش به اقتصاد سیاسی است.

جدول ۳. اصول فرمال بعد تردستی در سینما (منبع: نگارندگان)

اصول پیوستگی	اصول تکامل	اصول تباین	اصول ریتمیک	اصول کارکردی	اصول کلی	شهر پست‌مدرن
هرچه بازی آزاد سبکی فیلم در افق گسترده شود، وحدت فرمیک و پیوستگی آن افزایش خواهد یافت و بالعکس؛ یعنی، طیفی از پیوستگی کامل تا ازهم‌پاشیدگی مطلق فرمال.	توالی سکانس‌های شهری با توالی از روشنی به تاریکی است و بالعکس. پیش روی از لذت به لذت و از آنجا نیز به رخوت، به کمک مجموعه‌ای از موتیف‌های شهوانی و پر لذت با ترکیبی از سطوح مختلف رخوت	نادیده‌انگاشته‌شدن روابط انسانی، هویت مکان و تعلق فرهنگی در دنیای پر از لذت شهر که در نهایت با ماهیت پوچ‌گرایی خود، دنیای زشت و عاری از لذت حقیقی را خلق خواهدکرد.	شهر در فیلم وجود دارد تا از طریق تکرار لایتناهی و ظاهری گونه‌های مشابه، پس‌زمینه‌ای از لذت و بازی را ایجاد نماید.	تقلید سطحی و ظاهری عناصر کالبدی فضاها و شهری از عناصر اصیل اهمیت صرف شکل (عناصر زیبایی‌شناسانه) در مقابل محتوا و معنی در بعد کارکردی	تقلید، لذت و بازی آزاد	سطحی و ناقد عمیق‌بودن تردستی

پدید آمدن شکاف معنایی	نوعی		فراواقعیت‌ها			
میان عناصر فرمال در دستگاه	پیوستگی غیر عملکردی		در تکرار خویش به واقعیت‌هایی	تبلور		
کارکردی فیلم ناشی از حذف روابط دالّ و مدلولی آن و در نتیجه بروز نوعی افتراق مدلولی و در نتیجه غیر همسان‌انگاری فضاهای شهری	لايه‌های طبقاتی جدید و اشکال جدید تضاد طبقاتی حضور دارد و در آن فضای عمومی به معنای اخص کلمه از درجه اعتبار ساقط است.	پذیرش تمامی تضادهای تمثیلی و استعاری توسط شهر پست مدرن و در نهایت رسیدن به تعادلی کاذب و صوری	جدید تبدیل می‌شوند. بنابراین، تکرار با ملموس کردن فضای ذهنی به امری بدیهی و معمول تبدیل می‌گردد.	پست مدرنیسم در فرم کارکردی شهر پست مدرن به وسیله نمایش عناصر مجازی و بدون صورت واقعی.	شهر شبیه‌سازی شده	تمثیل و استعاره و تشابه

۴.۴ فرم تابع تجارت است (Form Follows Finance)

ظهور تفکر انباشت منعطف سرمایه، برآمدن شهرهایی که با اقتصاد جهانی حمایت می‌شوند، شهرهای رده دومی که توسط اقتصاد ملی و محلی حمایت می‌شوند، گروهی و میان‌رشته‌کردن حرفه معماری، بالاگرفتن رقابت میان شرکت‌های بزرگ، تمایلات وابسته‌ای که میان مصرف‌کنندگان برای درک تفاوت‌ها هنگام صرف پولشان برای خرید اشیائی با قابلیت فروش مجدد دارند (که باید با دوام و با ظاهری سنتی باشند)، تمامی این شرایط دست به دست هم داده‌اند تا ایدئال‌ها و نُرم‌های موجود را بدون تصویر غیر قابل تجسم کرده و در عصر انحطاط خلاقیت، طراح را به سمت بی‌تفاوتی سیاسی سوق دهند. به جای اینکه فرم‌ها و مفاهیم تاریخی در مکان درست و بجای خود به‌کار روند، سبک و مد جدید شهرسازی متمایل به برقراری نوعی رابطه بسیار سطحی با فرهنگ توده با خنثی و عقیم‌کردن تاریخ است؛ به گونه‌ای که عملکرد روزمره بازار جهانی را تهدید نکند. در نهایت، تمامی علایم و نشانه‌های افزایش خلأ میان فقیر و

غنی، با افزایش چشمگیر بی‌خانمانی در سال ۱۹۷۰ و به‌وجود آمدن پدیده شهر لبه‌ای در سال ۱۹۸۰، به‌طور کامل رخ نمود (Ellin, 1999: 180).

