

Reflecting the Phenomenological Approach to Place Based on Martin Heidegger's Thought in the Cinema of Yasujirō Ozu; Case Study: *Tokyo Story**

Noushin Sekhavatdoust¹ iD, Fariba Alborzi² iD, Amirhossein Amini^{**3} iD, Shahabeddin Adel⁴ iD

¹ PhD Candidate of Architecture, Department of Architecture, Faculty of Architecture and Urban Planning, Qazvin Branch, Islamic Azad University, Qazvin, Iran.

² Assistant Professor, Department of Architecture, Faculty of Architecture and Urban Planning, Qazvin Branch, Islamic Azad University, Qazvin, Iran.

³ Assistant Professor, Department of Architecture, Faculty of Architecture and Urban Planning, Qazvin Branch, Islamic Azad University, Qazvin, Iran.

⁴ Associate Professor, Department of Cinema, Faculty of Cinema and Theater, Art University, Tehran, Iran.

(Received: 6 Aug 2023; Received in revised form: 23 Aug 2023; Accepted: 3 Sep 2023)

This article examines the meaningful experience and perception of place among the technical characteristics of Yasujiro Ozu's cinema in "*Tokyo Story*" and works in the framework of Martin Heidegger's phenomenological approach due to the centrality of "meaningful experience of place." It is assumed that the meaningful experience of place in the technical characteristics of "*Tokyo Story*" is in accordance with the resulting components of Heidegger's phenomenological approach to place. As a result, the formation of this correspondence is raised as the research question. The current research is a qualitative type and is carried out by phenomenological method due to the importance of experiencing the place. Data have been collected based on reading books, observing the examined sample, and drawing a sketch of the understanding of the spatial relationships of the movie locations. The result indicates that in Ozu's mise-en-scene style, features such as repetition in the design of the graphic pattern of the backgrounds, repetition in the display of key locations, selecting nature in accordance with the mood of the characters, precision in the use of objects, uniform, and focused lighting, emphasizing the movement of the characters and creating spatial depth have caused the place to be defined based on Heidegger's phenomenological approach by fixing the place in the memory, evoking the imagination and allowing the characters to reflect on their position, perception in a broad environmental context concerning the elements and components of the surrounding environment. Furthermore, in mise-en-scene style, by expanding spatial connections between inside and outside, giving identity to places regarding social, cultural, and environmental contexts, defining limits, paying attention to the emotional aspect of the experience, perception of place in the context of daily life and human activities, direct experience

of place, the variety of perceptual experience, and the possibility of interaction with others, the phenomenological approach to the place is adapted. In cinematographic features (low camera height and long take), considering the variety of perceptual experiences in viewing the place due to the low height of the camera, the perception of the place in the context of a comprehensive environment, the possibility of tactility experience, and fixing the location in the memory through the long take, the connection with the phenomenological components of the place is inferred. In the film editing style (shot-to-shot relationship by the establishing shots), by defining the place through the elements and details of the surrounding environment, man and his activities, the expansion of spatial communication between inside and outside, and the possibility of fixing and perpetuating the place in the memory, linking with the phenomenological discourse becomes obvious. Lastly, film sound (environmental sounds specific to each place and sounds outside the frame) with the possibility of perceiving the place in the auditory sensory experience, the experience of the place regarding the surrounding environment, the expansion of spatial communication between inside and outside, stimulating the imagination of the audience to visualize the spatial reference of the sound and the estimation of the size and scale of space, justifies the affinity with Heidegger's phenomenological approach to place.

Keywords

Phenomenology of Place, Martin Heidegger, Yasujirō Ozu, *Tokyo Story*, Place.

Citation: Sekhavatdoust, Noushin; Alborzi, Fariba; Amini, Amirhossein, & Adel, Shahabeddin (2023). Reflecting the phenomenological approach to place based on Martin Heidegger's thought in the cinema of Yasujirō Ozu; case study: *Tokyo Story*, *Journal of Fine Arts: Performing Arts and Music*, 28(3), 31-44. (in Persian) DOI: <https://doi.org/10.22059/jfadram.2023.360166.615763>



* This article is extracted from the author's doctoral dissertation, entitled: "Representation of architecture in the image perception of cinema by explaining the components of perception and meaning", which is progressing under the supervision of the second and third authors and the advisory of the fourth author in the Qazvin branch, Islamic Azad university.

** Corresponding Author: Tel: (+98-912) 5380364, E-mail: a.h.amini@qiau.ac.ir

بازتاب نگرش پدیدارشناسانه به مکان بر پایه اندیشه مارتین هایدگر در سینمای یاسوجیرو ازو؛ مطالعه موردی: *داستان توکیو**

نوشین سخاوت دوست^۱، فریبا البرزی^۲، امیرحسین امینی^{۳*}، شهاب الدین عادل^۴

^۱ دانشجوی دکتری معماری، گروه معماری، دانشکده معماری و شهرسازی، واحد قزوین، دانشگاه آزاد اسلامی، قزوین، ایران.

^۲ استادیار گروه معماری، دانشکده معماری و شهرسازی، واحد قزوین، دانشگاه آزاد اسلامی، قزوین، ایران.

^۳ استادیار گروه معماری، دانشکده معماری و شهرسازی، واحد قزوین، دانشگاه آزاد اسلامی، قزوین، ایران.

^۴ دانشیار گروه سینما، دانشکده سینما و تئاتر، دانشگاه هنر، تهران، ایران.

(تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۲/۰۵/۱۵، تاریخ بازنگری: ۱۴۰۲/۰۶/۰۱، تاریخ پذیرش نهایی: ۱۴۰۲/۰۶/۱۲)

چکیده

حضور معماری در سینما در ابعاد مختلفی چون ساختار روایی تا مشخصه‌های تکنیکی اثر قابل درک است. این نوشتار تجربه معنادار مکان را در میان مشخصه‌های تکنیکی سینمای یاسوجیرو ازو در *داستان توکیو* جست‌وجو و به‌دلیل محوریت «تجربه معنادار مکان» و برداشت ادراکی از نحوه نمایش آن، در چارچوب نگرش پدیدارشناسی بر پایه اندیشه مارتین هایدگر عمل می‌کند. فرض آن است که تجربه معنادار مکان در مشخصه‌های تکنیکی *داستان توکیو* در انطباق با مؤلفه‌های منتج از نگرش پدیدارشناسانه هایدگر به مکان قرار دارد که به‌موجب آن چگونگی شکل‌گیری این تطابق به‌عنوان پرسش تحقیق مطرح می‌باشد. پژوهش حاضر از نوع کیفی بوده و به روش پدیدارشناسی انجام شده است. نتیجه بیانگر آن است که در مشخصه‌های تکنیکی *داستان توکیو* از آنجا که مکان به‌واسطه تثبیت و ماندگاری در حافظه، توانایی در برانگیختن تخیل و امکان تأمل آدمی بر موقعیتش، تجربه ادراکی متنوع، ادراک حسی و بی‌واسطه، ارتباط با آدمی و فعالیت‌های او، توجه به جنبه احساسی تجربه، ادراک در بستر محیطی گسترده و توجه به عناصر و اجزای محیط پیرامون، گسترش ارتباطات فضایی میان درون و بیرون، تعامل با دیگران، تعریف حدود مرز برای مکان و ارتباط با بستر اجتماعی و فرهنگی خود ادراک‌پذیر شده است، در قرابت با نگرش پدیدارشناسانه هایدگر به مکان قرار دارد.

واژه‌های کلیدی

پدیدارشناسی مکان، مارتین هایدگر، یاسوجیرو ازو، *داستان توکیو*، مکان.

استناد: سخاوت دوست، نوشین؛ البرزی، فریبا؛ امینی، امیرحسین و عادل، شهاب الدین (۱۴۰۲)، بازتاب نگرش پدیدارشناسانه به مکان بر پایه اندیشه مارتین هایدگر در سینمای یاسوجیرو ازو؛ مطالعه موردی: *داستان توکیو*، نشریه هنرهای زیبا: هنرهای نمایشی و موسیقی، ۲۸(۳)، ۳۱-۴۴.

DOI: <https://doi.org/10.22059/jfadram.2023.360166.615763>

* مقاله حاضر بر گرفته از رساله دکتری نگارنده اول با عنوان «بازنمایی معماری در برداشت تصویری از سینما با تبیین مؤلفه‌های ادراک و معنا» می‌باشد که با راهنمایی نگارندگان دوم و سوم و مشاوره نگارنده چهارم در دانشگاه آزاد اسلامی واحد قزوین در حال انجام است.
** نویسنده مسئول: تلفن: ۰۹۱۲۵۳۸۰۳۶۴، E-mail: a.h.amini@qiau.ac.ir



مقدمه

را در مشخصه‌های تکنیکی سینمای آزو و به‌طور خاص در داستان توکیو پی می‌گیرد. در سینمای آزو مکان اهمیت بسیار دارد. دغدغه او این است که مخاطب احساسی از مکان را دریابد و مراقب است تا بیننده با محیط شخصیت‌ها آشنا شود (Richie, 1977, 164-165). می‌توان گفت فیلم‌های آزو شیوه‌های متعارف تفکر و درک فضای روزمره شهری را دوباره ابداع می‌کنند و فرصت خلاقانه‌ای را برای دیدن دوباره جهان فراهم می‌آورند (Rushton cited in Lapworth, 2016, 15). چنین قابلیت‌هایی در بازنمایی مکان در سینمای آزو فراخوانی برای خوانش پدیدارشناسانه آن بر پایه دیدگاه هایدگر است. در این راستا پرسش آن است که چگونه در عملکرد مشخصه‌های تکنیکی به‌کاررفته در داستان توکیو انطباق با گفتمان پدیدارشناسانه مکان بر پایه دیدگاه هایدگر برقرار شده است؟ بدین ترتیب می‌توان هدف را دستیابی به مؤلفه‌های اثرگذار بر تعریف و تجربه معنادار مکان در مشخصه‌های تکنیکی سینمای آزو در داستان توکیو و سپس آگاهی از نحوه عملکرد آن‌ها به‌قصد پیوند و انطباق با رویکرد پدیدارشناسانه هایدگر به مکان دانست.

