

معماری سینما به مثابه یک اثر هنری در تعامل با فضاهای شهری

بارویکرد زمینه‌گرایی

حمید بهجت

دانشجوی کارشناسی ارشد مهندسی معماری
موسسه آموزش عالی آفاق، ارومیه، ایران
Behjat.hamid@yahoo.com

دکتر جواد شریف نژاد

استاد یار گروه معماری
موسسه آموزش عالی آفاق، ارومیه، ایران
Jshn-1@hotmail.com

چکیده

معماری به عنوان (محیط و مصنوع انسان) در تعامل با فضاهای شهری، به کالدهای گوناگونی تعریف می‌شود. در همین راستا امروزه با تلفیق معماری و هنر سینما و تعریف فضای کالبدی؛ معماری سینما عرصه جدیدی در طراحی فضاهای شهری با رویکرد زمینه‌گرایی، برای گسترش فرهنگ‌ها و تعاملات اجتماعی و نیز پرکردن اوقات فراغت شهروندان، به وجود آمده است. تجربه عملی فضای معماری توسط فرد درون آن فضا مشابهت فراوانی با برداشت تماشایی یک سکانس خاص در فیلم دارد. تجربه فضا- زمان در معماری با جابجا شدن و حرکت خود بیننده در طول زمان از صبح تا شب هنگام تصویر و فضا تغییر می‌کند ولی این امر در سینما، بدون احتیاج به حرکت خود بیننده صورت می‌پذیرد. حرکت‌های انتخاب شده و نقطه یا نقاط دید تعریف شده است و کادر این حرکت را محدود می‌کند. حال این سؤال به وجود می‌آید در طراحی و ایجاد فضای جذاب مجتمع سینمایی در بدنه شهری با وجود تنوع رسانه‌های مجازی و مطالبات مردمی، نقش معماری به عنوان خالق یک اثر هنری جهت کشاندن مردم به سالن‌های سینما و نیز تعامل آن با فضای شهری چگونه است؟ روش این پژوهش مبتنی بر مطالعات کتابخانه‌ای بوده و رویکردی توصیفی و تحلیلی دارد.

واژه‌های کلیدی: سینما، معماری، فضای شهری، زمینه‌گرایی، اصول طراحی معماری، فضاهای نو