اگر شهر مکتب شیکاگو، شهری است که در آن مرکز و حاشیه وجود دارد، شهر مکتب لس‌آنجلس شهر مرکز‌زدایی شده‌است؛ شهری است که با نیروهای نامرئی کنوکاپیتالیسیم هدایت و کنترل می‌شود. همان‌گونه که سوجا (Soja, 1990: 129) نیز به‌درستی تشخیص داده‌است، در شهر پست‌مدرن، مرکز به یکباره به حاشیه رانده می‌شود و حاشیه مرکز می‌شود و شهر پشت و رو می‌گردد. مرکزیت در نظر لفور (Lefebvre, 1991)، موضوع محوری واقعیت شهری است. در شهر پست‌مدرن، این مرکزیت مثال بارز خودِ نابودی است. یک مرکز تا زمانی مرکز است که توجیهی اقتصادی را بتوان بر آن مترتب بود. در غیر این صورت، فرآیند پشت‌وروشدن مرکز و حاشیه در یک دور باطل تکرار خواهدشد و هر مرکزی خود را به سوی مرکز دیگر می‌راند. به نظر سوجا، اشکال جدید تضادهای طبقاتی محصول این پراکندگی مراکز است. مفهوم امر شهری که لفور مطرح می‌کند، با این پراکنش فضایی قرابت مفهومی دارد. از نظر لفور، امر شهری در مرز زوال شهری رخ می‌نماید؛ جایی که تمرکز به صورت صوری موجود است، لیکن در دگرجای‌ها شکل گرفته‌است. فضای شهری در این دگرجای‌ها (Heteropia)، فضاهای دارای تفاوت است که به گونه‌ای تنش‌آمیز در ساختار زمانی شکل می‌گیرند و محصول این تفرق و جدایی هستند. سوجا نیز بر این اساس، معماری و طراحی شهری محصول چنین پراکندگی را معماری شبه‌زندانی تعریف می‌کند و آن را مشخصه بارز شهر مکتب لس‌آنجلس می‌داند؛ شهری که به‌شدت کنترل می‌شود و جدایی‌گزینی طبقات و اقشار اجتماعی در آن به حد اشباع رسیده‌است. شهر لبه‌ای و مجتمع‌های دروازه‌دار، مابه‌ازاهای فضایی قرائت سوجا از شهر پست‌مدرن هستند.

گرچه این موضوع در شهر پست‌مدرن عمومیت دارد، چنین تصویری از شهر پست‌مدرن در فیلم شهر خدا (City of God)^{۱۶} تبلوری تمام‌عیار می‌یابد. این فیلم روایت اتفاقات یک سکونتگاه دروازه‌دار در اطراف ریودوژانیرو در دهه ۱۹۷۰ است که شهر خدا نام دارد؛ جایی که از فرآیند توسعه شهر در حین حرکت به سوی جهانی شدن، به بیرون پرتاب شده‌است. به‌نظرمی‌رسد اینجا سکونتگاهی غیررسمی بوده که دولت پاکسازی و برای اسکان مردم فقیر آن، از نو بنا کرده‌است. میزان سرسام‌آور

جرم و جنایت، مصرف و قاچاق مواد مخدر، فحشا، فقر و خشونت در میان خصوصاً جوانان و نوجوانان، درون‌مایه اصلی داستان است. هرچند تعداد ساکنان‌های نشان‌دهنده کلان‌شهر در فیلم زیاد نیست، 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 دوقطبی می‌گرداند. بسیاری از صحنه‌های فیلم در محیط‌های بیرونی ساخته شده‌اند؛ فضاهای شهری ناامن، آلوده، رعب‌آور و پیچ‌درپیچ با جوئی کاملاً تهاجمی و تدافعی که کارکرد فرمال کل جریان روایی فیلم را تحت تأثیر قرار داده است. اوج القای احساس جدایی ما در شهر ریودوژانیرو با شهر *خدا* در سکانسی است که نوجوان شخصیت اصلی داستان، پس از عکس‌برداری از یک گروه گنگستر شهر *خدا* و ارائه آن تصاویر به دفتر یک روزنامه، با حالتی معصومانه و وحشت‌زده، از بازگشتن به شهر *خدا* امتناع می‌ورزد. در بسیاری از سکانس‌ها، وقتی مردم می‌خواهند درباره ریودوژانیرو صحبت کنند، از لفظ «شهر» استفاده می‌کنند؛ گویی که شهر *خدا* در تقابل با آن قرار دارد.