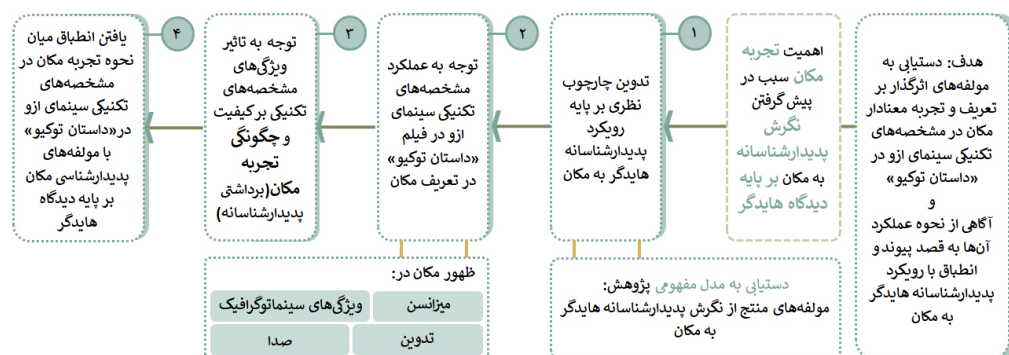
حضور و نمایش معماری در سینما، می‌تواند تجربه مکان را در سطوح مختلفی ادراک‌پذیر سازد. گاه در این تجربه، مکان تنها با توجه به عملکرد خود به‌عنوان لوکیشن فیلم‌برداری تعریف می‌شود، گاه به‌مثابه یک کاراکتر، حضوری فعال در جریان روایت پیدا می‌کند و گاه به‌واسطه ساختار تکنیکی خود (میزانسن، تدوین و صدا) به ویژگی‌هایی دست می‌یابد که می‌تواند منجر به کیفیت‌بخشی به تجربه مخاطب شود. در پژوهش حاضر محوریت بررسی متوجه دریافت و تجربه معنادار مکان در سینما است که برای مطالعه آن از رویکرد پدیدارشناسی استفاده شده است. در این رویکرد با نظر به اهمیت برداشت‌های ادراکی از نحوه نمایش و تجربه مکان در نمونه سینمایی مورد بررسی، بر پایه دیدگاه پدیدارشناسانه مارتین هایدگر به مکان عمل می‌شود. از آنجا که بررسی پدیدارشناسانه تجربه مکان در متن یک اثر سینمایی و با نظر به دستور زبان ویژه آن صورت می‌گیرد، فرصتی فراهم می‌آید تا دستیابی به مؤلفه‌های اثرگذار بر کیفیت‌بخشی تجربه مکان در گستره وسیع‌تر در ارتباط با تمهیدات سینمایی نیز امکان‌پذیر و از سوی دیگر هم‌زمان برای این مؤلفه‌ها و سنجش اثربخشی آن‌ها نمود عینی در قالب تصویر سینمایی ارائه شود. بدین ترتیب نوشتار حاضر خوانش مکان

پیشینه پژوهش

در بررسی پیشینه تحقیق، محوریت با مکان در سینمای آزو بر پایه مؤلفه‌های مطرح در نگرش پدیدارشناسانه هایدگر است. در بررسی‌های انجام شده، پژوهش مستقلی که تمام بخش‌های تحقیق حاضر یعنی معماری، پدیدارشناسی مکان نزد هایدگر و سینمای آزو را در پیوند با هم پوشش دهد، یافت نشد. باین حال پژوهش‌هایی در زمینه تطبیق دیدگاه هایدگر با سینمای آزو انجام شده است. در پژوهش (Rocamora, 2019) نویسنده از طریق دیدگاه‌هایی که با هستی‌شناسی هایدگر منطبق است به طرح مفاهیم اگزیستانسیال هایدگر چون هستی و نیستی در «داستان توکیو» می‌پردازد و در مقاله (Kerimov & Kerimov, 2014) نویسندگان مفهوم ناپایداری نزد هایدگر را در مورد سکانس گلدان در فیلم «اواخر بهار آزو» مورد مطالعه قرار می‌دهند. در زمینه بررسی فضای معماری و شهری در آثار آزو می‌توان به مقاله (Novinrooz, 2021) اشاره داشت که به مطالعه مفهوم معمارانه «در خانه بودن»، متکی بر دیدگاه دیوید سیمون از تعریف خانه، در داستان توکیو می‌پردازد. پژوهش او بیانگر آن است که چگونه محیط خانه از روابط تجسم‌یافته با اشیاء شکل گرفته و اتمسفر آن از اشیاء، فضا و روابط

روش پژوهش

نوشتار حاضر بر آن است تا با خوانش یک اثر سینمایی، چگونگی نمایش مکان در مشخصه‌های تکنیکی فیلم را بررسی کند و به توجیه ارتباط و انطباق تجربه مکان در نمونه مورد مطالعه با مؤلفه‌های پدیدارشناسانه مکان از منظر هایدگر بپردازد. با توجه به موضوع و هدف این نوشتار، پژوهش از نوع کیفی بوده و به‌دلیل اهمیت نحوه تجربه مکان به روش پدیدارشناسی انجام شده است. گردآوری اطلاعات بر اساس مطالعات کتابخانه‌ای، مشاهده نمونه مورد بررسی و ترسیم کروکی از درک روابط فضایی مکان‌های فیلم صورت گرفته است. از نظر بردول و تامسون مکان در آثار آزو تنها برای خلق روایت به کار نمی‌رود بلکه نحوه نمایش آن به‌گونه‌ای است که به شکل مستقل روش‌های سبکی آزو را در نمایش مکان آشکار و قابل تأمل می‌سازد (بردول و تامپسن، ۱۹۷۹، ۱۸۴). بدین ترتیب در تطبیق مؤلفه‌های مدل مفهومی تحقیق با نمونه مورد بررسی به سیستم سبکی رجوع شده است که در استفاده معنادار از چهار تکنیک میزانسن، ویژگی‌های سینماتوگرافیک، تدوین و صدا خلاصه می‌شود (Bordwell & Thompson, 2008, 111). در نمودار (۱) مراحل انجام پژوهش آمده‌اند.



نمودار ۱- مراحل انجام پژوهش.

می‌کند. می‌توان گفت دامنه پدیدارشناسی گستره تجربیات است (Smith, 2018). بدین ترتیب زمانی که معماری به موضوع پژوهش پدیدارشناسی تبدیل می‌شود تمرکز بر این خواهد بود که محیط ساخته‌شده چه نقشی در تجارب افراد دارد. این تجربه وجودی آدمی نسبت به ساختارهای معماری یکی از مفاهیم اصلی پدیدارشناسی معماری است. از این نظر تحلیل دیدگاه هایدگر ضروری به نظر می‌رسد زیرا او نیز به تجربه اگزیستانسیال در ارتباط با محیط ساخته‌شده می‌پردازد (Lupalo & Gungormez Akosman, 2019, 38-39). در بررسی مکان در گفتمان پدیدارشناسانه او، تعاریف نه در چارچوب قواعد نظری که در ساختار «تجربه» قابل درک می‌شوند. این تعاریف از بخش نسبت دازاین با مکان از کتاب هستی و زمان و از سه مقاله «چیز»، «ساختن سکنی گزیدن اندیشیدن» و «انسان شاعرانه سکنی می‌گزیند» که بیشترین ارتباط و کاربرد را در حوزه معماری و مکان دارند، انتخاب و تحلیل شده‌اند.

هایدگر در هستی و زمان (۱۹۲۷م) که مسئله هستی و پرسش از آن را طرح می‌کند و به تحلیل بنیادین دازاین می‌پردازد، نسبت دازاین با جهان، دیگران، چیزها، مکان و زمان را بررسی و برای مکان‌مندی دازاین خصلت رفع دوری (فاصله‌زدایی) و جهت‌گیری را مطرح می‌کند (Heidegger, 2001a, 138). در ساختار پدیدارشناسانه او رفع دوری به معنای کوتاه‌کردن فیزیکی فاصله‌ها نیست بلکه نزدیکی مرتبط با تجربه است و زمانی حاصل می‌شود که توجه، درگیری عملی، علاقه و دل‌مشغولی فرد معطوف به مکان باشد (Collins & Selina, 2012, 136, 139; Dreyfus, 1991). برای جهت‌گیری نیز چنین برداشتی در «پیوند با تجربه» مدنظر است که به‌موجب آن امکان جهت‌گیری در صورت تجربه و آشنایی پیشین با مکان و داشتن خاطراتی از آن میسر است. این توضیحات هم به حضور و مرور مکان در تجربه و حافظه اشاره دارند و هم بیانگر فراهم آمدن امکان جهت‌گیری در نتیجه این آشنایی هستند. از طرفی در بررسی مکان‌مندی اگزیستانسیال نزد هایدگر، مکان نه مکانی هندسی که مکان زیسته است (Dreyfus, 1991, 136, 139) و در ارتباط با آدمی و فعالیت او بیان می‌شود. بدین ترتیب جهات مختلف مکان در معنای محض خود در دستگاه مختصات مطرح نیستند. آن‌ها در حالی که فرد در سروکار داشتن روزمره خود به راه خویش ادامه می‌دهد، کشف و تفسیر می‌شوند، نه با اندازه‌گیری نظری مکان (Heidegger, 2001a, 136-137). بدین ترتیب مکان در تجربه و در ارتباط با آدمی و فعالیت او درک می‌شود.

بازتاب مکان در آثار دیگر هایدگر هم قابل درک است. او در مقاله «چیز» (۱۹۵۰م) به طرح پرسش از ماهیت نزدیکی فارغ از حذف و کاهش فاصله‌های فیزیکی می‌پردازد. به باور او فقدان درک صحیح از مفهوم نزدیکی است که می‌تواند به دور ماندن آدمی از حقیقت هستی هم تعبیر شود که نتیجه این غفلت از هستی همان است که هایدگر در قالب بحران انسان عصر جدید، چیره‌شدن تفکر محاسباتی، بی‌مکانی و بی‌خانمانی بشر مطرح می‌کند. هایدگر در ادامه پرسش از ماهیت نزدیکی بیان می‌دارد که نمی‌توان به‌طور مستقیم با نزدیکی روبه‌رو شد، اما با توجه به آن‌چه نزدیک است می‌توان به نزدیکی رسید و نزدیک به ما همان است که معمولاً «چیز» نامیده می‌شود. بدین ترتیب بحث نزدیکی در ارتباط با «چیز» که در متن مقاله یک «کوزه» عنوان شده، مطرح می‌شود و در همین حین پرسش دیگری به میان می‌آید که یک «چیز» چیست؟ (Heidegger, 2001b).

