

## رابطه معماری و سینما در عصر مجازی شدن

مانی یوسفی

دانشجوی دکتری معماری دانشگاه آزاد اسلامی واحد نور

maniusefi@yahoo.com

### چکیده

انسان معاصر با چالشی که مربوط به گذار از عصر اطلاعات به عصر دنیای مجازی می باشد درگیر است. گذاری که همانند سایر امور زندگی سبب ایجاد تغییراتی در عرصه معماری، از قبیل پیدایش واژگانی همانند؛ معماری مجازی و معماری دیجیتال گردیده است. در این میان واقعیت مجازی و فضای سایبر مولفه هایی هستند که با ظهور فناوریهای دیجیتال به سرعت وارد معماری شده اند و به گونه ای تکنولوژیهای فرهنگ ساز در معماری بوده اند. معماری مجازی این قابلیت را در اختیار معماران قرار میدهد که با استفاده از فناوری نوین به بازنمایی انگاره ها به مثابه واقعیتهای تصویری برای تجارب فضایی بپردازند، فضای بوجود آمده از این طریق موقعیتی سینماگونه دارد و کیفیتی از فضاها واقعی را باز تولید میکند که در آن رویا، بیم، ارزش و معنا با ادراکی حقیقی در هم آمیخته میشوند. در این مقاله برآنیم با معرفی واقعیت مجازی بعنوان ابزاری جهت ورود انسان به محیط طراحی شده قبل از ساخت، بتوانیم رابطه معماری با سینما به عنوان دو عنصر مکمل را مورد ارزیابی قرار دهیم. آنچه پیش روست، نتیجه مطالعات کتابخانه ای بر روی واقعیت مجازی بعنوان یک رسانه و تاثیرات متقابل سینما و معماری در فرآیند طراحی محیط های انسان ساخت بر اساس تئوری موج چهارم یا عصر مجازی است. در این پژوهش از روش تحقیق توصیفی-تحلیلی و شیوی تحقیق مرور متون و منابع استفاده گردیده است.

واژه های کلیدی: عصر مجازی شدن، رابطه معماری و سینما، واقعیت مجازی

### ۱- مقدمه

« یک تمدن جدید در زندگی ما در حال ظهور است و مردان کور در همه جا در حال تلاش برای سرکوب آن اند. این تمدن جدید با خود سبک های جدید خانواده؛ تغییر نحوه کار، عشق، و زندگی؛ یک اقتصاد جدید؛ درگیری های سیاسی جدید؛ و فراتر از آن یک خودآگاهی، تغییر یافته به ارمغان می آورد. سپیده دم این تمدن جدید تنها حقیقت بزرگ و واقعی عمر ما است.» (الوین تافلر، موج سوم. ۱۹۸۰)

بر اساس تاریخ بشریت، عصر کشاورزی با هدف تهیه و تامین غذا بوقوع پیوست و تقریباً سی هزار سال دوام داشت. عصر صنعت پس از آن شکل گرفت و مشکل ابزار و مواد را که نیاز آن زمان بشر بود برطرف نمود و حدوداً ۵۰۰ سال دوام داشته و در بعضی از کشورها همچنان حاکمیت دارد. موج سوم مربوط به عصر اطلاعات است که توسط الوین تافلر با حضور رایانه معرفی شد، به سرعت در حال گسترش و توسعه بوده و حوزه فناوری اطلاعات و ارتباطات را شدیداً تحت تاثیر خود قرار داده است. هدف از بوجود آمدن این عصر رفع نیاز اطلاعاتی بشر بوده است که به کمک رایانه و اینترنت همراه با بانکهای اطلاعاتی و شبکه های تار عنکبوتی جهانی این نیاز تا حدودی مرتفع شده و در آینده تاثیر خود را با انتقال فضای یک بعدی (متن، پست الکترونیکی و اتاقهای گفتگو) به دو بعدی (فیلم، تصویر و آدمکهای شبیه سازی شده) که مشخصه این عصر است بیشتر نمایان خواهد نمود (الوین تافلر، ۱۹۸۰). پس از نظریه موج سوم، دکتر علی اکبر جلالی نظریه موج چهارم یا عصر مجازی را در دنیا مطرح کرد. این نظریه بیان می کند این دنیای دوبعدی در آینده ی جدید سه بعدی می شود، بدین گونه که انسان به صورت مجاز در آن واحد می تواند، چندجا دیده شود با همان رفتار. طوری که افراد فکر کنند که این انسان حضور فیزیکی دارد و تا زمانی که آن را لمس نکنند متوجه نشوند که آن انسان وجود ندارد. عصر مجازی مانند چتری هرکس را در هر زمان و هر جا زیر