عصر دوم ماشین (پسافوردیسم) جذبه تصویر را جایگزین ایمان و امور اجتماعی کرده است و معماران نیز در قبال قدرت روزافزون رسانه‌های جمعی سر تسلیم فرود آورده‌اند. با تبلور فراواقعیت‌ها، معماری به مونومانی برای تبلیغ خویش تبدیل گشته است تا تبلیغ فضای شهری. این اهمیت‌یابی کاذب تصویر حتی فراتر از ایدئولوژی، اجازه ایجاد تعاون بی‌سابقه‌ای را میان تصویر و بازار می‌دهد. با ارجحیت یافتن تصویر و تخیل بر ایدئولوژی، راه هم‌دستی همه‌جانبه تصویر با مکان بازار هموار شده است؛ به طوری که امروزه معماری نیز به یکی از شاخه‌های اصلی در راستای تأمین اهداف بازار مد تبدیل گشته است. این مدگرایی در *بلیدرانر* حضوری چندگانه دارد. در این فیلم، فضاهای شهری بیشتر عملکرد تجاری و اقتصادی دارند تا عملکرد فضای عمومی و در راستای تأمین اهداف صنعت مد و بازار هستند. بوم‌گرایی فرهنگی در هندسه فضای شهری و در سیمای شهر، به طور شاخصی به واسطه استفاده گرفته‌برداری شده از اشکال صرفاً تصویری فرهنگ منطقه‌ای نمود یافته که در تقابل فرمال عناصر تصویری فیلم به صور مختلفی توجیه منطقی می‌یابد. تبلیغات کوکاکولا در بیلبردهایی به وسعت نمای برج‌های مرتفع هستند؛ گویی که کالبد فضای شهری و معماری تغییر ماهیت داده و دیگر نمای یک ساختمان مفهوم هزاران‌ساله خود را از

دست می‌دهد. عناصری مانند پنجره و بازشو در این سطوح تبلیغاتی شده که قرار است تشکیل‌دهنده و محصورکننده فضای شهری باشند، رنگ می‌بازند و جای خود را به هارمونی رقص نور و صفحات نازک نمایش می‌دهند. این سطوح مرز میان درون و برون را می‌سازند، مرز میان عمومی و خصوصی، میان فضای معماری و فضای شهری. این مرزها به گونه‌ای اغراق‌آمیز تار گشته‌اند. از سوی دیگر، فضاهای شهری معرفی شده در فیلم *کیکا* نیز رنگ و بویی به شدت تجاری شده و وابسته به تبلیغات به خود گرفته‌اند؛ گویی ماهیت وجودی شهر همین است و مسائل شهری که تا قبل از این دوره، مباحث ماهوی شهر را شکل می‌دادند، در این فیلم به مباحث عرضی تبدیل گشته‌اند. فرهنگ عامه، وضعیت اقتصادی یک شهر پست‌مدرن، لذت‌جویی، تکثر و آزادی‌های جنسی و در نهایت سردرگمی و عدم امنیت روانی مترتب بر شخصیت‌ها به‌کرات از صحنه‌های فیلم برداشت می‌شود. شهری که در این فیلم نمایش داده می‌شود، شهری است بی‌نام و هویت و ترسناک؛ شهری پر از تجاوز، خشونت و شهوت‌رانی. بسیاری از صحنه‌های فیلم در محیط‌های بسته فیلمبرداری شده‌اند. آلمودوار می‌گوید: «*کیکا* فیلمی است درباره مشکلات شهرهای بزرگ. مشکلاتی که همه جای شهر را پر کرده است. شما هیچ خیابانی در فیلم نمی‌بینید. شهر تنها وانموده‌ای است از مادرید، نه مادرید واقعی» (Mazierska and Rascarol, 2003). تمام درها و پنجره‌ها در فیلم باز هستند. شخصیت‌های داستان آزادند، ولی در عین حال هرکدام چیزهایی برای پنهان کردن دارند. هیچ احساس خلوتی در فیلم دیده نمی‌شود؛ انگار هیچ سدی در برابر تهاجم از بیرون برای افراد وجود ندارد. شهر این فیلم یک شهر ناپیدا است، زیرا روابط جنسی، چشم‌چرانی‌ها، مکالمه‌های شهوت‌انگیز اغلب در داخل منازل، مغازه‌ها، اداره‌ها و رستوران‌ها انجام می‌شود. شهر صرفاً برای تفریح است، مردم برای دیدن و خرید در آن حضور دارند. شهر مکانی است برای گریز، سرزمین شگفتی‌ها که پیوسته از واقعیت گریزان است. چیزی فراتر از تفریح و لذت در این شهر اندیشیده نمی‌شود. هیچ جهانی فراتر از ظاهر موجود نیست، بنابراین هیچ مکان بیگانه‌ای در آن نیست. این شهر فرمال کاملاً شناخته شده و راحت است. در اینجا، بیشتر از هر جای دیگری می‌توان لذت برد. لذت در این شهر مورد تأیید است و هیچ چیزی به مخالفت با آن بر نمی‌خیزد؛ شهری که مصرف‌جویی را تولید کرده و به مکان‌هایی از بازی‌های ناب تبدیل گشته است (Boyer, 1990: 203).