پویای ساکنان با آن‌ها ساخته شده است. در مقاله (Berra, 2015) نیز با بازنمایی فضای شهری در سه اثر پیش از جنگ ازو، بازتاب فضای اجتماعی و اقتصادی در موقعیت کاراکترها قابل درک است. نویسنده با بررسی فضای حومه شهر، مرکز شهر و منطقه‌ای بین این دو تلاش دارد تا حالات و موقعیت‌های کاراکترها چون ناامیدی، افسردگی، بی‌هدفی، آسایش، ثبات اقتصادی یا فقر و نوع ارتباط فرزندان با والدین را در تناسب با سه فضای یادشده عنوان کند و ویژگی‌های فضایی را در ارتباط با شخصیت‌ها و روایت بیان دارد. در مقاله (Cairns, 2014) نویسنده برای ویژگی‌های فضای معماری در سبک سینمایی ازو در داستان توکیو توجیهی در ارتباط با تاریخ، فرهنگ و هنر ژاپن چون سنت تصویرسازی ژاپنی، مبانی معماری سنتی و مفاهیم زیبایی‌شناسی سنتی ژاپنی ارائه می‌دهد. از نظر او داستان توکیو بازنمایی تاریخی سنتی خود را در قالبی کاملاً فضایی آشکار می‌کند. نوشته (Peris, 2011) با توجه به کارکردها و ویژگی‌های فضای معمارانه در آثار ازو، نتیجه می‌گیرد که آثار او، قابلیت‌های خانه سنتی ژاپنی چون دسترسی‌های چندگانه، روابط فضای داخلی با باغ، نفوذپذیری بصری، کارکرد فضاهای میانی، سیرکولاسیون، شبکه ارتباطی اتاق‌ها و نیز نحوه سکونت و جوهر فضای ژاپنی را آشکار می‌کنند. در پژوهشی دیگر (Holt-Damant, 2003) تدابیر فضایی سینمای ازو را با تحولات فضایی در آثار میس وندروهه در آلمان در دوره مدرنیسم اولیه مقایسه می‌کند. از نظر نویسنده، ازو در استفاده از فضاهای انتقالی (واسطه میان درون و بیرون)، پرسپکتیوهای چندقطعه‌ای و یک‌قطعه‌ای درکی از فضای لایه‌ای، مسطح و نامتقارن ایجاد می‌کند که مشابه تجربه فضایی در خانه‌های آلمانی میس وندروهه است. از بررسی پیشینه پژوهش ارتباط ساختار فضا و مکان در آثار ازو با کاراکترها، حالات و موقعیت آن‌ها و نیز اشیاء و وسایل زندگی روزمره‌شان، روایت و محتوای داستانی اثر، زمینه‌های فرهنگی، تاریخی و هنری ژاپن، مبانی معماری سنتی ژاپنی و معماری مدرن اولیه فهم می‌شود که در غالب این پژوهش‌ها، مکان در برخی مشخصه‌های تکنیکی نیز مورد توجه بوده است. باین حال پژوهش حاضر در نظر دارد تا مستقل از دلالت‌های معنایی مکان در تناسب با مضمون روایت، به‌صورت انحصاری به تعریف و تجربه مکان در نحوه عملکرد سیستم سبکی سینمای ازو (میزانسن، دوربین، تدوین و صدا) بپردازد، سپس در برداشتی ادراکی تأثیر ویژگی‌های مشخصه‌های تکنیکی بر کیفیت و چگونگی تجربه مکان را بررسی کند و در نهایت انطباق و ارتباطی معنادار میان نحوه تجربه مکان در مشخصه‌های تکنیکی سینمایی با گفتمان فلسفی پدیدارشناسی در معماری مبنی بر دیدگاه هایدگر برقرار سازد. از طرفی در این پژوهش، عدم انحصار مطالعه مکان در ارتباط با زمینه روایی اثر بستری فراهم می‌کند تا ضمن تجربه ساختار کلی مکان، به عناصر و جزئیاتی از آن که ممکن بود به‌دلیل نداشتن ضرورت یا عدم توجه در منطق روایت نادیده گرفته شوند نیز توجه شود.

چارچوب نظری پژوهش

با توجه به موضوع پژوهش مبنای چارچوب نظری، تشریح رویکرد پدیدارشناسانه هایدگر به مکان است. به‌طور کلی پدیدارشناسی به معنای واقعی کلمه مطالعه پدیدارهاست، شناخت نمود چیزها، یا چیزها چنان‌که در تجربه ظاهر می‌شوند و یا شیوه‌هایی که انسان چیزها را تجربه می‌کند. بنابراین معانی چیزها در تجربه فرد است و اساساً ساختار انواع گوناگون «تجربه» چون ادراک، تفکر، تخیل، حافظه، عاطفه، میل، اراده و عمل را بررسی

ارتباطات فضایی خانه میان داخل و خارج و ارتباط با عناصر و اجزای محیط پیرامونش (چشم‌انداز، جزئیات و بافت مصالح) است. در داخل خانه نیز به عملکرد قسمت‌های مختلف و توجه به تنوع تجربه ادراکی از هر بخش، ماندگاری مکان در حافظه به سبب فعالیت‌ها و رویدادهای خاطره‌انگیز در مکان اشاره شده است. افزون بر این‌ها، در توصیف خانه، اشیاء نقش مهمی دارند. آن‌ها برای بخش‌های مختلف، عملکردهای فضایی تعریف می‌کنند که گاه این عملکردها در تناسب با زمینه فرهنگی هستند. این گونه اشیاء سبب هویت‌بخشی به بخش‌های مختلف خانه می‌شوند. در پایان نیز ارتباط اندیشیدن با ساختن و سکنی‌گزیدن بررسی می‌شود. به باور او به محض اینکه آدمی به وضعیت سکونت و بی‌خانمانی خود بیاندیشد آن چه هست دیگر بدبختی نخواهد بود بلکه این اندیشه به مثابه فراخوانی است که انسان را به سوی سکنی‌گزیدن می‌خواند (Heidegger, 2001b, Chapter 4, 159-157). پس اندیشه و تأمل در باب وضعیت سکونت می‌تواند سبب توجه به سکنی‌گزیدن و در نتیجه ساختنی مبتنی بر سکنی‌گزیدن شود. در مقاله «انسان شاعرانه سکنی می‌گزیند» (۱۹۵۱ م.)، هایدگر به سکنی‌گزیدن در ارتباط با شعر توجه می‌کند و سکونت آدمی را شعرگونه می‌داند. در این خصوص ماهیت شعر را جست‌وجو می‌کند. به باور او در بیان شاعرانه و نزد شاعر تصرفی در جهان صورت نمی‌گیرد بلکه هستی گشوده می‌شود و آدمی با خلوص بیشتر با جهان پیوند می‌یابد. بدین ترتیب او سکنی‌گزیدن شاعرانه را با رجوع به بخشی از شعر هولدرلین شاعر آلمانی، مورد مذاقه قرار می‌دهد و در سایه این بررسی سنجش شاعرانه را مطرح می‌کند که در کاربست این معیار می‌توان به خوانشی از ساختن و سکنی‌گزیدن شاعرانه انسان که رو به سوی هستی دارد و یادآور آن است، دست یافت (Heidegger, 2001b, Chapter 7, 211-227). سنجش شاعرانه برای پژوهش حاضر اهمیت بسیار دارد. برخلاف زبان علمی و چارچوب‌های منطقی آن، زبان شعر می‌تواند معیاری برای هستی انسان و سکنی او روی زمین ارائه دهد. در شعر و شاعری، دخل و تصرف در چیزها که در زبان علمی مطرح می‌باشد، وجود ندارد. سنجش شاعرانه با ادراک و دریافتی متمرکز که یک شنیدن است [توجه به آن چه در اطراف (چهارگانه) است] صورت می‌گیرد (Heidegger, 2001b, Chapter 7, 219, 221). پس سنجش شاعرانه با گوش‌دادن به آن چه در اطراف است همراه می‌باشد، نه قواعد علمی و در آن توجه به جنبه احساسی تجربه در اولویت است. بدین ترتیب سنجش شاعرانه ممکن است به صورت احساسی و غریزی و از طریق حسی و بدنی رخ دهد و یا بازتابندگی و تعمق بیشتر را به همراه داشته باشد. در نتیجه ابزار این سنجش شاعرانه می‌تواند قضاوت‌های شخصی افراد، تجارب ادراکی و حسی، تخیلات و عواطف باشد (Sharr, 2007, 80). مطالب مطرح‌شده، بیانگر نگرش پدیدارشناسانه هایدگر به مکان هستند که از محتوای آن‌ها اعتباربخشی به تجربه قابل استنباط است. در ادامه، مدل مفهومی پژوهش از تحلیل مبانی نظری در نمودار (۲)، ارائه شده است.

معرفی نمونه مورد بررسی

داستان توکیو (۱۹۵۳ م.)، شناخته‌شده‌ترین اثر یاسوجیروازو در میان دیگر آثارش است. این فیلم داستان زوج سالمندی (تومی و شوکیچی) است که به قصد دیدن فرزندان خود از اونومیچی به توکیو سفر می‌کنند اما به دلیل مشغله فرزندان‌شان با بی‌توجهی آن‌ها مواجه می‌شوند. پس از بازگشت به اونومیچی، تومی از دنیا می‌رود و شوکیچی در تنهایی به زندگی

Chapter 5, 164). او با طرح این قبیل پرسش‌ها در صدد بررسی این موضوع است که «چگونه مردم امکان می‌یابند تا هستی را به وسیله نزدیکی به یک «چیز» درک کنند» (Sharr, 2007, 25). پژوهش هایدگر از این نظر در حوزه معماری قابل استفاده است که می‌توان یک بنای معماری را جایگزین چیز کرد و با تعمیم ویژگی‌های چیز به آن بنا، نزدیکی به بنا را در مسیر نزدیک‌شدن به هستی دانست. نزد هایدگر یک چیز می‌بایست متمایز از ابژه (امری انتزاعی و محصول بازنمایی ذهنی) آن گونه که به نظر می‌رسد و در تجربه بی‌واسطه درک شود (Heidegger, 2001b, Chapter 5, 165)، در ارتباط و درگیری با زندگی روزمره انسان باشد و نحوه‌ای از مواجهه و ارتباط با جهان اطراف (چهارگانه زمین، آسمان، فانیان، قدسیان)^۱ را بیان دارد. این مواجهه و نسبتی که با جهان برقرار می‌شود فرصتی برای تأمل پیرامون هستی و جایگاه خود در جهان را به دنبال دارد (Sharr, 2007, 30, 32؛ Heidegger, 2001, foreword by Hofstadter, Xi). از طریق این تأمل احساس در خانه‌بودن، سازگاری با محیط اطراف فرد و «سکنی‌گزیدن» حاصل می‌شود (Sharr, 2007, 32). در مقاله «ساختن سکنی‌گزیدن اندیشیدن» (۱۹۵۱ م.) به معنای سکنی‌گزیدن، نسبت آن با ساختن و اندیشیدن به ارتباط این دو پرداخته می‌شود. در مسیر این بررسی به ریشه لغوی ساختن و سکنی‌گزیدن رجوع شده است و هر دو در ارتباط با هم به معنای ماندن و اقامت کردن در مکان (شیوه‌ای که انسان‌ها روی زمین هستند) مطرح می‌شوند. همچنین مثال‌هایی از یک پل و خانه روستایی برای تشریح مفهوم سکنی‌گزیدن بیان می‌شود. نکته اصلی در بررسی مفهوم سکنی‌گزیدن ارتباطی است که هایدگر میان سکنی‌گزیدن با چهارگانه و حفظ کردن (عدم سلطه و بهره‌کشی) این چهارگانه در ماهیت‌شان در چیزها (بناها) برقرار می‌کند و برای درک بهتر در مثالی از یک پل (به عنوان یک چیز) گردآمدن چهارگانه را مورد توجه قرار می‌دهد. در این بررسی هایدگر از ساختار سازه‌ای و فیزیکی پل فراتر می‌رود و به ابعاد دیگری از آن در ارتباط با تجربه می‌پردازد. آن چه از تعمق بر نحوه ارتباط پل با چهارگانه مدنظر پژوهش است، نگریستن به «پل» به عنوان یک مکان^۲ در زمینه محیطی گسترده و در ارتباط با جهان پیرامون است که به تجربه متفاوت پل و چشم‌انداز پیرامونی آن منجر می‌شود و ارتباط و توجه دقیق افراد را به محل پل و محیط اطراف به دنبال دارد. همچنین در این مثال توجه به نقش کارکردی پل، پیوند آن با فعالیت‌های زندگی روزانه و به موجب آن امکان تعامل با دیگران قابل برداشت است. در مثال پل، هایدگر بحث پیرامون مکان را هم پیش می‌گیرد. او شکل‌گیری مکان را منوط به ساختن پل در یک محل می‌داند (Heidegger, 2001b, Chapter 4, 144-145, 150). که به موجب این ساختن آن نقطه در فهم و تجربه به عنوان مکان پل پذیرفته و در حافظه ماندگار می‌شود. نکته دیگر، تعریف حدومرز است که از تعریف متداول در معنای جداکننده فاصله دارد؛ دارای محل دقیقی نیست و شناسایی آن در تجربه صورت می‌گیرد (Heidegger, 2001b, Chapter 4, 152؛ Sharr, 2007, 57). درواقع برداشت از مرز متکی بر تفاوت تجربه یک مکان نسبت به نقاط دیگر است و این تفاوت را کیفیات و ویژگی‌های منحصربه‌فرد یک مکان ایجاد می‌کنند. پس حدومرز یک مکان در تجربه ویژگی‌های خاص آن شناسایی می‌شود. در بررسی سکنی‌گزیدن به خانه روستایی نیز رجوع شده و تحقق حضور چهارگانه و محافظت از آن مورد توجه قرار گرفته است. آن چه از توصیف هایدگر برداشت می‌شود، گسترش

در حافظه او می‌شود. بدین ترتیب به شکل‌گیری نقشه شناختی خوبی از فضا در ذهن بیننده کمک شده است (بوردول، ۱۹۸۸، ۱۸۵) که می‌توان امکان جهت‌گیری در مکان به دلیل آشنایی پیشین با آن را به همراه داشت. از طرفی تکرار در الگوی گرافیکی زمینه صحنه به شکل‌گیری هویت بصری برای مکان‌ها در کل فیلم می‌انجامد که به‌موجب آن تصویر مکان در ذهن و تجربه مخاطب ماندگار می‌شود (تصویر ۱).

در مورد مکان خارجی می‌توان به طبیعت و تجربه منظر اشاره داشت. در فیلم، حضور طبیعت در مقایسه با فضای داخلی کم‌تر است، با این حال، گزینش آن قابل تأمل می‌باشد. تقریباً در هر فیلم از و نیز داستان توکیو صحنه‌ای در محیط طبیعی وجود دارد که در آن شخصیت‌ها آرام می‌نشینند و به زندگی خود می‌اندیشند (بوردول، ۱۹۸۸، ۱۲۷). در اینجا از و با پیوند موقعیت کاراکتر در حال تأمل و خلوت با مکان طبیعی به توان مکان برای برانگیختن تأمل بر موقعیت آدمی اشاره دارد. تأملی که می‌تواند راهی برای احساس در خانه بودن، رسیدن به سازگاری با محیط اطراف و به تبع آن سکنی‌گزیدن باشد (Sharr, 2007, 32) و از و راه دستیابی به این احساسات را با «انتخاب» لوکیشن طبیعت و پیوند آدمی با آن عنوان می‌کند (تصویر ۲). در صحنه‌آرایی، به طبیعت بی‌جان نیز توجه شده است. از و نسبت به اشیای زندگی روزمره توجه، علاقه و حساسیت بالایی نشان می‌دهد (Hammond, 2015, 82؛ هاسومی، ۱۹۹۸، ۱۳۱). این توجه تا اندازه‌ای است که می‌توان از آن مواجهه برابر با آدم‌ها و اشیاء را دریافت (اسحاق پور، ۱۹۹۴، ۷۴). نزد او اشیاء تنها وسایل صحنه محسوب نمی‌شوند.

خود ادامه می‌دهد (Richie, 1977, 238-239). در جریان سفر، مکان‌های متعدد با ویژگی‌های محیطی متفاوتی تجربه می‌شوند. از این‌رو نحوه برخورد سیستم سبکی از و در نمایش مکان‌ها و ویژگی‌های آن‌ها درخور تأمل است.

یافته‌ها

با توجه به مؤلفه‌های نمودار (۲)، بررسی پدیدارشناسانه از ادراک مکان بر پایه اندیشه هایدگر در سیستم سبکی داستان توکیو یعنی میزانشن، ویژگی‌های سینماتوگرافیک، تدوین و صدا صورت می‌گیرد.

میزانشن

برای تحلیل میزانشن به صحنه‌آرایی، نورپردازی، حالات و حرکات فیگور و فضای عمق که ویژگی میزانشن است، پرداخته می‌شود (Bordwell & Thompson, 2008, 115-145, 173).

صحنه‌آرایی: در صحنه‌آرایی، ویژگی مکان‌ها (داخلی و خارجی) و طبیعت بی‌جان بررسی می‌شوند. لوکیشن‌های انتخابی از و داستان توکیو، محدود و شامل تعدادی مکان کلیدی (خانه سنتی، آپارتمان مسکونی، رستوران، کافه و دفتر کار) است (Berra, 2015؛ اسحاق پور، ۱۹۹۴، ۳۳) و نکته قابل‌توجه در آن‌ها «تکرار» می‌باشد که هم در «بازگشت مجدد» به لوکیشن‌های اصلی (خانه تومی و شوکیچی، خانه پسر، دختر و عروس) و هم «تشابه در الگوی گرافیکی پس‌زمینه» صحنه (الگوی مربع و شبکه‌ای از خطوط افقی و عمودی) دیده می‌شود. مؤلفه تکرار در بازگشت به لوکیشن‌ها سبب تجربه‌ای آشنا از مشاهده مکان برای مخاطب و ثبت



نمودار ۲- مدل مفهومی پژوهش.

تکرار الگوی گرافیکی زمینه (الگوی مربع شکل و خطوط افقی و عمودی) در لوکیشن‌های متعدد فیلم



تصویر ۱- شکل‌گیری هویت بصری برای مکان در اثر تکرار الگوی زمینه در لوکیشن‌های متعدد.



تصویر ۲- انتخاب لوکیشن طبیعت و پیوند آن با لحظات تأمل و خلوت کاراکترها.

مثال، در انتخاب وسایل صحنه برای خانه والدین در اونومیچی از وسایل اندکی استفاده شده است. اتاق‌ها ساده و خلوت هستند و حضور پررنگ گلدان‌ها در پس‌زمینه پیوند خانه با طبیعت را برجسته می‌کند. همچنین در این لوکیشن صندلی و چهارپایه به پیروی از سنت نشستن بر روی زمین دیده نمی‌شوند. حال آنکه در توکیو، مکان‌ها مملو از وسایل هستند و اشیایی مانند تابلوهای محل کار، دودکش‌ها، تابلوهای نئونی، میزها، صندلی‌ها و لوازم برقی (پنکه) نشانگر مظاهر زندگی مدرن در ژاپن می‌باشند. مورد آخر به نقش اشیاء در تأکید بر هویت بصری مکان برمی‌گردد. پیش‌تر عنوان شد که تکرار الگوی پس‌زمینه میان لوکیشن‌های متعدد سبب خلق هویت بصری برای مکان‌ها می‌شود. در اینجا تکرار و تکثیر خطوط پس‌زمینه و بافت اجزا معماری مکان (درب‌ها، دیوارها و پنجره‌ها) در اشیاء که نوعی بازی با خطوط است، الگو و بافت گرافیکی مکان را که ویژگی یا به عبارتی هویت بصری آن محسوب می‌شود با تأکید و توجه بیشتر همراه می‌کند و سبب تثبیت آن در ذهن و تجربه مخاطب می‌شود (تصویر ۳).