جدول ۴. اصول فرمال بعد تجارت در سینما (منبع: نگارندگان)

اصول پوست مدرن	شهر	اصول کلی	اصول کارکردی	اصول ریتمیک	اصول تباین	اصول تکامل	اصول پیوستگی
پست مدرن	شهر	التقاط گرایی تاریخی منطقه گرایی حفاظت گرایی	بوم گرایی فرهنگی در هندسه فضای شهری و در سیمای شهر، در تقابل فرمال با عناصر تصویری فیلم به اشکال مختلفی توجیه منطقی می یابد.	اساس ریتمیک فیلم را پس زمینه ای کاملاً درهم و بی نظم تشکیل می دهد. این پس زمینه پا را از مرزهای پیچیدگی فراتر می نهد و به مخلوط همگنی تبدیل می شود که دیگر تقابل عناصر فرمال در دینامیزم فیلم رنگ می بازد.	تضاد عملکردی که میان مفهوم استعمارطلبی مدرن و وابستگی به خدمات، بازار، مد و تکنولوژی احساس می شود، تکنرگرایی را به ابزاری برای نمایش تصویری استعلایی از زندگی بومی غیرمدرن تبدیل می کند.	فرآیند پیشروی فرمال فیلم در راستای تبیین از خود بیگانگی ها و پوچ گرایی های حاصل از مصرف گرایی جامعه بومی و وابستگی آنها به سیستم اقتصاد جهانی است.	وحدت فرمیک میان عناصر تصویری، اجتماعی و کالبدی فیلم به واسطه همگام بودن ظاهری این سه عنصر موجود است.

۵. نتیجه‌گیری

در این قسمت، به تحلیل جدول فراوانی ۲۳ فیلم جامعه آماری پژوهش پرداخته‌ایم. این جدول از دو جهت اهمیت دارد: نخست، به سبب معین کردن نقش هر فیلم در نمایش چگونگی نقد شهر پست‌مدرن و ابعاد گوناگون آن؛ و دوم، به دلیل فراهم کردن شرایط برای فهم این موضوع که سینما اولاً بیشتر نمایانگر کدام یک از ابعاد انتقادی شهر پست‌مدرن بوده و دوم، به کمک کدام یک از اصول فرمال فیلم به آن مهم نائل آمده‌است. یافته‌های این پژوهش نشان می‌دهد که در جامعه آماری مورد بررسی، از بعد شهری تخیل بیشترین و ترس کمترین و از بعد سینمایی، اصل فرمال کارکردی بیشترین و پیوستگی کمترین سهم را در نقد شهر پست‌مدرن در سینما به خود اختصاص داده‌اند.

اصالتی که پست‌مدرن برای تخیل و وهم در مقابل عینیت بیرونی قائل است (البته، اگر بتوان ذات اصالت را در اندیشه پست‌مدرن پذیرفت)، در شهر منعکس است. تعدد فیلم‌های منعکس‌کننده این موضوع در جدول، مؤید این مطلب است. التقاط، جایگزینی فراواقعیت‌ها به جای واقعیت‌ها، تقلیل‌گرایی فرمال در سطوح مختلف، لذت و تفریح، همه و همه با ارجاعات فراوان در فیلم‌های مورد مطالعه این پژوهش قابل ردیابی هستند. هرچند پست‌مدرنیسم بر جهان - محلی شدن (Glocalism)^{۱۷} تأکید دارد، یکی از بزرگ‌ترین ناکامی‌های او در جهانی‌شدن (بخوانید جهانی‌سازی) متجلی است. شفاف‌ترین، پرهیمنه‌ترین و روزمره‌ترین بعد جهانی‌شدن، بعد اقتصادی آن است. اشکال جدید شکاف طبقاتی و جامعه مصرفی و مدمحور، نتیجه مستقیم تفکر اقتصادی مسلط بر این دوره، یعنی نئولیبرالیسم است. شاید، همین وضوح و روزمرگی سبب شده تا انعکاسی پررنگ از بعد فرمال تجارت را در سینمای شهری پست‌مدرن شاهد باشیم؛ مقوله‌ای که نمایش آن چندان هم به جلوه‌های مدرن سینمایی نیازی ندارد. فضاهای شهری معاصر به‌روشنی عملکردی را پذیرفته‌اند که یکی از حلقه‌های همین زنجیره منحوس است. در شهر پست‌مدرن، فرم تابع تردستی است. نمایش شهر شبیه‌سازی شده نیازمند فناوری‌های پیشرفته سینمایی است؛ به همین دلیل هم هست که فیلم‌های مورد بحث در این بخش جدول، اغلب فیلم‌هایی علمی - تخیلی هستند. اما، نقد تقلید، لذت و بازی آزاد مقوله‌ای است که نمایش آن، هم در فیلم‌های رئال و سینمای مستقل آمده و هم در سینمای مسلح به فناوری. اینکه تعداد فیلم‌های کمتری نمایشگر بعد فرمال

ترس هستند، شاید ناشی ارتباط تنگاتنگ این مفهوم با سیاست شهری باشد؛ بدین معنا که تولید آثاری با این مضمون اغلب با مخالفت نظام‌های سیاسی حاکم مواجه است. فیلم‌های مورد بحث در این بخش جدول نمایانگر زمان حال نیستند و یا ترسیم‌کننده آینده‌ای ضد آرمان‌شهری یا آرمان‌شهری هستند (وی مثل *وندتا*) و یا گذشته را به تصویر کشیده‌اند (شهر *خدا*).

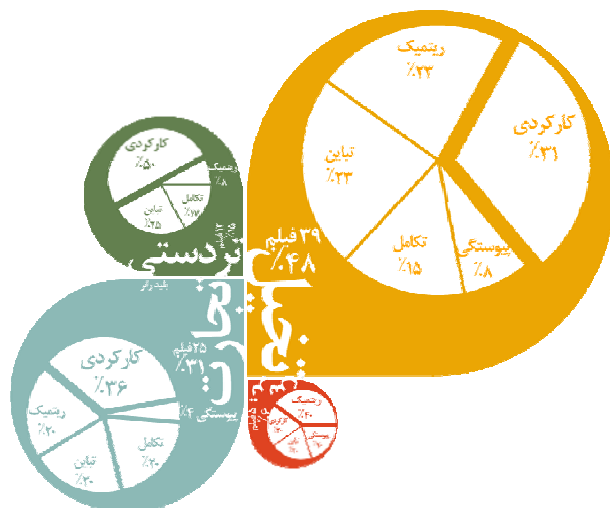
از سوی دیگر، یافته‌های این پژوهش نشان‌می‌دهد تعداد فیلم‌هایی که در آنها به کمک اصول کارکردی، ریتمیک و تباین، شهر پست‌مدرن به نقد کشیده شده، بیش از دو اصل دیگر فرم فیلم (تکامل و پیوستگی) است. این یعنی در این فیلم‌ها، سازندگان با نمایش نقش‌هایی متفاوت و گاه متعارض برای فضاهای شهری پست‌مدرن، استفاده از فضاهای شهری به عنوان یک موتیف سینمایی و انعکاس تضادهای جاری در فضاهای شهری، سعی در نمایش یا نقد شهر پست‌مدرن داشته‌اند. اینها به ترتیب به کارکرد، ریتم و تباین در فرم فیلم اشاره دارند.