نورپردازی: دو ویژگی در نورپردازی ازو برای پژوهش حاضر دارای اهمیت است؛ نخست ترجیح به استفاده از روشنایی واضح و به دور از ابهام است (هاسومی، ۱۹۹۸، ۱۹۷) که در این راستا ازو غالباً پیش‌زمینه و پس‌زمینه را به یک میزان نور می‌دهد (بوردول، ۱۹۸۸، ۱۶۰). در این توزیع یکنواخت نور، مرز میان فضاها کم می‌شود (Simitch & Warke, 2014, 121) و سیالیت فضایی به سبب امتداد (ترکیب) پیش‌زمینه در میان‌زمینه و پس‌زمینه چه در سطح فضاهای داخلی با یکدیگر و چه فضای داخل با

آن‌ها همان جایی قرار دارند که شخصیت‌ها هستند و از این نظر جزئی از محیط می‌باشند (Richie, 1977, 171). در داستان توکیو دقت ازو در انتخاب و نمایش اشیاء صحنه موضوعی اثرگذار بر تجربه ادراکی مکان‌ها است. نخست آنکه تأکید بر حضور اشیاء با نمایش آن‌ها از روبه‌رو، به صورت کامل و نیز برجسته‌شدن اشیاء کم‌ارتفاع به واسطه نمایش آن‌ها با دوربین در ارتفاع پایین، توجه مخاطب را به موقعیت مکانی اشیاء جلب می‌کند. این توجه نقاط مختلف فضای صحنه چون کف، دیوار، سقف، گوشه‌های کم‌اهمیت و بخش‌های نادیده گرفته‌شده مکان را به محدوده دید و توجه مخاطب وارد می‌کند و این‌گونه با امکان گردش آزادانه نگاه در نقاط مختلف صحنه، مکان را در زمینه محیطی گسترده و توجه به عناصر و جزئیات آن ادراک‌پذیر می‌سازد. همچنین اشیاء می‌توانند با معطوف داشتن نگاه به سمت خود در پس‌زمینه و میان‌زمینه به ادراک عمق فضایی و به موجب آن گسترش ارتباط میان فضاهای داخلی با یکدیگر یا داخلی و خارجی منجر شوند. موضوع دوم، تکرار همراه با تأکید بر نمایش گروهی از اشیاء (بطری‌ها، سطل‌ها، چهارپایه‌ها و ساک سفر) در جریان فیلم است که نوعی نشانه‌گذاری برای مکان‌ها محسوب می‌شود. بیننده با تماشای این اشیاء تکراری و مشابه که در مکان‌های متعدد حضور داشته‌اند، در ذهن خود به آن مکان‌ها - محل نمایش اشیاء - برمی‌گردد و سبب تثبیت آن‌ها در حافظه خود می‌شود. مورد سوم متوجه نقش اشیاء در هویت‌بخشی به مکان‌ها است. در این مورد ازو بستر و زمینه محیطی، فرهنگی و اجتماعی را مورد توجه قرار می‌دهد و بدین وسیله هویت متمایز برای مکان‌ها قائل می‌شود. به عنوان



تصویر ۳- نقش اشیاء در تعریف و تجربه مکان.

فیگورها، ادامه‌دار بودن آن‌ها در نمای بعد است. به‌طوری که می‌توان با تعقیب حرکت شخصیت در نماهای بعد به درکی از روابط فضایی مکان دست یافت و نقشه ذهنی خود را از مکان کامل کرد. این امر هم تثبیت مکان در ذهن و تجربه را به دنبال دارد و هم بر پایه آشنایی پیشین با محل و عناصر آن امکان جهت‌گیری را فراهم می‌کند. در تصویر (۵) ضمن بیان ویژگی‌های یادشده، نمونه‌ای از ادراک روابط فضایی و روند شکل‌گیری نقشه ذهنی برای خانه تومی و شوکیچی مشخص شده است.

عمق فضایی: فضای عمیق بسته به نحوه ترکیب‌بندی تصویر یکی از ویژگی‌های میزانشن است (Bordwell & Thompson, 2008, 173). به‌طور کلی ادراک عمق فضایی سبب خوانایی و شناسایی راحت مکان برای بیننده شده که به‌واسطه درک بهتر مکان، تثبیت آن در ذهن و تجربه با تأکید بیشتر همراه می‌شود. در *داستان توکیو* اصول پرسپکتیو و اجزای معماری می‌توانند منجر به ادراک عمق فضایی شوند (Bordwell, 1988, 86-88) و ضمن ایجاد خوانایی، اثرات دیگری بر نحوه تجربه مکان داشته باشند. در مورد معماری می‌توان به درب‌ها و پنجره‌های گشوده اشاره داشت که با ایجاد تداوم بصری و توسعه دید، عمق فضایی را افزایش می‌دهند و تجربه مکان را با گسترش ارتباطات فضایی در داخل و میان اتاق‌ها یا داخل با خارج (حیاط، محل گذر (کوچه)) و نیز ارتباط با محیط پیرامون (حیاط و بناهای مجاور با نمایش بخشی از دیوار و سقف خانه همسایه از پنجره گشوده) و امکان تعامل با دیگران (همسایه در حال گذر) همراه می‌کنند. این موضوع یعنی ارتباط مکان با بخش‌های مختلف فضای داخلی و خارجی، محیط پیرامون و رویدادهای آن چون امکان تعامل با دیگران می‌تواند به تنوع تجربه ادراکی منجر شود. موضوع دیگر در ارتباط با معماری، استفاده از دیوارها، چهارچوب درب‌ها و پنجره‌ها برای قاب گرفتن بخش‌های مختلف فضای صحنه (Peris, 2011, 78) و ایجاد لایه‌های مختلف است. هر یک از این لایه‌ها شکل، بافت و مصالح مخصوص به خود را دارند که در سطوح گوناگون قرار گرفته‌اند و چشم ضمن این‌که در مشاهده این لایه‌ها در مسیری زیگزاگی به سمت عمق هدایت می‌شود، می‌تواند به تجربه مکان با شناخت عناصر و جزئیات پیرامون آن چون شکل، جنس، طرح و بافت هریک از لایه‌ها دست یابد. موضوع دیگر، ادراک عمق فضایی با استفاده از اصول پرسپکتیو است. در *داستان توکیو*، نماهای بلند خارجی بر خطوط مایل خیابان‌ها، گذرها و ساختمان‌ها تأکید می‌کنند و در فضاهای داخلی بزرگ مانند معبد، از ستون‌ها و کاراکترها را به‌گونه‌ای می‌چیند که سطوح پس‌رونده قوی ایجاد شود. همچنین راهروها و فاصله میان ردیف صندلی‌ها پرسپکتیو تندی را ایجاد می‌کنند (Bordwell, 1988, 86-87). موارد

خارج قابل‌درک می‌گردد. از سوی دیگر این شیوه نورپردازی سبب می‌شود تا جزئیات مکان حتی در فواصل دورتر نیز مشاهده شوند و سطح ارتباط با محیط پیرامون افزایش یابد. در مقابل این شیوه، نورپردازی متمرکز وجود دارد که با تغییر شدت نور و افزایش آن در بخشی از فضای صحنه صورت می‌گیرد. در ناحیه روشن‌شده، اجزای معماری مکان چون سقف (منبع نور)، کف (سطح روشن‌شده) و جنس و بافت مصالح آشکارا مورد تأکید و توجه قرار می‌گیرند و مکان را در توجه به عناصر و جزئیات آن ادراک‌پذیر می‌کنند. در این روش، نزدیکی به فضا نیز بیشتر است و این امر ارتباط با درون فضا و احساس در درون بودن را تشدید می‌کند. این موضوع (احساس در درون بودن) نوعی توجه به جنبه احساسی تجربه است که در نورپردازی ازو و اثر آن بر تجربه مکان حاصل شده است. همچنین نورپردازی متمرکز می‌تواند منجر به تعیین حدود مرز برای مکان شود که هم به شکلی عینی و هم در تجربه متمایز بخش روشن از تاریک قابل‌درک است. حدود مرز ایجادشده به‌وسیله این تجربه متفاوت نیز هویت ویژه‌ای برای ناحیه روشن‌شده به ارمان می‌آورد (Sharr, 2007, 52-57) که متفاوت از دیگر نقاط است. از طرفی نورپردازی متمرکز با تاریک گذاشتن فضای اطراف کنش، تخیل مخاطب را برای تکمیل فضای تاریک درگیر می‌کند (Simitch & Warke, 2014, 121). در این فرآیند یا مکان در تخیل مخاطب ساخته می‌شود یا رجوع به حافظه و مرور ویژگی‌های آن در نماهای قبل در ذهن مخاطب تثبیت و ماندگار می‌شود (تصویر ۴).

حرکات فیگورها: در فیلم‌های ازو دوربین غالباً ساکن است (Peris, 2011, 76) و حرکت آن به کم‌ترین میزان رسیده است. در چنین حالتی یک راه تجربه فضا، حرکات و رفت‌وآمد کاراکترها به فضاهای مختلف است. اهمیت این حرکت در نگاه نخست، به‌دلیل امکان تجربه بی‌واسطه مکان است که به‌وسیله حرکت و تجربه مستقیم فراهم آمده است. دوم آنکه در *داستان توکیو*، حرکت مداوم کاراکترها در مکان‌های متعدد به‌قصد انجام فعالیت است. این امر مکان‌ها را در ارتباط با فعالیت‌های روزانه و در بستر زندگی روزمره آدمی تعریف می‌کند. موضوع سوم، حرکت کاراکترها به فضای خارج از قاب است که به‌وسیله آن، هم سطح ارتباط میان درون و بیرون افزایش می‌یابد و هم با عدم نمایش فضای بیرون از قاب، تخیل برای تجسم فضای نادیده، درگیر می‌شود. چهارمین ویژگی مربوط به آشکارشدن عمق فضایی در حرکت است که درک آن خوانایی فضایی را به همراه دارد و سبب شناسایی راحت فضا (Bordwell, 1988, 86, 88) و قابل‌درک‌شدن محیط برای بیننده می‌شود. این موضوع می‌تواند زمینه‌ساز تثبیت مکان در ذهن و تجربه مخاطب باشد. افزون بر این‌ها، نکته قابل‌توجه در حرکت



تصویر ۴ - نقش نورپردازی در تجربه مکان.

توجه می‌شود. در آثار آزو و نیز داستان توکیو اغلب دوربین در ارتفاع پایین و در فاصله کمی از زمین یا کف اتاق قرار دارد (Paulus, Berra, 2015, 26). این ارتفاع افق دید متمایز و تازه‌ای برای ادراک و شناخت مکان فراهم می‌آورد. مانند زمانی که شهر از داخل یک هواپیما یا قطار سریع‌السیر با پرسپکتیوها و افق‌های دید متفاوت به شکل دیگری تجربه می‌شود (Holl, 2006, 48). در اینجا، دوربین سینمایی عهده‌دار شکل‌دادن به تجارب مکانی متنوع است. در ارتفاع پایین دوربین، جلوه عمودی طراحی نماها تقویت شده و اشیاء کم‌ارتفاع نیز برجسته‌تر دیده می‌شوند (بوردول، ۱۹۸۸، ۱۵۵). در تقویت خطوط عمودی نما، درب‌های کشویی، دیوارها و پنجره‌ها به‌عنوان اجزای معماری مکان برجسته شده‌اند و بر ارتفاع آن‌ها تأکید می‌شود. از سوی دیگر برجسته‌شدن اشیاء، موقعیت مکانی آن‌ها را که غالباً کف و روی زمین می‌باشد پررنگ می‌کند.