کارکرد آن‌جایی مطرح است که در سینما، بیشتر از طریق نقشی که یک فضا به خود می‌گیرد، پیام فیلم منتقل می‌شود؛ مثلاً، در *باید رانر*، که تصویری ضد آرمان‌شهری از یک جامعه پست‌مدرن ارائه می‌دهد، برای به تصویر کشیدن بخشی از روابط بین انسان‌ها، رستورانی نمایش داده می‌شود که هم محلی است برای نمایش مد و لباس، هم بستری برای انحرافات اخلاقی و اروتیسیزم و هم به فراخور زمان، مکانی برای جرم و خونریزی و قتل. نقش ریتم در فرم فیلم در نمایش یک فضای شهری - با عملکردی یکسان - به عنوان موتیفی است که به دفعات در سیر روایی فیلم تکرار می‌شود و هر بار با تأکید بر بخشی، سعی در انتقال معنا در راستای اهداف فیلم می‌گردد؛ در فیلم *گل راز من*، پلازا مایور در مادرید به کرات و هنگام بازگشتن شخصیت اصلی داستان از محل کارش در شب هنگام نمایش داده می‌شود تا به به مخاطب بفهماند که شهر برای او فقط محلی برای غصه‌ها و ابتلائاتش نیست، بلکه شادی و پایکوبی‌اش را نیز در خود می‌پروراند. تباین به عنوان سومین اصل فرمال پرکاربرد در سینمای منعکس‌کننده شهر پست‌مدرن، در به تصویر کشیدن تضادهای عناصر و فضاهای شهری خود را جلوه‌گر می‌سازد؛ مثلاً، ممکن است با نمایش تضادها بین فضاهای مدرن و پست‌مدرن، یا پیشاصنعتی و پساصنعتی، سعی در نقد پست‌مدرنیسم شود.

جدول ۵. جدول فراوانی فیلم‌های مورد بررسی در ماتریس اصول فرمال ابعاد انتقادی پست‌مدرن در سینما
(منبع: نگارندگان)

اصول پیوستگی	اصول تکامل	اصول تباین	اصول ریتمیک	اصول کارکردی	اصول کلی	شهر پست‌مدرن	
		تئاتر جنگ	گل راز من		ترکیب‌بندی التقاطی	زمینه‌گرایی	فیلم
	تلقین		قانون شهوت	بلیدرانر بتمن	استفاده از عناصر کلاسیک		
				تلقین	فراواقعیت‌ها جایگزین واقعیت‌ها		
		من چه کرده‌ام؟	من چه کرده‌ام؟	تئاتر جنگ و ماریوس و ژانت	نحوه استفاده از عناصر مدرن به عنوان تاریخ معاصر و به تصویر کشیدن صنعت و تصویرسازی آن در شهر	تاریخ‌گرایی	
دختر پیشاهنگ	بتمن بلیدرانر	تئاتر جنگ و ماریوس و ژانت	ماریوس و ژانت		چگونگی استفاده نمادین از عناصر تاریخی و میزان توجه به عناصر مذهبی و ایدئولوژیک (تقلیل‌گرایی)		
	تئاتر جنگ و ماریوس و ژانت			تئاتر جنگ و ماریوس و ژانت	اندیشه زیبایی‌شناسانه جبرگرا	شهرنشینی	
					نحوه توجه به ایجاد مرکز در دنیای مرکز‌زدایی شده (نحوه توجه به احیای تاریخی)		
خماری		من چه کرده‌ام؟	خماری بلیدرانر	خماری	لدت‌گرایی، تفریح	شیفته تصویر	
				بلیدرانر	اصالت ظاهر و نماگرایی		
		خیلی دور، چنین نزدیک خیابان سان	خماری	خماری	حفاظت‌گرایی زیبایی‌شناسانه		
	تلقین	من چه کرده‌ام؟ تئاتر جنگ	بای بای نتتی و بونی	زندگی محلی برای ساختن است تصاویر شبانه	انقلاب تکنولوژیک در تقابل با نوستالژی انسان پساصنعتی	تکنولوژی پیشرفته	
وی مثل وندتا		وی مثل وندتا	وی مثل وندتا		نوستالژی قدرت	تاریخ‌گرایی	تاریخ