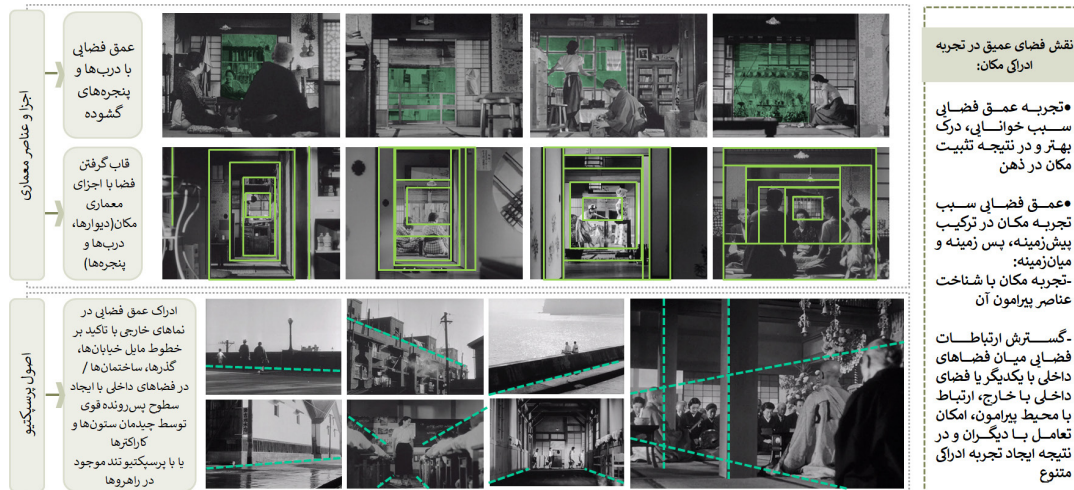
یادشده ضمن القای عمق و ایجاد خوانایی و شناسایی راحت فضا، با توسعه دید، مکان را در ترکیبی از فضای پیش‌زمینه، میان‌زمینه و پس‌زمینه یا چشم‌انداز دور ادراک‌پذیر می‌کنند. این ویژگی به اشکال مختلف در القای عمق با عناصر معماری و اصول پرسپکتیو دیده می‌شود که به‌موجب آن هم سطح ارتباط میان فضاهای داخلی با یکدیگر یا فضاهای داخلی با خارجی گسترش می‌یابد و هم فضای بیرون و درون، نور، هندسه، جزئیات و مواد و مصالح با حفظ ویژگی‌های منحصربه‌فرد خود در هر یک از این لایه‌های فضایی به‌صورت به‌هم‌پیوسته تجربه می‌شوند و ادراکی کامل را در تجربه هم‌زمان مؤلفه‌های مختلف شکل می‌دهند (Holl, 2006, 45). بدین ترتیب تجربه معماری با شناخت عناصر پیرامون آن میسر می‌شود (تصویر ۶).

ویژگی‌های سینماتوگرافیک

در ویژگی‌های سینماتوگرافیک، به ارتفاع پایین دوربین و برداشت بلند



تصویر ۵- نقش حرکت فیگورها در تجربه ادراکی مکان.



تصویر ۶- نقش فضای عمیق در تجربه ادراکی مکان.

بافت ویژگی مهمی در تعریف رابطه مکان با محیط پیرامونش می‌شوند. در نهایت در مقیاس بدن که با حضور شخصیت‌ها در مکان مورد نظر همراه است کاراکترها در تعامل فیزیکی و فضایی با مکان می‌باشند (Simitch & Warke, 2014, 114) و توجه به عناصر و جزئیات فضا بیشتر است. بر اساس توضیحات یادشده در ادراک مکان با نماهای معرف در مقیاس‌های چندگانه، هم مکان در کل یکپارچه و در پیوند با عناصر و جزئیات محیط پیرامون و هم در ارتباط با آدمی و فعالیت او ادراک‌پذیر می‌شود. در این نحوه نمایش نیز سطح ارتباط و پیوند میان درون و بیرون گسترش می‌یابد. همچنین سلسله‌مراتب تعریف‌شده برای نزدیکی به مکان و تجربه آن، منجر به ایجاد آمادگی ذهنی برای پذیرش مکان جدید می‌شود و به‌موجب آن ثبت مکان در حافظه عمق بیشتری پیدا می‌کند (تصویر ۸).

صدا

در داستان توکیو طیف صداها، در صداها محیط طبیعی (صدای دریا، زنجره‌ها) و محیط مصنوع (صدای قطار، قایق‌های موتوری، ساخت‌وسازها و ماشین‌ها در محیط شهری، کودکان مدرسه، همسایگان، صدای مراسم سوگواری معبد) خلاصه می‌شود. این صداها در فیلم به‌عنوان نشانه و مشخصه ویژه یک مکان نقشی تأثیرگذار در تجربه حسی بر پایه ادراک شنیداری ایفا می‌کنند. در شهر اوتومچی صداها غالب محیط، صدای قایق‌های بندر و صدای طبیعت (زنجره‌ها و پرندگان) هستند و در توکیو حومه آن، صدای ساخت‌وساز شهری، ماشین‌ها و کارخانه‌ها غالب می‌باشد. در اینجا، صداها فارغ از ادراک بینایی، مخاطب را از ویژگی‌های مکان آگاه می‌سازند و مکان را در پیوند با عناصر محیط پیرامون و بستر محیطی گسترده‌تری تعریف می‌کنند. ویژگی دیگر صدا در فیلم، شنیده‌شدن آن در غیاب منبع صدا است. این موضوع می‌تواند تخیل مخاطب را در تجسم مرجع مکانی صدا فراخواند و سطح ارتباط میان درون و بیرون را گسترش دهد. همچنین کاربرد صدا می‌تواند به شکل‌گیری انگاره‌ای از ویژگی‌های کالبدی مکان منجر شود و تصویری از وسعت و مقیاس فضا را در قالب تجربه حسی شنیداری ادراک‌پذیر سازد (Holl, 2006, 87). چنانچه در داستان توکیو طنین صدای واضح و بلند کودکان مدرسه در حال خواندن سرود یا صدای روحانی معبد در حال خواندن متن آیینی از وسعت و فراخی این مکان‌ها در غیاب منبع صدا خبر می‌دهد (تصویر ۹).

در این ارتفاع با کاهش نمایش سطح زمین، «سقف» نیز تا حد کمی به نمایش درمی‌آید و گاه از با نمایش چراغ‌ها که از بالا به درون قاب آویزان شده‌اند، «حضور سقف» را یادآور می‌شود (Bordwell, 2011, 78). پس در تجربه مکان در ارتفاع پایین دوربین لایه‌های افقی (کف و سقف) و عمودی (دیوارها، درب‌های کشویی (فوسوما) و پنجره‌ها) به‌صورت هم‌زمان مورد تأکید هستند و مکان در زمینه محیطی گسترده و در توجه به عناصر و جزئیات آن درک می‌شود. همچنین در این ارتفاع رابطه بدن با مکان برجسته می‌شود. نمود آن در ارتباط بساواایی با زمین در نمایش کامل وضعیت کاراکترها در حالت نشسته روی کف یا نمایش مؤکد گام‌های آنان هنگام ایستادن یا حرکت بر روی کف (غالباً بدون کفش) قابل درک است. پس ارتفاع پایین دوربین می‌تواند با تغییر افق دید معمول، نگاه و تجربه ادراکی متفاوتی (بینایی و بساواایی) نسبت به اجزای مکان ایجاد نماید. ویژگی دیگر برداشت‌های بلند است که به‌واسطه آن مدت‌زمان نمایش یک نما طولانی می‌شود (Bordwell & Thompson, 2008, 209). این برداشت‌های طولانی پیش یا پس از حرکت‌ها (پیش از شروع کنش و دیالوگ‌ها و گاه چند ثانیه پس از اتمام آن‌ها) می‌توانند به‌مثابه فضای مکث عمل کنند که در آن‌ها در تبدیل حرکت به سکون و استقلال از کنش‌ها و کاراکترها فرصت تأمل بر مکان، توجه به عناصر و جزئیات آن، به خاطر سپردن و تثبیت مکان در حافظه فراهم می‌آید (تصویر ۷).

تدوین

در سبک تدوین، به رابطه نما با نما به‌وسیله نماهای معرف توجه می‌شود. این ویژگی می‌تواند اطلاعات بسیاری پیرامون ساختار مکان در فیلم ارائه دهد. تقریباً در تمام طول فیلم پیش از ورود به محل کنش (به‌ویژه برای نخستین بار)، مقدمه‌ای برای معرفی آن مکان در قالب نماهای معرف در نظر گرفته می‌شود. این نماهای معرف هم میان دو نمای اصلی که کنش در آن‌ها جاری است، جای گرفته‌اند و هم در آغاز فیلم پس از تیتراژ ابتدایی، مخاطب را برای ورود به محل وقوع داستان آماده می‌کنند. آن‌چه در اینجا و از نظر معماری اهمیت دارد، ادراک مکان‌ها در مقیاس‌های مختلف است که بر اساس آن محل کنش و استقرار شخصیت‌ها به‌ترتیب در مقیاس شهر در تعامل با زیرساخت‌های شهری، معابر عمومی، فضا و مناظر معرفی می‌شود. سپس در مقیاس خیابان، مکان با محیط پیرامون خود و ساختمان‌های مجاور تعامل دارد که در این حالت نسبت‌ها، مواد و



تصویر ۷- نقش ویژگی‌های سینماتوگرافیک در تعریف مکان.

جدول (۱) به منظور جمع‌بندی یافته‌های تحقیق روشن‌گر چگونگی این ارتباط است.

براساس یافته‌های پژوهش در بررسی انطباق مؤلفه‌های منتج از نگرش پدیدارشناسانه هایدگر به مکان با چگونگی نمایش مکان در مشخصه‌های سبکی داستان توکیو، بازتاب نگرش پدیدارشناسانه به مکان قابل درک است.



تصویر ۸- نقش سبک تدوین بر تجربه مکان.



تصویر ۹- اثر ویژگی‌های صدا بر تجربه مکان.

نتیجه

سبب تثبیت و ماندگاری مکان در حافظه مخاطب می‌شود و بدین گونه قرابت با رویکرد پدیدارشناسانه به مکان را توجیه می‌کند. از سوی دیگر، در مورد مکان‌ها، انتخاب طبیعت و پیوند آن با لحظات تأمل و خلوت کاراکترها به توانایی مکان در برانگیختن تأمل بر موقعیت اشاره داشته و این گونه انطباق با نگرش پدیدارشناسانه به مکان را یادآور می‌شود. در بررسی طبیعت بی‌جان نیز مواردی بیانگر تطبیق با نگرش پدیدارشناسانه به مکان هستند؛ نخست تأکید بر حضور و موقعیت اشیاء در نقاط مختلف و گاه کم‌اهمیت فضای صحنه است که هم توجه را به موقعیت مکانی آن‌ها معطوف می‌دارد و مکان را در ارتباط با عناصر و جزئیات محیط پیرامون ادراک‌پذیر می‌کند و هم با نظر به موقعیت اشیاء در میان زمینه و پس‌زمینه به گسترش ارتباطات فضایی مکان میان فضاهای داخلی با یکدیگر یا فضای درون و بیرون منجر می‌شود. دوم، نشانه‌گذاری برای مکان‌های متعدد با اشیای مشابه است که

پژوهش حاضر در راستای بررسی انطباق میان نحوه تجربه مکان در داستان توکیو با مؤلفه‌های مطرح در رویکرد پدیدارشناسانه به مکان بر پایه دیدگاه هایدگر شکل گرفته است. در این راستا به نحوه بازنمایی مکان در سیستم سبکی فیلم (میزانسن، ویژگی‌های سینماتوگرافیک، تدوین و صدا) رجوع شده است تا بدین وسیله به پرسش تحقیق مبنی بر چگونگی شکل‌گیری این انطباق پاسخ داده شود. با توجه به یافته‌های پژوهش نتایج زیر قابل استنباط هستند:

در سبک «میزانسن»، به صحنه‌آرایی (ویژگی مکان‌ها و طبیعت بی‌جان)، نورپردازی، حرکت فیگورها و فضای عمق توجه شده است. در «صحنه‌آرایی» و توجه به مکان‌ها، تکرار در نمایش لوکیشن‌های کلیدی (بازگشت مجدد به آن‌ها) و طرح الگوی گرافیکی پس‌زمینه‌ها با ایجاد تجربه‌ای آشنا و با شکل‌گیری نقشه شناختی در ذهن و امکان جهت‌گیری،

جدول ۱- انطباق مؤلفه‌های پدیدارشناسانه مکان بر پایه دیدگاه‌های دیگر با سیستم سبکی داستان توکیو.

مشخصه تکنیکی	عملکرد مشخصه تکنیکی در تعریف مکان	انطباق با گفتمان پدیدارشناسانه مکان بر پایه دیدگاه‌های دیگر
معماری	تکرار در الگوی گرافیکی پس‌زمینه تکرار در نمایش لوکیشن‌های کلیدی در بازگشت مجدد به آن‌ها انتخاب طبیعت و پیوند آن با لحظات تأمل و خلوت کاراکترها	ایجاد تجربه‌ای آشنا، شکل‌گیری نقشه شناختی در ذهن و امکان جهت‌گیری سبب تثبیت و ماندگاری مکان در حافظه مخاطب توانایی مکان در برانگیختن تأمل بر موقعیت
	تأکید بر حضور و موقعیت اشیاء در نقاط مختلف (کف، سقف، پس‌زمینه و میان‌زمینه) و گاه بخش‌های کم‌اهمیت فضای صحنه نشانه‌گذاری برای مکان‌های متعدد با اشیاء مشابه انتخاب اشیاء در تناسب با زمینه‌های اجتماعی، فرهنگی و محیطی مکان تکرار الگوی گرافیکی پس‌زمینه در شکل و بافت اشیاء	*تجربه مکان در ارتباط با عناصر و جزئیات محیط پیرامون *گسترش ارتباطات فضایی مکان میان درون و بیرون مرور مکان‌ها در ذهن و تثبیت آن‌ها در حافظه هویت‌بخشی به مکان‌ها با در نظر داشتن زمینه‌های اجتماعی، فرهنگی و محیطی تأکید بر هویت بصری مکان و ماندگاری بیشتر در حافظه
	کم شدن مرز فضاها، ترکیب پیش‌زمینه، پس‌زمینه و میان‌زمینه و تشخیص جزئیات مکان از فاصله دور	تجربه مکان با گسترش ارتباطات فضایی میان فضاهای داخلی با یکدیگر یا داخلی با خارجی و در ارتباط با عناصر و اجزای محیط پیرامون
	روشن شدن بخشی از فضا و توجه موقت به جزئیات معماری بخش روشن مواجهه هم‌زمان با دو فضای روشن و تاریک و تجربه متمایز از هر بخش احساس نزدیکی بیشتر (احساس در درون بودن) به فضای روشن شده وجود نواحی تاریک (بخش نادیده مکان)	ادراک مکان با توجه به عناصر و جزئیات آن تعیین حدودمرز به سبب تمایز تجربه بخش روشن از تاریک توجه به جنبه احساسی تجربه برانگیختن تخیل یا مرور مکان در حافظه مخاطب برای تکمیل بخش تاریک فضا
	نمایش موقت حرکت کاراکترها در مکان به قصد انجام فعالیت حرکات کاراکترها به سمت فضای خارج از قاب آشکار شدن عمق فضایی در حرکت کاراکترها ادامه‌دار بودن حرکت کاراکترها در نماهای بعد	*تجربه بی‌واسطه مکان *تعریف مکان‌ها در بستر و زمینه زندگی آدمی و در ارتباط با فعالیت‌های او *گسترش ارتباطات فضایی میان داخل و خارج *فراخواندن تخیل مخاطب برای تکمیل بخش نادیده خوانایی فضایی، قابل‌درک شدن محیط و تثبیت مکان در ذهن و تجربه مخاطب درک روابط فضایی مکان و شکل‌گیری نقشه شناختی در ذهن، فراهم‌آمدن امکان جهت‌گیری بر پایه آشنایی پیشین با محل و تثبیت راحت مکان در حافظه و تجربه
عمق	بازآفرینی فضای عمق معماری ایجاد تداوم بصری، توسعه دید و ادراک عمق فضایی با درب‌ها و پنجره‌های گشوده قاب گرفتن بخش‌های مختلف فضای صحنه با دیوارها، چهارچوب درب‌ها و پنجره‌ها و ایجاد لایه‌های مختلف فضایی با شکل، بافت و مصالح مخصوص به خود ایجاد تداوم بصری، توسعه دید و ترکیب فضایی پیش‌زمینه، میان‌زمینه و پس‌زمینه یا چشم‌انداز دور با اصول پرسپکتیو	*خوانایی فضایی، قابل‌درک شدن محیط و تثبیت مکان در ذهن و تجربه مخاطب *گسترش ارتباطات فضایی در داخل و میان اتاق‌ها یا داخل با خارج، ارتباط با محیط پیرامون و امکان تعامل با دیگران *تنوع تجربه ادراکی در مواجهه با ویژگی‌های بخش‌های مختلف فضایی *تجربه مکان با شناخت عناصر و جزئیات پیرامون آن (شکل، جنس، طرح و بافت هر یک از لایه‌ها)
	ارتفاع پایین دوربین امکان نمایش کامل وضعیت کاراکترها در حالت نشسته روی زمین یا نمایش موقت قدم‌های آنان بدون واسطه روی کف در ارتفاع پایین دوربین ایجاد مکث و وقفه در نمایش مکان و فرصت دقت و توجه به آن	*تنوع تجربه ادراکی در افق دید متمایز *ادراک مکان در زمینه محیطی گسترده و با توجه به عناصر و جزئیات پیرامون آن تجربه بساواپی مکان *تجربه مکان در پیوند با عناصر و جزئیات محیط پیرامون *مجال به خاطر سپردن و تثبیت مکان در حافظه
تدوین	معرفی مکان در مقیاس‌های چندانگانه با نماهای معرف: مقیاس شهر، مقیاس خیابان، مقیاس بدن ایجاد سلسله‌مراتب برای نزدیکی به مکان در مقیاس‌های چندانگانه	*تعریف مکان در ارتباط با عناصر و جزئیات محیط پیرامون *مکان در پیوند با آدمی و فعالیت او *گسترش ارتباطات فضایی میان درون و بیرون آمادگی ذهنی برای پذیرش مکان سبب تثبیت و ماندگاری عمیق آن در حافظه
	صدای محیط به‌عنوان مشخصه و نشانه یک مکان شنیده شدن صدا در غیاب منبع آن	*ادراک مکان بر پایه تجربه حسی شنیداری *تجربه مکان در ارتباط با محیط پیرامون و بستر محیطی گسترده *برانگیختن تخیل مخاطب برای تجسم مکانی صدا و ایجاد تصویری از وسعت و مقیاس فضا *گسترش ارتباطات فضایی میان درون و بیرون

پدیدارشناسانه مکان قابل‌درک است؛ با کم‌شدن مرز فضاها و ترکیب پیش‌زمینه، پس‌زمینه و میان‌زمینه و نیز تشخیص جزئیات مکان از فاصله دور در نورپردازی یکنواخت، تجربه مکان با گسترش ارتباطات فضایی میان فضای داخلی و خارجی و در ارتباط با عناصر محیط پیرامون همراه می‌شود. در مقابل در نورپردازی متمرکز و روشن‌شدن بخشی از فضای صحنه نیز تجربه مکان در توجه مؤکد به عناصر و جزئیات معماری بخش روشن‌شده، تعیین حدودمرز به سبب تمایز تجربه بخش روشن از تاریک، همچنین توجه به جنبه احساسی تجربه در احساس نزدیکی بیشتر به فضای روشن‌شده

سبب مرور مکان‌ها در ذهن شده و تثبیت آن‌ها در حافظه را به همراه دارد. سوم، هویت‌بخشی به مکان‌ها توسط اشیاء با در نظر داشتن زمینه‌های اجتماعی، فرهنگی و محیطی است که در داستان توکیو، هویت متمایزی را برای مکان‌ها در توکیوی مدرن و فضای خانه در شهر اونومیچی تعریف می‌کند. موضوع آخر متوجه نقش اشیاء در تأکید بر هویت بصری مکان است که با تکرار الگوی گرافیکی پس‌زمینه در شکل و بافت اشیاء، تثبیت مکان در ذهن و تجربه را با عمق بیشتری همراه می‌سازد. در بررسی «نورپردازی» به شیوه یکنواخت و متمرکز نیز تجربه مکان در پیروی از مؤلفه‌های