			وی مثل وندتا	شهر خدا	شهر تدافعی، مجتمع‌های دروازه‌دار	شهرنشینی	
	کیکا خماری	کیکا بلیدرانر	قانون شهوت	بلیدرانر خماری بتمن	تقلید، لذت و بازی آزاد	سطحی و فاقد عمق	زردستی
		بلیدرانر		کیکا بلیدرانر بتمن	شهر شبیه‌سازی شده	نمایش و استماره	
			گل راز من ماریوس و ژانت		التقاط‌گرایی تاریخی	تکرارگری	
	بای بای	هوس زنده قاتل دختر پیشاهنگ		من چه کرده‌ام؟ تئاتر جنگ بلیدرانر	منطقه‌گرایی		
					حفاظت‌گرایی		
			خماری بلیدرانر	قاتل بلیدرانر	ارتباط سطحی با فرهنگ عامه	تجارت	
شهر خدا	بای بای	بلیدرانر و کیکا			شکاف طبقاتی		
				کیکا بلیدرانر خماری بتمن	مدگرایی	سودا پیشگی	
	بای بای نتی و بونی قاتل				تسلیم در برابر نیروهای بازار		
			بلیدرانر		ارجحیت تصویر بر ایدئولوژی		



شکل ۱. سهم هرکدام از ابعاد انتقادی فرمال شهر در سینما (منبع: نگارندگان)

شکل ۱ که نتیجه‌ای کمی و از منظر شهری به جدول ۵ است، نشان‌می‌دهد که ابعاد تخیل، تجارت، تردستی و ترس، به‌ترتیب دارای بیشترین تا کمترین سهم را از نظر تکرار سینمایی (۲۳ فیلم مورد بررسی این پژوهش) دارا هستند. از سوی دیگر، این نمودار ارائه‌دهنده سهم هر یک از چهار اصل فرمال فیلم از ابعاد شهری است.



شکل ۲. سهم هرکدام از ابعاد فرمال سینمایی در شهر پست‌مدرن (منبع: نگارندگان)

شکل ۲ که نتیجه‌ای کمی و از منظر سینمایی به جدول ۵ است، نشان می‌دهد که اصول کارکردی، تباین، ریتمیک، تکامل و پیوستگی، به ترتیب دارای بیشترین تا کمترین سهم را از نظر تکرر سینمایی (۲۳ فیلم مورد بررسی این پژوهش) دارا هستند. از سوی دیگر، این نمودار ارائه‌دهنده سهم هریک از پنج بعد انتقادی شهر پست‌مدرن از اصول فرمال سینمایی است.

پی‌نوشت

۱. کارگردان: Fritz Lang، سال ساخت: ۱۹۲۷، کشور سازنده: آلمان
۲. کارگردان: Irwin Winkler، سال ساخت: ۱۹۹۲، کشور سازنده: آمریکا
۳. کارگردان: Charles Chaplin، سال ساخت: ۱۹۳۱، کشور سازنده: آمریکا
۴. کارگردان: Fritz Lang، سال ساخت: ۱۹۵۶، کشور سازنده: آمریکا
۵. کارگردان: Ridley Scott، سال ساخت: ۱۹۸۲، کشور سازنده: آمریکا و انگلستان
۶. شهری که وقایع تمام فیلم‌های بتمن در بستر آن روی می‌دهند.
۷. کارگردان: Tim Burton، سال ساخت: ۱۹۸۹، کشور سازنده: آمریکا
۸. کارگردان: Pedro Almodovar، سال ساخت: ۱۹۹۶، کشور سازنده: اسپانیا و فرانسه
۹. کارگردان: Pedro Almodovar، سال ساخت: ۱۹۸۷، کشور سازنده: اسپانیا
۱۰. کارگردان: Mario Martone، سال ساخت: ۱۹۹۸، کشور سازنده: ایتالیا
۱۱. کارگردان: Robert Guediguian، سال ساخت: ۱۹۹۷، کشور سازنده: فرانسه
۱۲. کارگردان: Christopher Nolan، سال ساخت: ۲۰۱۰، کشور سازنده: آمریکا و انگلستان
۱۳. کارگردان: Pedro Almodovar، سال ساخت: ۱۹۹۳، کشور سازنده: اسپانیا و فرانسه
۱۴. کارگردان: Todd Phillips، سال ساخت: ۲۰۰۹، کشور سازنده: آمریکا و آلمان
۱۵. کارگردان: James McTeigue، سال ساخت: ۲۰۰۶، کشور سازنده: آمریکا، آلمان، فرانسه. شایان ذکر است از این فیلم ترجمه‌های دیگری مانند «ک مثل کین خواهی» نیز در دست است.
۱۶. کارگردانان: Fernando Meirelles و Katia Lund، سال ساخت: ۲۰۰۲، کشور سازنده: برزیل و فرانسه
۱۷. یکی از مفاهیم اصلی دوره پست‌مدرن، به معنی اندیشیدن در مقیاس جهانی و اقدام در مقیاس محلی است.

منابع

بوردول، دیوید و کریستین تامسون (۱۳۸۲). هنر سینما، ترجمه محمدی و فتاح، تهران: نشر مرکز.

- Baudrillard, Jean (1988). *America*, London: Verso.
- Bell, Daniel (1973). *The Coming of Post-Industrial Society: A Ventura in Social Forecasting*, New York: Basic Books.
- Bordwell, David; and Kristin Thompson (2008). *Film Art: An Untoduction*, New York: McGraw-Hill.
- Bordwell, David; and Noel Carro (1996). *Post Theory: Reconstructing Film Studies*, Wisconsin: Wisconsin University Press.
- Cahoon, Lawrence (1996). *From Modernism to Post Modernism: An Anthology*, Oxford: Blackwell.
- Clarck, David (1997). *The Cinematic City*, London: Routledge.
- Davis, Mike (1990). *City of Quartz: Extracting the Future in Los Angeles*, New York: Verso.
- Dear, Michael (2000). *The Postmodern Urban Condition*, Oxford: Blackwell.
- Dear, Michael; and Steven Flusty (1998). *Annals of the Associations of American Geographers*, Oxford: Blackwell.
- Dear, Michael; and Steven Flusty (2002). *The Spaces of Post Modernity*, Oxford: Blackwell.
- Eco, Umberto (1986). *Travels in Hyperreality*, New York: Harcour.
- Ellin, Nan (1997). *Architecture of Fear*, New York: Princeton Architectural Press.
- Ellin, Nan (1999). *Postmodern Urbanism*, New York: Princeton Architectural Press.
- Foucault, Michel (1980). *The History of Sexuality*, Vol. 1, New York: Vintage.
- Habermas, Jurgan (1987). *The Philisophical Discourse of Modernity*, Oxford: Polity Press in Association with Blackwell Publications.
- Harvey, David (1989). *The Condition of Postmodernity: An Enquiry into the Origins of Cultural Change*, Massachusetts: Blackwell.
- Ihab, Hassan (1975). *POSTmodernISM: A Paracritical Bibliography- in Pracriticism: Seven Speculations of the Times*, Illinois: Urbana: University of Illinois Press.
- Jacobs, Allan, and Donald Appleyard (1987). "Toward an Urban Design Manifesto", *Journal of the American Planning Association*.
- Jacobs, Jane (1961). *The Death and Life of Great American Cities*, New York: Vintage.
- Lefebvre, Henri (1971). *Everyday Life in the Modern World*, New York: Harper and Row Publisher.
- Lefebvre, Henri (1991). *The Production of Space*, Cambridge Massachusetts: BlackWell.
- Ley, David (1987). "Liberal Ideology and Postindustrial City", *Annalls of Association of American Geographers*.
- Mazierska, Ewa, and Laurai Rascarol (2003). *From Moscow to Madrid-Postmodern Cities, European Cinema*, New York: I.B. Tauris and Co Ltd.
- Mennel, Barbara (2008). *Cities and Cinema*, New York: Routledge.
- Relph, E.C (1987). *The Modern Urban Landscape*, Baltimore: John Hopkins University Press.
- Soja, Edward W (1990). *Post Modern Geographies; The Reasseration of Space in Critical Social Theory*, London: Verso.

Stam, Robert (2000). *Film Theory: An Introduction*, Oxford: Blackwell.

Varna, George, and Steve Tiesdell (2010). "Assessing the Publicness of Public Space: The Star Model of Publicness", *Journal of Urban Design*, Vol. 15, No. 4.

Ventury, Robert (1966). *Complexity and Contradiction in Architecture*, New York: Museum of Modern Art.

Vidler, A. (1993). "The Explosion of Space: Architecture and The Filmic Imaginary", *Assemblage 21*.