تجربه مکان از پیوند آن با گفتمان پدیدارشناسانه مکان خبر می‌دهد. در سبک «تدوین» و رابطه نما با نما، نماهای معرف با امکان معرفی مکان‌ها در مقیاس‌های چندگانه عهده‌دار تجربه مکان در قرابت با رویکرد پدیدارشناسانه هستند زیرا در این مقیاس‌ها، مکان در ارتباط با عناصر و جزئیات محیط پیرامون، پیوند با آدمی و فعالیت او، گسترش ارتباطات فضایی میان درون و بیرون ادراک‌پذیر می‌شود و با ایجاد سلسله‌مراتب برای نزدیکی به مکان در مقیاس‌های چندگانه و آمادگی برای پذیرش مکان در ذهن و تجربه، تثبیت مکان در حافظه با عمق بیشتر همراه می‌گردد. در مورد «صدا» که در قالب صدای محیطی مورد توجه قرار گرفته است، می‌توان ارتباط با مؤلفه‌های پدیدارشناسانه مکان را استنباط کرد زیرا در توجه به صدای محیط، بخشی از ادراک فضایی و ویژگی‌های کالبدی مکان (وسعت و مقیاس) بر پایه تجربه حسی شنیداری صورت گرفته است و مکان در ارتباط با محیط پیرامون و بستر محیطی گسترده درک می‌شود. همچنین شنیده‌شدن صدا در غیاب منبع آن سبب برانگیختن تخیل مخاطب برای تجسم مرجع مکانی صدا، ایجاد تصویری از وسعت و مقیاس فضا و گسترش ارتباطات فضایی میان درون و بیرون می‌شود. تمامی این موارد از تطبیق چگونگی تجربه مکان در نحوه کاربست صدا در داستان توکیو با مؤلفه‌های پدیدارشناسانه مکان حکایت می‌کنند. به‌طور کلی با تحلیل نحوه تجربه مکان در سبک میزاسن، ویژگی‌های سینماتوگرافیک، تدوین و صدا در داستان توکیو ارتباط معنادار با رویکرد پدیدارشناسانه به مکان بر پایه دیدگاه هایدگر قابل درک است. ارتباطی که مکان را در ساختار سبکی فیلم به‌واسطه تثبیت و ماندگاری در حافظه، توانایی در برانگیختن تخیل و امکان تأمل آدمی بر موقعیتش، ادراک حسی و بی‌واسطه، ارتباط با آدمی و فعالیت‌های او، توجه به جنبه احساسی تجربه، ادراک در بستر محیطی گسترده و توجه به عناصر و اجزای محیط پیرامون، توجه به تنوع تجربه ادراکی، گسترش ارتباطات فضایی میان درون و بیرون، تعامل با دیگران، تعریف حدود مرز برای مکان و ارتباط با بستر اجتماعی، فرهنگی و محیطی‌اش در قرابت با نگرش پدیدارشناسانه هایدگر به مکان نمایان می‌سازد.

(احساس در درون بودن) و نیز با برانگیختن تخیل یا مرور مکان در حافظه مخاطب برای تکمیل بخش تاریک فضا از انطباق با رویکرد پدیدارشناسانه به مکان حکایت می‌کند. موضوع «حرکت» فیگورها که به‌صورت برجسته مورد تأکید بوده و غالباً به‌قصد انجام فعالیت کاراکترها صورت گرفته است نیز می‌تواند بستر تجربه مکان را در پیوند با گفتمان پدیدارشناسانه مهیا کند؛ در حرکت کاراکترها امکان تجربه بی‌واسطه مکان، ارتباط با فعالیت‌های زندگی روزمره، گسترش ارتباطات فضایی میان داخل و خارج، فراخواندن تخیل مخاطب برای تکمیل بخش نادیده در حرکت به‌سوی فضای خارج از قاب فراهم است. از سوی دیگر حرکت آن‌ها می‌تواند با درک عمق فضایی و خوانایی و شناسایی منتج از آن و همچنین ارائه درکی از روابط فضایی لوکیشن‌ها (با تعقیب حرکت کاراکترها) به امکان جهت‌گیری به‌واسطه این آشنایی پیشین با مکان و تثبیت راحت مکان در حافظه و تجربه منجر شود. در مورد «عمق فضایی» که با اجزای معماری و نیز اصول پرسپکتیو صورت گرفته است، تعریف و تجربه مکان با ایجاد خوانایی و شناسایی راحت فضا و تثبیت مکان در ذهن، ترکیب هم‌زمان پیش‌زمینه، میان‌زمینه و پس‌زمینه و فراهم کردن امکان تجربه مکان با شناخت عناصر و جزئیات محیط پیرامون، گسترش ارتباطات فضایی میان داخل و خارج، امکان تعامل با دیگران و تنوع تجربه ادراکی از مواجهه با لایه‌های مختلف فضایی، از پیوند با مؤلفه‌های پدیدارشناسانه مکان خبر می‌دهد.

در مورد «ویژگی‌های سینماتوگرافیک»، ارتفاع پایین دوربین توانسته است با ایجاد دید متمایز و تنوع تجربه ادراکی، نمایش لایه‌های افقی و عمودی مکان و تجربه آن با توجه به عناصر و جزئیات محیط پیرامون و نیز نمایش کامل و مؤکد وضعیت کاراکترها در حالت نشسته یا گام‌های آن‌ها روی کف و امکان تجربه بساواهی مکان، تطبیق با نگرش پدیدارشناسانه به مکان را بیان کند. از سوی دیگر در برداشت‌های بلند نیز به‌واسطه ایجاد مکث و وقفه و فرصت دقت و توجه به مکان، تجربه آن در پیوند با عناصر و جزئیات محیط پیرامون میسر شده و در فرصت پدید آمده مجال به خاطر سپردن و تثبیت مکان در حافظه فراهم شده است. این نوع مواجهه و

پی‌نوشت‌ها

۱. چهارگانه زمین، آسمان، فانیان و قدسیان به‌عنوان مفهوم دگرگون‌شده از جهان در آثار متأخر هایدگر مطرح شده‌اند. به نظر مایکل ویلر در دوره دوم تفکر هایدگر که جهان به‌مثابه چهارگانه‌ای در نظر گرفته می‌شود، می‌توان «زمین و آسمان» را ذیل طبیعت و «میرایان و قدسیان» را ذیل فرهنگ عنوان کرد (Wheeler, 2020).

فهرست منابع

- اسحاق‌پور، یوسف (۱۹۹۴). *ازو؛ فرم‌های ناپایدار*، ترجمه محمدرضا شیخی (۱۳۹۹)، تهران: نشر شورآفرین.
- بورردول، دیوید؛ تامپسن، کریستین (۱۹۷۹)، *داستان توکیو: بازی با زمان و مکان*، ترجمه در مجید اسلامی (۱۳۹۸)، *مفاهیم نقد فیلم: تحلیل نتوفر مالیستی و مقالات دیگر*، تهران: نشر نی.
- بورردول، دیوید (۱۹۸۸)، *ازو و بوتیقای سینما*، ترجمه روبرت صافاریان (۱۳۹۹)، تهران: نشر مرکز.
- هاسومی، شیکه‌هیکو (۱۹۹۸)، *ازو یاسوجیرو*، ترجمه عظیم جابری (۱۴۰۱)، نشر درون.
- Berra, J. (2015). Tokyo Is a Nice Place: The Suburban, the
- Urban, and the Space in Between in Early Ozu. In W. Stein, & M. DiPaolo (Eds.), *Ozu International Essays on the Global Influences of a Japanese Auteur* (pp.11-28). Bloomsbury. <https://doi.org/10.5040/9781501304743.ch-002>
- Bordwell, D. (1988). *Ozu and the Poetics of Cinema*. Princeton University Press.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2008). *Film Art: An Introduction*. McGraw Hill.
- Cairns, G. (2014). Historical Cinematic Space: The Architecture of Culture in Jean Renoir's *Le Grande Illusion* and Yasujiro Ozu's *Tokyo Story*. *Film & History: An Interdisciplinary Journal*, 44(2), 22-44. <https://doi.org/10.1353/flm.2014.a562887>
- Collins, J., & Selina, H. (2012). *Introducing Heidegger: A Graphic Guide*. Icon.
- Dreyfus, H. L. (1991). *Being-in-the-World, A Commentary on Heidegger's Being and Time, division I*. MIT Press.
- Hammond, J. M. (2015). A Sensitivity to Things: Mono no aware in Late Spring and Equinox Flower. In W. Stein, & M. DiPaolo (Eds.), *Ozu International Essays on the Global Influ-*

of Humanities and Social Sciences, 2(1), 37-46.

Novinrooz, R. (2021). Embodied At-Homeness: Reflections on Dwelling Experiences Framed in Yasujiro Ozu's Tokyo Story. In J. F. Kerestes, & V. Vahdat (Eds.), 2021 *Architecture & Film Symposium* (pp.18-29). Ball State University.

Paulus, T. (2015). In Yoko's Room: Hou, Ozu, and the Poetics of Space. In W. Stein, & M. DiPaolo (Eds.), *Ozu International Essays on the Global Influences of a Japanese Auteur* (pp.133-152). Bloomsbury. <https://doi.org/10.5040/9781501304743.ch-008>

Peris, M. (2011). La habitación de Ozu. *Revista de crítica y teoría de la arquitectura*, (21-22), 73-78.

Richie, D. (1977). *Ozu His Life and Films*. University of California Press.

Rocamora, I. (2019). *Cinema and Heidegger: The Call to Being in Ozu, Antonioni, Tarr* [Doctoral dissertation, University of Edinburgh]. Edinburgh Research Archive (ERA). <https://doi.org/10.7488/era/601>

Sharr, A. (2007). *Heidegger for architects*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203934197>

Simitch, A., & Warke, V. (2014). *The language of architecture, 26 Principles Every Architect Should Know*. Rockport Publishers.

Smith, D. W. (2018). *Phenomenology, The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Stanford University.

Wheeler, M. (2020). *Martin Heidegger, The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Stanford University.

ences of a Japanese Auteur (pp.77-89). Bloomsbury. <https://doi.org/10.5040/9781501304743.ch-005>

Heidegger, M. (2001a). *Being and Time* (J. Macquarrie, & E. Robinson, Trans.). Blackwell.

Heidegger, M. (2001b). *Poetry, Language, Thought* (A. Hofstadter, Trans.). HarperCollins.

Heidegger, M. (with Hofstadter, A.). (2001). *Poetry, Language, Thought*. HarperCollins.

Holl, S. (2006). phenomenal zones. In S. Holl, J. Pallasmaa, & A. Pérez-Gómez (Authors), *Questions of Perception, Phenomenology of Architecture* (pp.44-119). William Stout.

Holt-Damant, K. (2003, October 3-5). *Constructs of space : German Expressionism, Mies van der Rohe and Yasujiro Ozu* [Conference presentation]. 20th Annual Conference of the Society of Architectural Historians Australia and New Zealand, University of Sydney, Sydney.

Kerimov, T., & Kerimov, K. (2014). The Evanescent Thing: Heidegger and Ozu. *KronoScope*, 14, 195-210. <https://doi.org/10.1163/15685241-12341305>

Lapworth, A. (2016). Cinema, thought, immanence: Contemplating signs and empty spaces in the films of Ozu. *Journal of Urban Cultural Studies*, 3(1), 13-31. https://doi.org/10.1386/jucs.3.1.13_1

Lupalo, O., & Gungormez Akosman, B. (2019). Finding the essential meanings in architecture: Martin Heidegger, Jorn Utzon and Turgut Cansever. Phenomenological approach. *Academic Review*